

Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.

Jairo Daniel Castillo Pérez, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero y Víctor Manuel Fierro
Fajardo

Facultad De Educación, Programa de Licenciatura en Educación Física, Universidad
CESMAG Pasto – Nariño.

Nota del autor

El presente trabajo de grado tiene como propósito cumplir el requisito exigido para optar al título de pregrado como licenciado en educación física en la Universidad CESMAG.

La correspondencia referente a este trabajo debe dirigirse a la Facultad de Educación de la Universidad CESMAG. Correo electrónico: edufisica@unicesmag.edu.co

Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.

Jairo Daniel Castillo Pérez, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero y Víctor Manuel Fierro
Fajardo

Facultad De Educación, Programa de Licenciatura en Educación Física, Universidad
CESMAG Pasto – Nariño.

Asesor. Jairo Andrés Enríquez Eraso

20 de Abril de 2026

Resumen Analítico del Estudio**R.A.E.****Código:**

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Programa académico: Licenciatura en Educación Física.**Fecha de elaboración:** 12 de mayo de 2025.**Autores de la investigación:** Víctor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.**Asesor:** Mg. Jairo Enríquez Erazo**Título:** Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.**Palabras clave:** relaciones interpersonales, educación física, juegos lúdicos, adolescentes.**Descripción:** La presente investigación se enfocó en el mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol de la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricarte. La importancia de este estudio radicó en comprender cómo los juegos lúdicos, aplicados durante la práctica del fútbol, contribuyeron al desarrollo integral de los adolescentes, impactando de manera positiva principalmente en sus relaciones interpersonales.

El estudio correspondió a un proceso de intervención educativa que incluyó una población variada de adolescentes entre los 12 y 14 años. La problemática abordada surgió a partir de las condiciones sociales, económicas y familiares del contexto, donde muchos participantes provenían de hogares con recursos limitados, escaso acompañamiento parental y en algunos casos, situaciones de desplazamiento y riesgo social. Estas condiciones se reflejaron en la escuela deportiva mediante conductas como la falta de comunicación, la poca tolerancia, las dificultades para el trabajo en equipo y la presencia de actitudes discriminatorias entre compañeros. Se evidenció que las interacciones estaban más centradas en la competencia individual que en la convivencia colectiva, lo cual generó conflictos y relaciones superficiales dentro del grupo. Ante esta situación, se planteó el uso de los juegos lúdicos como una estrategia pedagógica orientada a fortalecer las habilidades sociales, promover el respeto mutuo y mejorar

el clima de convivencia durante los entrenamientos, aportando al desarrollo integral de los adolescentes tanto dentro como fuera del campo deportivo.

Contenidos: El proyecto está organizado en diez capítulos. En el primer capítulo se encuentra el tema de investigación: “Relaciones interpersonales”, el cual enmarca la importancia del desarrollo integral en los estudiantes y la relevancia de fortalecer habilidades sociales desde la práctica deportiva.

En el segundo capítulo se aborda la contextualización, donde se describen las características socioculturales, económicas y familiares del Municipio de Ricaurte-Nariño, permitiendo reconocer cómo el entorno influye en el comportamiento social de los adolescentes.

El tercer capítulo desarrolla el problema de investigación, en el cual se identificaron dificultades relacionadas con la comunicación, la empatía y tolerancia entre los integrantes de la escuela deportiva, evidenciadas en actitudes individualistas, discusiones frecuentes y poca disposición al trabajo colaborativo.

En el cuarto capítulo se presenta la justificación del proyecto, explicando la pertinencia formativa, social y educativa de fortalecer las relaciones interpersonales a través de la lúdica. Se destaca que el juego además de favorecer el aprendizaje y la motivación también promueve valores esenciales para la vida en comunidad y para la permanencia en espacios deportivos.

El quinto capítulo expone los objetivos; general y específicos, orientados a reconocer la situación inicial de las relaciones interpersonales, aplicar actividades lúdicas como estrategia pedagógica y analizar los cambios generados en los adolescentes después de la intervención.

En el sexto capítulo se describe la línea de investigación, inscrita en los estudios socioculturales de la educación física y el deporte, enfatizando la relación entre cuerpo, pedagogía y sociedad, lo que permitió comprender el deporte como un espacio de formación humana integral.

El séptimo capítulo corresponde a la metodología, fundamentada en el paradigma interpretativo, el enfoque cualitativo y el método investigación–acción, lo cual posibilitó intervenir directamente en el contexto, reflexionar sobre la práctica y analizar los resultados con la participación activa de los involucrados.

El octavo capítulo presenta los referentes teóricos, documentales y conceptuales, que sustentaron la relación entre juego, interacción social, convivencia y habilidades socioemocionales, proporcionando bases académicas para la propuesta desarrollada.

En el noveno capítulo se expone la propuesta de intervención pedagógica, donde se describieron las actividades lúdicas implementadas, su intencionalidad formativa, los procedimientos y recursos empleados durante las sesiones de entrenamiento.

Finalmente, en el décimo capítulo se realizó el análisis e interpretación de los resultados, evidenciando avances significativos en la convivencia, la comunicación y el respeto entre los adolescentes, lo que permitió concluir que los juegos lúdicos aportaron de manera significativa al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en contextos deportivos.

Metodología: El proceso investigativo se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo, ya que buscaba comprender la realidad social de los adolescentes a partir de la observación directa de sus dinámicas de convivencia en los entrenamientos. Se orientó desde el enfoque socioeducativo, permitiendo analizar cómo las interacciones y el contexto influyen en las relaciones interpersonales. Se adoptó el método de investigación–acción, entendiendo este como una metodología que interpreta lo que ocurre desde la experiencia de los propios participantes, mientras se interviene con estrategias lúdicas para transformar la situación problema. La población estuvo conformada por adolescentes entre los 12 y 14 años pertenecientes a la escuela deportiva del Municipio de Ricaurte.

Línea de investigación: Formación deportiva.

Conclusiones: Se concluye que la implementación de juegos lúdicos contribuye de manera significativa al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva, generando mejoras en la comunicación, el respeto y el trabajo en equipo. La intervención permitió evidenciar cambios positivos en la convivencia y una mayor disposición al diálogo y la cooperación. Asimismo, se reconoce que la lúdica constituye una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo integral de los estudiantes, al reunir aspectos sociales, emocionales y formativos dentro del proceso de entrenamiento deportivo.

Recomendaciones: Se recomienda continuar integrando actividades lúdicas dentro de la formación deportiva como herramienta para favorecer la convivencia y las habilidades sociales. Es pertinente involucrar a entrenadores, docentes y familias para garantizar sostenibilidad y acompañamiento en los procesos formativos. Además, se sugiere replicar la propuesta en otros grupos y contextos educativos, con el fin de potenciar ambientes de aprendizaje más colaborativos y respetuosos.

Referencias

- Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. New York. Penguin Books.
- Blázquez, D. (2006). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Covey, S. R. (2015). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Ed. revisada y actualizada. Grupo Planeta Spain
- Cuenca Cabeza, M. (2008b). *¿Qué es el ocio? 20 respuestas clásicas y un testimonio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Delgado Noguera, M. A. (1996). *Didáctica de la Educación Física: Fundamentos de la intervención en el ámbito escolar*. Barcelona: INDE.
- Desarrollando Relaciones Interpersonales Desde El Amor Propio, comité de psico.mx. (05 marzo 2021). *Las relaciones interpersonales conflictivas son el reflejo de una autoestima empobrecida en sus 4 pilares*.
<https://www.psico.mx/articulos/desarrollando-relaciones-interpersonales-desde-el-amor-propio>.
- Dumazedier, J. (1971). *Realidades del ocio e ideologías*. En J. Dumazedier y otros, *Ocio y sociedad de clases*. Barcelona: Fontanella.
- Grazia, (2019). *Ocio, tiempo libre y turismo: tres conceptos vinculados por la naturaleza humana*. Universidad Privada del Norte
- Laban, R. (1971). *The Mastery of Movement* (3rd ed.). Boston: Plays, Inc.
- Lewin (2022). *teoría de las relaciones interpersonales. La Mente es Maravillosa*. Ed. Revisada dianlet.
- Munné, F. (1971). *El problema del tiempo libre y las sociedades locales*. *Revista del Instituto de Ciencias Sociales*, 17, 117-136
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna (2015), *Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica*. Recuperado de:
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Fortalecimiento_de_las_relaciones_interpersonales.pdf.
- Wein, H. (2001). *Fútbol a la medida del niño*. Barcelona: Paidotribo.

Tabla de Contenido

Introducción	12
1. Tema de investigación	14
2. Contextualización	15
2.1 Macro contexto	15
2.2 Micro contexto	16
3. Problema de investigación	19
3.1. Descripción del problema.	19
3.2 Formulación del problema	20
4. Justificación	21
5. Objetivos	23
5.1 Objetivo General	23
5.2 Objetivos específicos	23
6. Línea de Investigación.	24
7. Metodología	26
7.1 Paradigma Naturalista o Interpretativo	26
7.2 Enfoque Cualitativo.	26
7.3 Método investigación-Acción.	27
7.4 Unidad de análisis	27
7.5 Unidad de trabajo	28
7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información	28
7.6.1 Observación, instrumento Diario de campo	28
7.6.2 Entrevista, instrumento guion de preguntas	28

MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES	8
7.6.3 Encuesta, instrumento formulario	29
8. Referentes teóricos	30
8.1 Categorización	30
8.2 Referente Documental Histórico.	30
8.3 Referente Investigativo	32
8.4 Referente Legal	35
8.5 Referente Teórico Conceptual	37
9. Propuesta de Intervención Pedagógica	50
9.1 Título	50
9.2 Caracterización	50
9.3 Pensamiento Pedagógico	51
9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica	52
9.5 Plan de Actividades y Procedimientos	55
9.5.1 Proceso Metodológico	55
9.5.2 Proceso Didáctico	56
9.5.3 Plan de Actividades Preliminares	57
9.5.4 Evaluación	102
9.5.5 Recursos	103
10. Análisis e interpretación de resultados.	104
10.1 Reconocer las relaciones interpersonales en los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la Escuela Deportiva	105
10.2 Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales	107

MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

9

Conclusiones	113
Recomendaciones	115
Referencias	116
Anexos	120

Lista de tablas.

Tabla 1. Síntomas y Causas	15
Tabla 2. Operacionalización de objetivos	24
Cuadro 1. Categorización.....	25

Lista de figuras.

Figura 1. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	109
Figura 2. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	109
Figura 3. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	111
Figura 4. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	111
Figura 5. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	111
Figura 6. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	111
Figura 7. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	128
Figura 8. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	128
Figura 9. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	136
Figura 10. Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño	136

Introducción

La investigación que se presenta se enfoca en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol que participan en la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricarte-Nariño, utilizando un método transformador, ya que la importancia de este estudio radicó en comprender cómo los juegos lúdicos ayudan en los adolescentes que practican el fútbol, pueden impactar positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes y principalmente en el las relaciones interpersonales.

El estudio corresponde a un proceso de intervención educativa que incluyó una población variada de adolescentes entre los 12 y 14 años de edad. A través de la práctica deportiva y de la aplicación de herramientas lúdicas desde la Educación Física, se buscó favorecer mejores relaciones interpersonales durante los horarios de entrenamiento, promoviendo la interacción, la cooperación y el uso del cuerpo como medio de expresión y comunicación. En este sentido, el objetivo central de la investigación fue mejorar las relaciones interpersonales de los adolescentes de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño mediante la implementación de juegos lúdicos. De manera específica, se orientó a reconocer cómo se manifestaban las relaciones interpersonales dentro y fuera del ámbito deportivo, implementar estrategias lúdicas como el juego y analizar la importancia de estas actividades en el mejoramiento de la convivencia entre los participantes.

Para el desarrollo del estudio, el reconocimiento de las relaciones interpersonales se realizó a través de la observación, utilizando como instrumento el diario de campo; la implementación de las herramientas lúdicas se llevó a cabo mediante talleres pedagógicos apoyados en planes de clase; y el análisis de la importancia de los juegos lúdicos se efectuó a través de la aplicación de encuestas, utilizando el formulario como instrumento de recolección de información.

Los hallazgos obtenidos no solo contribuyeron al conocimiento académico sobre la influencia de las actividades lúdicas en las relaciones interpersonales de los adolescentes, sino que también permitieron formular recomendaciones prácticas para mejorar la planificación y la implementación de programas deportivos y extracurriculares en escuelas de fútbol y contextos similares.

La investigación se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, el cual permitió comprender al ser humano a partir de su actuar, sentir e interactuar en el contexto social y

deportivo. Asimismo, se adoptó un enfoque cualitativo que facilitó el análisis de las causas y consecuencias del problema social abordado, así como el registro de las dinámicas relacionales que se presentaron entre los actores del entorno deportivo. Finalmente, se empleó el método de investigación–acción como estrategia transformadora, lo que permitió intervenir directamente en el contexto y reflexionar sobre la práctica pedagógica, evidenciando mejoras en las relaciones interpersonales de los adolescentes dentro de su entorno cultural y social.

1. Tema de investigación

Relaciones interpersonales.

2. Contextualización

2.1 Macro contexto

Ricaurte es un Municipio ubicado en el piedemonte costero, al suroccidente en el Departamento de Nariño. Se sitúa a 142 kilómetros de San Juan de Pasto, la capital del Departamento. Está cerca de la frontera con el Ecuador y tiene una geografía montañosa característica de los Andes Colombianos. Esta ubicación geográfica influye en el clima, la agricultura y las actividades económicas de la zona. Tiene una temperatura media anual de 22 grados Celsius. Está irrigado por el río Güiza y sus afluentes, sin embargo, posee una de las riquezas envidiables en el país, por que cuenta con la Reserva Natural la Planada. Localizado geográficamente en medio de montañas bañadas por muchos afluentes que enriquecen a su principal Río Güiza, este municipio de gente amable y trabajadora cuenta con una división Política – administrativa.

Por otra parte, Ricaurte tiene bajo su jurisdicción los siguientes Centros poblados: Chambú, Ospina, Pérez, Palmar, San Francisco, San Isidro, Villanueva. En este sentido las políticas gubernamentales, como el acceso a parques, instalaciones deportivas, bibliotecas y programas recreativos, pueden afectar las oportunidades al esparcimiento. La inversión en infraestructura y servicios recreativos es importante para la formación integral de las personas.

Así mismo, teniendo en cuenta el aspecto económico se puede decir que la economía de este lugar se basa y se centra en la agricultura, el cultivo y la caña de azúcar para la producción de panela. También se producen plátanos, café, cítricos, bananito chiro, yuca y gran variedad de cultivos de coca. Por consiguiente, las condiciones económicas de esta región pueden influir en la disponibilidad de recursos para unas buenas relaciones interpersonales. Además, en áreas con altos niveles de desempleo o bajos ingresos, las opciones de entretenimiento pueden ser limitadas dependiendo la capacidad de cada familia y persona.

Así, una de las problemáticas más duras e importantes que ha enfrentado el Municipio de Ricaurte y en general todo el Departamento de Nariño ha sido la inseguridad, debido a la presencia de grupos armados y actividades ilícitas. La situación de inseguridad puede influir de manera negativa en la vida cotidiana de la población, en la actividad económica y en la educación de los adolescentes debido a la sensación de riesgo que experimentan tanto los padres

como los estudiantes ante la posibilidad de que ocurra algún hecho adverso durante sus desplazamientos.

Ricaurte y la región de Nariño en general tienen una rica tradición cultural, con festivales y eventos que celebran la música, la danza y la gastronomía típica de la zona; una de las celebraciones más destacadas es la fiesta de San Sebastián, que se lleva a cabo en enero y presenta eventos religiosos, desfiles y actividades culturales. Estas tradiciones pueden verse influenciadas por tendencias culturales más amplias a nivel nacional e internacional. También se celebran fiestas patronales en honor a San Roque y la Virgen de las Mercedes. Por esta razón se puede suponer que, en cuanto a creencias cristianas, la religión católica tiene una fuerte presencia en la cultura de Ricaurte. Las iglesias locales son centros de actividad religiosa y social, y las festividades religiosas son eventos significativos en la comunidad.

Es por esta razón que la cultura de una sociedad en este caso de lo que se vive en Ricaurte y sus valores influyen en gran medida en cómo las personas eligen las actividades y pasatiempos populares pueden variar ampliamente de una cultura a otra.

Por último, Ricaurte-Nariño, es una región donde el aspecto deportivo juega un papel importante en la vida de la comunidad. Los deportes tradicionales como el fútbol y el baloncesto son populares, con numerosos equipos locales que participan en competencias y torneos. Además, la geografía montañosa de la región proporciona oportunidades para actividades al aire libre como el senderismo y el ciclismo de montaña. Ricaurte también ha invertido en la construcción de instalaciones deportivas modernas, lo que fomenta la participación y el desarrollo de talentos locales. Los deportes no solo promueven la salud y el bienestar, sino que también fortalecen el sentido de comunidad en Ricaurte.

2.2 Micro contexto

La Escuela de Fútbol Ricaurte ha sido una Institución emblemática en nuestro municipio, con una rica historia que se remonta a varios años atrás. Sin embargo, en los últimos tiempos, la escuela había dejado de funcionar debido a la falta de apoyo de las administraciones anteriores, durante más de cuatro años. Recientemente, con un cambio en la administración Municipal, la Escuela deportiva de Fútbol Alcaldía de Ricaurte ha vuelto a cobrar vida. Ahora esta comunidad educativa cuenta con la presencia de veinte adolescentes en la categoría prejuvenil de la institución anteriormente mencionada. Por consiguiente, se evidenció la presencia de

adolescentes de diferentes orígenes étnicos, nacionalidades y lugares de procedencia, con edades comprendidas entre los 12 y 14 años. De los cuales ocho (8) de ellos tiene una edad de 12 años, seis (6) cuentan con 13 años y los seis (6) restantes cuentan con una edad de 14 años. Además, ya que es una población variada y heterogénea refleja la riqueza cultural de la región; cinco (5) de ellos son afrodescendientes, cinco (5) son de población indígena y los diez restantes son mestizos. La nacionalidad también es otro aspecto que se tiene en cuenta en la comunidad, un (1) integrante es de nacionalidad venezolana, mientras los 19 restantes son colombianos de diferentes lugares del Municipio de Ricaurte(N).

La mayoría de los integrantes de la escuela deportiva son de escasos recursos, cuatro (4) de los adolescentes son desplazados por el conflicto armado, por ende, los recursos del club ahora son patrocinados principalmente por la alcaldía, lo que refleja un cambio positivo en la política de apoyo al deporte local. En efecto este respaldo ha permitido que la escuela pueda contar con los materiales necesarios para los entrenamientos y participar en eventos deportivos. Anteriormente, las participaciones estaban limitadas debido a la falta de recursos y apoyo institucional. Sin embargo, ahora se vislumbra un futuro prometedor para la escuela, con la posibilidad de competir en igualdad de condiciones con otras instituciones y así los estudiantes tengan mejores oportunidades a futuro en el deporte.

Sin embargo, históricamente, la escuela deportiva de fútbol acoge a diferentes categorías de las cuales se prioriza principalmente a estudiantes de escasos recursos, adolescentes desplazados por la violencia y el conflicto armado de todo el Municipio de Ricaurte-Nariño como también de sus alrededores. Sus horarios de entrenamiento son de lunes a viernes de 2:00 pm a 4:30 pm y el día sábado de 8:00 am a 10:00 am, dejando el día domingo como descanso, para que los chicos compartan tiempo con su familia.

El lugar de entrenamiento se ubica en el barrio Cartagena, polideportivo Alcaldía del Municipio Ricaurte, estas instalaciones fueron construidas para el buen aprovechamiento del tiempo libre, la recreación y el deporte, además, los adolescentes participan en torneos tanto interinos del Municipio de Ricaurte como externos en otros departamentos. Cabe resaltar que participan en jornadas recreativas programadas por el docente buscando integrar al grupo.

Si bien es cierto que los reconocimientos formales han sido escasos debido a la falta de apoyo institucional, no se puede subestimar el impacto positivo que la escuela ha tenido en la vida de varios adolescentes. Muchos de los logros han sido personales, con los jugadores

buscando apoyo por otros medios y representando a Ricaurte con orgullo en distintas instancias deportivas. A pesar de las adversidades, han sabido mantener viva la pasión por el fútbol y el compromiso con su equipo y su comunidad.

3. Problema de investigación

3.1. Descripción del problema.

Las relaciones interpersonales son las conexiones y vínculos que establecemos con otras personas en nuestra vida cotidiana. Estas relaciones pueden abarcar amistades, relaciones familiares, laborales, románticas, entre otras. Se basan en la comunicación, el respeto mutuo, la empatía y la colaboración y juegan un papel fundamental en nuestro bienestar emocional y social.

En el contexto local, la investigación se orientó a la implementación de estrategias pedagógicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol de la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño. A partir de la observación inicial, se consideró necesario indagar sobre los conflictos que surgieron en las interacciones entre los adolescentes, con el propósito de diseñar ambientes de aprendizaje en los que las estrategias pedagógicas planteadas desempeñaran un papel fundamental como alternativa para el fortalecimiento de dichas relaciones.

En el grupo sujeto de estudio se evidenció que los integrantes provenían, en su mayoría, de contextos socioeconómicos vulnerables, ya que pertenecían a programas ofrecidos por la Alcaldía del Municipio que les permitían asistir de manera gratuita a los entrenamientos de la escuela deportiva, debido a que sus familias no contaban con los recursos económicos necesarios para acceder a escuelas deportivas privadas. Asimismo, se observó que varios adolescentes se dedicaban al trabajo desde temprana edad, al igual que sus padres, lo que limitó el acompañamiento familiar y afectó la calidad de las relaciones entre padres e hijos en el hogar.

Durante los entrenamientos deportivos, se identificaron comportamientos individualistas, ya que cada integrante buscaba sobresalir dentro del grupo sin prestar atención a los demás. Las interacciones verbales se caracterizaron por ser breves y superficiales, y al momento de realizar actividades grupales, los adolescentes tendían a conformar subgrupos cerrados. Esta dinámica dificultó la inclusión de otros compañeros y dio lugar a actitudes discriminatorias, generando un ambiente poco acogedor dentro de la escuela deportiva.

Por otra parte, se evidenció que durante las prácticas deportivas los adolescentes asistían en su mayoría, sin el acompañamiento de sus padres, ya fuera por motivos laborales o por el cumplimiento de otras responsabilidades. La ausencia de acompañamiento familiar puede influir

en el componente afectivo de los adolescentes, considerando que la calidad de las relaciones interpersonales incide directamente en su salud emocional y mental. Rivilla (1992) nos dice que “las interacciones son la esencia del clima escolar de lo cual resulta que las relaciones tanto en el centro escolar como en el aula posibilita un desarrollo integral”. En correspondencia con lo anterior, se reconoció que las relaciones interpersonales son múltiples y se manifiestan en distintos espacios, como el hogar y los escenarios educativos y deportivos. Por ello, resultó pertinente profundizar en los diferentes tipos de relaciones interpersonales que se establecieron en estos contextos, dado que dichas interacciones se relacionan estrechamente con la personalidad y el desarrollo integral de cada individuo.

Tabla 1.

Síntomas y Causas del problema de investigación.

Síntomas	Causas
Falta de comunicación afectiva entre los adolescentes	Baja confianza en sí mismo
Discriminación en los juegos cooperativos por parte de los adolescentes	Falta de empatía
Acompañamiento familiar	Falta de apoyo emocional

Nota. La tabla define los síntomas y causas del problema de investigación, Fuente, esta investigación.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo los juegos lúdicos contribuyen al mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva Alcaldía Municipio de Ricaurte - Nariño?

4. Justificación

De acuerdo con García (2013), “la relación interpersonal, estimula la acción perfecta de cotas en trayectoria vital para el logro de calidad humana”, del mismo modo Bisquerra (2003) sostiene que, “la relación interpersonal es la interacción recíproca entre dos o más personas”. Estos planteamientos permitieron reconocer la importancia de las relaciones interpersonales como un componente esencial en el desarrollo integral de los seres humanos y fundamentaron la pertinencia de la presente investigación.

En este sentido, se establecieron diversos aspectos que justificaron la realización del estudio. En primer lugar, desde el beneficio para el desarrollo de los participantes, se consideró que las relaciones interpersonales de los adolescentes del municipio de Ricaurte-Nariño constituyeron un recurso valioso que pudo aprovecharse de manera constructiva a través del deporte, específicamente mediante la práctica del fútbol en la escuela deportiva de la Alcaldía del Municipio de Ricaurte, escenario donde se desarrolló la investigación. Estas actividades brindaron una oportunidad significativa para favorecer el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los participantes.

Asimismo, la participación en la disciplina del fútbol generó un impacto positivo en el bienestar de los adolescentes, al contribuir a la adopción de estilos de vida más activos. Sin dejar de lado el componente formativo, el fútbol y las actividades lúdicas promovieron la aptitud física, también fomentaron valores y habilidades sociales como el trabajo en equipo, la disciplina, el respeto y la responsabilidad, elementos fundamentales para la convivencia y el desarrollo personal.

Las relaciones interpersonales son comprendidas como un fenómeno multidimensional, con amplias implicaciones en el bienestar y el éxito de las personas en distintos ámbitos de su vida. En este sentido, la investigación proporcionó una base sólida para explorar y comprender la complejidad y relevancia de las relaciones humanas, así como para proponer estrategias pedagógicas orientadas a promover relaciones saludables y satisfactorias en la vida cotidiana.

Un aspecto relevante de esta investigación fue su impacto en la salud mental y emocional de los adolescentes. En su jerarquía de necesidades, Maslow (1979) afirmó que “las relaciones interpersonales se sitúan en un nivel fundamental, posterior a las necesidades fisiológicas y de seguridad, y que las relaciones satisfactorias contribuyen a la satisfacción personal y a la

autorrealización”. Esto permitió comprender que las relaciones interpersonales ocuparon un lugar central en la vida humana y formaron parte esencial del carácter y desarrollo de la persona.

De igual manera, Bowlby (1998) señaló que “las relaciones afectivas desde la infancia influyen en el desarrollo emocional y en la capacidad para establecer vínculos sanos en la vida adulta”, lo cual evidenció la importancia de fortalecer las interacciones sociales desde edades tempranas y en diferentes contextos, incluidos los escenarios educativos y deportivos.

Las relaciones interpersonales influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, un entorno escolar con relaciones positivas entre compañeros y maestros promueve el compromiso, la motivación y el aprendizaje y hace que ese aprendizaje sea significativo en el adolescente o en la persona; en cuanto al ámbito laboral, las habilidades interpersonales son esenciales para el éxito profesional.

Por otro lado, la investigación adquirió relevancia desde la perspectiva de la inclusión y la cohesión social, dado que la escuela de fútbol de la Alcaldía del Municipio de Ricaurte se constituye como un espacio de encuentro para adolescentes provenientes de diferentes contextos socioeconómicos. Esta diversidad favorece procesos de inclusión social y permite identificar desafíos y oportunidades de mejora en las relaciones interpersonales dentro de la escuela deportiva. Los resultados del estudio brindaron información valiosa que pudo ser utilizada por organizadores, educadores y autoridades locales para la toma de decisiones orientadas a optimizar el programa deportivo.

En síntesis, la investigación sobre el mejoramiento de las relaciones interpersonales en la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño beneficia a los adolescentes participantes y también aporta al bienestar de la comunidad y al enriquecimiento del conocimiento en los ámbitos formativo, educativo y deportivo, reafirmando la importancia de la lúdica y el deporte como medios para el desarrollo integral.

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía Municipio de Ricaurte Nariño.

5.2 Objetivos específicos

Reconocer como son las relaciones interpersonales de los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva.

Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales.

Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva.

6. Línea de Investigación.

La presente investigación contribuye al entendimiento académico sobre las relaciones interpersonales en contextos deportivos y sirve como modelo práctico para fomentar relaciones saludables entre adolescentes a través del juego. Promover estas dinámicas en la escuela deportiva de Ricaurte-Nariño puede tener un impacto duradero en el desarrollo personal y social de los adolescentes, preparando así una base sólida para su futuro.

La Línea de investigación estudios socioculturales de la educación física el deporte y el ocio del grupo de investigación interdisciplinario pedagogía, cuerpo y sociedad, resalta la importancia de la relación de la pedagogía, cuerpo y la sociedad, articulándose a la posición del grupo, como una intensión de acción pedagógica, epistemológica y científica que permite dar un porte a la comprensión, una praxis acerca del cuerpo desde posturas que le antecedieron de la educación física y de su correlación con otros espacios del conocimiento, disciplinas y ciencias. Es así como Leidy Liliana Burbano Galeano, Magíster en estudios políticos Latinoamericanos-Universidad Nacional de Colombia nos dice que:

“El deporte al igual que la educación física es una categoría de estudio por explorar desde los paradigmas del conocimiento de las ciencias sociales, si bien es un fenómeno poco estudiando desde lo ontológico y epistemológico, hay una necesidad por indagar más allá de su etimología, puesto que abordar este concepto desde la sociología, la antropología y los estudios socioculturales permite comprenderlo y reflexionarlo como fenómeno, actividad o construcción social y cultural” (GIPCS, 2018).

Además, el estudio destaca el deporte, y en particular el fútbol, actúa como un espacio propicio para la inclusión y la convivencia. Al participar en juegos grupales, los participantes desarrollan un sentido de pertenencia a un equipo, lo que les ayuda a reconocer la importancia de las relaciones positiva y el respeto mutuo. Este aspecto es crucial en un contexto donde se busca prevenir conductas antisociales y fomentar un ambiente saludable y constructivo.

Igualmente, el rol del entrenador o educador físico como mediador en el proceso de desarrollo social. Es un líder que promueve valores como el respeto, la solidaridad y la cooperación puede influir positivamente en las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la escuela deportiva. De esta manera, se establece un ambiente seguro donde los adolescentes se sienten libres para expresarse y desarrollar sus habilidades sociales sin temor al juicio.

También, permite explorar cómo las prácticas deportivas influyen en la autopercepción y autoestima de los adolescentes. Diversos estudios demuestran que los juegos lúdicos mejoran las habilidades técnicas relacionadas con el fútbol, así como también refuerzan la confianza en sí mismos. Los que participan activamente en estas dinámicas suelen mostrar una mayor disposición para enfrentar desafíos, tanto dentro como fuera del campo.

Mediante el uso de herramientas lúdicas como el juego se fomenta habilidades sociales esenciales entre los adolescentes, tales como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. A través de actividades lúdicas, los participantes aprenden a interactuar con sus compañeros, lo que contribuye a fortalecer sus vínculos interpersonales, estas relaciones son fundamentales en la etapa prejuvenil, los adolescentes comienzan a formar su identidad social y emocional.

7. Metodología

La presente investigación, tiene como fin encontrar diferentes procesos para intervenir de manera adecuada en los adolescentes, logrando así los objetivos planteados.

7.1 Paradigma Naturalista o Interpretativo

El paradigma que orientó el desarrollo de esta investigación fue el naturalista o interpretativo, dado que permitió llevar a cabo un proceso investigativo organizado y coherente. Este paradigma facilitó la comprensión del fenómeno estudiado en su contexto real, al reconocer y valorar los significados que los participantes otorgaron a sus experiencias e interacciones.

Según Patton (2002), este enfoque “busca entender la complejidad y la riqueza de los fenómenos en su entorno natural”, lo cual, en el caso de la escuela de fútbol, implicó comprender las vivencias, percepciones y relaciones que se establecieron entre los adolescentes dentro de su entorno deportivo específico. De esta manera, el paradigma interpretativo posibilitó un acercamiento profundo a las dinámicas sociales que se manifestaron durante los entrenamientos y actividades lúdicas.

Asimismo, este paradigma permitió que la investigación se adaptara progresivamente a medida que surgieron nuevas perspectivas, categorías de análisis y temas relevantes durante el proceso investigativo. Su carácter flexible resultó especialmente valioso al abordar un fenómeno dinámico como las relaciones interpersonales en niños y adolescentes, las cuales se transformaron constantemente en función de las interacciones sociales y del contexto en el que se desarrollaron.

Finalmente, los resultados obtenidos desde el paradigma naturalista se integraron de manera más efectiva en el contexto en el cual se llevó a cabo la investigación, lo que favoreció que los hallazgos y las recomendaciones resultaran pertinentes, significativos y aplicables a la escuela de fútbol durante los espacios de entrenamiento deportivo.

7.2 Enfoque Cualitativo.

El enfoque adoptado en esta investigación fue de tipo cualitativo, ya que permitió analizar de manera detallada el mejoramiento de las relaciones interpersonales en niños y adolescentes a través de una actividad extracurricular desarrollada en la escuela de formación deportiva, así como su relación con aspectos asociados a la equidad social. Este enfoque facilitó

la comprensión de las experiencias, percepciones y significados que los participantes construyeron en torno a sus interacciones dentro del contexto deportivo.

De acuerdo con Marshall y Rossman (2016), la investigación cualitativa se caracteriza por la flexibilidad en su diseño, la utilización de múltiples métodos de recolección de información como la observación, las entrevistas, los grupos focales, y el análisis interpretativo de los datos. Estos principios orientaron el desarrollo del estudio y permitieron un acercamiento profundo a las dinámicas sociales presentes en la escuela de fútbol.

A través de este enfoque, se logró identificar si los adolescentes, independientemente de su origen socioeconómico o cultural, establecieron relaciones interpersonales en condiciones de equidad, teniendo en cuenta las particularidades de los contextos de los que provenían. Asimismo, el enfoque cualitativo permitió indagar sobre las barreras existentes para el acceso y la permanencia en la escuela de fútbol, así como analizar cómo las desigualdades socioeconómicas influyeron en el nivel de participación, interacción y disfrute de las actividades propuestas para fortalecer las relaciones interpersonales. Este acercamiento permitió reconocer la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que favorecieran interacciones más equitativas, respetuosas e inclusivas dentro del contexto deportivo.

7.3 Método investigación-Acción.

Para el desarrollo de esta investigación se tuvo en cuenta el método de investigación-acción, el cual resultó fundamental para orientar un proceso investigativo con carácter transformador. Este método se centró en la identificación de áreas de mejora y desarrollo dentro del contexto estudiado, permitiendo analizar las relaciones interpersonales de los adolescentes de la escuela deportiva de fútbol con el propósito de favorecer su desarrollo social y emocional.

En el contexto de la escuela deportiva, la investigación-acción facilitó la comprensión de las dinámicas relacionales que se presentaron entre los adolescentes, así como la identificación de situaciones problemáticas asociadas a la convivencia, la comunicación y el trabajo en equipo. Asimismo, este método promovió la participación activa de los actores involucrados en el proceso investigativo, otorgándoles un papel relevante en la identificación de problemáticas y en la construcción de posibles soluciones. En este sentido, los adolescentes, entrenadores y padres

de familia aportaron ideas, percepciones y sugerencias orientadas al fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

La investigación–acción se caracterizó por integrar de manera simultánea la investigación y la acción, lo que permitió que los hallazgos obtenidos durante el proceso sirvieran como base para la toma de decisiones y la implementación de estrategias pedagógicas. De acuerdo con Kemmis (1988), este método se define como “un enfoque de investigación que busca mejorar la práctica educativa a través de la reflexión y la acción” (p. 10). En coherencia con este planteamiento, los resultados de la investigación fueron utilizados para diseñar e implementar acciones concretas orientadas a mejorar las relaciones interpersonales en la población objeto de estudio.

De esta manera, el método de investigación–acción permitió comprender la realidad social y relacional de los adolescentes dentro de la escuela deportiva e intervenir de forma reflexiva y sistemática, promoviendo cambios significativos en las prácticas educativas y en las dinámicas de interacción durante los espacios de entrenamiento.

7.4 Unidad de análisis

La presente investigación se desarrolló en el municipio de Ricaurte, departamento de Nariño, el cual se encuentra ubicado aproximadamente a cuatro horas de la ciudad de San Juan de Pasto, vía Tumaco. Este municipio se caracteriza por su riqueza cultural y deportiva, evidenciada en la realización de fiestas patronales y eventos deportivos que promueven la participación de la comunidad y fortalecen el tejido social.

La unidad de análisis estuvo conformada por 20 adolescentes pertenecientes a la categoría prejuvenil de la escuela deportiva de fútbol de la Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño. Estos participantes fueron seleccionados debido a que formaron parte activa del proceso de intervención pedagógica mediado por juegos lúdicos, lo que permitió analizar de manera directa las relaciones interpersonales que se establecieron entre ellos durante los entrenamientos deportivos.

7.5 Unidad de trabajo

La unidad de trabajo estuvo conformada por el grupo sujeto de estudio, integrado por los adolescentes pertenecientes a la escuela deportiva de fútbol de la Alcaldía del Municipio de

Ricaurte-Nariño, así como por los los docentes colaboradores que acompañaron el desarrollo del proceso investigativo.

Los adolescentes participantes, con edades entre los 12 y 14 años, hicieron parte activa de la implementación de las actividades lúdicas y de los espacios de reflexión propuestos durante la investigación. Su participación permitió el desarrollo de acciones orientadas al mejoramiento de las relaciones interpersonales dentro del contexto deportivo.

Por su parte, los docentes y entrenadores colaboradores apoyaron la ejecución de las actividades, facilitaron el acceso al grupo y aportaron observaciones relevantes sobre las dinámicas relacionales de los adolescentes durante los entrenamientos, lo que contribuyó al logro de los objetivos planteados en la investigación.

7.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas e instrumentos de recolección de información se utilizaron con el propósito de recopilar datos de manera sistemática, organizada y confiable durante el desarrollo de la investigación. Su selección respondió al tipo de estudio y a los objetivos planteados, ya que permitieron obtener información pertinente sobre las relaciones interpersonales del grupo sujeto de estudio. A continuación, se presentan las técnicas e instrumentos empleados en el proceso investigativo.

7.6.1 Observación, instrumento Diario de campo

Se realizó una observación participativa en donde los investigadores formaron parte del entorno y es desde allí se tomaron medidas para intentar transformar la realidad. Según Siegel (2013) "La observación no es solo ver, es también sentir y percibir. Es una forma de estar presente en el momento, sin juicio ni crítica". Toda esta información se la suministró en el instrumento diario de campo: el cual sirvió para llevar un registro claro y preciso de las actitudes y comportamientos de los adolescentes participes de esta investigación, así como también cada aspecto que fue relevante y se vio implicado directa o indirectamente en la investigación.

7.6.2 Entrevista, instrumento guion de preguntas

La entrevista es una herramienta valiosa para obtener datos cualitativos, permitiendo una conversación abierta y flexible que no es posible en investigaciones cuantitativas. Según Yin

(2018) “las entrevistas son una herramienta valiosa para comprender las experiencias individuales y obtener datos cualitativos ricos”. Brinda oportunidad de exponer ideas, ofrece una visión general sobre el entrevistado y su perspectiva sobre el tema, así mismo, a pesar de requerir pocos recursos, se puede obtener mucha información relevante.

7.6.3 Encuesta, instrumento formulario

La encuesta se utilizó como técnica de recolección de información con el propósito de obtener datos específicos de los participantes. A través de esta técnica se recopiló información personal básica de cada integrante, como la edad y la procedencia, así como sus opiniones y percepciones frente a aspectos relacionados con las relaciones interpersonales dentro de la escuela deportiva.

Según Hernández (2014), la encuesta se define como “un método de investigación que consiste en obtener información de una muestra de personas mediante preguntas orales o escritas”. Para la aplicación de esta técnica se empleó como instrumento el cuestionario, el cual consistió en un formulario estructurado con preguntas previamente definidas que permitieron obtener información pertinente, facilitando el análisis y la interpretación de los datos recolectados.

Operacionalización de objetivos.

Tabla 2.

Operacionalización de objetivos

Objetivos específicos	Método	Técnica e instrumento	Fase
Reconocer como son las relaciones interpersonales de los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva.	Investigación acción	Observación=Diario de campo	Inicial

Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales.	Entrevista= hipótesis de la acción.	Central
Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva.	Encuesta= Formulario	Final

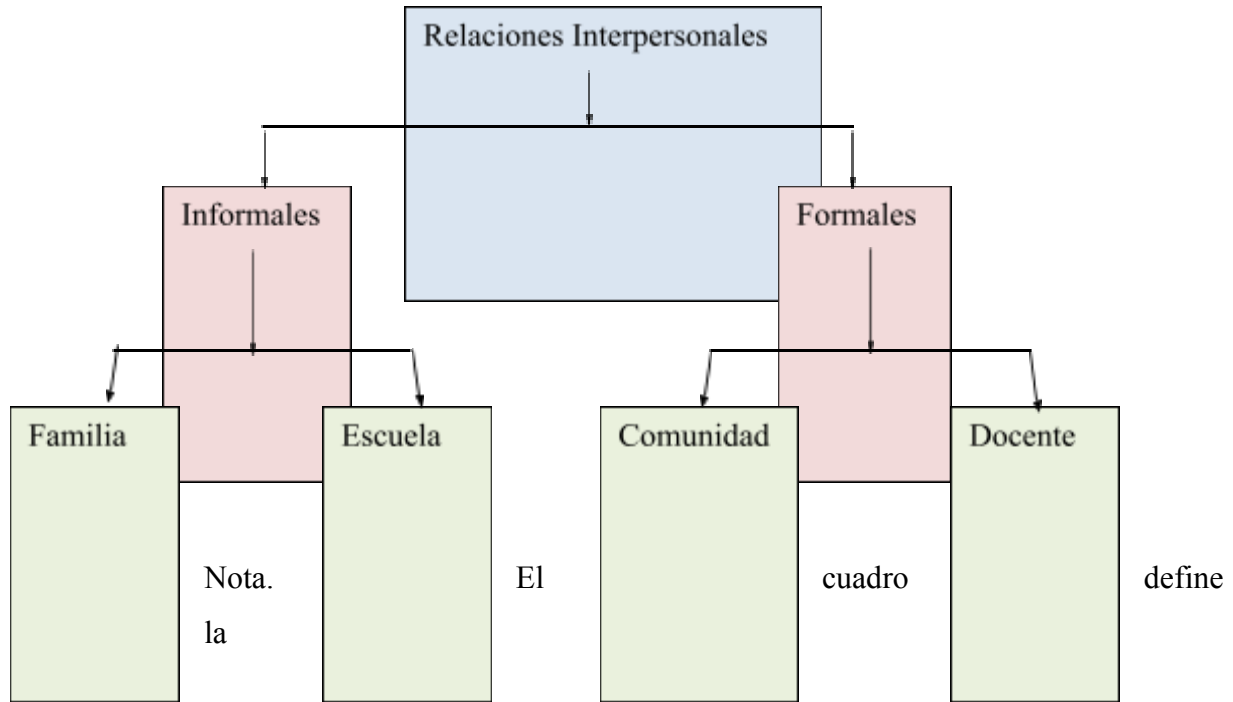
Nota. La tabla define la operacionalización de los objetivos específicos. Fuente, Esta investigación.

8. Referentes teóricos

8.1 Categorización

Tabla 3.

Categorización del tema.



categorización del tema. Fuente, esta investigación.

8.2 Referente Documental Histórico.

Las relaciones interpersonales han sido un componente fundamental en la historia de los seres humanos, en la prehistoria las relaciones interpersonales eran de gran importancia tanto individual como grupal, esto era la comunicación de las personas, el bienestar del conjunto les ayudó mucho en la supervivencia como la caza, la recolección de alimentos. En los lazos familiares también, los amigos y demás personas, esto les permitió tener y llevar a cabo una defensa colectiva siendo todo esto un funcionamiento de gran apoyo para estas personas en sus comunidades o el grupo que los rodeaban en ese entonces.

En las civilizaciones antiguas como la griega la egipcia, la romana y la china estaban constituidas por unas normas sociales, se debían cumplir en ellas los valores. Las jerarquías y las relaciones que se llevaban a cabo con los familiares y sus amistades eran para generar y ganarse

su lealtad, su respeto con las personas mayores, es ahí que aparece platón un filósofo griego discutiendo el concepto del amor y de las relaciones interpersonales dando a entender con su conocimiento en búsqueda de la verdad, entre las personas haya una sociedad equilibrada, justa, las personas sea su alma gemela fomentando el amor el cariño y la Bonda, puedan convivir y llevarse de la mejor manera creando también fuertes lazos de amistad.

En la edad media fueron las relaciones feudales y las religiosas que predominaron en la sociedad, estaban dominadas por señores que rentaban sus tierras y personas que eran sus siervos esclavizados por sus superiores, la lealtad hacia de ellos obedientes, con valores, humildes. esto jugo un papel muy importante con las relaciones familiares brindándose así mismo una protección mutua para esta comunidad, es ahí que aparece un prominente filósofo y político el cual nos dice, “la amistad es uno de los pilares fundamentales para la una vida con buenas relaciones virtuosas y de respeto” (Aristóteles, 1509), dando a conocer la importancia que jugo la lealtad y el respeto.

El renacimiento surgió en Europa donde fue de gran importación por el cambio cultural, generan interés en lo que es el arte, la ciencia y la literatura, durante esa época XIX y XVI aumento el conocimiento de nuevas ideas y también de un gran descubrimiento como la cultura clásica, más adelante aparece la revolución científica, investigadores empezaron a realizar avances para comprender las disciplinas, haciendo su presencia Dante Alighieri, hablando sobre la comedia, los temas relacionados con el amor y la amistad, dejando conocer las complejidades en las interacciones entre las personas, reflexionado así mismo sobre el amor divino y humano.

La teoría de las relaciones humanas nace y hace historia en los Estados Unidos de américa, hacia la cuarta década del siglo XX, El padre de las relaciones humanas es considerado Elton Mayo, un psicólogo y sociólogo australiano, quien realizó una serie de experimentos en una fábrica, en el año 1920. Estos estudios contribuyeron significativamente a darle sentido al concepto de las relaciones humanas, la opinión fue posible gracias al desarrollo de las ciencias sociales, en especial de la psicología. Este fue básicamente un movimiento de reacción y oposición a la teoría clásica de la administración.

La teoría clásica se enfocaba en la eficiencia y la productividad, la teoría de las relaciones humanas se centró en el estudio de las interacciones humanas en el ámbito laboral y en la importancia de las relaciones sociales para el bienestar y estímulo de los trabajadores, Algunos

aspectos claves fueron; enfocarse en las personas, el trabajador sea autónomo, generadores de confianza, sus relaciones sociales entren en un marco de bienestar.

En la actualidad se puede decir que las relaciones interpersonales se ven influenciadas por una variedad de factores, incluyendo la tecnología, la globalización, los cambios en las estructuras familiares y la comprensión de estas dinámicas, es fundamental el complejo estructural de nuestras interacciones personales, la forma en que nos relacionamos y construimos vínculos ha evolucionado significativamente, además en un mundo cada vez más globalizado, las relaciones interpersonales se ven enriquecidas por la diversidad cultural y la posibilidad de conectar con otros individuos de diferentes lugares, es así que cada uno de los aportes por parte de los diferentes autores es una transformación para comprender al ser humano y como cada acción que se repercute da paso a un nuevo aprendizaje.

En este sentido, el papel de la tecnología en las relaciones interpersonales es un tema relevante y complejo que merece ser explorado con detenimiento para comprender sus implicaciones tanto positivas como negativas en nuestras vidas.

Así mismo, “las relaciones interpersonales son un aspecto vital y de primera importancia para la vida humana, ya que en ellas los sujetos encuentran la satisfacción de sus necesidades y el desarrollo de sus potencialidades” (Méndez y Ryszard, 2005), En resumen, el planteamiento subraya el papel central que desempeñan las relaciones interpersonales en el bienestar emocional y el crecimiento personal, destacando su relevancia en la vida humana.

8.3 Referente Investigativo

Según Guzmán, (2018) “Las habilidades sociales son aspectos fundamentales de las relaciones interpersonales, que permiten a los individuos relacionarse de manera gratificante y satisfactoria con adultos y pares. La empatía y la capacidad de adaptarse a distintos contextos son cruciales en este proceso”. En los centros infantiles, los adolescentes comienzan a desarrollar estas habilidades, aprendiendo a interactuar apropiadamente en diversas situaciones, lo cual les será útil a lo largo de sus vidas.

Las habilidades sociales forman parte de la inteligencia emocional, permitiendo a los individuos controlar tanto sus propias emociones como las de los demás. Dado que estas habilidades son aprendidas, los docentes juegan un papel esencial. A través de actividades recreativas lúdicas y basándose en su conocimiento de la inteligencia emocional, los educadores

pueden crear situaciones en las que los niños aprendan conductas aceptadas y adecuadas de manera natural y sin imposiciones.

El juego se convierte en una herramienta vital para mejorar la socialización en los adolescentes, ayudándolos a convertirse en futuros ciudadanos seguros, independientes y respetuosos de las normas sociales. De este modo, los centros educativos no solo facilitan el desarrollo académico, sino también el crecimiento personal y social de los adolescentes.

El presente artículo de investigación aborda los resultados obtenidos sobre el uso de actividades lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos de séptimo año en la escuela de educación básica Miguel Riofrío de Loja. La investigación se realizó debido a las malas relaciones interpersonales que provocaban conflictos, tensiones e insultos entre los estudiantes. Utilizando una metodología descriptiva y herramientas como la observación, encuestas y la Escala de Comportamiento Asertivo para Niños (CABS; Wood, Michelson y Flynn, 1978), se identificó que, aunque la mayoría de los alumnos conocen los juegos tradicionales ecuatorianos, no los practican dentro de la institución.

Se halló que un 51% de los estudiantes exhibían comportamientos agresivos. La implementación de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo, fomentando la creatividad, la inclusión, la comunicación y el trabajo en equipo entre los alumnos. Estos juegos permitieron que los estudiantes compartieran y se divirtieran, alcanzando una meta común. (Preciado, M. P. Balladares, 2022).

Vasquez, L. E., & Constain, V. A. C. (2022). En su artículo aborda el fenómeno del acoso escolar y propone una estrategia pedagógica destinada a mejorar las relaciones personales entre estudiantes. Este enfoque se basa en la utilización de juegos lúdico-cooperativos, prácticas de buen trato y la inclusión desde la diversidad, elementos que son fundamentales en el contexto de la convivencia escolar.

Los juegos lúdico-cooperativos son actividades que requieren la participación activa de todos los miembros de un grupo para alcanzar un objetivo común. Estos juegos no solo son una fuente de diversión, sino que también promueven la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Los resultados de la investigación muestran que la implementación de estos juegos contribuye significativamente al mejoramiento de las relaciones intrapersonales e interpersonales entre los estudiantes. Al participar en estos juegos, los estudiantes aprenden a valorar las

habilidades y contribuciones de sus compañeros, lo que a su vez fortalece los lazos de amistad y reduce las conductas de acoso.

La educación física se destaca como un ámbito ideal para la implementación de estos juegos. Esta disciplina ofrece un entorno en el que los estudiantes pueden interactuar de manera libre y espontánea, lo que facilita el desarrollo de relaciones basadas en la igualdad de oportunidades. Al proporcionar escenarios de aprendizaje donde todos los estudiantes pueden participar y destacarse en diferentes tipos de actividades físicas, se contrarrestan las discriminaciones y se promueve un sentido de pertenencia y respeto mutuo.

La estrategia pedagógica propuesta en el artículo no solo busca prevenir el acoso escolar, sino también construir un entorno educativo donde prevalezcan el respeto, la colaboración y la empatía.

Herazo, Y. M. (2021). La investigación que se presenta a continuación se centra en el juego y las relaciones interpersonales en el contexto educativo. Su objetivo es comprender el valor del juego como práctica lúdica y pedagógica que favorece el relacionamiento social entre estudiantes. El estudio busca describir escenarios y situaciones en las que el juego influye de manera positiva, especialmente en la creación y mejoramiento de espacios destinados a enriquecer los vínculos afectivos, la práctica de valores sociales y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Estas habilidades son esenciales para mantener el orden a nivel social y promover una convivencia armónica.

El juego permite a los estudiantes participar activamente en la construcción de su identidad y personalidad. Al interactuar con sus compañeros durante el juego, los adolescentes aprenden a conocerse a sí mismos y a los demás, desarrollando una mayor comprensión de sus propias emociones y las de los otros. Esta interacción promueve la empatía y la cooperación, habilidades cruciales para la vida en sociedad.

La investigación adopta un enfoque cualitativo enmarcado en la acción participativa. Este enfoque permite una comprensión profunda y detallada de las dinámicas interpersonales y del impacto del juego en estas relaciones. La acción participativa implica la colaboración activa de los estudiantes y educadores en el proceso de investigación, lo que enriquece los resultados y asegura que las estrategias desarrolladas sean relevantes y efectivas.

Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna (2015), resaltan la importancia de una buena convivencia escolar y reconocen que ésta incide en fomentar un ambiente propicio para el

aprendizaje; de lo contrario –sostienen- la situación tensa desmotiva a los niños y niñas respecto a las actividades académicas. Por ello, implementar la lúdica como una opción pedagógica, favorece la convivencia pacífica entre los estudiantes; los autores destacan la importancia que tiene el juego en el desarrollo social de los educandos, al ser éste una herramienta que facilita la interacción entre pares y la forma como ellos representan y le dan sentido a su realidad.

La lúdica es una herramienta pedagógica muy efectiva que permite a los participantes aprender de manera más activa y divertida, a través de juegos, actividades creativas y dinámicas participativas, se fomenta el aprendizaje significativo y se despierta el interés por adquirir nuevos conocimientos, además se promueve el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, emocionales y motoras de los adolescentes de la categoría pre-juvenil de fútbol.

Villa y Leyton (2016) también resaltan la importancia de que los procesos de enseñanza sean desarrollados con un enfoque lúdico para los niños y niñas, dado que constituyen una nueva forma de llegar a ellos, por medio de la creatividad y por cuanto así se tiene en cuenta el contexto; además, exponen el nuevo reto que tiene la educación en la resolución de los conflictos que se genera en la escuela, debido a la falta de tolerancia y capacidad de diálogo; por ello, se apoyan en la lúdica para proponer nuevas formas de resolver los conflictos.

La lúdica como herramienta para la resolución de conflictos se basa en el uso de actividades recreativas para abordar y superar situaciones conflictivas de manera constructiva. Al emplear la lúdica en este contexto, se busca promover la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades sociales y la empatía entre los involucrados.

8.4 Referente Legal

Las relaciones interpersonales son esenciales para la salud mental y también emocional, nuestro sentido de comunidad y nuestra capacidad para disfrutar de una vida plena y significativa, así como también saber mantener las relaciones más cercanas que nos puede brindar una gran ayuda para momentos difíciles que nos puede ayudar en la parte de un consuelo, o una orientación y una ayuda aún más práctica, ayudando a tener un bienestar, reduciendo lo que es el estrés, también está la ansiedad y la depresión.

Para ello se establece la ley 1257 de 2008 que tiene como objetivo la sensibilización, prevención en la violencia y la discriminación que está en contra de las mujeres, la ley define y reconoce diferentes formas de violencia contra las mujeres, incluyendo la violencia física,

psicológica, sexual, patrimonial y simbólica, de igual forma establece la obligación del Estado, la sociedad y la familia de prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres, así como garantizar su atención integral. Contempla sanciones para quienes incurran en actos de violencia contra las mujeres, así como medidas para proteger a las víctimas y garantizar su acceso a la justicia. Además, también está la ley 1448 de 2011 esta busca garantizar los derechos de las personas víctimas del conflicto armado en Colombia incluyen lo que son las medidas para la protección integral de las víctimas, esta ley establece medidas para la atención, asistencia y reparación integral a las víctimas, así como para la restitución de tierras despojadas. En resumen, la restitución de tierras bajo la Ley 1448 busca reparar el daño causado por el desplazamiento forzado y restablecer los derechos territoriales de las víctimas del conflicto armado. Sin embargo, el código de infancia establecido mediante una ley 1098 de 2006 tiene como objetivo garantizar lo que es la protección integral de los derechos de los niños y niñas y adolescentes en Colombia, En definitiva esta ley 1098 de 2006 busca promover su desarrollo integral y protegerlos de cualquier forma de vulneración así como se establecen los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, incluyendo el derecho a la vida, la integridad personal, la salud, la educación, la protección contra el trabajo infantil, entre otros.

Se reconoce la protección especial que requieren los niños, niñas y adolescentes como sujetos de especial protección por parte del estado y la sociedad. Establece un sistema especial para la responsabilidad penal de los adolescentes, basado en medidas socioeducativas orientadas a la resocialización y la reparación del daño causado. Por lo tanto, está la ley 1719 de 2014 que tiene como propósito garantizar los derechos de inclusión que tienen las personas con discapacidad promoviendo la inclusión social y laboral, dicha ley establece que las entidades públicas y privadas que presten servicios a la ciudadanía a través de medios electrónicos deben garantizar la accesibilidad de sus plataformas y contenidos web para personas con discapacidad, también se establece la creación de políticas y programas de inclusión digital para personas con discapacidad, con el fin de reducir la brecha digital y promover la participación plena en la sociedad. Así mismo, esta ley fomenta la sensibilización y capacitación en accesibilidad para profesionales del sector, con el objetivo de promover el diseño y desarrollo de productos y servicios digitales accesibles.

Además, está establecida la ley 1752 del 2015 que buscar prevenir y sancionar el acoso laboral y también otros comportamientos que estén en contra de la dignidad del trabajo, la ley

define el acoso laboral como cualquier conducta persistente y demostrable que atente contra la dignidad de una persona en el trabajo, que ponga en peligro su empleo o que degrade el ambiente laboral, así como se establecen los procedimientos que las empresas deben implementar para prevenir, detectar y abordar situaciones de acoso laboral, Estas leyes y entre otras buscan promover las relaciones interpersonales saludables, como prevenir la violencia, el acoso, y la discriminación en diferentes ámbitos sociales.

La UNESCO como organización internacional, no tiene como jurisdicción establecer leyes ya que su enfoque es promover la cooperación internacional de la educación, la ciencia y cultura, por lo tanto, la declaración universal sobre la diversidad cultural (2001) aunque esta no es una ley promueve el respeto y el dialogo intercultural para fomentar relaciones interpersonales armoniosas. Incluso, en la estrategia de la UNESCO para el periodo 2014-2021 se centró en la promoción de la paz y el desarrollo sostenible en la ciudadanía global a través de la educación, la cultura, y las ciencias naturales y sociales, y la comunicación.

8.5 Referente Teórico Conceptual

El presente proyecto de investigación tiene como fin seleccionar las características más relevantes de cada una de las subcategorías de las relaciones interpersonales la cual se organiza en relaciones informales enmarcadas en la familia y la escuela, por otra parte, lo formal donde encontramos al docente y la comunidad, en el presente documento se dará a conocer un poco más acerca de lo anteriormente mencionado.

Según el autor Stephen Covey habla en su libro siete hábitos fundamentales para mejorar nuestra interacción con los demás, para fomentar comunicación afectiva y construir relaciones significativas (Stephen Covey 1989).

La empatía implica la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otra persona, lo que sugiere ponerse en su lugar y tratar de comprender sus emociones, perspectivas y circunstancias. En las relaciones interpersonales, la empatía es esencial, ya que permite establecer conexiones significativas con los demás, mostrando comprensión y ofreciendo apoyo. además, promueve un ambiente de comprensión mutua y respeto, lo que contribuye a cultivar relaciones más saludables y empáticas. En resumen, la empatía desempeña un papel fundamental en la promoción de la armonía y el bienestar en nuestras interacciones sociales.

Así mismo, la comprensión es un proceso esencial en la vida cotidiana, ya que permite entender, asimilar y dar significado a diversos aspectos del entorno. Esta capacidad no se limita únicamente a la comprensión de conceptos abstractos, sino que también se extiende a la interpretación de las emociones y experiencias de otras personas. Al cultivar la comprensión, no solo se fortalece la capacidad empática, sino que también enriquece las relaciones interpersonales y amplía el entendimiento del mundo que nos rodea.

En ese mismo sentido, el respeto, como actitud de consideración y valoración positiva, se extiende hacia uno mismo, hacia los demás y hacia el entorno. Este principio implica el reconocimiento de la dignidad, los derechos y las diferencias de cada individuo, así como la aceptación de sus opiniones y creencias. La práctica del respeto es crucial para fomentar relaciones saludables, promover la convivencia pacífica y crear un ambiente caracterizado por la tolerancia y la comprensión. Por consiguiente, al cultivar el respeto, se contribuye activamente a la edificación de una sociedad más inclusiva y armoniosa, donde cada persona se siente valorada y respetada en su integridad.

Por otro lado, el proceso de comunicación se define como el intercambio de información, ideas, emociones y opiniones entre individuos o grupos, que puede llevarse a cabo mediante diversos medios como el lenguaje verbal, gestos, expresiones faciales y escritura, entre otros. Por lo tanto, una comunicación eficaz se caracteriza por la transmisión clara y comprensible de mensajes, así como por la capacidad de escuchar y entender las respuestas recibidas. Además, es fundamental reconocer que la comunicación desempeña un papel esencial en diversos aspectos de la vida, incluyendo las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la transmisión de conocimientos y la coordinación de actividades en la sociedad.

La confianza, entendida como la creencia en la honestidad, integridad, habilidades y buenas intenciones de una persona o entidad, se basa en la seguridad y la certeza en la capacidad de depender de otros o de uno mismo en diferentes situaciones. Por lo tanto, este sentimiento desempeña un papel crucial en las relaciones interpersonales, laborales y sociales, al fomentar la cooperación, el respeto mutuo y el desarrollo de vínculos sólidos. En este sentido, para cultivar la confianza, es necesario actuar con transparencia, cumplir con los compromisos y demostrar coherencia entre las palabras y las acciones.

Ahora bien, el afecto, entendido como las emociones y sentimientos de cariño, aprecio y conexión emocional hacia nosotros mismos, hacia los demás o hacia distintas situaciones, se

manifiesta de diversas formas, tales como el amor, la amistad, la compasión o la gratitud. Es esencial tanto expresar como recibir afecto para promover el bienestar emocional y cultivar relaciones saludables. De esta manera, al demostrar afecto, se refuerzan lazos con los demás y ayuda a crear un entorno caracterizado por la calidez y la comprensión mutua.

Así también, la colaboración se define como la acción de unir esfuerzos con otras personas u organizaciones para alcanzar un objetivo compartido, lo que implica la participación activa, la contribución de habilidades y conocimientos, y el compromiso con el bienestar colectivo. Este aspecto es crucial en diversos contextos, como entornos laborales, proyectos comunitarios, equipos deportivos y en la solución de problemas sociales. Al fomentar la colaboración, se potencian las fortalezas individuales, se estimula el trabajo en equipo y se consiguen resultados más significativos y gratificantes.

Además, la conexión se refiere a la sensación de cercanía, comprensión y empatía que experimentamos con otras personas, lugares o ideas, lo que nos hace sentir parte de algo más grande que nosotros mismos. Esta sensación puede manifestarse a nivel emocional, intelectual o espiritual, y se observa en relaciones interpersonales significativas, en la conexión con la naturaleza, en la comprensión de conceptos profundos o en la identificación con determinadas comunidades o valores. Al cultivar conexiones significativas, se obtiene un sentido de pertenencia, propósito y bienestar emocional.

El apoyo desempeña un papel crucial en nuestras vidas, proporcionándonos consuelo, estímulo y asistencia en situaciones difíciles. Este respaldo puede provenir de diversas fuentes, como amigos, familiares, compañeros de trabajo e incluso profesionales. Es esencial tanto recibir como ofrecer apoyo a los demás, ya que esto fortalece los vínculos interpersonales y contribuye al bienestar emocional.

De la misma manera la cercanía emocional con los demás desempeña un papel fundamental en nuestra salud mental y bienestar general. Sentirnos próximos a las personas que valoramos otorga un sentido de pertenencia, seguridad y apoyo emocional. Esta proximidad puede manifestarse en diversas formas, como relaciones familiares estrechas, amistades íntimas o conexiones emocionales profundas con colegas en el entorno laboral. Por ende, cultivar y mantener estas relaciones cercanas es esencial para promover nuestro bienestar emocional y nuestra calidad de vida.

La informalidad es un concepto que se aleja de las formas, reglas o normas tradicionales establecidas por la sociedad. Se caracteriza por una flexibilidad que depende del contexto y la perspectiva individual de cada persona. Este análisis puede centrarse en diferentes ámbitos, como el lenguaje, el comportamiento social o incluso en estructuras organizacionales.

Por su parte la relajación es un estado de ausencia de tensión o esfuerzo que puede manifestarse en diferentes aspectos de la vida, como el trabajo, la comunicación y la actitud personal. Este análisis puede explorar cómo la relajación influye en cada uno de estos ámbitos y cómo puede impactar positivamente en el bienestar y la eficacia de las personas.

En el caso de la espontaneidad sus acciones no están premeditadas ni sujetas a un plan detallado. Prefieren dejar que la vida los sorprenda, abrazando cada oportunidad y adaptándose a los cambios con facilidad. Su crecimiento personal es orgánico, guiado por el ritmo natural de la vida y las experiencias que encuentran en su camino.

La despreocupación es su filosofía de vida. No se aferran a creencias u opiniones preconcebidas, prefieren mantener una mente abierta y ligera. Su carácter desenfadado les permite disfrutar de las pequeñas cosas, sin preocuparse por lo que puedan pensar los demás. Para ellos, la autenticidad es clave, y se muestran tal como son, sin máscaras ni artificios.

La familia es mucho más que un conjunto de individuos unidos por lazos sanguíneos o legales; es la piedra angular de la sociedad humana. Su función va más allá del simple parentesco, abarcando aspectos fundamentales del desarrollo personal, social, la transmisión de valores y cultura, además de la creación de vínculos emocionales brindando apoyo que es esenciales para el bienestar y la felicidad de sus miembros. La familia también proporciona un contexto significativo para la construcción de la identidad individual y el sentido de pertenencia. Los lazos familiares ayudan a las personas a entender quiénes son y de dónde vienen, contribuyendo a su sentido de identidad, seguridad y arraigo en el mundo.

El cariño implica una sensación de afecto profundo y una conexión emocional positiva hacia las demás personas. Se manifiesta a través de gestos de ternura, cuidado y atención, así como mediante expresiones verbales y físicas de amor y aprecio. Se basa en el respeto y la consideración hacia el otro ser. Incluye reconocer y valorar las cualidades, necesidades y deseos de los demás, así como actuar de manera compasiva y empática hacia ellos. busca el bienestar y la felicidad tanto propia como del ser amado. Se preocupa por el bienestar emocional, físico y

mental del otro, y busca contribuir positivamente a su calidad de vida y su desarrollo personal y emocional.

Por lo tanto, la unión puede surgir de la diversidad y complementariedad de habilidades, conocimientos y perspectivas entre individuos o grupos. Al unir fuerzas, las diferencias se convierten en fortalezas, permitiendo abordar problemas desde múltiples enfoques y encontrar soluciones innovadoras y creativas. fortalece las relaciones interpersonales y grupales al crear lazos de confianza, respeto y apoyo mutuo. Al unirse en torno a intereses compartidos o valores comunes, las personas desarrollan un sentido de pertenencia y comunidad que contribuye a su bienestar emocional y social. Al unir fuerzas y recursos, las personas pueden enfrentar desafíos y dificultades de manera más efectiva, fomentando la cohesión social y el trabajo en equipo. A través de la acción colectiva, las personas pueden defender sus derechos, promover cambios sociales y alcanzar metas que individualmente podrían resultar inalcanzables.

El amor es un pilar fundamental en la experiencia humana, ya que nutre nuestras relaciones, fortalece nuestra empatía y contribuye a nuestro bienestar emocional. A través del amor, las personas encuentran consuelo, apoyo y un sentido de pertenencia en sus interacciones con los demás. Además, el amor nos impulsa a actuar desinteresadamente, a sacrificarnos por el bienestar de quienes amamos y a buscar su felicidad por encima de la nuestra.

En consecuencia, el amor es un sentimiento profundo de conexión, comprensión, apoyo y aceptación hacia otra persona, es la capacidad de preocuparse por el bienestar y la felicidad de alguien más, a veces incluso por encima de uno mismo, el amor implica empatía, paciencia y compromiso y puede manifestarse de muchas formas, no solo en relaciones románticas, sino también en amistades, familia y comunidad. Es un sentimiento que nos impulsa a ser mejores personas y a buscar la felicidad de quienes amamos generando mejores relaciones interpersonales en la familia, la complicidad es un vínculo especial que se forma entre personas que comparten experiencias, secretos o intereses de manera íntima y cómplice. Se basa en la confianza mutua, la comprensión profunda y una conexión emocional única que permite a los involucrados sentirse comprendidos y apoyados de manera incondicional. La complicidad puede surgir en diferentes ámbitos, como en relaciones de amistad, pareja, familia o trabajo, y suele fortalecerse a través del tiempo y las vivencias compartidas, este tipo de conexión no solo genera un sentimiento de camaradería y confianza, sino que también puede ser fuente de diversión, aventura y momentos significativos. La complicidad puede ser un factor fundamental en el

fortalecimiento de las relaciones interpersonales duraderas, ya que fomenta la comunicación abierta, el entendimiento mutuo y la sensación de estar en sintonía con el otro por lo tanto se podría decir que la complicidad es una conexión especial que se establece entre dos o más personas cuando comparten experiencias, secretos, risas, o incluso retos y dificultades. Es la sensación de estar en sintonía con alguien más, de sentirse comprendido y respaldado mutuamente. La complicidad puede surgir en diferentes tipos de relaciones, como amistades cercanas, parejas o incluso entre familiares. Es un vínculo que se fortalece con el tiempo y la confianza, creando una sensación de camaradería y confianza única. Es como tener un cómplice en la vida, alguien con quien puedes ser completamente auténtico y genuino.

Los vínculos que se generan en las relaciones interpersonales y en especial en la familia son esenciales, se establece entre las personas es la base de la cohesión social, el apoyo emocional y el desarrollo personal. Los vínculos nos conectan con otros individuos, ya sea a nivel familiar, amistoso, romántico o laboral, y enriquecen nuestras vidas al proporcionarnos un sentido de pertenencia, apoyo mutuo y compañía.

Estos lazos afectivos no solo nos brindan consuelo y alegría en momentos de necesidad, sino que también nos permiten compartir experiencias, aprender de los demás y crecer como seres humanos. Asimismo, los vínculos sólidos fomentan la confianza, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, lo que contribuye a la construcción de relaciones saludables y ambientes propicios para el desarrollo integral.

Así mismo el vínculo es una conexión emocional, afectiva o incluso espiritual que une a dos o más personas, este lazo puede estar basado en el amor, la amistad, la confianza, el respeto o incluso en experiencias compartidas. Los vínculos pueden ser fuertes o más sutiles, pero todos ellos influyen en nuestras vidas de alguna manera, los vínculos nos brindan apoyo, nos ayudan a crecer y nos permiten sentirnos parte de algo más grande que nosotros mismos. Son fundamentales para nuestra felicidad y bienestar emocional.

Estar atento y dedicar tiempo, energía y recursos para garantizar el bienestar, la seguridad y la comodidad de otra persona. El cuidado puede manifestarse de diversas maneras, desde gestos sencillos de amabilidad hasta brindar apoyo emocional y físico en momentos difíciles. También implica mostrar empatía, comprensión y consideración hacia las necesidades y sentimientos de los demás. El cuidado es una expresión genuina de amor y preocupación por el

bienestar de quienes nos rodean y contribuye a fortalecer los lazos emocionales y la confianza en las relaciones interpersonales.

El acto de cuidar no solo fortalece los lazos afectivos y promueve la solidaridad, sino que también contribuye al desarrollo de relaciones saludables y a entornos más compasivos. El cuidado fomenta la confianza, el apoyo mutuo y el sentido de pertenencia, creando un ambiente propicio para el crecimiento personal y el bienestar colectivo, además el cuidado es una manifestación de humanidad que trasciende barreras culturales, sociales y generacionales. Al poner en práctica el cuidado hacia los demás, promovemos valores fundamentales como la dignidad, el respeto y la equidad, sentando las bases para una sociedad más inclusiva y solidaria.

La escuela brinda acceso a la educación, que es un derecho fundamental de todo ser humano. A través del aprendizaje formal, se adquieren conocimientos, habilidades y valores que son esenciales para el desarrollo personal y profesional de los individuos. Además, la academia proporciona un entorno propicio para el intercambio de ideas, el desarrollo del pensamiento crítico y la adquisición de herramientas para la vida. Las instituciones educativas son un espacio de aprendizaje y crecimiento personal donde los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir conocimientos, habilidades y valores que les permitirán desarrollarse plenamente en la sociedad. Más allá de ser un lugar para la transmisión de información académica, la escuela es un entorno en el que se fomenta el descubrimiento, la curiosidad, el pensamiento crítico y la interacción social. Además, la escuela es un espacio donde se promueve el respeto, la tolerancia y la diversidad, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y contribuir al bien común, es un lugar donde se fomenta el intercambio de ideas, el trabajo en equipo y el desarrollo integral de los individuos. Además de ser un espacio para la adquisición de conocimientos académicos, la escuela también es un lugar para cultivar habilidades sociales, emocionales y artísticas, así como para promover el desarrollo físico y mental de los estudiantes. La academia es en esencia, un espacio de formación integral que busca preparar a las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos del mundo actual y por ende es fuerte en el sentido de generar mejores relaciones interpersonales. Según Lewin (2022), las relaciones interpersonales son esenciales para el desarrollo humano y la calidad educativa. Estas conexiones afectan directamente el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes y maestros, el compañerismo es un valor que fortalece las relaciones interpersonales, promueve la cooperación y contribuye al bienestar emocional y social. Al practicar el compañerismo, se fomenta un ambiente de confianza,

colaboración y solidaridad que enriquece tanto la vida individual como la colectiva, es la actitud de solidaridad, apoyo y unión que se manifiesta entre compañeros, ya sea en el ámbito escolar, laboral o social. Implica estar dispuesto a ayudar, colaborar y compartir con los demás, fomentando un ambiente de respeto mutuo, empatía y trabajo en equipo, fortalece los lazos entre las personas, promueve un clima positivo y favorece la construcción de relaciones sólidas basadas en la confianza y el apoyo mutuo, es una actitud que contribuye al bienestar colectivo y al desarrollo personal de cada individuo dentro de un grupo o comunidad.

El aprendizaje es un proceso continuo e integral mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades, experiencias y valores a lo largo de sus vidas. Este proceso no se limita únicamente al ámbito académico, sino que abarca todas las facetas de la existencia, incluyendo el crecimiento personal, las interacciones sociales, el desarrollo profesional y la comprensión del mundo que nos rodea. El aprendizaje implica la asimilación de nueva información, la reflexión crítica, la práctica activa y la adaptación a diferentes situaciones, lo que contribuye al enriquecimiento y evolución constante de cada individuo, es un proceso dinámico e imprescindible que nos permite crecer como individuos, comprender nuestro entorno y contribuir al desarrollo de una sociedad más informada, innovadora y equitativa. El fomento del aprendizaje a lo largo de toda la vida es crucial para potenciar el potencial humano y construir un futuro próspero para todos.

Así mismo la educación es un proceso integral y continuo que tiene como objetivo principal el desarrollo intelectual, emocional, social y ético de las personas. Va más allá de la adquisición de conocimientos académicos, ya que busca fomentar habilidades de pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas y promover valores fundamentales como el respeto, la tolerancia y la solidaridad. La educación también implica la formación de ciudadanos responsables, capaces de contribuir positivamente a la sociedad y adaptarse a un mundo en constante cambio. Es un proceso que se da a lo largo de toda la vida y puede ocurrir en distintos contextos, incluyendo el hogar, la escuela, la comunidad y el entorno laboral.

Además, la educación desempeña un papel crucial en la construcción de sociedades más inclusivas y democráticas. Al promover la alfabetización, el pensamiento crítico y la comprensión intercultural, se sientan las bases para una ciudadanía informada, participativa y respetuosa de la diversidad, a través de la educación, se fomenta el pensamiento crítico, se

transmiten valores fundamentales y se brindan las herramientas necesarias para que las personas puedan alcanzar su máximo potencial.

Sin embargo, La interacción se refiere a la comunicación y relación recíproca entre dos o más individuos, que puede darse a través de distintos medios como el lenguaje verbal, el lenguaje no verbal, gestos, expresiones faciales y otros canales de comunicación. La interacción implica un intercambio de ideas, emociones, experiencias y puntos de vista, permitiendo la construcción de relaciones significativas y el desarrollo de conexiones humanas. Además la interacción puede ser un medio para el aprendizaje, la resolución de conflictos y la creación de vínculos sociales, contribuyendo así al crecimiento personal y al fortalecimiento de la comunidad, en cada caso la interacción implica una dinámica de influencia y respuesta que puede tener consecuencias significativas en el funcionamiento y desarrollo de los elementos involucrados, la interacción entre personas es un componente vital para el bienestar emocional, el enriquecimiento intelectual y el desarrollo personal. Fomentar espacios propicios para la interacción social contribuye a construir comunidades más cohesionadas, creativas y solidarias.

En ese mismo sentido el crecimiento, ya sea personal, profesional o económico, es un aspecto crucial en la vida de las personas y en el desarrollo de las sociedades. El continuo crecimiento y desarrollo nos permite alcanzar nuestro potencial, superar desafíos y contribuir de manera significativa al progreso colectivo de las relaciones interpersonales.

En primer lugar, el crecimiento personal es fundamental para el bienestar individual. A medida que las personas adquieren nuevas habilidades, conocimientos y experiencias, tienen la oportunidad de desarrollar una mayor autoconfianza, autonomía y resiliencia, lo que les permite enfrentar los desafíos de la vida con mayor seguridad y determinación, además, el crecimiento profesional es crucial en un entorno laboral en constante evolución. El desarrollo de habilidades, la adquisición de nuevos conocimientos y la mejora continua permiten a los individuos mantenerse actualizados, alcanzar metas profesionales y contribuir de manera más efectiva a sus equipos de trabajo y organizaciones.

Este proceso puede manifestarse en diferentes dimensiones, como el crecimiento físico, intelectual, emocional, espiritual, profesional o social. El crecimiento puede implicar la adquisición de nuevas habilidades, la superación de desafíos, el aumento de capacidades, la ampliación de perspectivas y la evolución hacia un estado más completo o avanzado. Es un

proceso dinámico y continuo que puede ser impulsado por la experiencia, el aprendizaje, la adaptación y la búsqueda constante de superación personal o colectiva.

Ahora bien, se refiere al proceso integral de cambio, evolución y progreso que experimentan los individuos, las comunidades o las sociedades en diferentes aspectos de su vida, este proceso abarca el crecimiento económico, social, cultural, político y ambiental, así como la mejora en la calidad de vida, la equidad, la justicia y el bienestar general, ya sea a nivel personal, comunitario o global, es un proceso fundamental para alcanzar un estado de bienestar, progreso y equidad, nos permite mejorar nuestras condiciones de vida, promover la igualdad de oportunidades y avanzar hacia un futuro más sostenible y justo.

Además, la amistad es parte importante de las relaciones interpersonales, basada en el cariño, la confianza, el apoyo mutuo y el respeto entre dos o más personas, se encuentran la lealtad, la empatía, el disfrute de la compañía del otro y la disposición a compartir momentos, experiencias y emociones, esta relación implica un intercambio genuino de sentimientos, pensamientos y vivencias, así como el fomento de un espacio de comprensión y aceptación mutua también puede ser un motor de crecimiento personal, brindando consuelo en momentos difíciles y celebrando los logros de cada uno. La amistad es un vínculo invaluable que enriquece nuestras vidas, brinda apoyo emocional y fomenta el crecimiento personal. Las amistades genuinas nos ofrecen compañía, comprensión y alegría, lo que contribuye significativamente a nuestro bienestar emocional y social, la amistad es un pilar fundamental en nuestras vidas, ya que nos brinda compañía, apoyo emocional y oportunidades para crecer. Cultivar relaciones significativas con amigos fortalece nuestra salud mental y emocional, contribuyendo a nuestro bienestar integral.

Cabe resaltar que la formalidad se refiere al cumplimiento de normas, reglas y protocolos establecidos en una determinada situación o contexto. Implica actuar con seriedad, responsabilidad y respeto hacia ciertas pautas o convenciones sociales, laborales o personales, así mismo también se puede manifestar en el lenguaje, el vestuario, la puntualidad, el cumplimiento de compromisos y en general, en el comportamiento que se ajusta a las expectativas y requisitos establecidos para una situación específica. Esta actitud suele estar asociada con situaciones que requieren un trato profesional, respetuoso y riguroso cambiando el sentido de las relaciones personales. En las relaciones formales existe un protocolo en el cual este sujeto a normas, reglas y formalidades que regulan el comportamiento y la interacción en diferentes ámbitos, como

eventos oficiales, ceremonias, relaciones diplomáticas, empresariales o sociales. Estas normas suelen establecer el orden de precedencia, las formas de tratamiento, el vestuario apropiado y otros aspectos relevantes para garantizar un desarrollo adecuado de las actividades y mantener la armonía y el respeto entre los participantes. El protocolo también puede ser una herramienta para facilitar la comunicación y la convivencia en entornos donde se requiere un cierto grado de formalismo o etiqueta, el entorno refiere al conjunto de elementos físicos, sociales, culturales y ambientales que rodean a un individuo, una comunidad o un sistema. Este conjunto incluye el espacio físico en el que se desenvuelven las personas, así como las interacciones con otras personas, la influencia de la cultura, las condiciones ambientales y los recursos disponibles, además el entorno puede tener un impacto significativo en el desarrollo de las relaciones interpersonales, las decisiones y las experiencias de las personas, pudiendo influir en su bienestar, su comportamiento y sus oportunidades. Es fundamental considerar el entorno en cualquier análisis o toma de decisiones, ya que puede tener un impacto significativo en el desarrollo, comportamiento y bienestar de los individuos y las comunidades. Al comprender y evaluar el entorno en el que nos encontramos, podemos tomar medidas para adaptarnos, mejorarlo o protegerlo según sea necesario.

En este mismo sentido, la sociedad es un conjunto de individuos que comparten un espacio físico, normas, valores, cultura, instituciones y formas de organización que les permiten interactuar y convivir de manera organizada. Esta interacción social implica la creación de estructuras y sistemas que regulan la convivencia, el intercambio de recursos, la cooperación, el desarrollo de actividades económicas, políticas, culturales y el establecimiento de relaciones interpersonales, además, la unión de un grupo de individuos que comparten intereses, objetivos o características comunes y que se organizan para actuar en conjunto en pos de un fin específico surgen valores como la colaboración, la solidaridad y la suma de esfuerzos para alcanzar metas o resolver problemas que afectan al grupo en su conjunto, puede manifestarse en diversas formas, como movimientos sociales, asociaciones, comunidades o equipos de trabajo, y puede ser impulsada por motivaciones sociales, políticas, culturales o económicas.

La solidaridad es la expresión de apoyo, comprensión y acción conjunta hacia otras personas o grupos que se encuentran en situaciones de necesidad, vulnerabilidad o dificultad. Este sentimiento implica la disposición a brindar ayuda desinteresada, empatía y compasión hacia quienes enfrentan adversidades, ya sea a nivel individual o colectivo, también se manifiesta

a través de acciones concretas que buscan aliviar el sufrimiento ajeno, promover la justicia social, fomentar la igualdad de oportunidades y contribuir al bienestar de todos.

Sin embargo, un docente dedicado a la enseñanza y la formación integral de sus estudiantes va más allá de transmitir conocimientos, el docente cumple un rol fundamental en el desarrollo intelectual, emocional y social de sus alumnos. Este profesional no solo transmite información, sino que también guía, motiva, estimula el pensamiento crítico, fomenta la curiosidad y el aprendizaje autónomo, y promueve valores como el respeto, la tolerancia y la responsabilidad, el docente es un modelo a seguir, un facilitador del aprendizaje y un agente de transformación en el proceso educativo, contribuyendo al crecimiento personal y académico de sus estudiante, los docentes, a través de su dedicación y compromiso, tienen el poder de influir positivamente en la vida de los estudiantes, inspirándolos, motivándolos y preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual. Su labor no solo consiste en transmitir conocimientos académicos, sino también en fomentar valores como el respeto, la responsabilidad y la empatía que afianzan las relaciones interpersonales es un acto de compartir conocimientos, experiencias y habilidades con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de todas las personas. Implica la transmisión de información de manera clara y comprensible, pero va más allá al involucrar la motivación, la inspiración y la guía para que los nosotros adquiramos no solo conocimientos, sino también la capacidad de reflexionar, cuestionar, analizar y aplicar lo aprendido en nuestra vida diaria.

Enseñar va más allá de la mera instrucción; implica establecer conexiones significativas con los estudiantes, motivarlos a explorar y descubrir.

Así mismo, el docente como formador es facilitador del aprendizaje, alguien que tiene la capacidad de crear un ambiente propicio para que las personas adquieran nuevos conocimientos, desarrollen habilidades y reflexionen sobre su propio crecimiento, este rol implica no solo impartir información, sino también fomentar la participación activa y el pensamiento crítico en el cual también tiene la habilidad de transmitir conocimientos, habilidades y valores de manera efectiva a otras personas, con el fin de contribuir a su desarrollo personal y profesional, además, un buen formador inspira, motiva y guía a sus estudiantes para que alcancen su máximo potencial

Un educador es el guía y mentor que no solo transmite conocimientos académicos, sino que también promueve el desarrollo integral de sus estudiantes. Un educador tiene la

responsabilidad de fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, el respeto, la empatía y los valores éticos, contribuyendo así al crecimiento personal y social de quienes están a su cargo, además de esto solo puede conocer como un agente de cambio que, a través de su labor pedagógica, busca no solo impartir conocimientos, sino también formar individuos autónomos, responsables y críticos. Su rol va más allá de la enseñanza académica, ya que implica cultivar habilidades socioemocionales, fomentar la inclusión, el respeto a la diversidad y promover el desarrollo integral de cada estudiante, además de esto genera inspiración y conocimiento que ilumina el camino de sus estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias para crecer, aprender y enfrentar los desafíos de la vida

Por otra parte, se lo conoce como aquel individuo que, a través de sus acciones, palabras y ejemplo de vida, tiene la capacidad de tocar las fibras más profundas del ser humano, despertando la chispa de la motivación, el propósito y la determinación en aquellos que lo rodean, esta persona no solo transmite entusiasmo y optimismo, sino que también ofrece un sentido de dirección y significado a través de su propia autenticidad y pasión. Un inspirador no solo motiva momentáneamente, sino que deja una huella perdurable en el corazón y la mente de quienes tienen el privilegio de cruzar su camino, este tiene la capacidad de despertar emociones positivas, motivación y entusiasmo en los demás. Esta persona es capaz de transmitir su pasión, energía y optimismo, generando un impacto profundo en quienes lo rodean. Un inspirador motiva a otros a alcanzar sus metas, a superar obstáculos y a descubrir su propio potencial, convirtiéndose en un modelo a seguir y en un impulsor del cambio y la superación personal.

En este sentido tiene la capacidad única de ver el mundo desde una perspectiva diferente, combinando ideas, conceptos y elementos de manera innovadora para dar vida a nuevas soluciones, productos o expresiones artísticas, esta persona no solo posee una mente abierta y curiosa, sino que también tiene la habilidad de desafiar lo convencional, romper barreras y encontrar belleza y funcionalidad en lo inesperado. Un creativo es un agente de cambio que transforma la realidad a través de su imaginación y originalidad. Utiliza su imaginación, intuición y conocimientos para generar ideas novedosas y soluciones innovadoras a los desafíos que se le presentan. Esta persona posee la habilidad de fusionar conceptos, explorar nuevas perspectivas y materializar su inspiración en formas tangibles, ya sea a través del arte, el diseño, la tecnología o cualquier otra expresión creativa. Un creativo es un pensador audaz y original que tiene la capacidad de ver posibilidades donde otros ven limitaciones. Esta persona utiliza su

imaginación y habilidades para idear soluciones innovadoras, diseñar productos únicos o expresar ideas de manera sorprendente.

Además, Un individuo comprometido es aquel que demuestra una dedicación inquebrantable hacia una causa, un objetivo o una responsabilidad. Esta persona asume con seriedad y entusiasmo sus compromisos, mostrando perseverancia, integridad y una disposición constante para contribuir de manera significativa, se destaca por su perseverancia, su ética laboral y su disposición para superar obstáculos, demostrando un alto grado de responsabilidad y entrega en todas sus acciones.

9. Propuesta de Intervención Pedagógica

9.1 Título

Los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.

9.2 Caracterización

Los juegos lúdicos permiten estimular la memoria, utilizando el trabajo con imágenes, palabras o números incluso el manejo de las emociones y la resolución de problemas cabe resaltar también que a través de la cooperación entre los individuos promueve la comunicación y a su vez la empatía.

Para lograr los objetivos planteados se realizará un plan integral donde permita identificar los comportamientos y situaciones que se estén presentando en el objeto de estudio el cual son jóvenes de estrato 0-1 en edades de 12-14 años de edad, así también en el entorno, se implementara herramientas lúdicas como el juego para el mejoramiento de las relaciones interpersonales y por último se pasara a analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los jóvenes de la escuela deportiva.

Los juegos lúdicos están diseñados para divertir de igual manera a entretener a las personas, están centrados en la diversión y en la experiencia de juego en sí, más que en la competencia o la victoria, estos se desarrollan en un espacio en específico, tienen reglas establecidas donde guían la interacción entre los participantes, se pueden proponer reglas simples o complejas pero, el objetivo de éstas es mantener el juego organizado del mismo modo equilibrado, Cada tipo de juego tiene sus propias características igualmente beneficios, pero todos comparten la premisa de combinar diversión paralelamente aprendizaje.

Además han demostrado ser una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los jóvenes, estos juegos no solo entretienen, sino que también el juego es una actividad que lo caracteriza al ser humano, especialmente en la infancia, a través del juego los jóvenes exploran, experimentan y construyen conocimiento, desde la parte pedagógica el juego se considera una estrategia efectiva para el aprendizaje, permitiendo la adquisición de conocimientos, habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera lúdica a su vez placentera, la propuesta de intervención pedagógica que se llevara a cabo está basada en el juego

lúdico, se busca que los jóvenes mejore sus relaciones interpersonales, fomentando en él, la creatividad y el ocio.

9.3 Pensamiento Pedagógico

Huizinga (1938), escribió "Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture". En este libro, Huizinga explora la idea de que el juego no es solo una actividad recreativa, sino que también desempeña un papel fundamental en la formación de la cultura y la sociedad, argumentando que el juego es una actividad fundamentalmente humana que precede a la cultura misma, y que su influencia se extiende a prácticamente todos los aspectos de la vida humana además sostiene que el juego tiene un impacto en la religión, el arte, la política y otras áreas de la vida social. Ofreciendo una perspectiva profunda y amplia sobre los juegos lúdicos, destacando su importancia en la formación y evolución de la cultura humana.

En su obra muestra la premisa fundamental de que el juego no es simplemente una actividad trivial, sino que es una fuerza vital que impregna todas las facetas que tiene la vida humana. Teniendo en cuenta desde los rituales más primitivos hasta las formas más sofisticadas de expresión cultural, el juego está intrínsecamente ligado a la experiencia humana y desempeña un papel crucial en la formación de la identidad individual y colectiva, una de las contribuciones más importantes de Huizinga es su concepto del "homo ludens", el ser humano como jugador. Donde sostiene que el juego es una característica innata de la humanidad, que se manifiesta en diversas formas a lo largo de la historia y en diferentes culturas. Desde los juegos infantiles hasta las competiciones deportivas y los rituales religiosos, el juego está arraigado en la experiencia humana y es una parte integral de nuestra existencia.

De la misma manera Huizinga también explora la relación entre el juego y la civilización, argumentando que el juego ha sido una fuerza impulsora detrás del desarrollo cultural y social de la humanidad. Desde los primeros juegos ceremoniales hasta los deportes modernos, el juego ha servido como un medio para la cohesión social, la transmisión de valores culturales y la resolución de conflictos en ese mismo sentido, se analiza el papel del esparcimiento en la política y la guerra, evidenciando cómo muchas actividades políticas y militares tienen elementos de juego, donde los participantes compiten por el poder dentro de un marco de unas reglas ya establecidas. Sugiere que entender el juego como una fuerza subyacente en la política y la guerra

nos permite comprender mejor las dinámicas de poder y las motivaciones humanas detrás de estos fenómenos.

Por otro lado, el análisis de Huizinga sobre el papel del juego en la creatividad y la expresión artística amplía la comprensión de cómo el juego puede influir en otras áreas de la vida humana, su argumento de que el juego y la creatividad comparten características fundamentales puede llevar a apreciar más profundamente la conexión entre el juego y la innovación cultural.

Uno de los conceptos más importantes que Huizinga introduce es el de "círculo mágico", que describe el espacio temporal y físico dentro del cual se desarrolla el juego, dentro de este círculo, las reglas del juego prevalecen y los participantes están protegidos de las preocupaciones del mundo exterior lo que conlleva a reflexionar sobre la importancia del juego como un espacio seguro para la exploración y la experimentación. Donde este sugiere que este espacio del juego es fundamental para la experiencia lúdica y que la ruptura de este círculo puede tener consecuencias desastrosas para la sociedad.

Además, se examina el papel del juego en la creatividad y la expresión artística, argumentando que el juego comparte características fundamentales con la creatividad y la imaginación. Desde las primeras formas de expresión artística hasta las obras maestras de la literatura y el arte, el juego ha sido una fuente de inspiración y un medio para explorar nuevas ideas y conceptos en última instancia, "Homo Ludens" de Huizinga es un llamado a reconsiderar la importancia del juego en nuestras vidas y en la sociedad en su conjunto. A través de un análisis perspicaz y erudito, Huizinga revela cómo el juego ha sido y sigue siendo una fuerza fundamental en la formación de la cultura humana. Al entender el juego como una fuerza vital que impregna todas las facetas de la vida humana, podemos apreciar mejor su papel en la formación de la identidad individual y colectiva, así como en el desarrollo cultural y social de la humanidad, de la misma manera el juego está totalmente ligado a la vida humana así como en diferentes idiomas y en sus diferentes culturas e incluso en su forma más primitiva desde lo que son los rituales y así mismo lo que es la guerra, el juego les proporciona un lugar seguro donde pueden explorar identidades y roles que aplican su propia imaginación Para así tener un progreso en lo que es la parte social y cultural.

9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica

La propuesta de investigación resalta la importancia de la convivencia escolar positiva en un entorno diverso y cambiante, de igual forma se destaca la importancia del respeto y la empatía de modo que los jóvenes de esta categoría hagan parte de un entorno educativo con la ausencia de conflictos, en dónde se promueva la diversidad y posteriormente se fomente un ambiente académico, deportivo tranquilo, cabe mencionar, que para generar una convivencia en diversos contextos se requiere de la colaboración de quienes hacen parte de la comunidad enfatizando la necesidad de cultivar un ambiente donde la armonía y el respeto sean fundamentales para el crecimiento personal, teniendo en cuenta, que el respeto entre compañeros en diversos entornos tiene vital importancia para el aprendizaje y el desarrollo personal e integral de los jóvenes.

El juego lúdico tiene un gran dominio socializador, puesto que ayuda al ser humano a encontrarse consigo mismo y os diferentes miembros de la familia, creando así un ambiente de buenas relaciones en el contexto familiar. Por otro lado, cabe resaltar que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje de valores, teniendo en cuenta los cambios que se van presentando en el transcurrir de la vida, tanto a nivel social, como afectivo y, permite desarrollar la aceptación de sí mismo y de los demás.

La lúdica va más allá de jugar; es un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; se establece de forma sistemática e intencional, pero, especialmente, de forma creativa, brindando el mayor número de interrelaciones entre los sujetos y los contenidos de aprendizaje. La metodología de nuestra estrategia con los jóvenes de esta categoría es orientar las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un 'clima lúdico'. Estas actividades lúdicas contemplan el acto educativo como mediador en el proceso de aprendizaje y en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad.

Jiménez (2003) sostiene que, enseñar a través del juego, es el más viejo sueño de la pedagogía, este enfoque en el juego es una forma de enseñanza, se alinea con teorías pedagógicas como el constructivismo, que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Además, el juego puede proporcionar un entorno seguro para cometer errores y experimentar, lo que es esencial para el proceso de aprendizaje, la idea de enseñar a través del juego ha sido un concepto recurrente en la pedagogía a lo largo de la historia. El juego como herramienta educativa ha demostrado ser efectivo para motivar a los

estudiantes, fomentar la creatividad, promover la colaboración y facilitar el aprendizaje significativo

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones, Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer

Las relaciones humanas se refieren al trato o la comunicación que se establece entre dos o más personas; son muy importantes en las instituciones escolares, puesto que durante la actividad educativa se produce un proceso recíproco mediante el cual las personas que se ponen en contacto valoran los comportamientos de los otros y se forman opiniones acerca de ellos, todo lo cual suscita sentimientos que influyen en el tipo de relaciones que se establecen. (Texeidó Saballs y Capell Castañar, 2002).

En correspondencia con lo anterior, Texeidó Saballs y Capell Castañar (2002), afirman que existe un conjunto de factores personales, emocionales y de contacto interpersonal que el profesor debe tener en cuenta para la gestión adecuada del aula, entre los que menciona: la atención individualizada, el refuerzo positivo, la vinculación personal, el contacto emocional, la equidad en el trato, la justicia para administrar premios y castigos, la transparencia, la coherencia entre lo que se dice y lo que se hace, el afrontamiento directo de los problemas y conflictos en el aula. Como nos dicen Texeidó y Capell estas relaciones que se promueven en el contexto estudiantil es de vital importancia ya que mediante a ella son fundamentales para el ambiente de aprendizaje y el bienestar de todos.

El término clima, referido a las instituciones escolares, ha sido utilizado en la literatura especializada de diversas maneras; específicamente Cere (1993, citado en Cornejo y Redondo 2001) señala que:

Es el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinadas por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante a la vez de distintos procesos educativos (p. 3).

También el clima ha sido descrito, desde el punto de vista ecológico, como la relación que se establece entre el entorno físico y material del centro y las características de las personas

o grupos; así mismo se ha considerado para esta descripción el sistema social, esto es, las interacciones y relaciones sociales.

En las relaciones interpersonales que se dan en el contexto escolar, producto de las interacciones entre los diversos integrantes de la comunidad educativa -estudiantes, docentes, directivos-, se debe rescatar y fortalecer los principios y valores éticos del comportamiento, aceptando las diferencias, reviviendo modales desde el seno familiar como primer educador, teniendo en cuenta que todos somos importantes e iguales, con los mismos derechos como seres humanos capaces de relacionarnos con los demás, buscando que prime el bien común, como herramienta para salir adelante y transformar el contexto, siendo útiles a la sociedad.

Es relevante destacar que, la relación interpersonal se refiere a la posibilidad de identificar y establecer distinciones entre los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las personas que se encuentran alrededor

La inteligencia interpersonal, como certifica Gardner (2005), es la que permite entender a los demás; este tipo de inteligencia es más importante en la vida diaria, que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de pareja, los amigos y, en gran medida, el éxito en el trabajo o el estudio. En tal sentido, se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades: la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales. Estas relaciones se dan desde el primer día de nuestra existencia; es por eso que el ser humano es un ser sociable que se vincula entre dos o más personas, basándose en sus emociones, sentimientos, intereses y actividades sociales.

9.5 Plan de Actividades y Procedimientos

9.5.1 Proceso Metodológico

Se realizará una observación en las diferentes prácticas de fútbol de los adolescentes de la escuela de formación deportiva, tomando como evidencia que a través de los juegos tradicionales se fomentará un espacio de confianza, empatía y respeto entre los ellos, cabe resaltar que por medio de estos juegos se destacan el trabajo en equipo, trabajo cooperativo, resolución de problemas entre otros. Se inicio con la recopilación de información sobre el estado actual de las relaciones interpersonales, se establecieron objetivos claros, se realizaron las actividades adecuadas, como dinámicas grupales, juegos cooperativos y talleres que promovieron la

interacción entre los adolescentes, se organizaron sesiones semanales o quincenales, donde se llevaron a cabo las actividades planificadas a lo largo de este trabajo. Así mismo, se realizaron 12 planes de clases, utilizando los métodos de enseñanza como: mando directo, mando directo modificado, resolución de problemas entre otros, de igual manera, se realiza una evaluación constante mediante la observación directa de las interacciones y la recolección de información de los participantes, esto permite identificar mejoras en la comunicación y ajustar las actividades según sea necesario.

Sin embargo, se llevó a cabo una sesión de reflexión donde los adolescentes de la escuela de formación comparten sus experiencias y aprendizajes, se elaboró un informe que resumía los hallazgos y proporciono recomendaciones para futuras iniciativas, se fomentaron espacios permanentes donde los adolescentes puedan seguir practicando lo aprendido, además, se incluyó a las familias en algunas actividades para fortalecer el apoyo en casa. por último, se realizó con participación de distintos personajes, en primer lugar, los profesores de la escuela desempeñan un papel fundamental, ya que son quienes facilitan en el entorno escolar y pueden identificar las dinámicas sociales entre los estudiantes, los padres de familia son otro grupo esencial, ya que su participación refuerza el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales en casa, se les invitara a participar en talleres y sesiones informativas para que comprendan mejor las dinámicas de este trabajo de investigación, otro participante seria el entrenador de la escuela de formación en el cual también cumple un papel fundamental en las relaciones de los adolescentes ya que es uno de los responsable de que estas relaciones mejore a través de su participación en la conducta de los adolescentes.

9.5.2 Proceso Didáctico

Se llevo a cabo un trabajo con juegos lúdicos, específicamente vinculados al fútbol, orientado a adolescentes. El propósito fue fomentar una práctica saludable y mejorar sus conocimientos en el ámbito deportivo, así como al desarrollo de habilidades técnicas dentro del campo de juego y al mejoramiento de las relaciones interpersonales. Las actividades se realizaron en el municipio de Ricaurte, Nariño, en el polideportivo situado en el barrio Cartagena, dirigido a adolescentes de 12 a 14 años que pertenecen a la escuela de fútbol de la Alcaldía del Municipio.

La fase inicial comenzó con un juego muy conocido, denominado "tope", que es una tradición entre los adolescentes. Esta actividad sirvió como una etapa para que los jóvenes calienten antes de la práctica y para que se familiaricen con este juego tradicional relacionado con el fútbol. En este ejercicio, cada participante deberá mantenerse activo sin ser tocado por la persona seleccionada por el docente.

Durante la fase central, se profundizó en actividades dinámicas que permitieron una mayor participación de los adolescentes. Se presentó el tema y se trabajó en aspectos técnicos y de precisión para todos los jugadores, incluyendo un portero por equipo. En esta etapa, se continuó utilizando el mismo juego tradicional, pero con diferentes reglas, lo que resulta atractivo para los adolescentes. El "tope", en particular, está relacionada con el deporte y ayudará a mantener su interés en la clase, permitiéndoles participar de manera activa.

En la fase final, se realizó una actividad donde todos deberán ser muy participativos. El docente explicó las tareas a desarrollar durante el juego tradicional vinculado al fútbol. Se abordaron tanto aspectos físicos como técnicos, fomentando entre los adolescentes habilidades de trabajo en equipo y comunicación durante esta actividad centrada en la "tope". En esta etapa, un grupo trabajó utilizando diversas partes del cuerpo según las indicaciones del docente durante un tiempo determinado, para luego dar paso al siguiente compañero que repetirá la misma dinámica. De este modo, ambos podrán desarrollar habilidades técnicas mientras disfrutaban con sus compañeros.

9.5.3 Plan de Actividades Preliminares

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Víctor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena – Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	1	GRADO O EDADES:	12 a 14 años
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>ACTIVIDAD 1:</p> <p>El juego consiste en que un estudiante estará dentro de un círculo que estará formado por los compañeros donde los que están afuera no deben dejarse tocar por el jugador que se encuentra adentro, Una vez tocado habrá en cada una de las porterías un portero donde el que es tocado debe quedarse quieto porque al final se forma por dos equipos y esto se define desde el punto penalti así sumando unos puntos para cada equipo.</p> <p>ACTIVIDAD 2:</p> <p>Para dar inicio se divide al grupo en dos equipos que estarán por toda el área que determinará el docente donde primero atrapa un equipo y el otro debe no dejarse atrapar así una vez agarrados por cada equipo se escogerá un portero donde los que fueron atrapados serán los que Separen en la barrera Del tiro libre que se va a realizar en este caso serán tres por derecha y tres por izquierda, Así con el otro grupo hasta que el equipo logre hacer más goles para poder sumar un punto.</p> <p>ACTIVIDAD 3:</p> <p>En los mismos dos equipos que fueron seleccionados anteriormente se van a</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

	<p>escoger en parejitas de los equipos contrarios donde deben mirarse frente a frente donde un equipo es el que tendrá el balón mientras se lo tira al cuerpo realizando un gesto técnico y así moviéndose en esquiing cuando el docente diga tope el equipo que tenía el balón debe salir corriendo hasta cierta parte donde esté marcado por el docente sin dejarse tocar del otro compañero que estaba activamente trabajando con el balón y así se va combinando el ejercicio con el otro equipo para que trabajen de la misma manera y muy activamente entrando en calor para realizar una Práctica .</p> <p>Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>						
ACCIÓN FINAL			MANDO DIRECTO				10 minutos
OBJETIVO DE APRENDIZAJE							
COMPETENCIA A EVALUAR							
CONCEPTUAL		PROCEDIMENTAL		ACTITUDINAL			
Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.		Realiza los juegos de forma idónea.		Ejecuta los juegos con mucho respeto esperando su turno y respetando a sus compañeros.			
OBSERVACIONES							
Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas puntualidad							

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR: 3104921321 SEMESTRE: 10-A
--

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

3222581445

TELÉFONO/CELULAR**DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN**

Adolescentes de 12 a 14 años, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	2	GRADO O EDADES:	FECHA:
		12 a 14 años	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>ACTIVIDAD 1: Para dar inicio se forma dos equipos donde estarán ubicados en hileras donde más delante de ellos tendrán un cuadro llamado el neto donde cada adolescente tiene que salir con un balón en velocidad y llegar al punto donde se encuentra la canica realizar el lanzamiento una vez haya terminado debe regresar de la manera más rápida con conducción de balón de la manera más rápida para darle lugar a su compañero el que equipo que haya sacado más canicas será el ganador</p> <p>ACTIVIDAD 2: Se forma dos equipos dónde estarán en la mitad de la cancha en forma de una u cada equipo dejando como separación la parte del centro que divide a los otros grupos donde estará ubicado un balón más adelante estará ubicado una ca para cada equipo de jugar al hoyo cada participante tendrá otorgado un número el docente escogerá el número para que el Jugador pueda salir una vez salga debe agarrar el balón y dar una vuelta alrededor del círculo de su equipo para realizar una conducción de balón alrededor de ellos Debe llegar hasta la parte del centro donde encontraron los valores y salir agarrar la canica que le pertenece a cada equipo el primero que haya llegado será el primero que hará lanzamiento</p> <p>ACTIVIDAD 3: Se divide el grupo de manera homogénea en dos equipos donde tendrán más adelante de ellos una serie de platos en el cual el primero de cada fila debe salir con un balón donde tenga que esquivar los de derecha izquierda</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

	<p>realizando una conducción rápida, para cada equipo habrá un tiempo determinado y adelante de ellos habrá un círculo Grande donde habrán bastantes canicas El primero que llegue tendrá la oportunidad de agarrar un Bolón que es una bola un poco más grande y el segundo tendrá que escoger una canica que es una bola más pequeña deberán lanzar y tratar de sacar la mayoría de canicas que se encuentren dentro Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>		
ACCIÓN FINAL	MANDO DIRECTO		10 minutos
COMPETENCIA A EVALUAR			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Reconocer en los adolescentes como son sus relaciones dentro y fuera del ámbito educativo	CONCEPTUAL	Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.	ACTITUDINAL
	PROCEDIMENTAL	Realiza los juegos de forma idónea.	ACTITUDINAL
ESTRATEGIA EVALUATIVA			
Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas, puntualidad.			
OBSERVACIONES			
Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas, puntualidad.			

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	3	GRADO O EDADES:	FECHA:
		12 a 14 años	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 Minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>ACTIVIDAD 1:</p> <p>Para dar inicio se divide el grupo en dos equipos donde estará ubicados en hileras el primero de cada equipo va a estar con un balón y más delante de ellos 2 balones más para jugar el ponchado con el pie en este caso la dinámica trata de que los primeros de cada grupo va a estar haciendo tenencia de balón y la persona que haga caer primero el balón tendrá que salir todo el grupo hasta cierta parte de la cancha que el docente ordena y los del grupo del adolescente que no ha dejado caer el balón deben salir de la manera rápida a poncharlos únicamente solo con el pie</p> <p>ACTIVIDAD 2:</p> <p>Se divide el grupo en 4 esquinas donde en cada esquina estarán 3 jugadores sin dejar caer el balón mejorando la parte técnica una vez ya formadas Las cuatro esquinas quedarán por dentro del espacio ciertos jugadores los cuales deberán evitar ser ponchados por Los balones que están por fuera con los demás compañeros que están haciendo tenencia de balón una vez el docente de la orden todos adolescentes de las cuatro esquinas deberán tratar de ponchar a los compañeros que se encuentran dentro</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

ACTIVIDAD 3:	<p>Se formó un círculo bastante amplio donde por dentro estará un Adolescente el cual estará muy atento a los balones que están por fuera y los tienen los compañeros que Están formando el círculo primero trabajamos con un balón solamente con el pie mejorando el pase y una buena precisión el compañero que se encuentra dentro tendrá que esquivarlo a medida que vaya avanzando la actividad iremos aumentando balones</p> <p>Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>		
ACCIÓN FINAL	MANDO DIRECTO		10 minutos
COMPETENCIA A EVALUAR			
Mejorar en el adolescente sus relaciones interpersonales en el ámbito educativo.	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL
		Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.	Realiza los juegos de forma idónea.
			Ejecuta los juegos con mucho respeto esperando su turno y respetando a sus compañeros.
ESTRATEGIA EVALUATIVA			
Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas puntualidad			
OBSERVACIONES			

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrío/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	4	GRADO O EDADES:	FECHA:
		12 a 14 años	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 Minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>ACTIVIDAD 1:</p> <p>Para dar inicio se divide al grupo en cuatro equipos donde el primero de cada fila tendrá un costal donde deberá meterse dentro del y más adelante habrá un compañero por cada grupo que tendrá un balón donde se realizará un gesto técnico que es el golpe de cabeza en este caso el primero de cada fila debe salir de la manera más rápida saltando con el costal hasta llegar a donde su compañero realizar el gesto técnico y volver de la misma manera y entregarle el costal a su compañero para que realice el mismo ejercicio</p> <p>ACTIVIDAD 2:</p> <p>se divide el grupo en dos equipos Dónde se forman cada equipo realizando una u dejando un espacio en el centro donde estará un costal para cada equipo cada estudiante se le otorgará un número en el cual debe salir de la manera más rápida agarrar el costal e irse saltando dentro del costal por fuera del círculo y llegar a la parte de atrás de donde está el último compañero de los dos equipos y así pasar por el centro y dejar el costal donde más adelante estará un balón que Deberá patear el que llegue más rápido tratando de anotar un gol al compañero que estará tapando y así poder obtener un punto para cada equipo</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

	<p>ACTIVIDAD 3:</p> <p>Se divide el grupo tres equipos donde estarán formados en hileras el primero de cada fila tendrá un balón en el cual como regla tendrá que realizar 10 técnicas sin dejar caer el balón en este caso se trabajará alternadas donde se trabaja las dos Piernas, Una vez haya terminado de deberá pasar y agarrar El costal y deberá Irse saltando dentro de él superando unos obstáculos, deberá volver de la misma manera y Dejar el costal donde lo encontró y pasar a darle la mano a su compañero para que él sea el siguiente que deberá realizar la misma Dinámica</p> <p>Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>		<p>MANDO DIRECTO</p> <p>10 minutos</p>
<p>ACCIÓN FINAL</p>			
<p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</p>			
<p>Mejorar en el adolescente sus relaciones dentro del ámbito educativo</p>	<p>CONCEPTUAL</p> <p>Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza los juegos de forma idónea.</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Ejecuta los juegos con mucho respeto esperando su turno y respetando a sus compañeros.</p>
<p>ESTRATEGIA EVALUATIVA</p>			
<p>OBSERVACIONES</p>	<p>Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas puntualidad</p>		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	5	GRADO O EDADES:	12 a 14 años
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 Minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>Actividad 1. Captura la bandera</p> <p>Se divide el grupo en partes iguales formando dos Equipos donde el objetivo es tratar de capturar la bandera del equipo contrario en el cual el otro equipo deberá no dejarse Quitar su bandera donde estarán ubicadas en cada esquina de la cancha de fútbol</p> <p>VARIANTE: A la orden del docente solamente saldrán ciertas participantes de cada grupo a lo que a los que él decide escoger y sólo ciertas participantes del otro grupo Deberán no dejarse quitar la bandera</p> <p>Actividad 2: fútbol tenis</p> <p>Se divide al grupo de manera homogénea tratando de sacar varios grupos para tratar de hacerlo más divertido Dónde se va a atrasar una línea en cada grupo el objetivo es hace tres toques con el balón sin dejarlo caer y poder pasarlo hacia el otro grupo que deberá hacer lo mismo, pero primero tiene que dar un bote</p> <p>Variante 1: Se pasará únicamente con la cabeza o con la parte del cuerpo que el docente diga Variante 2: equipo Ganador se va a enfrentar al otro ganador tratando de hacer un minitorneo</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

	<p>ACTIVIDAD 3: ponchado</p> <p>Se forma al grupo donde que estar en un círculo y en el centro del círculo va a estar un cono y un balón donde en este caso juega un papel muy importante el cono donde tendrán que agarrarlo y tirarlo, pero dejando de parado una vez caiga así el alumno que Manzo deberá agarrar el balón y ponchar a sus compañeros donde ellos tienen que estar pendientes para poder correr sin dejarse ponchar</p> <p>Variante: habrá dos balones y dos conos donde tendrán que estar más atentos para poder correr</p> <p>Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>	<p>MANDO DIRECTO</p>	
<p>ACCIÓN FINAL</p>			<p>10 minutos</p>
COMPETENCIA A EVALUAR			
<p>Afianzar como son las relaciones del adolescente para prolongar el momento del juego</p>	<p>CONCEPTUAL</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p>	<p>ACTITUDINAL</p>
	<p>Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.</p>	<p>ejecuta los juegos de forma idónea.</p>	<p>Respeto las reglas de los juegos esperando su turno y respetando a sus compañeros.</p>
ESTRATEGIA EVALUATIVA			
<p>OBSERVACIONES</p>	<p>Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas puntualidad</p>		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm				x			
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	6	GRADO O EDADES:	FECHA:
		12 a 14 años	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	Saludo de bienvenida Presentación del docente Conversatorio del acompañamiento	MANDO DIRECTO MODIFICADO	10 Minutos
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>Actividad 1. EL BALERO O COCA</p> <p>Es un objeto formado por dos partes y unidas por una cuerda, en sus extremidades hay una bola de madera hueca y un tallo para poder incrustarlo. Particularmente este juego se realiza de manera individual por competencias y gana quien realice más emboques acercados</p> <p>Actividad 2. RONDA LA RUEDA</p> <p>Los participantes forman un círculo agarrado de las manos girando circularmente a la izquierda o derecha cantando Rueda con pan y canela tomate tu tinto y ándate a la escuela y sino no quieres ir acuéstate a dormir, el que no cumple paga penitencia</p> <p>Actividad 3. EL ZUMBAMBICO</p>	MANDO DIRECTO MODIFICADO	40 minutos

	<p>Consiste en la elaboración de tapas de gaseosas aplanadas haciéndose dos pequeños huecos con el fin de introducir un hilo o una cuerda, los extremos eran sujetados por ambas manos haciendo movimientos hacia adelante y hacia atrás y así mismo templando la cuerda, lo que hará e un sonido de zumbambico.</p> <p>PENITENCIAS PARA EL ZUMBAMBICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Danzar un baile típico • Cantar una canción de la región 		
<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>Retroalimentación Experiencias adquiridas del ejercicio</p>	<p>MANDO DIRECTO</p>	<p>10 minutos</p>
<p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</p>			
<p>Afianzar las relaciones del adolescente para prolongar el momento del juego</p>	<p>CONCEPTUAL Manejo idóneo de conceptos sobre la temática desarrollada.</p>	<p>PROCEDIMENTAL Realiza los juegos de forma idónea.</p>	<p>ACTITUDINAL Ejecuta los juegos con mucho respeto esperando su turno y respetando a sus compañeros.</p>
<p>OBSERVACIONES</p>			
<p>ESTRATEGIA EVALUATIVA Trabajo en equipo, Respeto, Preguntas guiadas puntualidad</p>			

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 SEMESTRE: 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
------	-------	--------	-----------	--------	---------	--------	---------

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	7	GRADO O EDADES:	FECHA:
		12 a 14 años	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Saludo</p> <p>Actividad “COMECOCOS”</p> <p>Sobre las líneas pintadas en el suelo del polideportivo, se trata de ir caminando por las líneas pintadas en el suelo (cocos) para no ser atrapados por el que se la queda (comecocos). No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos cocos se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta. El niño atrapado intercambiará su rol con el comecocos.</p> <p>Variantes: Utilizar distintos tipos de desplazamientos. Introducir varios comecocos. Reducir progresivamente los espacios o delimitar las líneas por las que se puede pasar (colores).</p> <p>Recursos materiales: espacio con líneas pintadas en el suelo (polideportivo)</p>	MANDO DIRECTO	10 min

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>ACTIVIDAD 1 Carrera de Dribbling.</p> <p>Cómo jugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca el carro de balineras en una pista recta. - Los jugadores deben driblar un balón desde una línea de inicio hasta el carro, pasarlo por debajo y regresar a la línea de meta. - El primero en completar el recorrido gana. Puedes hacer varias rondas y variar la distancia. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un carro de balineras. - Balones de fútbol pequeños (o pelotas que se puedan usar en el carro) <p>ACTIVIDAD 2. Tiro a Portería Móvil</p> <ul style="list-style-type: none"> - coloca el carro a una distancia determinada como si fuera una portería móvil. - Los jugadores deben intentar anotar tiros desde diferentes posiciones. El carro puede moverse lentamente entre turnos para aumentar la dificultad. - Cada jugador tiene un número limitado de tiros y se contabilizan los goles anotados. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un carro de balineras. - Un balón de fútbol. - Conos o marcas para delimitar la portería. <p>ACTIVIDAD 3. Pases en Movimiento</p>	<p>MANDO DIRECTO</p>	<p>45 min</p>
---	---	----------------------	---------------

	<p>- Coloca el carro a una distancia establecida y llena el carro con algunos balones.</p> <p>- Los jugadores deben pasarse el balón entre ellos mientras se mueven hacia el carro, donde deben intentar hacer un pase preciso para que un compañero atrape el balón dentro del carro.</p> <p>- Se pueden establecer puntos para cada pase exitoso realizado al carro.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un carro de balineras. - Balones de fútbol. <ul style="list-style-type: none"> ● Caminar por todo el espacio para evita calambres ● Estiramiento ● Retroalimentación 	<p>MANDO DIRECTO MODIFICADO</p>	<p>10 MIN</p>	
<p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</p> <p>Desarrollar habilidades motrices, técnicas y tácticas en el fútbol a través de los juegos lúdicos, promoviendo el trabajo en equipo</p>		<p>COMPETENCIA A EVALUAR</p>		
		<p>CONCEPTUAL</p> <p>Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros</p>
<p>OBSERVACIONES</p>		<p>ESTRATEGIA EVALUATIVA</p>		

	<ul style="list-style-type: none">* Llamado a lista* uniforme* puntualidad* respeto compañeros y docente* Participación
--	---

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

**TELÉFONO/CELU
LAR**

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

**NOMBRE DEL
COOPERADOR**

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELUAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	8	GRADO O EDADES:	Adolescentes 12 a 14 años
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Cordial Saludo</p> <p>De forma libre con un globo, Cada niño se desplaza tocando un globo intentando que no se caiga al suelo. Al que se le caiga se quedará quieto con su globo y dirá la siguiente frase “quieto me quedo, globo perolo, si me tocas me voy solo”. Sus compañeros podrán salvarlo tocándole en una parte de su cuerpo</p> <p>Variantes: Variar la forma de desplazarse, o la zona corporal con la que toca el globo.</p>	MANDO DIRECTO	10 min
ACTIVIDAD 1 Trompo y Tiro al Blanco	<p>ACTIVIDAD 1 Trompo y Tiro al Blanco</p> <p>Cómo jugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca varios conos o botellas a diferentes distancias como objetivos. - Cada jugador debe hacer girar su trompo y luego intentar derribar uno de los objetivos lanzando un balón. - Se pueden establecer puntos según la dificultad de los objetivos: más puntos por los más lejanos. - El jugador con más puntos al final gana. 	MANDO DIRECTO	45 min

DESARROLLO DE LA TEMÁTICA

Materiales:

- trompo

ACTIVIDAD 2 Carrera de Trompos y Dribbling

Cómo jugar:

- Marca un circuito que los jugadores deben recorrer.
- Cada jugador hace girar su trompo en el inicio del circuito y, mientras el trompo gira, debe driblar un balón a lo largo del recorrido.
- El jugador que complete el circuito más rápido sin que su trompo se detenga gana.
- Se puede agregar un desafío extra haciendo que los jugadores pasen por obstáculos mientras driblan.

Materiales:

- trompo y balón

ACTIVIDAD 3. Trompo en el Medio Campo

- Dibuja un círculo grande en el suelo que represente una "cancha" de fútbol.
- Los jugadores deben hacer girar su trompo dentro de esta área mientras intentan evitar que los demás derriben sus trompos.
- Si un trompo es derribado, el jugador debe salir del círculo.
- El último jugador con su trompo en pie es el ganador.

Materiales:

- Balones de fútbol.

- Caminar por todo el espacio para evita calambres
- Estiramiento
- Retroalimentación

MANDO DIRECTO
MODIFICADO

ACCIÓN FINAL			10 MIN
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		COMPETENCIA A EVALUAR	
Desarrollar habilidades motrices, técnicas y tácticas en el fútbol a través de los juegos lúdicos.	CONCEPTUAL Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades	PROCEDIMENTAL Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor	ACTITUDINAL Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros
OBSERVACIONES		ESTRATEGIA EVALUATIVA	
		<ul style="list-style-type: none"> * Llamado a lista * uniforme * puntualidad * respeto compañeros y docente * Participación 	

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA DEL TUTOR: _____

FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.
--

CELULAR:3104921321 SEMESTRE: 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN**TELÉFONO/CE
LULAR**

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLE S	JUEVES	VIERNES	SÁBAD O	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA A:	Habilidades Sociomotrices MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES	TEMÁTICA A INSTRUMENTALES	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.	87
SESIÓN:	9	GRADO O EDADES:	Adolescentes entre los 12 a 14 años	FECHA:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Cordial Saludo</p> <p>Por equipos, en filas de 4 a 6 niños, el juego consiste en que la fila se desplaza andando y él último va corriendo rápidamente y se coloca el primero y mantiene la marcha, entonces sale el que se ha quedado último y repite la acción. Se termina cuando el niño que inició el juego el primero vuelva a situarse en esta posición.</p> <p>Variantes: La fila se desplaza trotando. El último pasa a primero corriendo en zig-zag entre sus compañeros. Se puede realizar botando un balón y entregarlo al primero.</p>	MANDO DIRECTO	10 min
DESARROLLO DE LA TEMÁTICA	<p>ACTIVIDAD 1 Carrera de Encostalados con Balón</p> <p>Divide a los jóvenes en equipos y proporciona un saco a cada jugador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador debe meterse en su saco y, al sonar una señal, saltar hasta un punto designado donde deben recoger un balón. - Una vez que recojan el balón, deben driblarlo hasta la línea de meta mientras siguen en el saco. - El equipo que complete primero la carrera gana. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costal - Balones de fútbol pequeños <p>ACTIVIDAD 2. Fútbol Encostalado</p>	MANDO DIRECTO	45 min

<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>- Forma dos equipos y establece un campo de juego delimitado. - Cada jugador debe estar dentro de un saco y solo puede usar la parte superior del cuerpo (manos y cabeza) para mover el balón hacia la portería contraria. - Se pueden establecer reglas para limitar los toques o los pases, pero el objetivo es marcar goles mientras se mantienen dentro del saco</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - costal - Un balón de fútbol. <p>ACTIVIDAD 3. Tiro al Blanco Encostalado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca varios objetivos (pueden ser conos o pequeños arcos) a diferentes distancias. - Los jugadores deben meterse en los sacos y, desde una posición determinada, lanzar el balón hacia los objetivos tratando de derribarlos. - Cada jugador tiene un número limitado de lanzamientos (por ejemplo, tres) y se puntúa según cuántos objetivos derriban <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conos - Balones de fútbol. 	
		<p>MANDO DIRECTO MODIFICADO</p>

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA A EVALUAR		
Fomentar la cooperación través de los juegos lúdicos como el encostalado, en los adolescentes	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades	Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor	Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros
OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA		
	*uniforme *puntualidad *respeto compañeros y docente *Participación		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Víctor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

TELÉFONO/CELULAR

3222581445

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am							x

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	10	GRADO O EDADES:	Adolescentes entre los 12 y 14 años
		FECHA:	

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Cordial Saludo</p> <p>Se divide la clase en cuatro grupos y se sitúan en los extremos de una cruz marcadas con conos separados a la misma distancia, a la señal deberán desplazarse hasta el extremo contrario. De esta manera todos los niños se cruzarán en el centro, tratando de esquivar al resto de sus compañeros. Debemos advertirles para evitar riesgos de accidentes que hay que tratar de no chocarse. Para ello le daremos la consigna de que el que se toque con otra suma un punto. Gana el niño y el equipo que menos puntos obtenga</p> <p>Variantes: Modificar en cada salida el tipo de desplazamiento: andando rápido, corriendo, en desplazamiento lateral, marcha atrás, girando, a pata coja, saltando, agachados y dando palmadas entre las piernas,</p>	MANDO DIRECTO	10 min

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>ACTIVIDAD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza la chaza para delimitar un espacio pequeño. - Forma dos equipos y juega un partido de fútbol con reglas básicas, pero con el desafío de que los jugadores deben mantener el balón en movimiento constante. - Se puede limitar el número de toques por jugador (por ejemplo, máximo 2 toques) para fomentar la rapidez en la toma de decisiones. <p>ACTIVIDAD 2. Tiro al Blanco</p> <p>Coloca varios objetivos (pueden ser conos o pequeñas porterías) dentro de la chaza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se turnan para hacer tiros desde diferentes posiciones hacia los objetivos. - Cada objetivo tiene una puntuación diferente según su dificultad. Gana el jugador que acumule más puntos al final del juego. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conos o marcas para crear una portería. - Balones de fútbol. <p>ACTIVIDAD 3. Fútbol con Obstáculos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea un circuito dentro de la chaza que incluya driblar alrededor de obstáculos, hacer pases a compañeros y finalizar con un tiro a puerta. - Los jugadores deben realizar el circuito en equipos, cronometrando su tiempo total. - Se pueden hacer varias rondas y ajustar las dificultades del circuito según las habilidades del grupo. <p>Materiales:</p>	<p>MANDO DIRECTO</p>	<p>45 min</p>
---	--	----------------------	---------------

<p>ACCIÓN FINAL</p>	<p>- Conos, vallas o cualquier objeto que pueda servir como obstáculo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caminar por todo el espacio para evita calambres ● Estiramiento ● Retroalimentación 	<p>MANDO DIRECTO MODIFICADO</p>	<p>10 MIN</p>
<p>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</p>			
<p>Afianzar a través de las actividades deportivas, utilizando la chaza, el trabajo en equipo en los adolescentes.</p>			
<p>COMPETENCIA A EVALUAR</p>			
<p>CONCEPTUAL</p> <p>Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades</p>		<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros</p>
<p>OBSERVACIONES</p>		<p>ESTRATEGIA EVALUATIVA</p>	

	<ul style="list-style-type: none">*uniforme*puntualidad*respeto compañeros y docente*Participación
--	---

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Victor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 SEMESTRE: 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

3222581445

TELÉFONO/CELULA

R

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años de edad, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am							x

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.	
SESIÓN:	11	GRADO O EDADES:	Adolescentes entre los 12 y 14 años	FECHA:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Cordial Saludo</p> <p>Los niños se desplazan libremente por el espacio hasta escuchar la consigna “mano magnética”, entonces se forman parejas. Uno de la pareja coloca su mano a un palmo de la cara del otro, realizando movimientos lentos con la mano al mismo tiempo que el otro reproduce el movimiento con todo su cuerpo intentando guardar la distancia. Cuando el animador diga “a cargar las pilas” todos se vuelven a dispersar a la espera de volver a escuchar la consigna “mano magnética”.</p>	MANDO DIRECTO	10 min
ACTIVIDAD 1 Canicas al Gol	<p>Dibuja un campo pequeño donde se coloque una portería (puede ser un arco hecho con conos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coloca varias canicas en diferentes posiciones dentro del campo. - Los jugadores deben intentar patear un balón para que golpee las canicas y el saque del área. - Cada vez que un jugador logre sacar una canica, su equipo anota un punto. Se puede establecer un límite de tiempo para aumentar la emoción. 	MANDO DIRECTO	45 min
ACTIVIDAD 2. Fútbol de Canicas			

**DESARROLLO
DE LA
TEMÁTICA**

- Crea un mini campo de fútbol utilizando una caja o una superficie plana.
- En lugar de usar balones, los jugadores utilizarán canicas para jugar.
- Cada equipo debe intentar llevar su canica al “gol” del otro equipo usando solo sus pies para despejar o mover la canica.
- Esto ayuda a desarrollar habilidades de control y precisión al mismo tiempo que se divierten

ACTIVIDAD 3. Tiro a Canicas

- Coloca varias canicas en una línea a cierta distancia del punto de tiro (puedes usar conos como marcadores).
- Los jugadores deben patear un balón desde el punto designado para intentar golpear las canicas y derribarlas.
- Cada canica derribada cuenta como un gol. Al final del juego, se puede discutir sobre la importancia de la precisión en el fútbol y cómo esto se relaciona con el juego de las canicas.

MATERIALES:

Canicas
Balón de fútbol

- Caminar por todo el espacio para evita calambres
- Estiramiento
- Retroalimentación

MANDO DIRECTO
MODIFICADO

ACCIÓN FINAL			10 MIN
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		COMPETENCIA A EVALUAR	
Utilizar estrategias y recursos para lograr un mejor desempeño en el trabajo en equipo entre los adolescentes.	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
	Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades	Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor	Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros
	OBSERVACIONES	ESTRATEGIA EVALUATIVA	
	*uniforme *puntualidad *respeto compañeros y docente *Participación		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA DEL TUTOR: _____

FIRMA DEL COOPERADOR: _____

PLAN DE CLASE – PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE ESTUDIANTE – MAESTRO (A) Víctor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.

CELULAR:3104921321 **SEMESTRE:** 10-A

NOMBRE DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

Escuela deportiva de fútbol Alcaldía Municipio de Ricaurte-Nariño.

DIRECCIÓN

Barrio/ Cartagena - Polideportivo

3222581445

**TELÉFONO/CELULAR
R**

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Adolescentes de 12 a 14 años, sector urbano y rural, escasos recursos, responsables y participan de las actividades deportivas de manera activa.

NOMBRE DEL COOPERADOR

Juan Camilo Fierro Fajardo

TELÉFONO/CELULAR DE CONTACTO

3222581445

HORARIO DE PRÁCTICA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2:00pm-4:00pm					x		
9:00am-11:00am						x	

UNIDAD DIDÁCTICA:	Habilidades Sociomotrices	TEMÁTICA A DESARROLLAR:	Juegos lúdicos adaptados al fútbol.
SESIÓN:	12	GRADO O EDADES:	Adolescentes entre los 12 y 14 años
			FECHA:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES, VARIANTES, MATERIALES.	ESTILO DE ENSEÑANZA	TIEMPO
ACTIVACIÓN	<p>Saludo</p> <p>EL “COMECOCOS”</p> <p>Sobre las líneas pintadas en el suelo del polideportivo, se trata de ir caminando por las líneas pintadas en el suelo (cocos) para no ser atrapados por el que se la queda (comecocos). No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos cocos se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta. El niño atrapado intercambiará su rol con el comecocos.</p> <p>Variantes: Utilizar distintos tipos de desplazamientos. Introducir varios comecocos. Reducir progresivamente los espacios o delimitar las líneas por las que se puede pasar (colores).</p> <p>Recursos materiales: espacio con líneas pintadas en el suelo (polideportivo)</p>	<p>A</p> <p>MANDO DIRECTO</p>	<p>10 min</p>
ACTIVIDAD 1 Sapo Gol	<p>Dibuja un campo con una portería pequeña y coloca un tablero de sapo (puedes usar uno real o dibujar uno).</p>		

<p>DESARROLLO DE LA TEMÁTICA</p>	<p>- Los jugadores deben intentar patear un balón hacia el tablero de sapo desde una distancia determinada.</p> <p>- Cada vez que el balón entra en una de las bocas del sapo, se suman puntos. Se puede establecer un límite de tiempo y el jugador que más puntos obtenga gana.</p> <p>- Esto ayuda a los jóvenes a practicar su puntería mientras se divierten.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sapo - Balones de fútbol <p>ACTIVIDAD 2. Relevos Sapo-Fútbol</p> <p>Divide a los jóvenes en equipos y establece un recorrido que incluya estaciones de sapo y fútbol.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la primera estación, cada jugador debe lanzar canicas o pelotas pequeñas hacia el tablero de sapo para sumar puntos. - En la segunda estación, deben correr hacia una portería y anotar un gol. - El equipo que complete ambos desafíos primero gana. Este juego combina agilidad y precisión. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canicas o pelotas. - Un balón de fútbol. <p>ACTIVIDAD 3. Sapo Fútbol Relámpago</p> <p>Creación de dos equipos y establece un área donde se pueda jugar al fútbol con un tablero de sapo al centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores deben pasar el balón entre ellos mientras tratan de anotar en la portería del equipo contrario. - Cada vez que alguien anota un gol, debe correr rápidamente al tablero de sapo e intentar sumar puntos lanzando una canica antes de regresar al juego. 	<p>MANDO DIRECTO</p> <p>45 min</p>
---	--	------------------------------------

	<p>- El juego continúa durante un tiempo determinado, y al final, se cuentan los goles y los puntos del sapo para ver quién ganó.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caminar por todo el espacio para evita calambres ● Estiramiento ● Retroalimentación 	<p>MANDO DIRECTO MODIFICADO</p>	<p>10 MIN</p>	
COMPETENCIA A EVALUAR				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE				
<p>Utilizar estrategias y recursos para lograr un mejor desempeño en el trabajo en equipo entre los adolescentes.</p>				
OBSERVACIONES		ESTRATEGIA EVALUATIVA		
		<p>CONCEPTUAL</p> <p>Identifica lo que se realizará para la ejecución de los juegos y actividades</p>	<p>PROCEDIMENTAL</p> <p>Realiza correctamente los juegos de tal manera como lo explica el profesor</p>	<p>ACTITUDINAL</p> <p>Actitud al momento de realizar los juegos, el respeto y compartir con sus compañeros</p>
		<p>*uniforme *puntualidad *respeto compañeros y docente *Participación</p>		

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____ FIRMA DEL TUTOR: _____ FIRMA DEL COOPERADOR: _____

9.5.4 Evaluación

A través de los juegos lúdicos, los adolescentes mejoraron sus relaciones interpersonales al aprender a trabajar en equipo y a respetar las opiniones de los demás. Estas actividades fomentan un ambiente de confianza y apoyo mutuo, lo que es crucial para el desarrollo de relaciones saludables. Además, los juegos permitieron a los adolescentes experimentar diferentes roles y perspectivas, lo que enriquece su comprensión de las dinámicas sociales.

Para complementar los juegos lúdicos, se puede utilizar la técnica de entrevistas para recolectar información sobre las experiencias y percepciones de los adolescentes. Las entrevistas permitieron obtener una visión más profunda de cómo los adolescentes perciben sus relaciones interpersonales y qué desafíos enfrentan. Según Yin (2018) “las entrevistas son una herramienta valiosa para comprender las experiencias individuales y obtener datos cualitativos ricos”.

Alternando los juegos lúdicos y entrevistas durante las diferentes secciones de juego, los adolescentes participaron en actividades diseñadas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, en las sesiones de entrevista se pidió que reflexionen sobre sus experiencias y compartan sus pensamientos.

Se realizaron las actividades adecuadas, como dinámicas grupales, juegos cooperativos y talleres que promovieron la interacción entre los adolescentes, se organizaron sesiones semanales y quincenales, donde se llevaron a cabo las actividades planificadas, a lo largo de este trabajo. Así mismo, se realizó una evaluación constante mediante la observación directa de las interacciones y la recolección de información de los participantes, esto permitió identificar mejoras en la comunicación y ajustar las actividades según fue necesario.

Se elaboró un informe que resumía los hallazgos y proporciona recomendaciones para futuras iniciativas, se fomentaron espacios permanentes donde los adolescentes puedan seguir practicando lo aprendido, además, se incluyó a las familias en algunas actividades para fortalecer el apoyo en casa. por último, se realizó con participación de distintos personajes, en primer lugar, los profesores de la escuela quienes desempeñaron un papel fundamental, ya que son quienes facilitan en el entorno escolar y pueden identificar las dinámicas sociales entre los estudiantes.

9.5.5 Recursos

El primer objetivo específico en la recolección de la información fue reconocer como son las relaciones interpersonales de los niños dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva como técnica a utilizar es la observación, los recursos didácticos que se a utilizaron para cumplir con el fin fueron hojas de preguntas, cámara de celular, lapiceros. En el segundo objetivo específico en el cual se pretendió implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales se manejaron los siguientes recursos didácticos para lograrlo, conos, aros, cuerdas, balones, bastones, silbato, parlante, cuadernos y en el último objetivo específico en cual consiste en analizar si esas herramientas lograron intervenir en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los niños de la escuela deportiva se utilizó como técnica una encuesta y en sus materiales didácticos estuvieron hojas del guion de preguntas, cámara, cuadernos, lapiceros.

10. Analisis e Interpretacion de resultados.

Este trabajo se centra en un tema fundamental para el desarrollo integral de los adolescentes de la categoría prejuvenil de la Escuela Deportiva de la Alcaldía del Municipio de Ricaurte: la mejora de las relaciones interpersonales mediante la implementación de juegos lúdicos. En este grupo se ha evidenciado una comunicación afectiva limitada, lo que repercute no solo en el rendimiento deportivo, sino también en la manera en que los jóvenes interactúan, construyen vínculos y desarrollan su identidad social y emocional. Los juegos lúdicos se presentan como una estrategia pedagógica y recreativa que permite a los adolescentes experimentar diversas situaciones de cooperación, competencia sana, resolución de conflictos y expresión emocional en un ambiente seguro y motivador.

De acuerdo con el enfoque cualitativo adoptado, este capítulo no se limita a describir los resultados, sino que busca comprender, interpretar y explicar las dinámicas sociales, emocionales y relacionales evidenciadas durante el proceso investigativo. La interpretación se construye a partir de la triangulación de la información recolectada mediante los instrumentos de observación, entrevista y encuesta, lo cual permite otorgar mayor profundidad, rigor y credibilidad a los hallazgos.

La práctica de actividades lúdicas contribuye a fortalecer habilidades sociales esenciales, como la empatía, la comunicación asertiva, la tolerancia, el respeto y la capacidad de trabajar en equipo, competencias que son clave para la cohesión grupal y el bienestar emocional. Además, estos juegos permiten que los adolescentes reconozcan y regulen sus propias emociones, aprendan a gestionar la frustración y desarrollen un sentido de pertenencia dentro del grupo. Por otro lado, la implementación de estas dinámicas ofrece un espacio en el que los entrenadores y adultos significativos pueden observar, orientar y reforzar conductas positivas, promoviendo un acompañamiento activo que potencia la confianza, la autoestima y la motivación de los participantes.

De esta manera, los juegos lúdicos no solo actúan como herramientas de entretenimiento, sino como instrumentos estratégicos para el desarrollo integral de los adolescentes, generando un impacto positivo en su desempeño deportivo, en la calidad de sus interacciones sociales y en la construcción de habilidades socioemocionales que les serán útiles en distintos ámbitos de su vida. Este enfoque evidencia que, al integrar actividades lúdicas en la práctica deportiva, se favorece la formación de individuos más equilibrados, conscientes de sí mismos y capaces de

establecer relaciones interpersonales saludables, contribuyendo al fortalecimiento de un entorno educativo y deportivo más inclusivo, colaborativo y motivador.

El objetivo general de esta investigación consiste en mejorar las relaciones interpersonales de los adolescentes mediante la implementación de actividades lúdicas cuidadosamente diseñadas y adaptadas a las necesidades específicas del grupo. Estas actividades buscan generar un ambiente seguro, motivador y estimulante, en el que los participantes puedan interactuar de manera constructiva, colaborar en equipo y desarrollar habilidades sociales esenciales, como la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación, el respeto mutuo y la capacidad de resolver conflictos de forma adecuada.

Asimismo, las actividades lúdicas permiten que los jóvenes practiquen la autorregulación emocional, aprendan a manejar la frustración, fortalezcan su autoestima y refuercen el sentido de pertenencia al grupo. Cada actividad se planifica considerando los niveles de desarrollo cognitivo, social y emocional de los adolescentes, así como las características del grupo, para garantizar que los juegos sean atractivos, inclusivos y eficaces en la promoción de interacciones positivas. De esta manera, no solo se busca mejorar la convivencia y cohesión dentro del contexto deportivo, sino también ofrecer herramientas que los participantes puedan aplicar en su vida cotidiana, potenciando su desarrollo integral y su capacidad para establecer relaciones saludables con sus pares, entrenadores y familiares.

En conjunto, esta estrategia se plantea como un medio para transformar la dinámica grupal, fortaleciendo tanto las habilidades sociales como la motivación y el compromiso de los adolescentes con la práctica deportiva, promoviendo un entorno de aprendizaje basado en la colaboración, el respeto y el bienestar emocional, donde cada participante pueda desarrollarse plenamente como individuo y como miembro activo de la comunidad deportiva.

De acuerdo con el enfoque cualitativo adoptado, este capítulo no se limita a describir los resultados, sino que busca comprender, interpretar y explicar las dinámicas sociales, emocionales y relacionales evidenciadas durante el proceso investigativo. La interpretación se construye a partir de la triangulación de la información recolectada mediante los instrumentos de observación, entrevista y encuesta, lo cual permite otorgar mayor profundidad, rigor y credibilidad a los hallazgos.

La estructura del capítulo responde directamente a los objetivos específicos planteados en la investigación, garantizando coherencia entre el problema, los resultados obtenidos y el

sustento teórico. Asimismo, se articula con los principios pedagógicos de la Educación Física, entendida como un campo formativo que promueve el desarrollo integral del ser humano, más allá del rendimiento físico o deportivo.

Para alcanzar el objetivo general, se plantearon tres objetivos específicos. El primero consiste en reconocer cómo se desarrollan las relaciones interpersonales de los adolescentes tanto dentro como fuera de la Escuela Deportiva. Para ello, se realizó una observación sistemática, complementada con el registro detallado en un diario de campo. Según Saldana (2016), la observación permite comprender de manera directa las dinámicas humanas presentes en un contexto determinado, brindando información precisa sobre comportamientos, actitudes y formas de convivencia. Esta técnica permitió identificar patrones de interacción, dificultades en la comunicación, manifestaciones de apoyo o conflicto entre los participantes, así como aspectos relacionados con la cooperación, el respeto mutuo y la cohesión grupal durante las actividades deportivas.

Los hallazgos obtenidos a partir de la observación constituyen una base fundamental para planificar las actividades lúdicas, ya que permiten adaptar los juegos a las necesidades específicas del grupo y focalizarse en los aspectos que requieren mayor atención. Por ejemplo, se pudo determinar qué situaciones generan tensión, qué actitudes fomentan la colaboración y cómo ciertos comportamientos afectan la integración y el bienestar emocional de los adolescentes. Esta información guía la selección de estrategias lúdicas que promuevan la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional. De este modo, la observación no solo aporta un diagnóstico de las relaciones interpersonales, sino que también se convierte en una herramienta estratégica para diseñar intervenciones que fortalezcan la convivencia, incrementen la cohesión grupal y contribuyan al desarrollo integral de los participantes.

En consecuencia, el análisis sistemático de las interacciones dentro del grupo permite generar un conocimiento profundo sobre las dinámicas sociales de los adolescentes, facilitando la creación de un entorno más seguro, inclusivo y motivador. Esto asegura que las actividades lúdicas implementadas respondan de manera efectiva a las necesidades del grupo, favoreciendo el aprendizaje socioemocional, la integración de todos los miembros y la consolidación de habilidades sociales que resultan fundamentales tanto en el deporte como en la vida cotidiana.

El segundo objetivo se centra en la implementación de herramientas lúdicas que promuevan la mejora de las relaciones interpersonales de los adolescentes. Además de la

observación, se diseñaron y ejecutaron actividades estructuradas que permitieron registrar, sistematizar y analizar la información de manera rigurosa, garantizando que cada dinámica respondiera a las necesidades específicas del grupo. Según Siegel (2013), la observación no consiste únicamente en mirar, sino en percibir y comprender de manera profunda lo que ocurre en cada momento, interpretando las interacciones sin emitir juicios previos y considerando el contexto social, emocional y deportivo de los participantes.

La selección de las actividades lúdicas se basó en criterios pedagógicos y socioemocionales que aseguraran su pertinencia y eficacia. Se priorizaron juegos que fomentaran la cooperación, la comunicación asertiva, la empatía, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos, al mismo tiempo que promovieran la participación activa de todos los integrantes del grupo. Cada actividad fue diseñada considerando el nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social de los adolescentes, así como las características del grupo y los objetivos específicos de la intervención, con el fin de generar experiencias significativas que fortalecieran la cohesión, la motivación y el sentido de pertenencia.

La metodología utilizada se enmarca en el paradigma naturalista, con un enfoque cualitativo y bajo el método de investigación-acción. De acuerdo con Marshall y Rossman (2016), este enfoque permite recolectar datos mediante diversas técnicas y analizarlos de manera interpretativa, considerando las experiencias, percepciones y dinámicas propias de los participantes. Así, la investigación no solo describe la realidad social de los adolescentes, sino que interviene activamente para generar cambios positivos en sus interacciones, promoviendo un entorno inclusivo, respetuoso y colaborativo. La aplicación de estas actividades lúdicas permitió identificar comportamientos de apoyo, cooperación y liderazgo, así como áreas de oportunidad relacionadas con la comunicación y la gestión de emociones, contribuyendo al desarrollo integral de los jóvenes dentro y fuera del ámbito deportivo.

Finalmente, la presente investigación tiene como propósito no solo abordar una problemática específica de la Escuela Deportiva de Ricaurte, sino también contribuir al fortalecimiento de la sana convivencia y a la formación integral de los adolescentes. Se espera que la implementación de las estrategias propuestas genere un impacto positivo en el desarrollo personal, social y emocional de los jóvenes, promoviendo valores como la responsabilidad, la cooperación, el respeto mutuo y la empatía. De manera adicional, estas estrategias buscan fortalecer la relación entre los estudiantes y su entorno educativo, fomentando un clima de

confianza y apoyo que favorezca el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, se considera que la aplicación de estas prácticas podría ser replicada en otras instituciones educativas y deportivas interesadas en promover ambientes saludables, en los que la formación de los estudiantes se conciba primero en términos humanos y luego en el ámbito deportivo.

10.1 Reconocer las relaciones interpersonales en los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la Escuela Deportiva.

El análisis de las relaciones interpersonales de los adolescentes permitió identificar múltiples factores que influyen en la convivencia, la comunicación y la construcción de vínculos dentro y fuera del contexto deportivo. Las relaciones sociales constituyen un eje fundamental del desarrollo humano durante la adolescencia, etapa caracterizada por profundos cambios emocionales, cognitivos y sociales que inciden directamente en la forma en que los jóvenes interactúan con sus pares y con los adultos significativos.

A partir de la observación sistemática, registrada en el diario de campo, se evidenciaron comportamientos recurrentes asociados a la interacción social, tales como manifestaciones de compañerismo, cooperación espontánea en algunas actividades y, de manera simultánea, la presencia de burlas, conflictos verbales y dificultades en el cumplimiento de normas grupales. Estos hallazgos permiten comprender que las relaciones interpersonales dentro del grupo presentan una dinámica ambivalente, en la cual coexisten actitudes positivas y conductas que afectan la cohesión del equipo.

Según Méndez y Ryszard (2015), las experiencias culturales y sociales de los adolescentes contribuyen a la formación de competencias que facilitan su adaptación a distintos contextos, la resolución de conflictos, la expresión adecuada de emociones y la comprensión de las perspectivas ajenas. La interacción social, por tanto, no solo favorece el desarrollo de la empatía y la comunicación efectiva, sino que también fortalece la resiliencia emocional, aspectos que resultan esenciales para establecer relaciones saludables y duraderas. En este sentido, los entornos en los que los jóvenes participan y las experiencias que experimentan se convierten en factores determinantes de su desarrollo integral, influyendo tanto en sus habilidades sociales como en su bienestar emocional y en su capacidad para relacionarse de manera positiva con diversos grupos y situaciones de la vida cotidiana.

Comprender estas relaciones interpersonales resulta fundamental, ya que influyen no solo en el rendimiento deportivo, sino también en el bienestar emocional y social de los adolescentes. Para analizar estas dinámicas, se empleó la observación sistemática registrada en un diario de campo, un instrumento flexible que, según Creswell (2014), puede adaptarse a las particularidades y necesidades de cada investigación. Este método permite documentar de manera detallada los comportamientos, actitudes y formas de interacción de los adolescentes, proporcionando información valiosa sobre cómo se establecen vínculos, se comunican y resuelven conflictos en distintos contextos. Además, la observación directa facilita la identificación de patrones de comportamiento recurrentes y de situaciones que favorecen o dificultan la cohesión grupal, lo que resulta esencial para comprender de manera integral las dinámicas sociales presentes en la Escuela Deportiva y en otros entornos en los que los jóvenes participan.

Figura 4.

Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.



Nota. Observación Entrenamiento 14-09-24 fuente, esta investigación.

Durante el proceso se identificaron diversos comportamientos que reflejan la manera en que los jóvenes se relacionan entre sí, permitiendo comprender cómo se construyen las dinámicas sociales dentro del grupo. Por ejemplo, durante las sesiones observadas se evidenció que algunos adolescentes recurren a burlas hacia sus compañeros cuando se presentan situaciones como llegar tarde a las actividades o cometer errores durante la práctica deportiva. Estas burlas se manifestaron principalmente mediante comentarios verbales y gestos, generando incomodidad en los adolescentes involucrados. Si bien en ciertos casos estas conductas fueron percibidas como bromas aparentemente inocentes, se observó que producen molestias en algunos

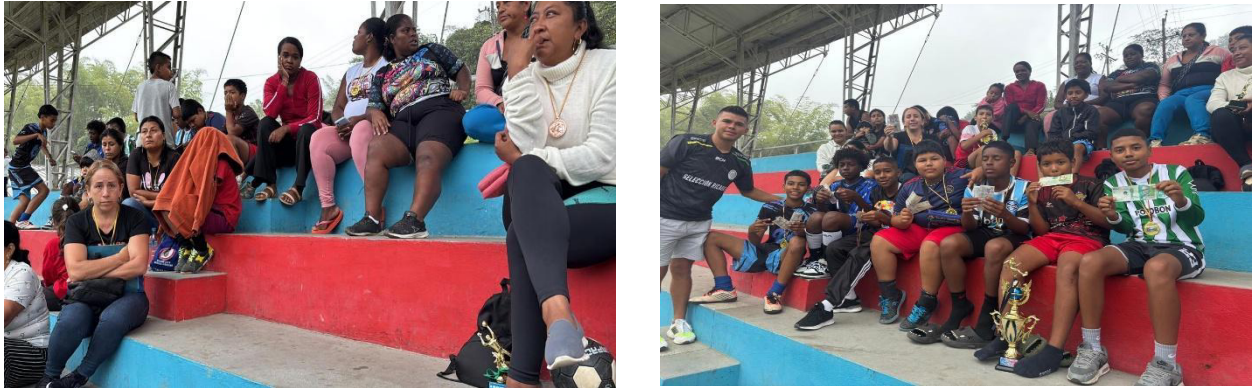
jóvenes, afectando la convivencia y la cohesión del grupo. Cuando estas conductas se reiteran, pueden provocar tensiones interpersonales y evidenciar una falta de sensibilidad y respeto hacia los sentimientos de los demás.

Durante varias sesiones de entrenamiento se observó que algunos adolescentes recurrían a comentarios burlones frente a errores cometidos por sus compañeros o situaciones como llegar tarde a la actividad. Aunque en ciertos casos estas acciones fueron percibidas por el grupo como bromas, se identificó que generaban incomodidad y afectaban el clima de convivencia. Desde una perspectiva educativa, estas conductas reflejan limitaciones en habilidades sociales como la empatía, el respeto y la comunicación asertiva, aspectos fundamentales para la construcción de relaciones interpersonales saludables.

En este sentido, como señalan Edo, Blanch y Antón (2016), las emociones mal gestionadas pueden desencadenar reacciones impulsivas que interfieren en la comunicación y la interacción social.

En conjunto, estas observaciones sugieren que las dinámicas de burla y los conflictos emocionales no solo afectan el bienestar individual de los adolescentes, sino que también influyen en la formación de habilidades sociales, la empatía y la capacidad de cooperación dentro del grupo. La identificación de estos patrones permite reconocer la importancia de implementar estrategias que fomenten el respeto mutuo, la comunicación efectiva y el manejo adecuado de emociones, promoviendo un ambiente más saludable y propicio para el desarrollo integral de los jóvenes en contextos deportivos y sociales.

Las relaciones familiares también desempeñan un papel determinante en la convivencia y el desempeño dentro de la Escuela Deportiva. Durante algunos entrenamientos se evidenció que ciertos padres ejercen presión sobre sus hijos mediante críticas constantes desde las gradas, generando estrés y afectando negativamente la confianza y la motivación de los adolescentes. En un caso particular, un estudiante reaccionó de manera impulsiva ante las críticas continuas de su padre, lo que llevó al técnico a intervenir y convocar una reunión con las familias para recordar la importancia de acompañar el proceso formativo sin ejercer presión negativa. Este episodio evidencia cómo las actitudes de los adultos pueden incidir directamente en la regulación emocional de los jóvenes y en su capacidad para interactuar de manera adecuada con sus compañeros.

Figura 5.*Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.*

Nota. Observación 21-09-24 fuente, esta investigación.

En concordancia con lo anterior, las entrevistas realizadas a los participantes permitieron profundizar en la comprensión de estas dinámicas, evidenciando que algunos adolescentes reconocen dificultades para expresar sus emociones y resolver conflictos de manera pacífica. Los entrevistados manifestaron que, en momentos de presión o competencia, tienden a reaccionar de forma impulsiva, lo cual afecta la relación con sus compañeros. Estas percepciones coinciden con lo observado en el contexto práctico, fortaleciendo la validez de los hallazgos.

Figura 6.*Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.*

Nota. Observación 21-09-24 Fuente, esta investigación.

Dentro del equipo también se observaron actitudes que reflejan desacuerdos o una limitada disposición para cumplir con las normas establecidas, lo que repercute de manera significativa en la convivencia y el funcionamiento del grupo. Situaciones como negarse a utilizar la indumentaria adecuada o cuestionar las indicaciones del entrenador evidencian déficits

en habilidades sociales esenciales, tales como la comunicación efectiva, la cooperación y el respeto hacia las normas y los demás miembros del equipo. Estas conductas no solo dificultan la organización de las sesiones de entrenamiento, sino que también generan tensiones y conflictos entre los integrantes, afectando la cohesión grupal y el clima general del equipo.

Asimismo, la resistencia a seguir pautas y colaborar con los demás refleja dificultades en la autorregulación y en la gestión emocional, aspectos fundamentales para que los adolescentes puedan manejar la frustración, controlar impulsos y mantener un comportamiento adecuado durante situaciones de presión o competencia. Estas actitudes pueden influir negativamente en la motivación individual y colectiva, reduciendo el disfrute de las actividades deportivas y limitando las oportunidades de aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales. De esta manera, la identificación de estos comportamientos permite reconocer la importancia de implementar estrategias que promuevan la disciplina, el respeto, la cooperación y el manejo adecuado de emociones, contribuyendo no solo al rendimiento deportivo, sino también al fortalecimiento de la convivencia y al desarrollo integral de los adolescentes dentro del grupo.

Por otra parte, la relación entre los adolescentes y el entrenador desempeña un papel determinante en su desarrollo interpersonal y en la dinámica grupal. En un caso significativo, un estudiante atravesó una situación familiar difícil que afectó tanto su asistencia como su estado emocional durante las sesiones de entrenamiento. El acompañamiento del entrenador resultó fundamental para motivarlo, brindarle orientación y apoyo emocional, lo que permitió que el adolescente enfrentara la situación de manera más positiva y mantuviera su compromiso con la práctica deportiva. Esta experiencia evidencia que la presencia de un adulto guía no solo favorece la continuidad en la participación de los jóvenes, sino que también contribuye al fortalecimiento de su bienestar emocional, la confianza en sí mismos y la construcción de relaciones basadas en la comunicación efectiva y el respeto mutuo dentro del grupo.

Por su parte, la encuesta aplicada permitió identificar tendencias perceptivas relacionadas con la convivencia y la interacción social. La mayoría de los adolescentes reconoció que existen conflictos frecuentes dentro del grupo, pero también expresó disposición para mejorar las relaciones interpersonales mediante estrategias que promuevan la cooperación y el respeto. Aunque este instrumento no se utilizó con fines estadísticos, sus resultados aportan una visión complementaria que respalda la información obtenida a través de la observación y la entrevista.

Asimismo, se identificó que el entorno familiar influye de manera significativa en el comportamiento social de los adolescentes dentro de la Escuela Deportiva. A través de la observación, se evidenció que la presión ejercida por algunos padres durante las competencias generaba estrés y respuestas emocionales negativas en los jóvenes, afectando su desempeño y su relación con los compañeros. En contraste, aquellos adolescentes que contaban con un acompañamiento familiar positivo mostraron mayor seguridad, motivación y disposición para interactuar de manera respetuosa.

En términos generales, el apoyo y la motivación, como señala Chiavenato (2000), surgen de la interacción entre el individuo y su entorno, y constituyen factores fundamentales para el desarrollo integral de los adolescentes. Cuando los jóvenes reciben respaldo emocional, comprensión y acompañamiento constante, tanto de sus familiares como de sus entrenadores y compañeros, desarrollan mayor seguridad, confianza en sí mismos y capacidad para enfrentar desafíos, tanto en el ámbito deportivo como en los contextos sociales en los que participan. Este tipo de apoyo no solo fortalece la autoestima, sino que también favorece la cohesión grupal, la cooperación entre pares y el establecimiento de relaciones interpersonales saludables, contribuyendo a un ambiente positivo y motivador dentro de la Escuela Deportiva.

Por el contrario, cuando predominan situaciones de presión excesiva, burlas entre compañeros, conflictos no gestionados o actitudes críticas por parte de familiares o entrenadores, las relaciones interpersonales de los adolescentes tienden a debilitarse. Estas condiciones generan estrés, afectan la autorregulación emocional y limitan la disposición de los jóvenes para colaborar, aprender y disfrutar de las actividades, impactando tanto en su bienestar individual como en la dinámica grupal. En este sentido, los hallazgos evidencian que la calidad de las interacciones con el entorno —ya sean familiares, sociales o formativas— es un factor determinante no solo para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, sino también para la construcción de un entorno seguro, respetuoso y motivador, que promueva la continuidad en la participación y el compromiso de los adolescentes con el deporte y con la convivencia grupal.

En conclusión, las relaciones interpersonales de los adolescentes, tanto dentro como fuera del ámbito deportivo, se ven influenciadas por múltiples factores presentes en su entorno familiar, social y formativo. El análisis realizado permitió evidenciar que la convivencia entre los compañeros, las actitudes frente a la autoridad, el manejo de las emociones y la presión externa —particularmente la ejercida por algunos padres— afectan de manera directa la manera en que

los jóvenes interactúan, se comunican y participan en las actividades deportivas. De manera complementaria, el acompañamiento y la motivación proporcionados por entrenadores y adultos significativos se constituyen en elementos fundamentales para favorecer la confianza, la resiliencia y el compromiso de los adolescentes.

Reconocer estas dinámicas resulta esencial para comprender las necesidades del grupo y diseñar estrategias que fortalezcan la convivencia, promuevan el respeto mutuo y apoyen el bienestar emocional de los jóvenes. Asimismo, permite visibilizar la importancia de un entorno que combine disciplina, apoyo emocional y liderazgo positivo, contribuyendo no solo al rendimiento deportivo, sino también al desarrollo integral de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. De esta manera, se favorece la construcción de relaciones interpersonales saludables, un clima grupal armónico y un contexto propicio para el crecimiento personal de los adolescentes, tanto en el deporte como en otros ámbitos de su vida cotidiana.

La observación mostró que, aunque en varios momentos se presentan actitudes de compañerismo y colaboración entre los adolescentes, también surgen burlas, conflictos y dificultades para cumplir con las normas, lo que afecta directamente la cohesión del grupo. Estas situaciones evidencian la necesidad de fortalecer habilidades sociales y emocionales esenciales, como la comunicación asertiva, la empatía, el autocontrol y el respeto mutuo, competencias que son determinantes para el desarrollo integral de los jóvenes y para la calidad de sus interacciones con pares y adultos significativos.

Asimismo, se identificó que el apoyo emocional proporcionado por los adultos, especialmente por el entrenador, resulta clave para que los adolescentes puedan enfrentar situaciones personales difíciles, regular sus emociones y mantener su motivación y compromiso con la práctica deportiva. Este acompañamiento, sumado al respaldo familiar y a un entorno social positivo, contribuye a que los jóvenes se sientan seguros, capaces de resolver conflictos de manera adecuada y dispuestos a colaborar dentro del grupo. Por el contrario, la falta de apoyo, la presión externa o las actitudes de crítica constante generan estrés, disminuyen la confianza y dificultan la participación activa, debilitando la cohesión grupal y afectando el bienestar emocional de los adolescentes.

En conjunto, estas observaciones evidencian que el desarrollo de relaciones interpersonales saludables en el ámbito deportivo no depende únicamente de la interacción entre pares, sino que también está estrechamente vinculado al acompañamiento afectivo de adultos

significativos y al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, permitiendo construir un entorno seguro, motivador y propicio para la convivencia, el aprendizaje y el crecimiento personal de los jóvenes.

En conjunto, los resultados evidencian que las relaciones interpersonales dentro de este grupo presentan debilidades importantes, aunque también ofrecen oportunidades significativas de mejora. Comprender estas dinámicas resulta esencial para orientar estrategias que promuevan un ambiente deportivo más sano, respetuoso y colaborativo, donde los adolescentes puedan desarrollarse plenamente no solo como deportistas, sino también como individuos capaces de gestionar sus emociones, fortalecer sus habilidades sociales y establecer vínculos saludables con sus compañeros. Las observaciones realizadas muestran que actitudes como las burlas, los conflictos o la dificultad para cumplir normas afectan la cohesión del grupo, mientras que el apoyo emocional de adultos significativos, particularmente del entrenador, junto con un acompañamiento familiar adecuado, contribuye a mejorar la motivación, la autorregulación emocional y la participación activa de los jóvenes.

Este análisis pone de relieve la importancia de intervenir de manera integral, considerando la interacción entre el entorno familiar, social y deportivo. Estrategias que fomenten la comunicación asertiva, la cooperación, la empatía y el respeto mutuo permiten no solo reducir tensiones y conflictos, sino también fortalecer la cohesión grupal y crear un contexto seguro y motivador. Estos resultados permiten afirmar que las relaciones interpersonales de los adolescentes no se construyen de manera aislada, sino que están determinadas por la interacción constante entre el contexto familiar, social y deportivo. Reconocer estas dinámicas resulta esencial para diseñar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la convivencia, el respeto mutuo y el bienestar emocional dentro del grupo.

10.2 Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales.

Con base en el diagnóstico inicial obtenido a través de la observación, la entrevista y la encuesta, se diseñaron e implementaron actividades lúdico-pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los adolescentes. Estas actividades se estructuraron desde una perspectiva integral de la Educación Física, en la cual el juego se

concibe como una herramienta formativa que promueve aprendizajes sociales, emocionales y cognitivos, que no solo buscaron el desarrollo físico y recreativo, sino que se concibieron como espacios formativos destinados a potenciar habilidades sociales y socioemocionales esenciales para la convivencia grupal.

Entre estas competencias se destacaron la comunicación asertiva, la cooperación activa, la empatía, el respeto por las normas establecidas y la capacidad de resolución de conflictos, todas ellas elementos fundamentales para garantizar interacciones positivas y eficaces tanto en el contexto deportivo como en otros escenarios educativos y comunitarios.

La planificación de estas actividades consideró la diversidad de intereses, ritmos de aprendizaje y estilos de personalidad de los adolescentes, integrando dinámicas que promovieran la participación equitativa y la inclusión de todos los miembros del grupo. La observación durante la implementación de los juegos permitió evidenciar cambios progresivos en la dinámica grupal. A medida que avanzaban las sesiones, se observó una mayor disposición para el trabajo en equipo, una participación más equitativa y una disminución gradual de conductas conflictivas. Los adolescentes comenzaron a asumir roles dentro de las actividades, a respetar turnos y a colaborar para alcanzar objetivos comunes, lo cual refleja un fortalecimiento de habilidades sociales esenciales.

Los juegos se concibieron como un medio para generar aprendizaje activo y significativo, promoviendo la participación equitativa de todos los participantes y permitiendo que los adolescentes experimentaran roles diversos, asumieran responsabilidades compartidas y tomaran decisiones de manera colectiva. Por ejemplo, dinámicas de persecución, juegos cooperativos y circuitos técnico-motrices no solo incentivaron la colaboración, sino que también favorecieron la cohesión grupal y el desarrollo de un clima positivo de convivencia, donde se valoró el esfuerzo individual y el logro colectivo.

Desde una perspectiva educativa, estas estrategias lúdicas permiten integrar dimensiones motrices, cognitivas y sociales del aprendizaje, tal como señalan Piaget y Laban (2006), quienes destacan que el juego estructurado facilita la exploración del entorno, la coordinación de acciones, la planificación estratégica y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Así, la implementación de estas actividades no solo buscó mejorar las relaciones interpersonales de los adolescentes, sino también contribuir a su formación integral, fortaleciendo la autoestima, la autoconfianza y la motivación intrínseca hacia el deporte y el aprendizaje colaborativo.

Por otra parte, las entrevistas revelaron que los participantes percibieron los juegos lúdicos como espacios seguros para expresarse, interactuar y aprender a relacionarse con los demás. Los adolescentes manifestaron que, a través del juego, lograron conocer mejor a sus compañeros, comprender sus emociones y mejorar la comunicación. Estas percepciones confirman que la lúdica, mediada pedagógicamente, favorece la construcción de vínculos basados en la confianza y el respeto mutuo.

Durante el desarrollo de las sesiones pedagógicas, los juegos lúdicos se constituyeron en espacios estratégicos para que los adolescentes interactuaran de manera libre, espontánea y significativa, promoviendo la expresión de emociones y la comunicación efectiva dentro del grupo. Las actividades implementadas incluyeron dinámicas de persecución, retos organizados por equipos, circuitos técnico-motrices, juegos tradicionales adaptados y ejercicios cooperativos, diseñados con una intencionalidad pedagógica clara que integraba aspectos sociales, cognitivos y motrices.

Cada una de estas propuestas permitió que los participantes se organizaran en grupos, asumieran distintos roles, tomaran decisiones colectivas y enfrentaran problemas de manera creativa, celebrando logros individuales y colectivos. Esta dinámica favoreció el fortalecimiento de la cohesión grupal, la confianza interpersonal y la solidaridad entre los adolescentes, así como la internalización de valores como la cooperación, el respeto y el compromiso con el equipo. Además, la repetición de estas experiencias permitió que los jóvenes desarrollaran habilidades de autocontrol, tolerancia a la frustración y regulación emocional, competencias esenciales para la convivencia y el aprendizaje socioemocional (Montagud, 2021).

Desde la perspectiva educativa y del deporte formativo, el juego estructurado constituye un recurso pedagógico integral, ya que facilita no solo la mejora de las relaciones interpersonales, sino también el desarrollo de la motricidad, la coordinación, la toma de decisiones rápidas y la resolución de conflictos de manera creativa. Así, las actividades lúdicas se consolidan como un medio eficaz para promover un clima de aprendizaje positivo, estimular la motivación intrínseca y favorecer la formación integral del adolescente dentro y fuera del contexto deportivo (Piaget, 1977; Laban, 2006).

En coherencia con lo anterior, los resultados de la encuesta evidenciaron una valoración positiva de las actividades lúdicas, destacándose el reconocimiento del juego como una estrategia que mejora la convivencia y fortalece el sentido de pertenencia al grupo. La mayoría de los

participantes señaló que las dinámicas propuestas facilitaron la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión emocional, aspectos fundamentales para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables.

De manera simultánea, surgieron situaciones propias de la etapa prejuvenil, como desacuerdos, reclamos sobre posibles infracciones a las reglas o críticas hacia la ejecución de un compañero. Estas circunstancias fueron abordadas desde una perspectiva pedagógica como oportunidades para reflexionar sobre el autocontrol, la comunicación asertiva, la tolerancia y el respeto mutuo, fortaleciendo así el aprendizaje socioemocional. La orientación del docente y la retroalimentación constante permitieron transformar posibles conflictos en experiencias de aprendizaje, en las que los adolescentes pudieron reconocer la importancia de gestionar sus emociones y comprender las perspectivas de los demás.

Como señala Montagud (2021), el desarrollo de habilidades socioemocionales constituye un elemento central en la formación integral de los adolescentes, ya que permite a los individuos expresar emociones de manera adecuada, regular sus comportamientos, tomar decisiones responsables y establecer relaciones interpersonales positivas y constructivas. Estas competencias no solo favorecen la interacción dentro del grupo, sino que también proporcionan herramientas para enfrentar de manera efectiva situaciones conflictivas y retos propios de la vida cotidiana, tanto en el ámbito educativo como en el personal y comunitario.

En este contexto, la combinación de entusiasmo, participación activa y reflexión sobre los conflictos naturales que emergen durante el juego se convirtió en un componente esencial de la experiencia lúdica, contribuyendo al fortalecimiento de la cohesión grupal y al establecimiento de vínculos de confianza, respeto y cooperación entre los participantes. Asimismo, estas dinámicas promovieron la adquisición de competencias socioemocionales transferibles, tales como la empatía, la autorregulación emocional, la resolución de problemas y la comunicación asertiva, permitiendo que los adolescentes interiorizaran aprendizajes significativos que trascienden el espacio deportivo y se aplican en otros ámbitos educativos, familiares y comunitarios. De esta manera, la evidencia respalda la idea de que la lúdica mediada pedagógicamente no solo genera diversión y motivación, sino que se consolida como un recurso educativo integral capaz de fortalecer las dimensiones sociales, emocionales y cognitivas del desarrollo adolescente.

Los juegos colectivos implementados, tales como los circuitos de conducción, las competencias con canicas, el “ponchado”, “captura la bandera” y los ejercicios en espacios reducidos, desempeñaron un papel fundamental en el fomento de la colaboración, la coordinación y la organización interna del grupo. Estas dinámicas exigieron que los adolescentes trabajaran de manera conjunta, desarrollando habilidades esenciales como la confianza mutua, el respeto por los turnos, la comunicación efectiva y la coordinación de acciones orientadas al cumplimiento de objetivos comunes, fortaleciendo la cohesión grupal y la funcionalidad del equipo.

Además, las actividades lúdicas permitieron que los participantes asumieran una variedad de roles dentro de los juegos, fomentando el desarrollo del liderazgo situacional, la capacidad de tomar decisiones colectivas y la asunción de responsabilidades compartidas, competencias que, según Piaget (1977) y Laban (2006), son fundamentales para la socialización, la construcción de autonomía y la adaptación a distintos contextos educativos y sociales. La alternancia de roles ofreció a los adolescentes la oportunidad de experimentar diversas perspectivas, comprender las necesidades y habilidades de sus compañeros y aprender a coordinar esfuerzos de manera efectiva, favoreciendo la práctica de la cooperación activa y la toma de decisiones consensuadas.

La interacción constante durante las dinámicas y la resolución de desafíos grupales promovieron, además, el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, como la empatía, la tolerancia frente a diferencias individuales, la autorregulación emocional y la capacidad de manejar situaciones de conflicto de manera constructiva. Estos procesos contribuyeron a fortalecer un clima de respeto, confianza y cooperación dentro del grupo, creando un entorno seguro y motivador en el que los adolescentes pudieron explorar, experimentar y aprender de manera activa. De esta manera, la implementación de roles variados y retos colectivos no solo consolidó competencias prácticas relacionadas con la interacción social y la colaboración, sino que también permitió internalizar valores y comportamientos que trascienden el contexto deportivo, demostrando que la lúdica mediada pedagógicamente constituye un recurso integral para el desarrollo social, emocional y formativo de los adolescentes.

Asimismo, estas dinámicas contribuyeron al desarrollo cognitivo de los jóvenes, al requerir planificación, anticipación de acciones y adaptación a situaciones cambiantes, integrando así aprendizaje motor, cognitivo y social en un mismo proceso educativo. De este

modo, los juegos colectivos no solo mejoraron la competencia técnica y física de los participantes, sino que también consolidaron un enfoque integral de formación, en el que el desarrollo personal, social y emocional de los adolescentes se ve reforzado a través de experiencias lúdicas significativas y motivadoras (Blázquez, 2006; Wein, 2001).

En este sentido, actividades como el “comecocos” y el “carro de balineras” potenciaron competencias de cooperación, liderazgo y toma de decisiones grupales, al requerir que los participantes negociaran estrategias, distribuyeran roles y asumieran responsabilidades compartidas. Estas experiencias también promovieron la motivación intrínseca, el sentido de pertenencia y la valoración del esfuerzo individual dentro del colectivo, generando un clima positivo y participativo que favorece la integración social.

Desde una perspectiva educativa y del desarrollo integral del adolescente, estas dinámicas motrices y lúdicas contribuyen de manera simultánea al fortalecimiento de habilidades motoras, cognitivas y sociales, promoviendo un aprendizaje equilibrado y significativo. Según Laban (2006) y Piaget (1977), el juego estructurado facilita la planificación de acciones, la anticipación de resultados, la resolución de problemas, la coordinación corporal y la interacción social, competencias esenciales para el desarrollo integral y para la construcción de aprendizajes transferibles a diferentes contextos de la vida cotidiana.

La implementación de actividades colectivas permitió que los adolescentes experimentaran roles variados, asumieran responsabilidades compartidas y negociaran estrategias en situaciones dinámicas, fortaleciendo tanto la cooperación como el liderazgo situacional. Este tipo de experiencias también favoreció la regulación emocional, la toma de decisiones de manera autónoma y la capacidad de adaptarse a cambios o imprevistos dentro de la dinámica de grupo, aspectos clave para su desarrollo socioemocional y cognitivo.

De esta manera, las actividades colectivas no solo mejoraron la competencia técnica y motriz de los jóvenes deportistas, sino que también reforzaron habilidades sociales y cognitivas aplicables dentro y fuera del contexto deportivo, incluyendo la escuela, la familia y la comunidad. Este enfoque integral contribuye a formar adolescentes con competencias múltiples —físicas, cognitivas y socioemocionales— capaces de interactuar de manera efectiva en diversos entornos, consolidando aprendizajes significativos que trascienden el ámbito deportivo y fortalecen su desarrollo personal y social.

De manera complementaria, los ejercicios realizados en espacios reducidos y los juegos orientados a la precisión motriz favorecieron de forma significativa la concentración, la toma rápida de decisiones y la regulación emocional de los adolescentes. Estas actividades exigieron atención constante, coordinación de movimientos y control de impulsos, lo que permitió a los participantes desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales de manera integrada. La interacción continua dentro de espacios limitados promovió la cooperación activa, la negociación de estrategias y la anticipación de las acciones de los compañeros, fortaleciendo la capacidad de planificación y resolución de problemas en contextos dinámicos y exigentes.

Esta observación coincide con Wein (2001), quien señala que los juegos en espacios reducidos simulan situaciones reales de juego y fomentan la interacción constante entre los jugadores, facilitando la transferencia de habilidades motrices, cognitivas y sociales a contextos deportivos más complejos. Al limitar el espacio, los adolescentes se ven obligados a tomar decisiones rápidas, anticipar las acciones de sus compañeros y adversarios, y coordinar estrategias de manera colaborativa, lo que fortalece la planificación, la resolución de problemas y la comunicación efectiva en situaciones dinámicas.

Por otro lado, la incorporación de elementos de gamificación, presentes en actividades como el “tiro al blanco” y los circuitos con obstáculos, incrementó la motivación intrínseca, promovió la participación equitativa y fomentó el sentido de logro de cada participante, asegurando que todos se sintieran valorados y reconocidos dentro del grupo. Estas estrategias lúdico-competitivas no solo contribuyen al desarrollo físico y técnico, sino que también fortalecen competencias socioemocionales, tales como la autoestima, la confianza interpersonal, la tolerancia y la cooperación (Blázquez, 2006).

De esta manera, la combinación de juegos en espacios reducidos y la gamificación se consolida como una herramienta pedagógica eficaz, que integra el aprendizaje motriz, cognitivo y social, favoreciendo la participación activa, la cohesión grupal y la internalización de valores asociados al trabajo en equipo, el respeto mutuo y la responsabilidad compartida. Este enfoque permite que los adolescentes transfieran las habilidades desarrolladas en el entrenamiento a situaciones deportivas y sociales más amplias, contribuyendo a su formación integral y a la construcción de competencias para la vida.

Según Blázquez (2006), estas estrategias lúdicas contribuyen a crear entornos de aprendizaje inclusivos, estimulantes y motivadores, donde la interacción social y el aprendizaje

socioemocional se integran de manera orgánica con el desarrollo motor y cognitivo. La participación activa en actividades diseñadas con intencionalidad pedagógica permite que los adolescentes no solo mejoren sus habilidades técnicas y físicas, sino que también desarrollen competencias sociales esenciales, tales como la cooperación, la comunicación efectiva, la empatía y la resolución constructiva de conflictos.

La combinación de ejercicios en espacios reducidos, juegos de precisión y elementos de gamificación fomentó la toma de decisiones rápidas, la planificación estratégica y la coordinación entre los participantes, fortaleciendo simultáneamente la confianza en sí mismos y en sus compañeros. Además, estas dinámicas promovieron la inclusión y la participación equitativa, asegurando que cada integrante se sintiera valorado y reconocido dentro del grupo, lo que incrementó la motivación intrínseca y el compromiso con el proceso de aprendizaje.

De este modo, la integración de actividades lúdicas y competitivas consolidó un enfoque integral para la formación de los adolescentes en contextos deportivos, capaz de potenciar el desarrollo físico, técnico, cognitivo y socioemocional de manera simultánea. Este modelo pedagógico no solo contribuye al desempeño deportivo, sino que también prepara a los jóvenes para interactuar de manera efectiva en otros ámbitos de la vida cotidiana, fortaleciendo su desarrollo personal, social y emocional.

En términos generales, la implementación de herramientas lúdico-pedagógicas demostró ser altamente efectiva para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre los adolescentes de la categoría prejuvenil. Las dinámicas propuestas permitieron que los participantes desarrollaran habilidades comunicativas más efectivas, aprendieran a expresar sus emociones con mayor control y adoptaran estrategias constructivas para resolver desacuerdos o conflictos emergentes, fortaleciendo así la convivencia grupal y la cohesión del equipo.

De manera complementaria, estas actividades contribuyeron al desarrollo de competencias socioemocionales más amplias, tales como la empatía, la tolerancia y la regulación emocional, aspectos fundamentales para la interacción social y el bienestar del adolescente en contextos deportivos y educativos (Montagud, 2021). Asimismo, se evidenció un fortalecimiento del sentido de pertenencia, la autoestima y la confianza hacia los compañeros y hacia el proceso de entrenamiento, lo que favoreció un ambiente motivador, inclusivo y seguro.

Este enfoque integral no solo potencia las relaciones interpersonales entre los adolescentes, sino que también favorece la internalización de valores fundamentales, como la

cooperación, el respeto mutuo, la tolerancia y la responsabilidad compartida, consolidando un aprendizaje socioemocional significativo que trasciende las actividades específicas del entrenamiento deportivo (Montagud, 2021). La participación en dinámicas lúdicas estructuradas permite que los jóvenes reconozcan la importancia del esfuerzo colectivo, comprendan el impacto de sus decisiones en el grupo y desarrollen habilidades para gestionar conflictos de manera constructiva, promoviendo un entorno de convivencia armoniosa y colaboración activa.

Al combinar de manera intencional la dimensión motriz, cognitiva y social, las actividades lúdicas se consolidan como un recurso pedagógico estratégico para la formación integral del adolescente. Estas experiencias no solo fortalecen competencias físicas y técnicas, sino que también potencian habilidades cognitivas, como la planificación, la resolución de problemas y la toma de decisiones, así como competencias socioemocionales, tales como la autoestima, la empatía y la regulación emocional (Piaget, 1977; Laban, 2006).

De esta manera, el juego y las estrategias lúdicas se posicionan como herramientas educativas de alto valor, capaces de generar aprendizajes significativos que trascienden el ámbito deportivo y contribuyen al desarrollo personal, social y emocional de los jóvenes. Su implementación sistemática en programas de entrenamiento deportivo ofrece un enfoque integral que prepara a los adolescentes para interactuar de manera efectiva en distintos contextos, fomentando competencias que serán útiles tanto en la vida académica y familiar como en su formación ciudadana y social.

La implementación de herramientas lúdico-pedagógicas permitió evidenciar avances significativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales de los adolescentes pertenecientes a la Escuela Deportiva. A lo largo de los distintos planes de clase, los juegos estructurados promovieron la cooperación efectiva, la comunicación asertiva y el respeto hacia las normas y los compañeros, contribuyendo al fortalecimiento de la convivencia grupal y al desarrollo de un sentido de pertenencia sólido dentro del equipo.

De manera complementaria, estas estrategias fomentaron la participación activa de los adolescentes en contextos de interacción social, incentivando la colaboración, la toma de decisiones colectivas y la resolución constructiva de conflictos. Asimismo, se observó un impacto positivo en la cohesión del grupo, la confianza mutua y la motivación intrínseca, consolidando un entorno formativo que integra los aspectos sociales, emocionales y deportivos, y que favorece el aprendizaje significativo y la formación integral del joven deportista.

Asimismo, las dinámicas lúdico-pedagógicas facilitaron que los adolescentes reconocieran la importancia del apoyo mutuo, la cooperación constante y la celebración de los logros colectivos, consolidando un ambiente de aprendizaje positivo, inclusivo y motivador. Estas experiencias permitieron que los jóvenes valoraran tanto el esfuerzo individual como el trabajo en equipo, reforzando la cohesión grupal y promoviendo actitudes de reconocimiento y respeto hacia las capacidades de sus compañeros.

La participación activa en actividades grupales, combinada con estrategias de gamificación como circuitos competitivos, retos de precisión y juegos por equipos, incrementó significativamente la motivación intrínseca de los adolescentes y fortaleció su sentido de pertenencia al grupo. Esta integración de elementos lúdicos y competitivos no solo promovió la implicación de los jóvenes en las actividades, sino que también incentivó la participación equitativa, el respeto por las reglas y la valoración del esfuerzo propio y de sus compañeros, aspectos fundamentales para consolidar la cohesión grupal y el clima de aprendizaje positivo (Blázquez, 2006).

Además, las dinámicas grupales permitieron que los adolescentes desarrollaran habilidades sociales y socioemocionales clave, tales como la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos de manera constructiva. La posibilidad de asumir distintos roles dentro de los juegos fomentó el liderazgo, la toma de decisiones estratégicas y la capacidad de adaptación ante situaciones cambiantes, fortaleciendo competencias cognitivas y socioemocionales transferibles a otros contextos educativos, familiares y deportivos.

Estas experiencias lúdico-pedagógicas también contribuyeron a la construcción de la autoestima y la confianza interpersonal, al brindar oportunidades para que cada participante reconociera su aporte al logro de objetivos colectivos y valorara los logros de los demás. En este sentido, la gamificación se consolidó como un recurso estratégico que combina motivación, aprendizaje y desarrollo integral, promoviendo un enfoque educativo que integra la dimensión motriz, cognitiva, social y emocional, esencial para la formación integral de los adolescentes deportistas.

En conjunto, los resultados evidencian que la implementación de actividades lúdicas constituye una estrategia pedagógica altamente eficaz para mejorar las relaciones interpersonales entre los adolescentes, favoreciendo no solo la comunicación y la colaboración, sino también la capacidad de asumir responsabilidades compartidas, tomar decisiones de manera colectiva y

resolver conflictos de forma constructiva. Las dinámicas de juego permitieron que los jóvenes exploraran distintas formas de interacción social, desarrollando empatía, tolerancia y habilidades de negociación, competencias esenciales para la convivencia y el trabajo en equipo tanto dentro como fuera del contexto deportivo (Montagud, 2021).

Asimismo, estas actividades contribuyeron al desarrollo integral del adolescente, integrando dimensiones motrices, cognitivas y socioemocionales. Según Piaget (1977) y Laban (2006), el juego estructurado y las dinámicas de movimiento permiten la planificación de acciones, la resolución de problemas, la coordinación motriz y la interacción social, fortaleciendo simultáneamente habilidades técnicas y socioemocionales. Actividades como circuitos cooperativos, retos de precisión, juegos de persecución y dinámicas de gamificación promovieron la autoestima, la confianza interpersonal y el sentido de pertenencia, mientras los participantes desarrollaban competencias cognitivas como la toma de decisiones estratégicas y la anticipación de acciones de los compañeros (Wein, 2001; Blázquez, 2006).

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos implementados permitieron integrar dimensiones motrices, cognitivas y sociales del aprendizaje. Actividades como juegos cooperativos, dinámicas por equipos y retos colectivos exigieron comunicación constante, toma de decisiones compartidas y regulación emocional, favoreciendo el aprendizaje socioemocional. Estos hallazgos coinciden con los postulados teóricos que destacan el valor del juego como medio para el desarrollo integral del adolescente.

10.3 Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva.

El análisis integral de los resultados permite afirmar que los juegos lúdicos desempeñan un papel fundamental en el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los adolescentes. A través de la triangulación de la información obtenida mediante la observación, la entrevista y la encuesta, se evidenció que la lúdica favorece la comunicación asertiva, la cooperación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos, icho análisis permitió evidenciar cómo la implementación de estrategias lúdicas dentro del contexto deportivo se convierte en un medio eficaz para fomentar la integración grupal, fortalecer los vínculos sociales y promover una convivencia armónica entre los jóvenes participantes. En este sentido, los juegos lúdicos no solo fueron concebidos como actividades recreativas, sino como herramientas pedagógicas que

facilitaron la interacción social, la comunicación asertiva y la construcción de relaciones basadas en el respeto mutuo.

La elección de esta temática surgió a partir de una necesidad claramente identificada en la comunidad educativa y deportiva, relacionada con la presencia de dificultades en las relaciones interpersonales, tales como conflictos entre compañeros, escasa cooperación durante las actividades deportivas y limitaciones en el trabajo colectivo. Frente a esta realidad, se consideró indispensable promover valores fundamentales como el respeto, la solidaridad, la cooperación, el trabajo en equipo y la empatía, los cuales constituyen pilares esenciales para la convivencia social y el desarrollo integral del adolescente. Los resultados evidenciaron que, mediante la aplicación constante y planificada de juegos lúdicos, los participantes lograron reconocer la importancia del otro, asumir roles dentro del grupo, aceptar normas y resolver conflictos de manera pacífica, lo que contribuyó significativamente al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y al mejoramiento del clima social dentro de la escuela deportiva.

La observación mostró que, durante las actividades lúdicas, los adolescentes desarrollaron mayor autocontrol emocional y disposición para dialogar frente a situaciones de desacuerdo. Estos comportamientos reflejan avances significativos en habilidades sociales que resultan esenciales para la convivencia grupal. Asimismo, se identificó un aumento en la cohesión del equipo y en la participación activa de los jóvenes.

Los resultados obtenidos evidenciaron que, a través de los juegos lúdicos, los adolescentes lograron fortalecer la empatía, la tolerancia y el respeto por las diferencias, al tiempo que se incentivó la participación activa y el trabajo colaborativo, contribuyendo de manera significativa al mejoramiento de las relaciones interpersonales y a la consolidación de una convivencia más armónica dentro de la escuela deportiva.

De acuerdo con lo planteado por Guzmán (2018), la lúdica constituye un elemento fundamental en el proceso de desarrollo de habilidades sociales durante la etapa de la adolescencia, ya que facilita la interacción entre pares en contextos estructurados y significativos, permitiendo a los jóvenes relacionarse de manera respetuosa, fortalecer el trabajo en equipo y expresar emociones dentro de un entorno seguro y regulado. Desde esta perspectiva teórica, el juego adquiere un valor formativo que trasciende lo recreativo, convirtiéndose en una herramienta pedagógica capaz de incidir positivamente en la construcción de relaciones interpersonales saludables, el reconocimiento del otro y la regulación emocional. Este enfoque

resulta especialmente pertinente en el ámbito deportivo, donde las dinámicas grupales y la interacción constante demandan habilidades sociales sólidas para el logro de objetivos comunes y una convivencia armónica.

Con base en este sustento teórico, se diseñó y aplicó una encuesta dirigida a veinte adolescentes participantes de la escuela deportiva, la cual estuvo compuesta por diez preguntas cuidadosamente estructuradas con el propósito de explorar diversos aspectos relacionados con las relaciones interpersonales.

Figura 7.

Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.



Figura 8.

Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.



Nota. Aplicación encuesta 09/09/2025 Fuente, Esta investigación.

Entre las dimensiones abordadas se incluyeron la comunicación entre compañeros, la expresión y manejo de las emociones, la construcción de la amistad, el respeto mutuo, el trabajo en equipo, el ambiente generado durante las actividades lúdico-deportivas y el papel del docente como mediador del proceso formativo. Los resultados obtenidos a través de este instrumento

permitieron recolectar información relevante para comprender las percepciones y experiencias de los adolescentes frente a la implementación de los juegos lúdicos, evidenciando su influencia en el fortalecimiento de la convivencia, la cohesión grupal y el desarrollo socioemocional dentro del contexto de la escuela deportiva.

Desde la percepción recogida en la encuesta, se confirmó que la mayoría de los adolescentes considera que los juegos lúdicos contribuyeron positivamente a mejorar el ambiente grupal y la convivencia dentro y fuera de la Escuela Deportiva. Este hallazgo resalta la capacidad del juego para generar aprendizajes transferibles a otros contextos educativos y sociales. En este sentido, el rol del docente se consolidó como un mediador pedagógico que orienta, regula y favorece las interacciones sociales, propiciando un ambiente de confianza y participación activa. Los adolescentes manifestaron que la presencia constante y orientadora del docente contribuyó a la resolución pacífica de conflictos, al cumplimiento de normas y al fortalecimiento de relaciones basadas en el respeto mutuo y la cooperación.

Asimismo, los participantes valoraron de manera positiva la experiencia lúdica, reconociéndola como un medio eficaz para mejorar su interacción con los demás, fortalecer la integración grupal y favorecer la construcción de lazos de amistad. Los resultados indicaron que los juegos lúdicos facilitaron espacios de encuentro en los que los adolescentes pudieron expresar emociones, compartir experiencias y asumir responsabilidades colectivas, aspectos que influyeron directamente en el mejoramiento de las relaciones interpersonales. De igual manera, los encuestados consideraron pertinente la implementación de este tipo de estrategias en diferentes espacios educativos y comunitarios, destacando su potencial para promover valores sociales y fortalecer el tejido social. Las dinámicas desarrolladas permitieron experimentar sensaciones de alegría, motivación y entusiasmo, lo cual no solo incrementó la participación activa de los adolescentes, sino que confirmó el potencial del juego como un recurso pedagógico transformador, capaz de incidir positivamente en el desarrollo socioemocional y en la construcción de ambientes de convivencia saludables.

En coherencia con lo planteado por Guzmán (2018), quien sostiene que el desarrollo de las habilidades sociales y la empatía se fortalece a partir de la participación en experiencias colectivas significativas, los resultados de la investigación evidenciaron avances sustanciales en los adolescentes en aspectos relacionados con la comunicación, el respeto mutuo y la capacidad de trabajar en equipo. La participación activa de los jóvenes en los juegos lúdicos favoreció la

interacción constante entre pares, permitiéndoles escuchar, dialogar, expresar ideas y reconocer las emociones propias y ajenas, elementos fundamentales para la construcción de relaciones interpersonales saludables. Estos avances se reflejaron no solo en el desarrollo de las actividades propuestas, sino también en la mejora del clima grupal y en la disposición de los adolescentes para colaborar y asumir responsabilidades compartidas.

Asimismo, la mediación pedagógica desempeñó un papel determinante en la orientación del sentido formativo de las actividades lúdicas, ya que permitió guiar intencionalmente los procesos de reflexión, participación y convivencia. La intervención del docente facilitó que las experiencias vividas durante el juego trascendieran el carácter meramente recreativo y se consolidaran como aprendizajes sociales significativos, en los cuales los adolescentes pudieron interiorizar valores como la solidaridad, la tolerancia, la cooperación y la empatía. De esta manera, los juegos lúdicos se constituyeron en una estrategia pedagógica integral que contribuyó al fortalecimiento del desarrollo socioemocional y a la consolidación de relaciones interpersonales basadas en el respeto y la convivencia, reafirmando su pertinencia dentro de los procesos formativos en el ámbito de la Educación Física.

En relación con la sexta pregunta de la encuesta, que se centró en la organización pedagógica de las actividades lúdicas, dieciocho de los veinte adolescentes participantes manifestaron de manera consistente que la estructura planificada de las actividades contribuyó de forma significativa al fortalecimiento de la comunicación grupal y a la mejora de las interacciones entre compañeros. Este hallazgo evidencia que la planificación cuidadosa y la disposición intencionada de los juegos no solo facilitan la ejecución de las dinámicas, sino que también generan espacios propicios para el desarrollo de competencias comunicativas, la resolución conjunta de problemas y la negociación de acuerdos dentro del grupo. En concordancia con lo expuesto por Trujillo (2016), estructurar actividades lúdicas bajo criterios pedagógicos fomenta habilidades sociales esenciales, ya que obliga a los participantes a escuchar activamente, expresar ideas de manera asertiva, negociar alternativas y tomar decisiones colectivas, promoviendo así la cohesión grupal y la integración social.

Por otra parte, el reducido número de adolescentes que no percibió un aporte significativo en este aspecto puede explicarse a partir de diferencias individuales en la disposición hacia el trabajo cooperativo, así como variaciones en la percepción del rol del juego como estrategia formativa. Estas diferencias reflejan la heterogeneidad propia de los grupos adolescentes, en la

cual factores como la personalidad, la motivación intrínseca, la experiencia previa en actividades grupales y la capacidad de adaptarse a normas y roles compartidos influyen directamente en la manera en que cada participante se involucra y se beneficia de las actividades. En consecuencia, estos resultados refuerzan la importancia de mantener una mediación pedagógica constante y flexible, capaz de atender a la diversidad de necesidades, estilos de aprendizaje y ritmos de participación, asegurando que todos los adolescentes puedan experimentar aprendizajes significativos a partir de los juegos lúdicos, especialmente en términos de comunicación, cooperación y fortalecimiento de vínculos interpersonales.

La octava pregunta de la encuesta se centró en indagar si los adolescentes emplearon estrategias grupales para superar los distintos retos propuestos durante las actividades lúdicas. Diecisiete de los veinte participantes respondieron afirmativamente, evidenciando que los juegos no solo fomentaron la diversión y el entretenimiento, sino que también se convirtieron en un espacio para la práctica y consolidación de habilidades sociales esenciales. Entre las competencias observadas se destacaron la distribución eficiente de roles, la cooperación activa, la colaboración en tareas compartidas y la toma de decisiones consensuadas, aspectos que reflejan un desarrollo significativo en la capacidad de los adolescentes para trabajar en equipo y gestionar conflictos de manera constructiva.

Estos resultados se alinean con lo planteado por Herazo (2021), quien resalta que el juego constituye una herramienta pedagógica que facilita el bienestar emocional y el desarrollo de la inteligencia social, al proporcionar contextos en los cuales los participantes pueden experimentar, equivocarse y aprender de manera segura junto a sus pares. La evidencia recogida sugiere que, a través de la interacción grupal y la resolución conjunta de retos, los adolescentes desarrollan habilidades de cooperación, empatía, escucha activa y negociación, elementos fundamentales para fortalecer las relaciones interpersonales y generar un sentido de pertenencia dentro del grupo. Además, este hallazgo pone de manifiesto la importancia de estructurar actividades lúdicas que integren retos colectivos, ya que permiten que los jóvenes internalicen estrategias de colaboración, reconozcan la contribución de cada miembro del equipo y comprendan que el logro de objetivos comunes depende del esfuerzo conjunto, consolidando así aprendizajes sociales significativos que trascienden el espacio deportivo y pueden ser aplicados en contextos educativos y comunitarios más amplios.

Otro hallazgo relevante que emergió de los resultados fue el reconocimiento explícito del docente como guía fundamental para que los juegos lúdicos tuvieran un impacto educativo auténtico y significativo. La mayoría de los adolescentes manifestó sentirse acompañada, respaldada y orientada durante la realización de las actividades, lo que no solo incrementó su motivación y disposición para participar, sino que también fortaleció su confianza, su sentido de pertenencia al grupo y su capacidad para involucrarse activamente en la resolución de retos colectivos. Este acompañamiento docente se evidenció como un elemento mediador esencial, capaz de transformar la experiencia lúdica en un proceso formativo que trasciende el entretenimiento, permitiendo que los jóvenes internalicen valores como la cooperación, el respeto mutuo y la empatía, al tiempo que desarrollan competencias socioemocionales fundamentales para la interacción interpersonal.

No obstante, un reducido grupo de cuatro estudiantes expresó no haber percibido un acompañamiento significativo, lo cual indica que existen diferencias individuales en la percepción y recepción de la intervención pedagógica. Este hallazgo sugiere la necesidad de fortalecer las estrategias de mediación docente, incorporando un enfoque más personalizado e inclusivo que considere los distintos estilos de aprendizaje, motivaciones y ritmos de participación de cada adolescente. La atención diferenciada permitiría garantizar que todos los participantes puedan beneficiarse plenamente de los juegos lúdicos, asegurando que la experiencia pedagógica genere aprendizajes sociales significativos, refuerce la cohesión grupal y promueva la consolidación de relaciones interpersonales positivas, independientemente de las características individuales o la disposición inicial de cada estudiante hacia la participación.

En lo referente a la dimensión emocional, dieciséis de los veinte adolescentes participantes afirmaron haber experimentado sentimientos positivos durante el desarrollo de las actividades lúdicas, tales como alegría, entusiasmo, motivación y satisfacción por la interacción grupal. Este hallazgo corrobora lo planteado por Herazo (2021), quien sostiene que la lúdica constituye una estrategia pedagógica que potencia el bienestar emocional, al ofrecer espacios seguros para la expresión, reconocimiento y gestión de las emociones, favoreciendo así la construcción de experiencias significativas y la autorregulación afectiva en los adolescentes. La vivencia de emociones positivas no solo fortaleció la participación activa y la disposición al trabajo en equipo, sino que también contribuyó al establecimiento de vínculos interpersonales más sólidos, promoviendo la cooperación, la empatía y la integración dentro del grupo.

No obstante, cuatro participantes no manifestaron haber conectado emocionalmente con las dinámicas propuestas, lo cual evidencia la heterogeneidad propia de los grupos adolescentes en cuanto a intereses, estilos de aprendizaje y preferencias en la participación. Este hallazgo invita a reflexionar sobre la necesidad de diversificar y adaptar las actividades lúdicas, incorporando variantes y estrategias que consideren los distintos niveles de motivación, temperamento y disposición emocional de cada estudiante, de manera que se garantice una inclusión plena y se maximice el impacto educativo y socioemocional de los juegos. La atención a estas diferencias individuales se convierte en un elemento clave para asegurar que todos los adolescentes puedan experimentar los beneficios de la lúdica, fortalecer sus habilidades sociales y consolidar relaciones interpersonales saludables, logrando un desarrollo integral que trascienda el ámbito deportivo y se proyecte en otros contextos educativos y comunitarios.

El respeto entre compañeros constituyó otro aspecto central evaluado durante la intervención lúdica, evidenciando tanto avances significativos como áreas que requieren atención continua. Doce de los veinte adolescentes afirmaron haberse tratado con respeto durante el desarrollo de las actividades, lo que refleja que la implementación de los juegos lúdicos contribuyó positivamente a fortalecer comportamientos sociales adecuados y la consideración hacia los demás. No obstante, ocho participantes señalaron no haber experimentado relaciones basadas en el respeto, lo que pone de manifiesto la necesidad de seguir trabajando en habilidades complementarias, tales como la tolerancia, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos, elementos esenciales para consolidar un clima de convivencia armónica dentro del grupo.

En concordancia con lo planteado por Covey (2004), el respeto se reconoce como una habilidad fundamental para la construcción de relaciones efectivas, ya que implica reconocer el valor del otro, aceptar diferencias individuales y actuar con consideración en la interacción social. En este sentido, los juegos lúdicos se constituyen en un espacio propicio para promover el respeto a través de la convivencia activa, al permitir que los adolescentes interactúen bajo reglas compartidas, asuman responsabilidades dentro del grupo y desarrollen empatía frente a las necesidades y emociones de sus compañeros. Así, esta experiencia no solo facilitó la práctica de comportamientos respetuosos, sino que también ofreció un contexto seguro para la experimentación de habilidades sociales, reforzando la importancia de la mediación docente y de

la planificación pedagógica para garantizar que los aprendizajes adquiridos se mantengan y transfieran a otros ámbitos de la vida cotidiana de los adolescentes.

Las entrevistas permitieron comprender que los adolescentes reconocen el juego como una experiencia significativa que trasciende lo recreativo. Los participantes expresaron que las actividades lúdicas les permitieron aprender a respetar a los demás, valorar el trabajo en equipo y manejar sus emociones de manera más adecuada. Estas reflexiones evidencian procesos de aprendizaje social que fortalecen las relaciones interpersonales.

Este hallazgo sugiere que los juegos lúdicos no solo cumplen una función pedagógica dentro del espacio de intervención directa, sino que también poseen un efecto prolongado que se extiende a otros entornos donde los adolescentes interactúan, promoviendo la cooperación, la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la integración social. La percepción de los participantes resalta la capacidad del juego de convertirse en una herramienta formativa integral, capaz de generar aprendizajes significativos que trascienden la dinámica recreativa y se consolidan en comportamientos y actitudes aplicables en múltiples contextos.

Figura 9.

*Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.
Ricaurte-Nariño.*

Figura 10.

Polideportivo Barrio Cartagena,



Nota. Aplicación encuesta 09/09/2025. Fuente, Esta investigación.

Este resultado coincide con lo planteado por Herazo (2021), quien afirma que, cuando se orienta de manera adecuada, el juego contribuye a la construcción de ambientes de confianza, armonía y respeto, generando condiciones propicias para la participación activa y la consolidación de relaciones interpersonales saludables. Además, la evidencia recogida refuerza la relevancia de incorporar la lúdica como estrategia pedagógica en distintos espacios educativos y comunitarios, no solo como recurso recreativo, sino como un instrumento capaz de fortalecer competencias sociales y emocionales esenciales, promoviendo un desarrollo integral que abarca tanto el ámbito deportivo como la vida cotidiana de los adolescentes. Estos hallazgos subrayan la necesidad de continuar implementando actividades lúdicas estructuradas, con mediación docente adecuada, para garantizar que los beneficios observados se mantengan y se amplíen a otros contextos de interacción social.

Finalmente, en lo que respecta al desarrollo de habilidades relacionadas con la resolución de problemas y la gestión de conflictos, la mayoría de los adolescentes reconoció avances

significativos, destacando el papel del acompañamiento docente como un factor clave que orientó y facilitó el aprendizaje de estrategias efectivas para enfrentar retos y situaciones grupales complejas. La mediación pedagógica permitió que los participantes comprendieran la importancia de la colaboración, la toma de decisiones consensuada y la planificación de acciones conjuntas, elementos fundamentales para la consolidación de relaciones interpersonales saludables y la construcción de un clima grupal armónico. Sin embargo, siete participantes indicaron no haber percibido beneficios en este aspecto, lo que evidencia la existencia de diferencias individuales en la disposición, la motivación y la capacidad de autogestión dentro del grupo, así como en la percepción del impacto del acompañamiento docente sobre su aprendizaje.

En este sentido, Guzmán (2018) señala que la resolución de conflictos en ambientes lúdicos no depende exclusivamente del educador, sino que también está condicionada por el grado de compromiso, la participación activa y la capacidad de autorregulación de los participantes. Por lo tanto, estos resultados resaltan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas diferenciadas y flexibles, que permitan atender las particularidades de cada adolescente, promoviendo oportunidades de aprendizaje adaptadas a distintos ritmos, estilos de interacción y niveles de responsabilidad. De esta manera, se asegura que todos los participantes puedan experimentar aprendizajes significativos en la resolución de problemas, consolidar competencias socioemocionales y fortalecer la capacidad de trabajar en equipo, garantizando que los juegos lúdicos cumplan con su propósito formativo más allá del mero entretenimiento y se conviertan en herramientas integrales para el desarrollo personal y social de los adolescentes.

En síntesis, el análisis de los resultados permitió comprender que los juegos lúdicos constituyen una herramienta pedagógica eficaz para favorecer la convivencia, mejorar el bienestar y estado emocional de los adolescentes y fortalecer habilidades socioemocionales fundamentales, tales como la comunicación, la cooperación, la empatía, la tolerancia y la resolución de conflictos. Los hallazgos evidenciaron que, cuando el juego se desarrolla bajo una mediación docente intencionada y estructurada, trasciende su carácter recreativo para convertirse en un recurso transformador que promueve aprendizajes significativos, construye relaciones interpersonales saludables y contribuye de manera integral al desarrollo personal y social de los participantes.

Asimismo, los resultados demostraron que los adolescentes no solo internalizaron competencias relacionadas con la interacción grupal, sino que también lograron transferir las

estrategias aprendidas a otros contextos educativos, deportivos y comunitarios, lo que evidencia la pertinencia de los juegos lúdicos como una herramienta versátil y de amplio impacto en la formación integral. Este hallazgo coincide con la perspectiva de Dewey (2001), quien resalta el valor de las experiencias prácticas y vivenciales para el desarrollo social y emocional, destacando que los aprendizajes que se construyen a través de la acción y la interacción poseen un carácter duradero y significativo.

Por último, la investigación subraya la importancia de mantener la implementación sistemática de los juegos lúdicos dentro de los programas educativos y deportivos, con especial atención a la mediación docente, la diversificación de las actividades y la atención a las diferencias individuales de los adolescentes. De esta manera, se asegura que todos los participantes puedan beneficiarse plenamente de la experiencia, fortaleciendo sus competencias sociales y emocionales, consolidando vínculos interpersonales basados en el respeto y la cooperación, y contribuyendo a la formación integral de jóvenes capaces de desenvolverse de manera positiva en distintos entornos, promoviendo la construcción de comunidades más armónicas y colaborativas.

El análisis realizado permitió evidenciar de manera consistente que los juegos lúdicos constituyeron una estrategia pedagógica altamente efectiva para el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los adolescentes de la escuela deportiva de la Alcaldía del municipio de Ricaurte–Nariño. A través de la implementación de las diversas actividades lúdicas propuestas, los jóvenes lograron desarrollar y fortalecer habilidades sociales esenciales, tales como la comunicación asertiva, la cooperación activa, la empatía y el respeto hacia sus compañeros, competencias que resultan fundamentales para la construcción de una convivencia sana y armónica tanto dentro como fuera del contexto deportivo. Estas experiencias evidenciaron que el juego, cuando es mediado pedagógicamente, no solo facilita la interacción grupal y el fortalecimiento de la cohesión social, sino que también promueve la autorregulación emocional, la capacidad de resolución de conflictos y la internalización de valores que sustentan relaciones interpersonales saludables.

Además, los hallazgos sugieren que la lúdica puede funcionar como un recurso formativo integral, capaz de generar aprendizajes transferibles a otros escenarios educativos, comunitarios y deportivos, reforzando la pertinencia de su incorporación sistemática dentro de los programas de Educación Física. La mediación docente se reveló como un elemento clave para orientar y

potenciar los aprendizajes, asegurar la participación activa de todos los adolescentes y atender las diferencias individuales en estilos de aprendizaje, motivación y disposición hacia la cooperación. En consecuencia, los resultados confirman que los juegos lúdicos constituyen un instrumento transformador que va más allá de la recreación, contribuyendo significativamente al desarrollo social, emocional y educativo de los jóvenes y consolidándose como una estrategia pedagógica de gran valor para la formación integral en contextos deportivos y educativos.

Los resultados obtenidos mediante la encuesta evidenciaron de manera clara que la mayoría de los participantes percibió cambios positivos significativos en su manera de relacionarse con los demás, reflejando avances tanto en la calidad de sus interacciones como en la disposición para colaborar y participar activamente en las actividades grupales. Además, se observó un aumento notable en la motivación, el entusiasmo y el estado de ánimo de los adolescentes durante las dinámicas lúdicas, lo cual confirma que el juego, cuando se desarrolla bajo una planificación pedagógica adecuada, no solo cumple una función recreativa, sino que también contribuye al fortalecimiento del bienestar emocional, la cohesión grupal y la disposición para enfrentar retos colectivos.

De igual manera, los hallazgos reafirmaron la importancia del rol del docente como mediador, guía y organizador, cuya intervención se convirtió en un factor determinante para el éxito formativo de las actividades. La presencia del docente facilitó la orientación de los procesos de comunicación, promovió la resolución efectiva de conflictos y fortaleció la capacidad de los adolescentes para trabajar en equipo, al tiempo que generó ambientes de confianza y respeto mutuo que favorecieron la participación activa de todos los miembros del grupo. Este hallazgo destaca que la mediación docente no solo consiste en supervisar o dirigir las actividades, sino en propiciar contextos de aprendizaje donde los jóvenes puedan experimentar, reflexionar y aplicar habilidades sociales y emocionales de manera consciente, consolidando así relaciones interpersonales saludables y competencias socioemocionales transferibles a otros espacios educativos, deportivos y comunitarios.

Si bien algunos adolescentes no experimentaron mejoras significativas en determinadas habilidades sociales o no lograron conectar emocionalmente con ciertas actividades, estos casos resultan de gran relevancia, ya que ponen de manifiesto la necesidad de diversificar y adaptar las estrategias lúdicas, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, intereses, motivaciones y particularidades de personalidad de cada participante. La atención a estas diferencias

individuales constituye un aspecto fundamental en la mediación pedagógica, pues permite garantizar que todos los adolescentes puedan involucrarse activamente, beneficiarse de los procesos de interacción social y experimentar aprendizajes significativos en función de sus necesidades particulares.

Aun así, el conjunto de los datos analizados evidenció de manera consistente que el juego, cuando es orientado de manera pedagógica y estructurada, trasciende ampliamente su función recreativa para convertirse en un recurso formativo integral. Los juegos lúdicos demostraron ser capaces de fortalecer la convivencia grupal, fomentar la cooperación, la comunicación asertiva, la empatía y el respeto mutuo, al tiempo que promueven el bienestar emocional y generan experiencias de aprendizaje transferibles a otros contextos educativos, deportivos y comunitarios. Este hallazgo refuerza la noción de que la lúdica, apoyada por una mediación docente intencional, no solo contribuye al desarrollo socioemocional de los adolescentes, sino que también actúa como una herramienta pedagógica estratégica para la formación integral, consolidando competencias sociales y valores que perduran más allá de la actividad inmediata y fortalecen la capacidad de los jóvenes para desenvolverse de manera positiva en diferentes ámbitos de su vida.

En conclusión, los juegos lúdicos se consolidaron como un medio valioso y efectivo para transformar de manera positiva la interacción entre los adolescentes, evidenciando su capacidad para promover la cooperación, la comunicación asertiva, la empatía, el respeto y la resolución de conflictos dentro del grupo. La investigación demostró que, cuando las actividades lúdicas son planificadas de manera pedagógica y mediadas por el docente, trascienden su función recreativa para convertirse en un recurso formativo integral que fortalece tanto las competencias sociales como el bienestar emocional de los jóvenes.

Asimismo, los hallazgos reafirmaron que la lúdica posee un alto potencial de transferencia, ya que las estrategias, habilidades y aprendizajes adquiridos durante las dinámicas fueron aplicables en diferentes escenarios educativos, deportivos y comunitarios, contribuyendo a la consolidación de ambientes de confianza, colaboración y armonía. Esta evidencia subraya la relevancia de incorporar sistemáticamente los juegos lúdicos en programas de Educación Física y actividades extracurriculares, no solo como instrumentos de entretenimiento, sino como herramientas pedagógicas capaces de generar aprendizajes significativos, potenciar la formación integral de los adolescentes y promover relaciones interpersonales saludables que perduren más

allá del espacio inmediato de intervención. En síntesis, los resultados confirman que los juegos lúdicos, cuando son planificados y mediados pedagógicamente, se consolidan como una estrategia eficaz para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y el desarrollo socioemocional de los adolescentes. Su implementación sistemática dentro de los programas de Educación Física contribuye a la formación integral de los jóvenes, promoviendo valores y habilidades fundamentales para la vida en comunidad.

Conclusiones.

La investigación permitió concluir que los juegos lúdicos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la Escuela Deportiva de la Alcaldía del municipio de Ricaurte–Nariño. A través de su implementación, se evidenció un fortalecimiento progresivo de habilidades sociales como la cooperación, el respeto, la comunicación asertiva y la empatía, aspectos fundamentales para la convivencia grupal.

Desde el enfoque cualitativo, la triangulación de la información obtenida mediante la observación, la entrevista y la encuesta permitió comprender de manera integral las dinámicas sociales del grupo. La observación evidenció cambios conductuales significativos en la interacción entre los adolescentes; las entrevistas reflejaron transformaciones en la percepción y valoración del otro; y la encuesta permitió identificar una apreciación positiva de las actividades lúdicas como mediadoras de la convivencia.

Se concluye que, la implementación sistemática de juegos lúdicos, mediada pedagógicamente desde la Educación Física, generó transformaciones significativas en la dinámica grupal, evidenciadas en una disminución de conflictos, mayor cooperación y fortalecimiento de habilidades como la empatía y la comunicación asertiva, consolidando así un ambiente de convivencia más armónico dentro de la Escuela Deportiva.

Los resultados demuestran que el juego, mediado pedagógicamente desde la Educación Física, trasciende su carácter recreativo y se convierte en un escenario formativo que favorece el aprendizaje social y emocional. A través del cuerpo y el movimiento, los adolescentes lograron expresar emociones, establecer acuerdos y fortalecer vínculos, lo cual contribuyó a su desarrollo integral.

Asimismo, se evidenció que el rol del docente o formador es determinante en el éxito de la estrategia lúdica. La planificación intencional de las actividades, la orientación constante y la creación de un ambiente de respeto y confianza fueron factores clave para promover relaciones interpersonales saludables dentro del grupo.

Finalmente, se concluye que las experiencias vividas a través de los juegos lúdicos generaron aprendizajes significativos que trascienden el contexto de la Escuela Deportiva, ya que los adolescentes manifestaron aplicar las habilidades sociales adquiridas en otros espacios de su vida cotidiana, como el entorno familiar y escolar.

Recomendaciones.

Se recomienda a los docentes y formadores de Educación Física incorporar de manera sistemática los juegos lúdicos dentro de la planificación pedagógica, no solo con fines recreativos o deportivos, sino como estrategias orientadas al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y el desarrollo socioemocional de los adolescentes.

Es importante que las instituciones educativas y escuelas deportivas promuevan espacios de formación docente relacionados con el uso pedagógico del juego, la convivencia y la educación emocional, con el fin de potenciar el impacto de las estrategias lúdicas en los procesos formativos.

Se sugiere continuar fortaleciendo la observación y el diálogo permanente con los estudiantes, utilizando instrumentos cualitativos como el diario de campo y la entrevista, que permitan identificar oportunamente conflictos interpersonales y orientar acciones pedagógicas pertinentes.

Se recomienda involucrar activamente a las familias en los procesos formativos de los adolescentes, promoviendo una comunicación asertiva y un acompañamiento positivo que refuerce los valores y habilidades sociales trabajados en la Escuela Deportiva.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el estudio a otros contextos educativos y deportivos, así como incorporar nuevos instrumentos cualitativos que permitan profundizar en el impacto de los juegos lúdicos en diferentes dimensiones del desarrollo humano.

Finalmente, Se recomienda institucionalizar las estrategias lúdicas como parte permanente de los programas formativos, integrándolas de manera planificada y evaluada

periódicamente, con el fin de garantizar la sostenibilidad de los avances en convivencia, habilidades sociales y desarrollo socioemocional de los adolescentes.

Referencias

- Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. New York. Penguin Books.
- Asociación mexicana de alternativas en psicología. (01 abril, 2012). *Erik Erikson y el desarrollo psicosocial deficiente como camino a las conductas antisociales y criminales*.
<https://www.alternativas.me/40-numero-50-febrero-julio-2023/305-erik-erikson-y-el-desarrollo-psicosocial-deficiente-como-camino-a-las-conductas-antisociales-y-criminales#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20Erikson%20sugiere,m%C3%A1s%20posteriores%20a%20la%20infancia.&text=El%20adolescente%20debe%20construir%20una,las%20relaciones%20con%20los%20dem%C3%A1s>.
- Blázquez, D. (2006). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Cárdenas Calderón, D., & Robles Yacuechime, L. (2014). *Relaciones Interpersonales de los niños del grado preescolar en la Institución Educativa San Francisco de Asís, Sede Circasia*. Institución Educativa Escuela Normal Superior.
- Covey, S. R. (2015). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Ed. revisada y actualizada. Grupo Planeta Spain
- Creswell, J. (2014). *Investigación cualitativa y cuantitativa*. Editorial Pearson.
- Cuadra, D. J., Salgado, J. A., Lería, F. J., & Menares, N. D. (2018). Teorías subjetivas de docentes sobre el aprendizaje y desarrollo socioemocional: Un estudio de caso. *Revista Educación*, 42 (2), 1-33.
- Cuenca Cabeza, M. (2008b). *¿Qué es el ocio? 20 respuestas clásicas y un testimonio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- De la Fuente Arias, J. (2004). Perspectivas recientes en el estudio de la motivación: La teoría de la orientación de meta. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2(1), 35-62.
- Delgado Noguera, M. A. (1996). *Didáctica de la Educación Física: Fundamentos de la intervención en el ámbito escolar*. Barcelona: INDE.
- Desarrollando Relaciones Interpersonales Desde El Amor Propio, comité de psico.mx. (05 marzo 2021). *Las relaciones interpersonales conflictivas son el reflejo de una autoestima empobrecida en sus 4 pilares*.
<https://www.psico.mx/articulos/desarrollando-relaciones-interpersonales-desde-el-amor-propio>.

- Dumazedier, J. (1971). Realidades del ocio e ideologías. En J. Dumazedier y otros, Ocio y sociedad de clases. Barcelona: Fontanella.
- Edo, M, Blanch, S, & Anton, M. (2016). El juego en la primera infancia. [Play in early childhood]. Recuperado de <https://n9.cl/gqxj>.
- Experimentos, teorías y contribuciones. (2020). *Kurt Lewin y la psicología social*. <https://estudyando.com/kurt-lewin-experimentos-teorias-y-contribuciones/#:~:text=Muchos%20consideran%20a%20Kurt%20Lewin%20como%20el%20padre,gestalt%20se%20define%20como%20parte%20de%20un%20todo>.
- Fernández- Berrocal, P., & Extremera, N. (2009). La inteligencia emocional y el estudio de la felicidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, LXVI (23,3), 85-108.
- Fredrickson, B. L. (2009). *Positivity*. New York: Crown Publishing Group.
- Abraham Maslow (1954) Libro de motivación y personalidad.
- John Bowlby (1998) Una base segura: Aplicaciones clínicas de la teoría del apego.
- Michael Quinn Patton (2002) obra de *Research & Evaluation Methods*(indagación naturalista)
- Marshall & Rossman (2016) Libro *Designing Qualitative Research*.
- Robert Yin (2018) Obra *Case Study Research and Applications*.
- Hernández-Sampieri (2014) *Metodología de la Investigación"* (6ª edición)
- Gil Morales, P.A. (2003). *Animación y Dinámica de Grupos Deportivos*. Manual para la enseñanza y animación. Wanceulen
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué- Tolima: Universidad del Tolima.
- Grazia, (2019). *Ocio, tiempo libre y turismo: tres conceptos vinculados por la naturaleza humana*. Universidad Privada del Norte
- Grupo Interdisciplinario Pedagogía, Cuerpo y Sociedad – GIPCS. (2018). *Líneas de investigación Grupo Pedagogía, Cuerpo y Sociedad*. Universidad CESMAG.
- Guzmán, Marigina Del Carmen. (2018). *Desarrollo De Habilidades Sociales A Través De Actividades Lúdicas En Los Niños De 3 Años En El Centro Infantil Cumbaya Valley*. *Conrado*, 14(64), 153-156. Epub 08 De junio De 2019. Recuperado En 02 De junio De 2024, De

- [Http://Scielo.Sld.Cu/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1990-86442018000400153&Lng=Es&Tlng=Es](http://Scielo.Sld.Cu/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1990-86442018000400153&Lng=Es&Tlng=Es).
- Herazo, Y. M. (2021). *Comprensión del juego como herramienta educativa orientada a fortalecer las relaciones interpersonales*. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/11371/4255>
- Johan Huizinga (1872-1945), Difusión cultura, *Ideal caballeresco, juego y cultura*, Wayback Machine, Vol.9. (pp.71-80.).
- La mente es maravillosa. (2022). *Erich Fromm y su teoría sobre el psicoanálisis humanista*.
<https://lamenteesmaravillosa.com/erich-fromm-teoria-psicoanalisis-humanista/>
- Laban, R. (1971). *The Mastery of Movement* (3rd ed.). Boston: Plays, Inc.
- Lewin (2022). teoría de las relaciones interpersonales. *La Mente es Maravillosa*. Ed. Revisada dianlet.
- Llorent García, V., & López Azuaga, R. (2012). Estudio de las relaciones interpersonales en aulas con alumnos “diferentes”. *Campo Abierto*, 31(2), 87-109.
- López, N. R. & Bautista-Vallejo, J. M. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Recuperado de:
http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04/articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF.
- Méndez, y Dobber, (2015). El desarrollo de las relaciones interpersonales en las experiencias transculturales: una aportación del enfoque centrado en la persona. México D. F: Universidad Iberoamericana.
- Munné, F. (1971). El problema del tiempo libre y las sociedades locales. *Revista del Instituto de Ciencias Sociales*, 17, 117-136
- Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: Un enfoque crítico*. México, DF: Trillas.
- Nahum, M. (2021). *Habilidades socioemocionales: características, funciones y ejemplos*. Psicología y Mente.
- Ortega, R. (1990). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Recuperado de: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?Codigo.
- Pacheco Salazar, B. (2017). Educación emocional en la formación docente: clave para la mejora escolar. *Ciencia y Sociedad*, 42(1), 104-110.
<https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciso/article/view/1061>.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Castro, N., & Laguna Moreno, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 21, 163-174.
- Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna (2015), Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. Recuperado de: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Fortalecimiento_de_las_relaciones_interpersonales.pdf.
- Saldana, J. (2016). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (3rd ed.). London: SAGE Publications.
- Siegel, D. (2013). *La mente en desarrollo*. Editorial Sirio.
- Unuzungo Preciado, M. P., Balladares Atoche, C., Bravo Cedeño, B. J., Gordon Torres, C. V., Quito Santana, L. M., & Fernandez Unuzungo, G. D. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517.
- Vasquez, L. E., & Constain, V. A. C. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75.
- Villa y Leyton (2016), Fortalecimiento de las relaciones interpersonales a partir de la implementación de una secuencia didáctica. Recuperado de: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Fortalecimiento_de_las_relaciones_interpersonales.pdf.
- Wein, H. (2001). *Fútbol a la medida del niño*. Barcelona: Paidotribo.

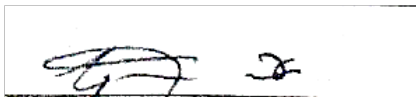
Anexos**Anexo No. A Compromiso ético de la investigación científica**

Yo, **Gustavo Adolfo Chamorro Rosero** con cédula de ciudadanía No. **1085940554**, estudiante de la Licenciatura en **educación física** e investigador del proyecto denominado: **Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en niños de la categoría prejuvenil de futbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño**, asumo el siguiente compromiso ético:

- a) La investigación es de autoría propia por tanto su diseño, aplicación y la realización de los informes respetan los derechos de autor y la información que contengan es responsabilidad de los investigadores.
- b) Reconozco y respeto las condiciones culturales, sociales y políticas de los sujetos de investigación.
- c) Reconozco que la investigación es un proceso de diálogo con los sujetos de investigación y que por tanto asumiré un diálogo basado en la verdad y en el respeto por sus participaciones, por la toma de decisiones y las opiniones.
- d) La investigación mantiene un valor social que se representa el uso responsable de los recursos físicos, humanos, presupuestales y de tiempo.
- e) Realizar la validez científica del diseño como del proceso en sí de la investigación.
- f) La investigación escoge de manera equitativa, incluyente y diversa a los sujetos de investigación de acuerdo con su sentido científico.
- g) La investigación genera beneficio social a los sujetos de la investigación y contiene mecanismos que generan su protección a riesgos que de ella se presentasen.
- h) Realizo consentimiento y asentimientos informados a los sujetos de la investigación para el uso adecuado de la información que de ellos proviniere.
- i) La recolección como el tratamiento de los datos se basa en la verdad y el uso responsable de la información.
- j) La divulgación, publicación y promoción de la información y resultados de la investigación se basan en las anteriores condiciones éticas.

Fecha: 14-08-2024

Firma:



Nombres y apellidos Estudiante - maestro: Gustavo Adolfo Chamorro Rosero

Cédula de Ciudadanía No.: 1085940554

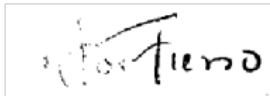
Anexo No. A Compromiso ético de la investigación científica

Yo, **Víctor Manuel Fierro Fajardo** con cédula de ciudadanía No. **1004601036**, estudiante de la Licenciatura en **educación física** e investigador del proyecto denominado: **Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en niños de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño**, asumo el siguiente compromiso ético:

- a) La investigación es de autoría propia por tanto su diseño, aplicación y la realización de los informes respetan los derechos de autor y la información que contengan es responsabilidad de los investigadores.
- b) Reconozco y respeto las condiciones culturales, sociales y políticas de los sujetos de investigación.
- c) Reconozco que la investigación es un proceso de diálogo con los sujetos de investigación y que por tanto asumiré un diálogo basado en la verdad y en el respeto por sus participaciones, por la toma de decisiones y las opiniones.
- d) La investigación mantiene un valor social que se representa el uso responsable de los recursos físicos, humanos, presupuestales y de tiempo.
- e) Realizar la validez científica del diseño como del proceso en sí de la investigación.
- f) La investigación escoge de manera equitativa, incluyente y diversa a los sujetos de investigación de acuerdo con su sentido científico.
- g) La investigación genera beneficio social a los sujetos de la investigación y contiene mecanismos que generan su protección a riesgos que de ella se presentasen.
- h) Realizo consentimiento y asentimientos informados a los sujetos de la investigación para el uso adecuado de la información que de ellos provinieren.
- i) La recolección como el tratamiento de los datos se basa en la verdad y el uso responsable de la información.
- j) La divulgación, publicación y promoción de la información y resultados de la investigación se basan en las anteriores condiciones éticas.

Fecha: 14-08-2024

Firma:



Nombres y apellidos Estudiante - maestro: Víctor Manuel Fierro Fajardo

Cédula de Ciudadanía No.: 1004601036



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT. 800.109.387 - 7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M Cap.



Formato de validación de instrumentos de recolección cualitativa

Juez ___ o Experto

Nombre: María Alejandra Del Valle Flórez

Profesión u Ocupación: Psicóloga

Esp. En gestión de procesos psicosociales

IDENTIFICACIÓN:

Fecha:	15-05-2024
Investigadores	Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Víctor Manuel Fierro Fajardo, Jairo Daniel Castillo Pérez.
Asesor	Jairo Andrés Enríquez Erazo
Título de la investigación	Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en niños de categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.
Población Sujeto	Niños de 12 a 14 años de edad
Objetivo General	Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los niños de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.
Objetivos Específico	Reconocer como son las relaciones interpersonales de los niños dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva. Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales. Analizar si esas herramientas logran intervenir en mejoramiento de las relaciones interpersonales en los niños de la escuela deportiva.
Categorías Deductivas	
Línea de Investigación	Las interacciones sociales
Tipo de Técnica:	a) Observación y Participación: <input checked="" type="checkbox"/> b) Conversación: ___ c) Conversación y Narrativas: ___ d) Conversación Grupal: ___



GRUPO
Asociación Escolar
María Goretti
Herencia, Memoria, Cultura





"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M Cap.



Herramienta:

VALORACIÓN

Criterios	Bien	Regular	Mal	Observación
Suficiencia (Las preguntas cubren de manera suficiente las categorías deductivas y atienden a la Población)	X			
Pertinencia (Las preguntas se ajustan a las categorías deductivas y atienden a la Población)	X			
Claridad (Las preguntas se encuentran bien redactadas)	X			
Coherencia total del instrumento	X			

OBSERVACIONES

CONCEPTO

Favorable	Desfavorable
El documento cuenta con suficientes preguntas enfocadas a la temática a trabajar y pertinentes para la edad, claras y coherentes con los objetivos a desarrollar.	

Nombre psicóloga *Maria Alejandra Del Valle*
 (Firma) *M. Aleja*
 CC: *1089289972.*



GRUPO
Asociación Escolar
Maria Goretti
Hermanos Menores Capuchinos



Formato Diario de campo

FORMATO DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 14 – 09 – 2024	Nº001
Lugar: Ricaurte Nariño Polideportivo barrio Cartagena	
Participantes: los adolescentes de 12 a 14 años de edad	
Objetivo del diario de campo: reconocer como son las relaciones interpersonales de los niños dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva	
Criterios de observación: observación directa, participación de las actividades, relación con sus compañeros.	
Descripción del hecho observado:	
<p>Al inicio del entrenamiento, algunos niños llegaron un poco tarde al polideportivo, ubicado en el Barrio Cartagena del Municipio de Ricaurte-Nariño, uno de los estudiantes llegó en motocicleta, lo cual generó burlas por parte de otros niños, quienes le decían que debía caminar y dejar la pereza. Él, sin darle mayor importancia y con una actitud tranquila, sonrió y procedió a colocarse su indumentaria, siendo el último en llegar al entrenamiento. Al notar su retraso, el profesor le pidió que diera varias vueltas a la cancha como castigo mientras los demás niños ya comenzaban a entrenar. Desde afuera, un niño llamado Víctor le gritaba en tono de broma, diciendo "sin la moto llegaría de último". Al finalizar la sesión, todos los niños ayudaron a recoger el material, pero el niño que llegó de último tuvo que encargarse de la mayoría del equipo como parte del castigo, Mientras él trabajaba en silencio, los demás niños continuaban haciéndole bromas sobre su tardanza. Sin responderles, Cristian guardó el material y se fue en su motocicleta sin ofrecer llevar a nadie, ya que seguían molestándolo.</p> <p>Durante otro entrenamiento, los niños se preparaban para un partido contra un equipo de otro Municipio. Para algunos, sería su primer encuentro deportivo, y se les notaba un poco nerviosos. Tras un breve calentamiento, el director técnico reunió a los niños para motivarlos y prepararlos mentalmente para el partido. Sin embargo, en ese momento, Cristian comenzó a molestar a uno de sus compañeros, dándole un golpe en la cabeza. El profesor lo notó y los regañó a ambos, pero el conflicto continuó en el banco de suplentes, donde los niños volvieron a discutir. Esta vez, el director técnico intervino con firmeza y decidió no permitirles jugar en el partido. Al finalizar el encuentro, en el cual resultaron ganadores, el técnico reunió al equipo y les advirtió que no toleraría más ese tipo de</p>	

comportamientos, asegurando que, si continuaban, ambos tendrían que abandonar el equipo. Uno de los niños intentó justificarse diciendo “Profe, pero él empezó a molestarme y fue que reaccioné así.

En otro encuentro deportivo donde asistieron varios padres de familia donde uno de ellos empezó a gritar al niño de afuera tratándolo de ubicarlo, pero con regalos y el niño desde de adentro se molestó y le respondió que diciéndole que lo dejé jugar que se calle y profesor en el primer tiempo lo reprendió diciéndole que a las personas que están afuera no se les responde nada y por otra parte se, molesto el padre de familia fue a reprenderlo al final del partido, dándole una palmada en la boca. Ante esta situación, el director técnico convocó a una reunión a los padres de familia. explicándoles la importancia de acompañar el proceso formativo sin intervenir con gritos o presiones durante los partidos. También les sugirió asistir a los entrenamientos para conocer el esfuerzo y dedicación de sus hijos.

En el municipio, donde prevalecen altos índices de violencia, varios niños han sido impactados por situaciones difíciles. Un caso particularmente conmovedor fue el de uno de los niños, cuyo padre desapareció, lamentablemente, días después fue hallado sin vida. Este hecho afectó profundamente al niño, tanto emocionalmente como en su rendimiento deportivo, ya que dependía de su padre y, debido a esta pérdida, tuvo que ausentarse de los entrenamientos para apoyar a su madre en el hogar. Pasados unos días, el niño regresó a los entrenamientos, y el director técnico estuvo a su lado, brindándole apoyo y motivación para que continuara esforzándose y no abandonara sus sueños deportivos. Con una mezcla de tristeza y valentía, el niño le respondió al profesor. “Así es la vida, profe. Tengo que ser fuerte y ayudar a mi madre y a mis hermanos a salir adelante.

Registro Fotográfico



MP Aya *
21/02/2025.
Aljando del Valle

Formato Diario de campo

FORMATO DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 19/09/2024	N° 002
Lugar: Ricaurte Nariño Polideportivo barrio Cartagena	
Participantes: los adolescentes de 12 a 14 años de edad	
Objetivo del diario de campo: reconocer como son las relaciones interpersonales en los adolescentes dentro y fuera de ámbito de la escuela deportiva.	
Criterios de observación: Observación directa, participación de los adolescentes en las actividades, relación entre sus compañeros.	
<p>Descripción del hecho observado:</p> <p>El día 19 de septiembre de 2024 realizaron un entrenamiento de fútbol los adolescentes de la escuela de formación. La observación se centró en las relaciones interpersonales que se desarrollaron durante la sesión, así como en estas interacciones impactaron el ambiente de aprendizaje y la dinámica del grupo, desde el inicio de la práctica, se pudo observar que los adolescentes llegaban a la cancha de futbol con motivación, las interacciones entre ellos eran muy buenas y amigables, muchos se saludaban con abrazos y bromas, lo que estableció un ambiente de muy agradable y de recocha por esos momentos, este sentido de pertenencia fue evidente no solo en su comportamiento, sino también en la forma en que se apoyaban mutuamente al momento de organizarse para comenzar la sesión.</p> <p>La práctica comenzó con un calentamiento dirigido por el entrenador, durante esta fase los adolescentes se dividieron en grupos pequeños para realizar ejercicios físicos, se notó que aquellos que tenían más experiencia en el fútbol asumieron roles de liderazgo, guiando a sus compañeros menos experimentados, esta dinámica no solo facilitó la inclusión, sino que también fortaleció las relaciones interpersonales, ya que los más hábiles ofrecían consejos y apoyo a los demás. El entrenador intervino ocasionalmente para corregir posturas o técnicas, pero permitió que los jugadores interactuaran entre sí, lo que fomentó una atmósfera de aprendizaje colaborativo, a medida que avanzaba la práctica, se realizaron ejercicios técnicos centrados en el pase y el control del balón, durante estos ejercicios, las interacciones fueron clave, los jugadores se comunicaban constantemente sus intenciones a través de gestos y gritos, lo cual no solo mejoró su coordinación en el campo, sino que también fortaleció sus vínculos personales, aquellos que cometían errores recibían palabras de aliento por parte de sus</p>	

compañeros, lo cual es fundamental en esta etapa del desarrollo adolescente donde la aceptación social juega un papel crucial.

Al final del entrenamiento hicieron sesiones de enfriamiento y los estiramientos finales, el entrenador facilitó un espacio para reflexionar sobre lo aprendido durante la sesión, los jóvenes compartieron anécdotas y risas sobre momentos clave del entrenamiento.

Registro Fotográfico



*MP Alca
21/02/2023
Alejandro Del Valle*

**MATRIZ 1: FORMATO DE VACEO DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información Cualitativa: 1**

Grupo Poblacional: adolescente joven 12 a 14 años de Género masculino.	No. de Participantes: 20
Categoría: Relaciones Interpersonales	Subcategoría: ESCUELA - DOCENTE

TÉCNICA APLICADA Observación Participante	SESION 1	OBSERVADOR 1. Antes de iniciar la sesión de clase en la escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte, se evidencia que dos de los adolescentes jóvenes llegan y el uno de la nada le da un golpe en la cabeza al otro compañero, el docente llama a los jóvenes a ubicarse en el centro de la cancha formando un círculo, los adolescentes jóvenes comienzan a charlar, el docente espera a que todos hagan silencio, el docente realiza su saludo, presentación y empieza a explicar la temática a desarrollar en la sesión de clase. Comienza a explicar la actividad “El Mesero” la cual se la utilizara en la fase de activación, los adolescentes jóvenes presentan poca atención al docente siendo así comienzan a preguntar al docente que no
--	---------------------------	--

	<p>entendieron la actividad, el docente dice “si no prestan atención no van a poder realizar la actividad”. el docente vuelve a explicar la actividad, En la fase, “Temática a desarrollar”, en el transcurso de la clase se evidencia poca comunicación y tratan de lastimar a su compañero con la pelota, los adolescentes no entienden muy bien las actividades, en la actividad de “rueda la botella” no quieren pagar la penitencia, les da pena con sus compañeros ya que estos se ríen al verlo, posteriormente, el docente dice “respeto por el compañero que este al frente hagan silencio y prestemos atención”. Al escuchar esto uno de los adolescentes no hace caso. En la fase de “acción final” el docente felicita a los adolescentes diciendo “quiero felicitar a los muchachos que se portaron bien”. También realiza una retroalimentación de la sesión de clase, por otra parte, los adolescentes apenas el docente dice “gracias por su atención” salen rápido hacia las gradas donde tiene sus pertenencias, dos de ellos toman el celular, cuatros de los adolescentes empiezan a hablar con su entrenador para que les preste el balón de futbol.</p> <p>OBSERVADOR 2.</p> <p>Durante el inicio de la clase, se observa que los estudiantes llegaban en grupos, algunos de ellos jugando, otros distraídos con sus teléfonos celulares. Además, se evidenció un incidente en el que un estudiante molestaba a otro compañero debido a su peso, le decía un sobre nombre y empezó todo el grupo a decirle lo mismo y se molestó y se hizo a un lado, después de un rato el mismo niño volvió a molestarlo y ya no se aguantó y se iban agarrando a los golpes, el docente le toco intervenir y reunir a los adolescentes y hablarles sobre lo que no deben de hacer, para que no sigan molestando al niño, Mientras tanto, varios de los estudiantes discutían entre sí antes de comenzar la actividad. Ante esta situación, el docente intervino diciendo “vamos chicos todos a la cancha”. No obstante, a pesar de las instrucciones, los estudiantes continuaron mostrando comportamientos indisciplinados mientras se acercaban hacia el docente. Posteriormente, el docente volvió a llamar la atención del grupo, realizando diversas observaciones sobre el comportamiento inapropiado que algunos estaban teniendo durante la práctica. Una vez iniciada la actividad, cuyo tema era "el mesero", se pudo notar que</p>
--	---

		<p>algunos estudiantes seguían las instrucciones del docente y participaban de manera activa. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos del docente, ciertos estudiantes persistieron en su actitud de indisciplina. Finalmente, tras la intervención del docente, la mayoría de los estudiantes corrigieron su comportamiento y participaron activamente en la sesión de clase. Al finalizar la actividad, el ambiente se tornó más relajado y todos salieron juntos riendo y jugando.</p> <p>OBSERVADOR 3:</p> <p>Durante la observación de la clase, se notó que la dinámica entre algunos compañeros estaba marcada por tensiones y malentendidos. Desde el inicio de la sesión, ciertos estudiantes evitaban el contacto visual e indispuestos a participar en actividades grupales. Las interacciones eran cortantes y, en ocasiones, se percibían comentarios sarcásticos que reflejaban la falta de comunicación efectiva. A medida que avanzaba la clase, se hizo evidente que los problemas interpersonales afectaban el ambiente de aprendizaje. Algunos estudiantes intentaron colaborar, pero las disputas previas generaban un clima incómodo. La falta de confianza impidió que se desarrollara un trabajo en equipo fluido.</p> <p>El profesor intentó mediar en las interacciones, fomentando el diálogo abierto y recordando la importancia del respeto mutuo. Sin embargo, los estudiantes parecían más centrados en sus diferencias que en encontrar soluciones. Al final de las actividades, se evidencio que hubo mejoramiento en la relación entre los compañeros porque la mayoría se integraban sobre todo los dos adolescentes quienes empezaron el conflicto, se evidencia que dos de los adolescentes toman el celular y no se integran con los demás compañeros.</p>
--	--	--

MATRIZ 2: FORMATO DE CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información: 1

Grupo Poblacional: Adolescente joven 12 a 14 años de edad de género masculino.	No. de Participantes: 20
Técnicas Aplicadas: Observación participante	

	<p>el docente dice “si no prestan atención no van a poder realizar la actividad” y “respeto por el compañero que este al frente hagan silencio y prestemos atención”. RFR</p> <p>Durante la actividad de “rueda la botella”, los adolescentes no querían pagar la penitencia debido a la burla de sus compañeros. El docente interviene pidiendo respeto y silencio, lo que puede interpretarse como una forma de negociación para que los estudiantes participen de manera adecuada en la actividad. RFR</p> <p>La mayoría de los estudiantes corrigieron su comportamiento y participaron activamente en la actividad “El Mesero”. Este cambio de actitud puede ser resultado de una negociación implícita entre el docente y los estudiantes, donde el docente establece expectativas claras y los estudiantes ajustan su comportamiento en respuesta. RFR</p> <p>En la segunda observación, el docente tuvo que intervenir varias veces debido a comportamientos indisciplinados y agresivos entre los estudiantes. A pesar de las dificultades, el docente logró que la mayoría de los estudiantes corrigieran su comportamiento y participaran activamente en la clase. Al finalizar la actividad, el ambiente se tornó más relajado, y los estudiantes salieron juntos riendo y jugando, lo que indica una mejora en la dinámica grupal y en la resolución de problemas durante la sesión. RFR</p> <p>Algunos intentaron lastimar a sus compañeros con la pelota. El docente, al notar la falta de comunicación y el comportamiento agresivo, intervino pidiendo respeto y atención. Esta intervención fue crucial para que los estudiantes comenzaran a prestar más atención y a seguir las instrucciones del docente, aunque algunos continuaron mostrando comportamientos indisciplinados. RFR</p>	<p>Relaciones Formales: RFR</p>
<p>CATEGORIAS EMERGENTES</p>	<p>ORGANIZACIÓN DE CATEGORIAS INDUCTIVAS Reportes verbales excluidos de las categorías deductivas</p>	
<p>CE1: AGRESIVIDAD</p>	<p>Al inicio, uno de los jóvenes le dio un golpe en la cabeza a otro compañero sin motivo aparente. Este incidente fue rápidamente abordado por el docente, quien llamó a los</p>	<p>AGR.</p>

	adolescentes a ubicarse en el centro de la cancha para comenzar la clase. AGR	
CE2:	Algunos intentaron lastimar a sus compañeros con la pelota. Este comportamiento agresivo interrumpió la dinámica de la clase y mostró la necesidad de una intervención más firme por parte del docente para mantener el orden y el respeto entre los estudiantes. AGR	
CE3:	El estudiante molestaba a su compañero debido a su peso. Este tipo de comportamiento no solo afecta la dinámica de la clase, sino que también puede tener un impacto negativo en la autoestima y el bienestar emocional del estudiante afectado. A pesar de las intervenciones del docente, algunos estudiantes continuaron mostrando comportamientos indisciplinados y agresivos durante la actividad. AGR	
CE4:	después de un rato el mismo niño volvió a molestarlo y ya no se aguantó y se iban agarrando a los golpes. AGR	
CE5: Desinterés	<p>se distraen charlando. DES</p> <p>Durante la explicación de la actividad “El Mesero”, los adolescentes no prestan atención y necesitan que el docente repita las instrucciones. DES</p> <p>En la actividad “rueda la botella”, los adolescentes no quieren cumplir con las penitencias debido a la burla de sus compañeros. DES</p> <p>A pesar de las instrucciones del docente para mantener el respeto y la atención, algunos adolescentes no obedecen. DES</p> <p>Al final de la clase, los adolescentes se apresuran a recoger sus pertenencias y se distraen con sus teléfonos o piden balones de fútbol al entrenador. DES</p>	Desinterés= DES

MATRIZ 3: INTEGRACIÓN DE DATOS
Fase de Análisis de Información: 2

Grupo Poblacional: Adolescente joven 12 a 14 años de edad de género masculino.

No. de Participantes: 20

Técnicas Aplicadas: Observación.

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN Reportes Verbales ¹	NIVEL II ²	NIVEL III ³	RASTREO ⁴
<p>Escuela (interacción escolar)</p> <p>Docente (acompañamiento docente)</p>	<p>“Así es la vida, profe. Tengo que ser fuerte y ayudar a mi madre y a mis hermanos a salir adelante”.</p> <p>Julián manifiesta, “no, yo esos petos no me coloco eso es irresponsabilidad del profesor”.</p> <p>diciendo "sin la moto llegaría de último".</p> <p>diciendo “Profe, pero él empezó a molestarme y fue que reaccioné así”.</p>	<p>Escucha Activa (4)</p> <p>Resolución De Problemas (4)</p> <p>Negociación (3)</p> <p>Autocontrol (3)</p>	<p>En el ámbito de las relaciones interpersonales, la escucha activa se erige como una habilidad fundamental que potencia la resolución de problemas y la negociación. Este proceso implica no solo escuchar las palabras del interlocutor, sino también captar sus emociones y significados subyacentes. Al practicar la escucha activa, se crea un ambiente en el que cada parte se siente valorada y comprendida, lo</p>	<p>De acuerdo a Goleman (2013), “el escuchar de manera activa implica no solo oír las palabras del otro, sino también prestar atención a las emociones y el contexto detrás de esas palabras”. identifica tres tipos principales de atención: la atención interna, que se refiere a la autoconciencia y la regulación emocional; la atención externa, que implica estar presente y consciente del entorno que nos rodea; y la atención social, esencial para</p>

¹ Se vacea la matriz de codificación por cada categoría en estudio.

² Se realiza síntesis y agrupamiento de los datos. Se organizan jerárquicamente de acuerdo al nivel de frecuencia de los mismos del más relevante al menos relevante

³ Del nivel II se obtiene la información para contestar los objetivos específicos.

⁴ Se buscan teorías y resultados de investigación que permitan la discusión, confrontación, argumentación etc de los hallazgos.

			<p>que es esencial para abordar cualquier desafío. La resolución de problemas es un aspecto crucial en cualquier interacción. Cuando se enfrenta a un conflicto o desafío, la capacidad de escuchar atentamente permite identificar las causas subyacentes y comprender las diferentes perspectivas involucradas. Esto no solo facilita el análisis del problema, sino que también fomenta un enfoque colaborativo para encontrar soluciones efectivas.</p>	<p>las relaciones interpersonales y la empatía. Cada uno de estos tipos de atención desempeña un papel vital en nuestro desempeño diario, tanto en lo personal como en lo profesional. El autor también enfatiza que la atención no es solo una cuestión de enfoque mental, sino que está íntimamente relacionada con nuestra salud mental y bienestar. A través de prácticas como la meditación y el mindfulness, Goleman argumenta que podemos entrenar nuestra mente para mejorar nuestra concentración y reducir el estrés. Estas prácticas no solo aumentan nuestra capacidad</p>
--	--	--	---	--

			<p>Por otro lado, la negociación es un proceso donde se busca llegar a un acuerdo mutuo. En este contexto, la escucha activa juega un papel decisivo al ayudar a las partes a identificar sus intereses y necesidades. Una negociación exitosa requiere que ambas partes se sientan escuchadas; de lo contrario, es probable que surjan malentendidos y desconfianza.</p> <p>El autocontrol complementa estos procesos al permitir gestionar emociones durante</p>	<p>para concentrarnos, sino que también fomentan un sentido más profundo de conexión con nosotros mismos y con los demás. Además, Goleman destaca la importancia del liderazgo en este contexto. Los líderes que promueven una cultura de atención plena pueden mejorar significativamente el rendimiento y la cohesión del equipo. Al cultivar un ambiente donde se valore la concentración, los líderes pueden ayudar a sus equipos a alcanzar niveles más altos de creatividad y eficacia.</p>
--	--	--	--	---

			<p>interacciones potencialmente tensas. Al mantener la calma y evitar reacciones impulsivas, las personas pueden centrarse en el diálogo constructivo. Esto es especialmente importante en situaciones de conflicto, donde el autocontrol puede ser la clave para transformar una discusión acalorada en una conversación productiva.</p> <p>En conclusión, la interrelación entre escucha activa, resolución de problemas, negociación y autocontrol es fundamental para construir</p>	
--	--	--	---	--

			<p>relaciones saludables y efectivas. Estas habilidades no solo mejoran la comunicación, sino que también fomentan un entorno colaborativo donde todos pueden contribuir al bienestar común.</p>	
<p>CATEGORIAS INDUCTIVAS</p>		<p>Desinterés (5) Agresividad (4)</p>	<p>Cuando una persona muestra desinterés en una relación, puede generar sentimientos de rechazo y abandono en la otra parte. Esto es especialmente relevante en relaciones cercanas, como las amistades o las relaciones familiares. El desinterés puede manifestarse a través de la falta de atención, la ausencia en momentos importantes o la incapacidad para escuchar activamente. Estas acciones pueden erosionar la confianza y el vínculo</p>	<p>Brown, B. (2017), se enfoca en la necesidad de pertenencia y cómo la autenticidad nos ayuda a encontrar nuestro lugar en el mundo. De acuerdo a Brown (2017), “realmente necesitamos ser nosotros mismos y mostrar interés por los demás”, lo que contrasta con el desinterés que puede dañar las relaciones. Brown enfatiza que el desinterés o la falta de conexión puede surgir en un entorno donde no se fomenta la vulnerabilidad o donde las personas sienten miedo de mostrarse tal como son. Cuando hay desinterés, se crea</p>

			<p>emocional, creando una distancia que es difícil de superar. Por otro lado, las relaciones interpersonales saludables se basan en el interés genuino por el bienestar del otro. La empatía, la comunicación abierta y el apoyo mutuo son elementos fundamentales que fomentan conexiones profundas. Cuando las personas se sienten valoradas y comprendidas, están más dispuestas a invertir tiempo y esfuerzo en mantener esas relaciones. Este interés recíproco no solo fortalece los vínculos emocionales, sino que también contribuye al bienestar general de los individuos involucrados. Además, es importante considerar que el desinterés puede surgir en contextos donde hay conflictos no resueltos o diferencias significativas entre las partes.</p>	<p>una barrera que impide el desarrollo de relaciones profundas y satisfactorias. En cambio, al practicar la empatía y el apoyo mutuo, se pueden fortalecer las conexiones interpersonales, lo que resulta en un sentido de comunidad y pertenencia. Su enfoque en la importancia de ser auténticos y estar presentes en las relaciones resuena con la idea de que el interés genuino es fundamental para mantener vínculos saludables. Así, las obras de Brené Brown ofrecen un marco contemporáneo para entender cómo el desinterés puede afectar nuestras relaciones y cómo podemos trabajar para cultivarlas de manera más sólida.</p>
--	--	--	---	--

			<p>En estos casos, abordar los problemas subyacentes puede ser clave para restaurar el interés y mejorar las relaciones. En última instancia, cultivar un ambiente donde prevalezca el interés genuino puede transformar las dinámicas interpersonales y fomentar un sentido de comunidad y pertenencia. En conclusión, la interrelación entre desinterés y relaciones interpersonales resalta la importancia del compromiso emocional en nuestras conexiones con los demás. Fomentar el interés genuino es fundamental para construir relaciones significativas y satisfactorias.</p>	
--	--	--	--	--

MATRIZ 4: INTEGRACIÓN DE RESULTADOS
Fase de Análisis de Información: 3

OBJETIVOS	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	TRIANGULACIÓN
-----------	------------	------------------------	---------------

<p>Reconocer como son las relaciones interpersonales de los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva.</p>	<p>En el ámbito de las relaciones interpersonales, la escucha activa se erige como una habilidad fundamental que potencia la resolución de problemas y la negociación. Este proceso implica no solo escuchar las palabras del interlocutor, sino también captar sus emociones y significados subyacentes. Al practicar la escucha activa, se crea un ambiente en el que cada parte se siente valorada y comprendida, lo que es esencial para abordar cualquier desafío. La resolución de problemas es un aspecto crucial en cualquier interacción. Cuando se enfrenta a un conflicto o desafío, la capacidad de escuchar</p>	<p>De acuerdo a Goleman (2013), “el escuchar de manera activa implica no solo oír las palabras del otro, sino también prestar atención a las emociones y el contexto detrás de esas palabras”. identifica tres tipos principales de atención: la atención interna, que se refiere a la autoconciencia y la regulación emocional; la atención externa, que implica estar presente y consciente del entorno que nos rodea; y la atención social, esencial para las relaciones interpersonales y la empatía. Cada uno de estos tipos de atención desempeña un papel vital en nuestro desempeño diario, tanto en lo personal como en lo profesional.</p>	<p>En el ámbito de las relaciones interpersonales, la escucha activa se erige como una habilidad fundamental que potencia la resolución de problemas y la negociación. Este proceso implica no solo escuchar las palabras del interlocutor, sino también captar sus emociones y significados subyacentes. Al practicar la escucha activa, se crea un ambiente en el que cada parte se siente valorada y comprendida, lo que es esencial para abordar cualquier desafío. La resolución de problemas es un aspecto crucial en cualquier interacción. Cuando se enfrenta a un conflicto o desafío, la capacidad de escuchar atentamente permite identificar las causas subyacentes y comprender las diferentes perspectivas involucradas. Esto no solo facilita el análisis del problema, sino que también fomenta un enfoque colaborativo para encontrar soluciones efectivas. De acuerdo a Goleman (2013), “el escuchar de manera activa implica no solo oír las palabras del otro, sino también prestar atención a las emociones y el contexto detrás de esas palabras”.</p>
---	--	--	--

	<p>atentamente permite identificar las causas subyacentes y comprender las diferentes perspectivas involucradas. Esto no solo facilita el análisis del problema, sino que también fomenta un enfoque colaborativo para encontrar soluciones efectivas.</p> <p>Por otro lado, la negociación es un proceso donde se busca llegar a un acuerdo mutuo. En este contexto, la escucha activa juega un papel decisivo al ayudar a las partes a identificar sus intereses y necesidades. Una negociación exitosa requiere que ambas partes se sientan escuchadas; de lo contrario, es probable que surjan malentendidos y desconfianza.</p>	<p>El autor también enfatiza que la atención no es solo una cuestión de enfoque mental, sino que está íntimamente relacionada con nuestra salud mental y bienestar. A través de prácticas como la meditación y el mindfulness, Goleman argumenta que podemos entrenar nuestra mente para mejorar nuestra concentración y reducir el estrés. Estas prácticas no solo aumentan nuestra capacidad para concentrarnos, sino que también fomentan un sentido más profundo de conexión con nosotros mismos y con los demás. Además, Goleman destaca la importancia del liderazgo en este contexto. Los líderes que promueven una cultura de atención plena pueden mejorar</p>	<p>identifica tres tipos principales de atención: la atención interna, que se refiere a la autoconciencia y la regulación emocional; la atención externa, que implica estar presente y consciente del entorno que nos rodea; y la atención social, esencial para las relaciones interpersonales y la empatía. Cada uno de estos tipos de atención desempeña un papel vital en nuestro desempeño diario, tanto en lo personal como en lo profesional.</p> <p>Por otro lado, la negociación es un proceso donde se busca llegar a un acuerdo mutuo. En este contexto, la escucha activa juega un papel decisivo al ayudar a las partes a identificar sus intereses y necesidades. Una negociación exitosa requiere que ambas partes se sientan escuchadas; de lo contrario, es probable que surjan malentendidos y desconfianza.</p> <p>Estas prácticas no solo aumentan nuestra capacidad para concentrarnos, sino que también fomentan un sentido más profundo de conexión con nosotros mismos y con los demás. Además, Goleman destaca la importancia del liderazgo en este</p>
--	--	---	--

	<p>El autocontrol complementa estos procesos al permitir gestionar emociones durante interacciones potencialmente tensas. Al mantener la calma y evitar reacciones impulsivas, las personas pueden centrarse en el diálogo constructivo. Esto es especialmente importante en situaciones de conflicto, donde el autocontrol puede ser la clave para transformar una discusión acalorada en una conversación productiva.</p> <p>En conclusión, la interrelación entre escucha activa, resolución de problemas, negociación y autocontrol es fundamental para construir relaciones saludables y</p>	<p>significativamente el rendimiento y la cohesión del equipo. Al cultivar un ambiente donde se valore la concentración, los líderes pueden ayudar a sus equipos a alcanzar niveles más altos de creatividad y eficacia.</p> <p>Brown, B. (2017), se enfoca en la necesidad de pertenencia y cómo la autenticidad nos ayuda a encontrar nuestro lugar en el mundo. De acuerdo a Brown (2017), “realmente necesitamos ser nosotros mismos y mostrar interés por los demás”, lo que contrasta con el desinterés que puede dañar las relaciones. Brown enfatiza que el desinterés o la falta de conexión puede surgir en un entorno donde no se fomenta la</p>	<p>contexto. Los líderes que promueven una cultura de atención plena pueden mejorar significativamente el rendimiento y la cohesión del equipo. Al cultivar un ambiente donde se valore la concentración, los líderes pueden ayudar a sus equipos a alcanzar niveles más altos de creatividad y eficacia.</p> <p>El autocontrol complementa estos procesos al permitir gestionar emociones durante interacciones potencialmente tensas. Al mantener la calma y evitar reacciones impulsivas, las personas pueden centrarse en el diálogo constructivo. Esto es especialmente importante en situaciones de conflicto, donde el autocontrol puede ser la clave para transformar una discusión acalorada en una conversación productiva.</p> <p>En conclusión, la interrelación entre escucha activa, resolución de problemas, negociación y autocontrol es fundamental para construir relaciones saludables y efectivas. Estas habilidades no solo mejoran la comunicación, sino que también fomentan un entorno</p>
--	---	---	--


	<p>efectivas. Estas habilidades no solo mejoran la comunicación, sino que también fomentan un entorno colaborativo donde todos pueden contribuir al bienestar común.</p> <p>Cuando una persona muestra desinterés en una relación, puede generar sentimientos de rechazo y abandono en la otra parte. Esto es especialmente relevante en relaciones cercanas, como las amistades o las relaciones familiares. El desinterés puede manifestarse a través de la falta de atención, la ausencia en momentos importantes o la incapacidad para escuchar activamente. Estas acciones pueden erosionar la</p>	<p>vulnerabilidad o donde las personas sienten miedo de mostrarse tal como son. Cuando hay desinterés, se crea una barrera que impide el desarrollo de relaciones profundas y satisfactorias. En cambio, al practicar la empatía y el apoyo mutuo, se pueden fortalecer las conexiones interpersonales, lo que resulta en un sentido de comunidad y pertenencia. Su enfoque en la importancia de ser auténticos y estar presentes en las relaciones resuena con la idea de que el interés genuino es fundamental para mantener vínculos saludables. Así, ofrecen un marco contemporáneo para entender cómo el desinterés puede afectar nuestras</p>	<p>colaborativo donde todos pueden contribuir al bienestar común.</p> <p>Brown, B. (2017), se enfoca en la necesidad de pertenencia y cómo la autenticidad nos ayuda a encontrar nuestro lugar en el mundo. De acuerdo a Brown (2017), “realmente necesitamos ser nosotros mismos y mostrar interés por los demás”, lo que contrasta con el desinterés que puede dañar las relaciones.</p> <p>Cuando una persona muestra desinterés en una relación, puede generar sentimientos de rechazo y abandono en la otra parte. Esto es especialmente relevante en relaciones cercanas, como las amistades o las relaciones familiares. El desinterés puede manifestarse a través de la falta de atención, la ausencia en momentos importantes o la incapacidad para escuchar activamente. Estas acciones pueden erosionar la confianza y el vínculo emocional, creando una distancia que es difícil de superar. Por otro lado, las relaciones interpersonales saludables se basan en el interés genuino por el bienestar del otro. La empatía, la</p>
--	---	---	--

	<p>confianza y el vínculo emocional, creando una distancia que es difícil de superar. Por otro lado, las relaciones interpersonales saludables se basan en el interés genuino por el bienestar del otro. La empatía, la comunicación abierta y el apoyo mutuo son elementos fundamentales que fomentan conexiones profundas. Cuando las personas se sienten valoradas y comprendidas, están más dispuestas a invertir tiempo y esfuerzo en mantener esas relaciones. Este interés recíproco no solo fortalece los vínculos emocionales, sino que también contribuye al bienestar general de los individuos involucrados.</p> <p>Además, es importante considerar</p>	<p>relaciones y cómo podemos trabajar para cultivarlas de manera más sólida.</p>	<p>comunicación abierta y el apoyo mutuo son elementos fundamentales que fomentan conexiones profundas. Cuando las personas se sienten valoradas y comprendidas, están más dispuestas a invertir tiempo y esfuerzo en mantener esas relaciones. Este interés recíproco no solo fortalece los vínculos emocionales, sino que también contribuye al bienestar general de los individuos involucrados.</p> <p>Además, es importante considerar que el desinterés puede surgir en contextos donde hay conflictos no resueltos o diferencias significativas entre las partes. En estos casos, abordar los problemas subyacentes puede ser clave para restaurar el interés y mejorar las relaciones. En última instancia, cultivar un ambiente donde prevalezca el interés genuino puede transformar las dinámicas interpersonales y fomentar un sentido de comunidad y pertenencia.</p>
--	--	--	--

	<p>que el desinterés puede surgir en contextos donde hay conflictos no resueltos o diferencias significativas entre las partes. En estos casos, abordar los problemas subyacentes puede ser clave para restaurar el interés y mejorar las relaciones. En última instancia, cultivar un ambiente donde prevalezca el interés genuino puede transformar las dinámicas interpersonales y fomentar un sentido de comunidad y pertenencia.</p> <p>En conclusión, la interrelación entre desinterés y relaciones interpersonales resalta la importancia del compromiso emocional en nuestras conexiones con los</p>		
--	---	--	--


	demás. Fomentar el interés genuino es fundamental para construir relaciones significativas y satisfactorias.		
OBJETIVO GENERAL	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	CONCLUSIONES
Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía Municipio de Ricaurte Nariño.			La interrelación entre desinterés y relaciones interpersonales resalta la importancia del compromiso emocional en nuestras conexiones con los demás. Fomentar el interés genuino es fundamental para construir relaciones significativas y satisfactorias.

Anexo B.



**UNIVERSIDAD
CESMAG**
NIT. 800.109.387 - 7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M Cap.




Formato de validación de instrumentos de recolección cualitativa


Juez ____ **o Experto** **X**
Nombre: María Alejandra Del Valle Flórez
Profesión u Ocupación: Psicóloga
 Esp. En gestión de procesos psicosociales

IDENTIFICACIÓN:


Fecha:	15-05-2024
Investigadores	Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Víctor Manuel Fierro Fajardo, Jairo Daniel Castillo Pérez.
Asesor	Jairo Andrés Enríquez Erazo
Título de la investigación	Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en niños de categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.
Población Sujeto	Niños de 12 a 14 años de edad
Objetivo General	Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los niños de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.
Objetivos Específico	Reconocer como son las relaciones interpersonales de los niños dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva. Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales. Analizar si esas herramientas logran intervenir en mejoramiento de las relaciones interpersonales en los niños de la escuela deportiva.
Categorías Deductivas	
Línea de Investigación	Las interacciones sociales
Tipo de Técnica:	a) Observación y Participación: <input checked="" type="checkbox"/> X b) Conversación: ____ c) Conversación y Narrativas: ____ d) Conversación Grupal: ____



**GRUPO
Asociación Escolar
María Goretti**
Institución Menemé Calcutanos




Carrera 20A 14 - 54, PBX 7216535 - Pasto, Nariño, Colombia - correspondencia@unicesmag.edu.co - www.unicesmag.edu.co



UNIVERSIDAD CESMAG
NIT. 800.109.387 - 7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M. Cap.



Herramienta: Diario de campo, Guion de preguntas, formato de taller

VALORACIÓN


Criterios	Bien	Regular	Mal	Observación
Suficiencia (Las preguntas cubren de manera suficiente las categorías deductivas y atienden a la Población)	X			
Pertinencia (Las preguntas se ajustan a las categorías deductivas y atienden a la Población)	X			
Claridad (Las preguntas se encuentran bien redactadas)	X			
Coherencia total del instrumento	X			

OBSERVACIONES


CONCEPTO

Favorable	Desfavorable
<p>El documento cuenta con suficientes preguntas enfocadas a la temática a trabajar y pertinentes para la edad, claras y coherentes con los objetivos a desarrollar.</p>	

Nombre psicóloga *Maria Alejandra del Valle*
 (Firma) *M. Vallejo*
 CC: *1089289972*



GRUPO
Asociación Escolar
Maria Goretti
Hermandad Menores Capuchinos



Carrera 20A 14 - 54, PBX 7216535 - Pasto, Nariño, Colombia - correspondencia@unicesmag.edu.co - www.unicesmag.edu.co

Anexo B.

FORMATO ENTREVISTA
<p>Fecha: 15/MAYO/2024 Hora: 10:00am Lugar: Ricaurte-Nariño. Participantes: Gustavo Adolfo Chamorro Rosero Víctor Manuel Fierro Fajardo Jairo Daniel Castillo Pérez</p>
<p>Título de Investigación: Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en adolescentes de categoría prejuvenil de la escuela de formación deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.</p>
<p>Objetivo General: Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva.</p>
<p>Objetivo Específico: Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales.</p>
<p>Confidencialidad: Consentimiento Informado</p>
<p>Elaboración de Preguntas</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿qué concepto tiene del aprovechamiento del tiempo libre? 2. ¿practica alguna actividad artística como dibujar, pintar o sabe tocar algún instrumento musical? 3. ¿qué actividad realiza en su tiempo libre? mencione lo que más le guste hacer. 4. ¿le gusta pasar tiempo con sus amigos? 5. ¿qué actividad realiza en sus tiempos libres cuando estas con tus amigos? 6. ¿tienes conocimientos sobre los juegos tradicionales? mencione los que sepa. 7. ¿qué concepto tienes de los juegos tradicionales? 8. ¿Has practicado algún deporte en base a los juegos pre-deportivos? 9. ¿qué juegos pre-deportivos practican en tu barrio o comunidad? mencione los más comunes. 10. ¿qué estrategia cree usted que se debe hacer para contrarrestar el deterioro de las relaciones interpersonales en su escuela deportiva?

César R. Sueno

FORMATO ENTREVISTA

Fecha: 15/MAYO/2024

Hora: 10:00am

Lugar: Ricaurte-Nariño.

Participantes: Gustavo Adolfo Chamorro Rosero
Victor Manuel Fierro Fajardo
Jairo Daniel Castillo Pérez

Título de Investigación: Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en niños de categoría prejuvenil de la escuela de formación deportiva Alcaldía Ricaurte-Nariño.

Objetivo General: Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los niños de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva.

Objetivo Específico: Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.

Confidencialidad: Consentimiento Informado

Elaboración de Preguntas

1. ¿qué concepto tiene del aprovechamiento del tiempo libre?
2. ¿practica alguna actividad artística como dibujar, pintar o sabe tocar algún instrumento musical?
3. ¿qué actividad realiza en su tiempo libre? mencione lo que más le guste hacer.
4. ¿le gusta pasar tiempo con sus amigos?
5. ¿qué actividad realiza en sus tiempos libres cuando estas con tus amigos?
6. ¿tienes conocimientos sobre los juegos tradicionales? mencione los que sepa.
7. ¿qué concepto tienes de los juegos tradicionales?
8. ¿Has practicado algún deporte en base a los juegos pre-deportivos?
9. ¿qué juegos pre-deportivos practican en tu barrio o comunidad? mencione los más comunes.
10. ¿qué estrategia cree usted que se debe hacer para contrarrestar el deterior de las relaciones interpersonales en su escuela deportiva?

- 1 R/ hacer cosas productivas y elaborar cosas.
2 R/ D: VUJA o pinzas etc.
3 R/ D: VUJA o escuchar musica ocaicar y otras cosas.
4 R/ Si
5 R/ Jugar balón, parques, ajedrez y tiempo.
6 R/ tiempo, canicas, congelado, tope.
7 R/ Si: canicas
8 R/ Si
9 R/ Fútbol, tope, congelado, canicas.
10 R/ llevarnos bien, no jactándonos y no peñandose.

Anexo B.

ANEXO 4 DISEÑO DE TRABAJO DE CAMPO – ARTICULACIÓN INVESTIGATIVA - PEDAGÓGICA

SESIÓN (28-02-2025/02:30pm/ Ricaurte)	SESIÓN 1 Cancha de futbol Polideportivo, barrio Cartagena - Ricaurte.	SESIÓN 2 (01-03-2025/08:00am/ Ricaurte)	SESIÓN 3 (02-03-2025/08:00am/ Ricaurte).	SESIÓN 4 (14-03-2025/02:30 pm / Ricaurte).	SESIÓN 5 (15-03-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 6 (16-03-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 7 (28-03-2025/02:30 pm/ Ricaurte).	SESIÓN 8 (29-03-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 9 (30-03-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 10 (11-04-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 11 (12-04-2025/08:00 am/ Ricaurte).	SESIÓN 12 (13-04-2025/08:00 am/ Ricaurte).
Subcategoría	relaciones formales e informales.	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales	relaciones formales e informales
Técnicas de recolección a aplicarse	Plan de clases	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase	Plan de clase
Objetivo de sesión	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.
FASE PROCESO METODOLÓGICO	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central	Central
Criterios de observación a aplicarse	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto	Comunicación verbal y no verbal, empatía, confianza, respeto

o, colaboración, interacción grupal.	o, colaboración, interacción grupal.	za, respeto, colaboración, interacción grupal.	ía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	ianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	mpatía, confianza, respeto, colaboración, interacción grupal.	laboración, interacción grupal.
--------------------------------------	--------------------------------------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---------------------------------

MATRIZ 1: FORMATO DE VACEO DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información Cualitativa: 1

Grupo Poblacional: adolescentes 12 a 14 años, Género masculino.	No. de Participantes: 20
Categoría: Relaciones Interpersonales	Subcategoría: ESCUELA

<p>TÉCNICA APLICADA</p> <p>Observación Participante</p>	<p>SESION</p> <p>1^a - 12^a.</p>	<p>El día de uno de los entrenamientos, los estudiantes comenzaron a llegar alrededor de las 2:00 p.m. para una sesión programada a las 2:30. Algunos tomaron balones y empezaron a jugar sin saludar al docente, varios llegaron sin uniforme; hacia las 2:25 ya había unos 15 muchachos, poco antes del inicio. Con la señal de inicio, solo ocho estudiantes respondieron; otros se quedaron sentados, argumentando frío. Cuando la lluvia comenzó, la actividad se suspendió. Algunos se molestaron (“qué rabia profe, a mí ya no me gustó este clima”) y dos se retiraron sin despedirse, pero otros se quedaron jugando, anotaron penales, rieron y animaron, mostrando deseo de continuar pese al clima adverso. Al final, varios expresaron interés por seguir participando; no había presencia de padres y los estudiantes se fueron por su cuenta.</p> <p>En general, durante las sesiones observadas se implementaron diversas actividades lúdicas — juegos con balón, relevos, “ponchado”, circuitos, “captura la bandera”, partidos — con la intención de promover la interacción, la cooperación y la socialización. Los resultados mostraron conductas variadas: en muchos casos hubo entusiasmo, colaboración, compañerismo, participación activa y celebración colectiva; en otros momentos se vio desorganización inicial, informalidad, falta de uniformidad y desinterés.</p> <p>Hubo situaciones que evidenciaron normas de respeto: por ejemplo, un “castigo simbólico” propuesto en una tanda de penales (una palmada colectiva) que nadie se atrevió a cumplir, lo que sugiere autocontrol y límites grupales. También se registraron expresiones de apoyo mutuo — animarse, reír, seguir jugando bajo la lluvia, adaptarse a las condiciones — lo que fortaleció la cohesión del grupo.</p> <p>En algunas sesiones se necesitó repetir explicaciones porque algunos estudiantes no entendieron las reglas; tras aclararlas, la mayoría participó adecuadamente. Esto muestra la importancia de una mediación docente clara para que las dinámicas lúdicas funcionen como oportunidades educativas.</p> <p>En síntesis, las observaciones evidencian que las actividades lúdico-deportivas, bien orientadas, crearon espacios efectivos para la socialización, la integración, la motivación y la cooperación entre los adolescentes. A pesar de limitaciones como asistencia irregular,</p>
---	--	--

	<p>uniformidad incompleta, condiciones ambientales adversas o desinterés puntual de algunos, el balance general muestra que el uso de la lúdica contribuyó favorablemente al clima social del grupo, al sentido de pertenencia, al compañerismo y a la disposición al trabajo colectivo.</p> <p>Durante las sesiones observadas, los adolescentes participaron en diversas actividades lúdico-deportivas (con balón, juegos tipo “come cocos”, relevos, dinámicas con conos, costales, lanzamientos, “chaza”, “sapo”, “carro de balineras”, y partidos de fútbol). En muchas ocasiones mostraron entusiasmo, alegría y participación activa: animaban a sus compañeros (“dale, dale, que puedes”, “vamos, vamos”), se reían, corrían, celebraban aciertos y demostraron disposición colectiva.</p> <p>Hubo momentos de desorganización o descuido: algunos llegaron sin uniforme, empezaron a jugar sin saludar al docente, otros no prestaron atención a las instrucciones en la primera explicación. Sin embargo, tras un llamado del docente o una segunda explicación, la mayoría corrigió su conducta y participó adecuadamente, lo que muestra apertura a la mediación docente.</p> <p>También se evidenció solidaridad y cooperación: algunos apoyaban a compañeros con dificultades en las actividades (costales, ejercicios técnicos), otros compartían recursos cuando era necesario, lo que reforzó la cohesión del grupo. Al final de las sesiones, varios estudiantes voluntariamente ayudaron a recoger el material; otros se retiraron por su cuenta, sin acompañamiento adulto, mostrando autonomía.</p> <p>A pesar de condiciones adversas —como lluvia, cambios de espacio, confusiones de reglas, diversidad en compromiso y recursos— la mayoría del grupo mantuvo una actitud positiva y participativa. La lúdica sirvió como un medio para fomentar integración, comunicación, cooperación y sentido de pertenencia, aunque también quedaron evidentes diferencias individuales en motivación, disciplina y responsabilidad.</p> <p>En síntesis, los datos recolectados muestran que las dinámicas de juego y deporte —con mediación docente— jugaron un papel importante en la promoción de relaciones interpersonales, compañerismo y socialización entre los adolescentes, aunque su eficacia depende del contexto, la claridad en las instrucciones, la disposición individual y la constancia en la aplicación.</p> <p>En las sesiones observadas, los adolescentes realizaron múltiples actividades lúdicas: juegos con balón, dinámicas con costales, relevos, globos, ejercicios de coordinación y destreza como “carro de balineras”, “come-cocos”, “chaza”, “sapo”, y partidos de fútbol. En general mostraron entusiasmo, energía y participación: se animaban entre ellos con gritos de aliento (“dale, dale, que puedes», «vamos, vamos»), corrían</p>
--	---

	<p>con motivación, celebraban los éxitos de sus compañeros y colaboraban cuando alguno tenía dificultad.</p> <p>También se vio solidaridad y apoyo mutuo: en varias ocasiones, algunos estudiantes ayudaron a compañeros que no podían realizar bien una tarea, otros compartieron recursos como agua, y al final de las sesiones varios colaboraron voluntariamente para recoger el material. Incluso bajo circunstancias adversas —como lluvia, confusión de reglas o actividades complejas— muchos permanecieron participando, lo que demuestra compromiso y sentido de grupo.</p> <p>Hubo momentos de desorganización o distracciones: algunos no prestaron atención al inicio, otros tuvieron dificultades para comprender la actividad; en ciertos casos un estudiante prefirió abandonar una dinámica difícil; también se observó informalidad al llegar sin uniforme o sin saludar. Sin embargo, cuando el docente insistió con explicaciones, la mayoría corrigió su actitud y siguió participando activamente.</p> <p>Al cerrar las sesiones, varios estudiantes expresaron agrado y agradecimiento por las actividades, pidieron continuar con juegos o partidos, y se retiraron solos (a pie o en moto), lo que evidencia autonomía y compromiso individual.</p> <p>En síntesis, los datos muestran que las dinámicas lúdicas implementadas contribuyeron a generar un ambiente de socialización, cooperación, motivación, integración y solidaridad. Aunque existieron dificultades individuales, el balance general revela que estas estrategias favorecieron el fortalecimiento de relaciones interpersonales, sentido de pertenencia y participación activa del grupo.</p> <p>Las actividades lúdico-deportivas realizadas entre marzo y abril mostraron que los jóvenes participaron con entusiasmo, colaboración y solidaridad. A través de juegos, relevos, ejercicios con balón, costales, conos, “come-cocos” y partidos, se generó un ambiente de integración, motivación y sentido de pertenencia: los muchachos celebraban los logros de sus compañeros, se animaban mutuamente, ayudaban cuando alguien tenía dificultad, y algunos colaboraron al final recogiendo el material.</p> <p>Aunque hubo momentos de desinterés, despiste, errores o llegada sin uniforme, cuando el docente repitió explicaciones la mayoría corrigió su actitud y se integró. Incluso en contextos adversos como lluvia o falta de recursos, muchos continuaron participando con disposición.</p> <p>En conjunto, la observación demuestra que estas dinámicas, mediadas por un docente, fomentaron relaciones interpersonales saludables, cooperación, comunicación, integración social, responsabilidad colectiva y autodisciplina. Sin embargo, también evidenció que su efectividad depende del compromiso individual, la claridad en la orientación y las condiciones contextuales.</p>
--	--

MATRIZ 2: FORMATO DE CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información: 1

Grupo Poblacional: Adolescentes 12 a 14 años de edad, género masculino.	No. de Participantes: 20
Técnicas Aplicadas: Observación participante	

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN (Agrupación de información según categorías) Reportes Verbales	CODIGOS
Escuela (interacción escolar)	<p>A pesar de la lluvia, la mayoría de los estudiantes quería seguir con las actividades y estaban atentos a los tiros libres de sus compañeros. RIN</p> <p>animaban a sus compañeros durante las actividades. RIN</p> <p>En la actividad de ponchado, los estudiantes escucharon la recomendación del docente de no lanzar la pelota con fuerza y, aunque algunos no hicieron caso al principio, finalmente siguieron las indicaciones. RIN</p> <p>Los estudiantes están atentos a la explicación del docente, pero estos no entienden, el docente vuelve a explicar la actividad, ahí se evidencia que la realizan de la mejor manera. RIN</p> <p>Los estudiantes compartieron agua y se ayudaron entre ellos, mostrando atención y consideración hacia sus compañeros. RIN</p> <p>los estudiantes se rieron y estuvieron atentos a recibir el balón para ponchar al compañero que se encontraba en el centro. RIN</p> <p>El entrenador realiza cambios de sus estudiantes, pero estos salen sin decir nada. RIN</p> <p>Termina el partido los jugadores se reúnen con el entrenador Camilo para escuchar opiniones y sugerencias a mejorar para el próximo partido. RIN</p> <p>Al momento de salir dos estudiantes llegan al mismo tiempo, hay discusiones entre los estudiantes alegando que llegó del grupo A en primer lugar, el docente luego de</p>	Relaciones Informales=RIN

	<p>escuchar a los estudiantes toma la decisión de dar empate y se repite la salida. RIN</p> <p>Un estudiante entra saludando alegremente y menciona que no tiene hidratación, preguntando nuevamente si pueden jugar en la cancha sintética debido a la lluvia. RIN</p> <p>Algunos alumnos llegan sin saludar, mientras que otros lo hacen de manera amigable. RIN</p> <p>comienza a llover más fuerte, algunos dicen que no pueden continuar por gripe, pero el docente sigue con quienes quieren entrenar. RIN</p> <p>En la siguiente actividad, deben derribar pelotas y apoyan a sus compañeros. RIN</p> <p>Durante el entrenamiento, algunos estudiantes sugieren jugar en la cancha de micro o sintética debido al clima, mientras otros prefieren fútbol. RIN</p> <p>Dos estudiantes se ponen a hablar al oído, RIN</p> <p>Cuatro estudiantes no traen agua, pero dos de los que tienen agua les comparten, se observa que se ríen, llegan dos estudiantes con agua la cual compraron en la tienda y uno de ellos pregunta si alguien no tiene agua para para que tomen. RIN</p> <p>todos están pendientes del tiro ya que ninguno logra obtener el punto, todos gritan para que no logren hacer el punto, entre los dos equipos el uno para que logre hacer el punto y el otro para que no lo logre, al no poder realizar el tiro, hay risas. RIN</p> <p>Al salir con el sonido del pito, hay un estudiante que no puede colocarse el costal, pero dos estudiantes de su mismo equipo le ayudan para que se desplace con el costal. RIN</p> <p>La actividad se volvió a repetir con un ejemplo y es ahí donde entendieron, se escucharon risas y gritaban “come cocos” a la persona que estaba haciendo el rol en esa actividad, algunos adolescentes le gritaban “ese come coco no come cocos”. RIN</p> <p>Los estudiantes muy participativos y muy atentos a esperar que su compañero haga lanzamiento del balón, donde un estudiante le dice a su compañero “movele tira rápido”. RIN</p>	
--	--	--

	<p>Se evidenció la alegría de los niños y diciendo “hacele ustedes pueden “, al momento de volver debían derrumbar lo que armaron con un balón, donde decían “vamos vos puedes apunta bonito “. RIN</p> <p>Se dio a conocer la primera actividad donde los estudiantes corren para poder terminar el circuito plasmado, todos muy alegres apoyando a sus compañeros donde gano el grupo el equipo dos. RIN</p> <p>los adolescentes se acercan a los docentes para preguntar lo siguiente “Profe después del entreno queremos jugar un partido contra los muchachos que están entrenando en el estadio”. RIN</p>	
<p>Docente (acompañamiento docente)</p>	<p>Todos indican al docente que quieren seguir en las actividades que no se quieren ir. RFR</p> <p>Dos estudiantes intentan pegarle al otro con fuerza y el docente interviene, se observa una negociación explícita para modificar el comportamiento y asegurar un ambiente seguro y respetuoso. RFR</p> <p>Se escuchan risas, el docente vuelve a repetir la actividad dos veces más debido a la petición de los estudiantes, uno de ellos dice “profe quiero jugar de nuevo esa actividad”. RFR</p> <p>Pasado unos minutos dice uno de ellos “profe háganos jugar con la otra categoría más grande”. RFR</p> <p>El profesor organiza las actividades y realiza el primer llamado, donde solo están dos estudiantes. RFR</p> <p>El docente informa sobre el próximo entrenamiento y enfatiza la importancia de la puntualidad. RFR</p> <p>Para evitar conflictos, el profesor cambia algunos grupos. RFR</p> <p>al lanzar las pelotas los estudiantes intentan pegarle al otro estudiante con fuerza, pero el docente se percata de la situación, les recomienda a los estudiantes de no hacerlo, estos a su vez hacen caso, pero dos de ellos no lo hacen, se llama la atención acerca de la actividad y dejan de hacerlo estos dos estudiantes. RFR</p> <p>El docente toma la decisión de dar empate y se repite la salida RFR</p>	<p>Relaciones Formales: RFR</p>

	<p>El entrenador y los docentes invitan a los niños a pasar a la cancha y realizar las actividades propuestas para ese día ya que se tuvo que posponer por la charla de ese día. RFR</p> <p>En otra actividad, el profesor reorganiza los grupos para evitar conflictos y repite una prueba cuando un estudiante intenta adelantarse. RFR</p> <p>Al finalizar, el profesor reúne a los estudiantes para reflexionar sobre la actividad y corregir errores. RFR</p> <p>Una vez se termina el partido los jugadores se reúnen con el entrenador Camilo para escuchar opiniones y sugerencias a mejorar para el próximo partido. RFR</p> <p>el docente llama a los estudiantes para iniciar la clase donde 10 de ellos llegan a saludar de la mejor manera, saludo a los estudiantes y dio a conocer la actividad llamada come cocos. RFR</p> <p>el docente reúne a los estudiantes y dio a conocer qué la mitad del grupo de cada equipo debe lanzar a un lado marcando gol y la otra mitad al otro lado jugando al sapo donde trataba de ir sumando puntos así este dividido el grupo. RFR</p> <p>terminando las actividades el docente reunió a los estudiantes y les agradeció por su colaboración Y formó un equipo para enfrentarse a un partido de fogueo contra los de supérate que estaban en preparación. RFR</p> <p>el docente los reúne les vuelve a agradecer y los da un pequeño detalle y se despiden y agradecen por el obsequio. RFR</p>	
<p>CATEGORIAS EMERGENTES</p>	<p>ORGANIZACIÓN DE CATEGORIAS INDUCTIVAS</p> <p>Reportes verbales excluidos de las categorías deductivas</p>	
<p>CE1: Alegría</p>	<p>Al momento de decir el docente “tope” se observa que los estudiantes corren y a la vez se ríen. ALG</p> <p>Cada vez que el grupo contrario realiza un disparo a la arquería marca el gol todos aplauden y gritan. ALG</p> <p>Se procede a cambiar a la siguiente actividad. sigue lloviendo, pero ninguno de ellos desiste en total son</p>	<p>Alegría=ALG.</p>

	<p>dieciocho que se encuentran en la cancha, hay risas y gritos. ALG</p> <p>Todos gritan para que no logren hacer el punto, entre los dos equipos el uno para que logre hacer el punto y el otro para que no lo logre, al no poder realizar el tiro, hay risas. ALG</p> <p>Los estudiantes se ríen y están atentos a recibir el balón para ponchar al compañero que se encuentra en el centro, se escucha risas al ponchar al compañero. ALG</p> <p>Se escuchan risas, el docente vuelve a repetir la actividad dos veces más debido a la petición de los estudiantes, uno de ellos dice “profe quiero jugar de nuevo esa actividad”. ALG</p> <p>El docente los reúne para escuchar opiniones de la clase y uno de los estudiantes menciona “están muy chéveres los ejercicios”. ALG</p> <p>Uno de los estudiantes baila. ALG</p>	
CE2: Motivación	<p>El primer llamado con un pitido y solo llegan a la cancha ocho estudiantes. MT</p> <p>A pesar de la lluvia la mayoría de estudiantes quiere seguir con las actividades sin importar el clima. MT</p> <p>El docente termina la clase todos indican al docente que quieren seguir en las actividades que no se quieren ir. MT</p> <p>Los compañeros de cada grupo animan al que sale a tratar de sacar las pelotas del neto. MT</p> <p>Cuatro estudiantes gritan. “buena” un estudiante grita. “vamos, vamos, vamos”; “dele, dele, dele”. MT</p> <p>Se evidencia que la mayoría aplauden y alientan a sus compañeros. MT</p> <p>Se observa que todos gritan, uno de ellos dice: “vuelve rápido”. MT</p> <p>El integrante que le corresponde su número de iniciar la pista, se escuchan risas, gritan y aplauden. MT</p> <p>Durante la tanda de penales, los compañeros apoyan a su equipo gritando sus nombres. MT</p>	Motivación= MT

	En la competencia de derribar pelotas, los estudiantes alientan a sus compañeros gritando: "Vamos Julián, tú puedes". MI	
--	---	--

MATRIZ 3: INTEGRACIÓN DE DATOS

Fase de Análisis de Información: 2

Grupo Poblacional: Adolescentes 12 a 14 años de edad de género masculino.

No. de Participantes: 20

Técnicas Aplicadas: Observación directa.

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN Reportes Verbales ⁵	NIVEL II ⁶	NIVEL III ⁷	RASTREO ⁸
Escuela (interacción escolar) Docente (acompañamiento Docente)	Dice el estudiante "echemos micro en la sintética". dos de los que llegaron se quedan sentados y manifiestan "que no van porque tienen frío". un estudiante manifiesta "qué rabia profe a mí ya no me gustó ese clima". Un compañero le dice "así no es". uno de ellos pregunta "alguien	Comunicación (78) Toma de decisiones (49) Resolución de problemas (33) Trabajo en equipo (32) Empatía (24)	El Aprendizaje socioemocional es importante para mejorar las relaciones interpersonales ya que aprender a conocernos mejor, a entender lo que sentimos y a llevarnos bien con los demás. Nos ayuda a saber cómo actuar cuando estamos tristes, enojados o	De acuerdo a Montagud (2021). "las habilidades socioemocionales como aquellas conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando interactuamos con otras personas y que nos son útiles para expresar nuestros

⁵ Se hace la matriz de codificación por cada categoría en estudio.

⁶ Se realiza síntesis y agrupamiento de los datos. Se organizan jerárquicamente de acuerdo al nivel de frecuencia de los mismos del más relevante al menos relevante

⁷ Del nivel II se obtiene la información para contestar los objetivos específicos.

⁸ Se buscan teorías y resultados de investigación que permitan la discusión, confrontación, argumentación etc de los hallazgos.

	<p>no tiene agua para para que tomen”.</p> <p>uno de los estudiantes menciona “están muy chéveres los ejercicios”.</p> <p>al momento de marcar el gol un estudiante dice: “profe hágame jugar”.</p> <p>uno de ellos dice “profe quiero jugar de nuevo esa actividad”.</p> <p>uno de ellos “profe háganos jugar con la otra categoría más grande”.</p> <p>uno de los estudiantes menciona “están muy chéveres los ejercicios”.</p> <p>cada uno de ellos llegan y dicen “Buenos días profes”.</p> <p>los adolescentes se acercan a los docentes para preguntar lo siguiente “Profe después del entreno queremos jugar un partido contra los muchachos que están entrenando en el estadio”.</p> <p>uno de los estudiantes dice “Profe mire a Julián como hace trampa,</p>		<p>felices, y a tratar a otras personas con respeto y amabilidad. También nos enseña a tomar buenas decisiones y a trabajar en equipo, para vivir mejor con los demás y sentirnos bien con nosotros mismos. Cuando aprendemos a entender lo que sentimos y a tratar bien a las personas, nuestras relaciones mejoran. Esto significa que sabemos cómo hablar, cómo escuchar y cómo actuar sin lastimar a otros. También aprendemos a controlar lo que sentimos cuando algo no sale mal, sin explotar o discutir. Saber llevarnos bien nos hace tener más amigos, resolver problemas de manera tranquila y sentirnos más seguros y felices en la vida diaria.</p>	<p>sentimientos, actitudes, opiniones y defender nuestros derechos”.</p> <p>Las habilidades socio-emocionales son un componente que reviste una gran importancia en el desarrollo humano e influye en diversos aspectos de la vida, incluyendo la consecución de metas, las relaciones sociales y la toma de decisiones.</p>
--	--	--	--	--

	<p>siempre hace lo mismo”.</p> <p>dice uno de ellos “Profe veníamos caminando desde la vereda Chucunes y se nos hizo un poco tarde”.</p> <p>uno de los jugadores le dice “abrí más las piernas para poder pasar”.</p> <p>uno de los niños se le caen unas monedas y dice “Profe plata, plata compremos helados”.</p> <p>un estudiante dice” Profe juguemos partidito con los muchachos que están en el estadio”.</p> <p>uno de ellos menciona “Profe yo no puedo hacer girar un trompo, pero lo intentaremos”.</p> <p>un niño un poco desmotivado dice “Profe yo no puedo no voy a hacer se me hace difícil hacerlo girar”.</p> <p>un estudiante dice “si Profe sigamos”.</p> <p>uno de ellos dice “no yo no voy a hacer más y decide ir por un balón”.</p>		<p>La comunicación, toma de decisiones, trabajo en equipo, resolución de problemas y empatía están interconectados porque, al hablar y escuchar, entendemos mejor a los demás, lo que facilita elegir la mejor opción para todos; colaborar nos permite lograr más cosas juntos, superar obstáculos y apoyar a los demás al comprender sus sentimientos y perspectivas.</p>	
--	---	--	---	--

	<p>un estudiante se acerca y dice "Profe ya juguemos fútbol".</p> <p>otro compañero le grita "veni terminemos rápido las actividades".</p> <p>se escuchan frases como "come cocos" y "esos no comen comecocos".</p> <p>un estudiante grita "vamos dale, dale", otra grita, "pásala rápido".</p> <p>un jugador dice "yo saco" otro dice "hagamos el pase al bote".</p> <p>un jugador dice "juguemos por el piso y al segundo toque lo pasamos pasito".</p> <p>un jugador se acerca y dice "profe esas actividades estuvieron más buenas que las de las de la anterior semana".</p> <p>uno de los adolescentes dice "cuántas tuvieron para hacer gol y nada".</p> <p>otro dice "profe yo me voy".</p>			
<p>CATEGORIAS INDUCTIVAS</p>	<p>cuatro estudiantes gritan. "buena" un estudiante grita. "vamos, vamos,</p>	<p>Motivación (10)</p>	<p>Mostrar emociones positivas con otras personas es</p>	<p>De acuerdo con Fredrickson, B. L. (2009) "las</p>

	<p>vamos”; “dele, dele, dele”.</p> <p>uno de ellos dice: “vuelve rápido”.</p> <p>empiezan a gritar “dale, dale, que puedes”, “dale, dale, llega rápido que vamos a ganar”.</p> <p>sus compañeros muy activos motivan a los demás compañeros diciéndole “corre rápido y pásame rápido el globo”.</p> <p>otro compañero le trata de motivar diciéndole “inténtalo de nuevo”.</p> <p>salía un integrante por equipo era eufórica escuchando gritos como “hágale mano que ya va a llegar” “hacele, hacele, que nos falta poco”.</p>	Alegría (8)	<p>importante porque ayuda a llevarse mejor, crea confianza, permite hablar de forma más clara y hace que todos se sientan a gusto. También ayuda a que se apoyen entre sí, estén de mejor ánimo y puedan resolver los problemas sin pelear. Expresar emociones buenas cuando estamos con otras personas es importante porque hace que nos llevemos mejor, que haya buen ambiente y que todos se sientan contentos. Cuando mostramos alegría, cariño o respeto, las personas se sienten queridas y nos tratan mejor. También ayuda a evitar peleas, a entendernos más fácil y a resolver problemas de manera tranquila. Ser amables y positivos hace que tengamos</p>	<p>emociones positivas no solo son placenteras, sino que también ayudan a expandir nuestro pensamiento y fomentar conexiones sociales”. destaca la importancia de las emociones positivas, proponiendo que estas amplían nuestro pensamiento y construyen recursos personales duraderos. Argumenta que las emociones positivas mejoran la salud física y mental, fomentan relaciones sólidas y ofrecen estrategias para cultivarlas en la vida diaria. Su investigación respalda cómo estas emociones son fundamentales</p>
--	---	-------------	---	---

			más amigos y que nos sintamos bien con nosotros mismos y con los demás.	para un bienestar integral.
--	--	--	---	-----------------------------

MATRIZ 4: INTEGRACIÓN DE RESULTADOS
Fase de Análisis de Información: 3

OBJETIVOS	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	TRIANGULACIÓN
Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.	El aprendizaje socioemocional es fundamental para mejorar cómo nos relacionamos con los demás: nos permite conocernos mejor, identificar lo que sentimos y expresarlo de forma adecuada. Esto ayuda a actuar con respeto, empatía y amabilidad, tanto con nosotros mismos como con los demás, favoreciendo relaciones más sanas. Cuando desarrollamos esas habilidades —escuchar, hablar bien, ponerse en el lugar del otro, manejar emociones como tristeza o	De acuerdo a Montagud (2021). “las habilidades socioemocionales como aquellas conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando interactuamos con otras personas y que nos son útiles para expresar nuestros sentimientos, actitudes, opiniones y defender nuestros derechos”. Las habilidades socio-emocionales son un componente que reviste una gran importancia en el desarrollo humano e influye en diversos aspectos de la vida,	Las actividades lúdicas implementadas en la escuela deportiva funcionaron como un espacio idóneo para el desarrollo de habilidades socioemocionales “entendidas como conductas aprendidas que permiten expresar sentimientos, opiniones y defender derechos, y que son fundamentales para la convivencia, el trabajo colectivo y la formación personal” (Montagud, 2021). A través de dinámicas como juegos con balón, relevos, costales, “come-cocos”, “carro de balineras”, circuitos y partidos, se observó cómo los adolescentes generaban formas de comunicación espontánea, apoyo mutuo, solidaridad y cooperación — animándose unos a otros con expresiones como “dale, que puedes”, reforzando la cohesión

	<p>enojo— aprendemos a resolver conflictos sin agredirnos, a tomar decisiones reflexivas, a colaborar con otros y a trabajar en equipo.</p> <p>La comunicación, la empatía, la toma de decisiones responsable, la cooperación y la resolución de problemas están estrechamente vinculadas: entender nuestras propias emociones y las de los demás facilita que nos comuniquemos mejor, que colaboremos, que escuchemos y respetemos, y que tomemos decisiones que beneficien al grupo.</p> <p>Expresar emociones positivas —alegría, cariño, respeto— potencia la confianza mutua, mejora el ambiente colectivo y promueve la</p>	<p>incluyendo la consecución de metas, las relaciones sociales y la toma de decisiones.</p> <p>De acuerdo con Fredrickson, B. L. (2009) “las emociones positivas no solo son placenteras, sino que también ayudan a expandir nuestro pensamiento y fomentar conexiones sociales”.</p> <p>destaca la importancia de las emociones positivas, proponiendo que estas amplían nuestro pensamiento y construyen recursos personales duraderos.</p> <p>Argumenta que las emociones positivas mejoran la salud física y mental, fomentan relaciones sólidas y ofrecen estrategias para cultivarlas en la vida diaria. Su investigación respalda cómo estas emociones son fundamentales</p>	<p>grupal, la motivación colectiva, y el sentido de pertenencia.</p> <p>Estos resultados encuentran respaldo en la Broaden-and-Build Theory de Barbara Fredrickson, según la cual las emociones positivas — como la alegría, el entusiasmo, el sentido de pertenencia y la motivación compartida — “amplían” (broad) los repertorios de pensamiento y acción, favoreciendo conductas creativas, colaborativas y exploratorias; y “construyen” (build) recursos personales duraderos — sociales, cognitivos, emocionales y físicos — que promueven resiliencia, bienestar y relaciones interpersonales saludables.</p> <p>Por tanto, puede concluirse que los juegos lúdicos estructurados y acompañados pedagógicamente no solo permiten que los adolescentes interactúen y socialicen de forma espontánea, sino que constituyen una estrategia eficaz para fortalecer la empatía, la cooperación, la comunicación asertiva, el sentido de grupo y otras competencias socioemocionales clave. En consecuencia, la lúdica — bajo mediación docente — se</p>
--	---	---	--

	<p>solidaridad. Estas competencias sociales y emocionales no solo enriquecen las relaciones personales, sino que también contribuyen al bienestar emocional, a la integración grupal y a una convivencia más armoniosa.</p> <p>En conjunto, aprender a gestionar nuestras emociones y a relacionarnos con los demás desde el respeto, la empatía y la comunicación asertiva favorece la creación de vínculos sólidos, la colaboración, la pertenencia al grupo y la convivencia saludable.</p>	<p>para un bienestar integral.</p>	<p>consolida como una herramienta valiosa para la formación integral, más allá del rendimiento deportivo, contribuyendo al desarrollo personal, social y emocional de los jóvenes.</p>
OBJETIVO GENERAL	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	CONCLUSIONES
<p>Mejorar las relaciones interpersonales a través de los</p>			<p>Desde los resultados obtenidos en este trabajo de investigación, se ha logrado evidenciar el aporte y los beneficios que se integran en</p>

<p>juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía Municipio de Ricaurte Nariño.</p>			<p>los adolescentes de la categoría pre juvenil, en el cual los juegos lúdicos y actividades cumplen un papel fundamental ya que ayuda a que los adolescentes se lleven mejor entre ellos, muchos de los jóvenes que participan en la escuela de fútbol tenían dificultades para comunicarse, dialogar, compartir o trabajar en equipo lo que generaba un ambiente poco agradable entre ellos, más sin embargo al incluir estos juegos durante los entrenamientos se notó un cambio positivo en su forma de relacionarse, en el cual comenzaron a escucharse más, respetarse y a colaborar entre ellos.</p>
--	--	--	---

Anexo C.

Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.

ENCUESTA

Objetivo: Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva Alcaldía municipio de Ricaurte Nariño.

1. ¿Los juegos lúdicos en los cuales participaste lograron hacerte sentir alguna emoción o sentimiento?
 SI NO
2. ¿Los juegos lúdicos en los que participaste lograron fortalecer tus amistades entre compañeros?
 SI NO
3. ¿Al estar en las actividades recreativas con tus compañeros al momento de realizarlas en grupo se trataron con respeto?
 SI NO
4. ¿El estado de ánimo de tus compañeros en cada Actividad recreativa fue el mejor?
 SI NO
5. ¿Consideras que las orientaciones del docente en los juegos lúdicos facilitaron la colaboración y el trabajo en equipo?
 SI NO
6. ¿La forma en que el docente organizó las actividades recreativas ayudó a mejorar la comunicación entre los compañeros?
 SI NO
7. ¿El acompañamiento del docente durante los juegos lúdicos ayudo a resolver problemas en grupo?
 SI NO

8. ¿Aprendiste o utilizaste alguna estrategia durante las actividades recreativas para superar los retos en grupo?

SI

NO

9. ¿Crees que la resolución de problemas que se te presentaron en cada juego lúdico en los que participaste te han servido en otros lugares deportivos?

SI

NO

10. ¿Recomendarías realizar estas actividades recreativas en otros lugares como tu escuela, en la comunidad o en escenarios deportivos?

SI

NO



"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M Cap.



Formato de validación de instrumentos de recolección cualitativa

Asesor o Experto
Nombre: Jairo Andrés Enríquez Eraso
Profesión u Ocupación: Docente

IDENTIFICACIÓN:

Fecha:	08/09/2025
Investigadores	Víctor Manuel Fierro Fajardo, Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Jairo Daniel Castillo Pérez.
Asesor	Jairo Andrés Enríquez Eraso.
Título de la investigación	Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de la escuela deportiva Alcaldía, Ricaurte Nariño.
Población Sujeto	Adolescentes 12 – 14 años.
Objetivo General	Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil Alcaldía Municipio Ricaurte Nariño.
Objetivos Específico	Reconocer como son las relaciones interpersonales de los adolescentes dentro y fuera del ámbito de la escuela deportiva Implementar herramientas lúdicas como el juego para mejorar las relaciones interpersonales Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva
Categorías Deductivas	Escuela, docente.
Línea de Investigación	Estudios socioculturales de la educación física el deporte y el ocio. Del grupo de investigación interdisciplinario pedagogía cuerpo y sociedad.
Tipo de Técnica:	a) Observación y Participación: ___ b) Conversación: ___ c) Conversación y Narrativas: ___ d) Encuesta: <input checked="" type="checkbox"/>



GRUPO
Asociación Escolar
Maria Goretti
Hermanos Merced Capuchinos





"Hombres nuevos para tiempos nuevos"
Fray Guillermo de Castellana O.F.M Cap.



Herramienta: Diario de campo, Guion de preguntas, formato de taller, formulario.

VALORACIÓN				
Criterios	Bien	Regular	Mal	Observación
Suficiencia (La preguntas cubren de manera suficiente las categorías deductivas y atienden a la Población)	✓			
Pertinencia (Las preguntas se ajustan a las categorías deductivas y atienden a la Población)	✗			
Claridad (Las preguntas se encuentran bien redactadas)	✗			
Coherencia total del instrumento	✗			

OBSERVACIONES

CONCEPTO	
Favorable	Desfavorable
	✗

Jairo Andrés Enríquez Eraso
CC: 98'327-8'15

Elaborado por: Claudia Jiménez



GRUPO
Asociación Escolar
María Goretti
Hermanos Mémores Capuchinos



**Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en
adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del
Municipio de Ricaurte-Nariño.**

ENCUESTA

Objetivo: Analizar la importancia de los juegos lúdicos en el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los adolescentes de la escuela deportiva Alcaldía municipio de Ricaurte Nariño.

1. ¿Los juegos lúdicos en los cuales participaste lograron hacerte sentir alguna emoción o sentimiento?
 SI NO
2. ¿Los juegos lúdicos en los que participaste lograron fortalecer tus amistades entre compañeros?
 SI NO
3. ¿Al estar en las actividades recreativas con tus compañeros al momento de realizarlas en grupo se trataron con respeto?
 SI NO
4. ¿El estado de ánimo de tus compañeros en cada Actividad recreativa fue el mejor?
 SI NO
5. ¿Consideras que las orientaciones del docente en los juegos lúdicos facilitaron la colaboración y el trabajo en equipo?
 SI NO
6. ¿La forma en que el docente organizó las actividades recreativas ayudó a mejorar la comunicación entre los compañeros?
 SI NO
7. ¿El acompañamiento del docente durante los juegos lúdicos ayudo a resolver problemas en grupo?
 SI NO
8. ¿Aprendiste o utilizaste alguna estrategia durante las actividades recreativas para superar los retos en grupo?
 SI NO
9. ¿Crees que la resolución de problemas que se te presentaron en cada juego lúdico en los que participaste te han servido en otros lugares deportivos?
 SI NO
10. ¿Recomendarías realizar estas actividades recreativas en otros lugares como tu escuela, en la comunidad o en escenarios deportivos?
 SI NO

MATRIZ 1: FORMATO DE VACEO DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información Cualitativa: 1

Grupo Poblacional: adolescentes 12 a 14 años de edad, Género masculino.	No. de Participantes: 20
Categoría: Relaciones Interpersonales	Subcategoría: ESCUELA - DOCENTE

TÉCNICA APLICADA	SESION	OBSERVADOR 1.
Encuesta	13ª	<p>El 9 de septiembre de 2025 se aplicó a 20 adolescentes de la escuela deportiva una encuesta de 10 preguntas para conocer sus percepciones sobre las dinámicas de juego: emociones, amistad, respeto, trabajo en equipo, ánimo, comunicación, orientación docente, resolución de problemas y posibilidad de aplicar lo aprendido en otros espacios. Los resultados revelaron que la mayoría valoró positivamente la experiencia: 16 afirmaron que las actividades generaron emociones o sentimientos, 14 dijeron que las dinámicas fortalecieron las amistades, 18 consideraron que la organización facilitó la comunicación entre compañeros, 17 reconocieron haber aprendido estrategias para superar retos grupales, y 18 recomendaron replicar estas actividades en otros contextos. Al mismo tiempo, algunos indicadores mostraron respuestas menos favorables — por ejemplo, respeto y estado de ánimo durante las actividades fueron señalados por 12 estudiantes como positivos, lo que revela diferencias en la percepción entre los participantes.</p> <p>Estos datos permiten observar una tendencia general hacia la valoración positiva del proyecto: la mayoría percibió mejoras en relaciones interpersonales, colaboración, comunicación y sentido de pertenencia. Al mismo tiempo, las variaciones entre las respuestas muestran que no todos los jóvenes vivenciaron el mismo impacto, lo que sugiere la necesidad de continuar sistematizando actividades, adaptar estrategias y ofrecer acompañamiento constante para lograr resultados más uniformes.</p> <p>OBSERVADOR 2</p> <p>9 de septiembre de 2025 se aplicó una encuesta a 20 adolescentes de la escuela de fútbol de la Alcaldía de Ricaurte (categoría 12-14 años), con el fin de examinar el impacto de las actividades lúdico-deportivas sobre sus relaciones interpersonales. El cuestionario constaba de 10 preguntas sobre emociones, amistad, respeto, trabajo en equipo, estado de ánimo, comunicación, acompañamiento docente, resolución de problemas y disposición a replicar las actividades.</p> <p>Los resultados indican que: la mayoría percibió efectos positivos — 16 respondieron que las actividades generaron emociones, 14 señalaron que fortalecieron amistades, 18 creen que mejoraron la comunicación, 17 reconocieron que aprendieron estrategias para superar retos grupales, y 18 recomendarían estas dinámicas en otros espacios. Un alto número también valoró positivamente el acompañamiento del docente (16) y</p>

	<p>consideró útil lo aprendido en otros contextos (15). En menor proporción, algunos jóvenes reportaron que no experimentaron respeto mutuo (8), ánimo positivo (8) o resolución de problemas grupales efectiva (7).</p> <p>Este conjunto de resultados sugiere que, para la mayoría de los participantes, las dinámicas lúdicas y deportivas favorecieron la socialización, la cohesión grupal, la comunicación, el sentido de pertenencia, la motivación colectiva y la adquisición de habilidades sociales y de colaboración. Al mismo tiempo, se evidencian diferencias individuales, lo que revela que no todos respondieron de la misma forma, lo que implica la necesidad de continuidad, adaptación y acompañamiento para consolidar los efectos en todos los miembros del grupo.</p> <p>OBSERVADOR 3.</p> <p>El 9 de septiembre de 2025 se reunió a los jóvenes de la escuela de fútbol del municipio de Ricaurte para aplicar una encuesta — instrumento del tercer objetivo — con 20 adolescentes de entre 12 y 14 años. La encuesta constó de 10 preguntas dirigidas a explorar cómo las actividades lúdico-deportivas impactaban en aspectos como emociones, amistad, respeto, trabajo en equipo, estado de ánimo, comunicación, orientación docente, resolución de problemas en grupo y la posibilidad de aplicar lo aprendido en otros entornos.</p> <p>Los resultados mostraron una tendencia general favorable: 16 de los encuestados dijeron que los juegos generaron emociones positivas; 14 afirmaron que sus amistades se fortalecieron; 18 consideraron que la organización de las actividades mejoró la comunicación entre compañeros; 17 señalaron haber aprendido estrategias grupales para superar retos; y 18 recomendaron implementar actividades similares en otros espacios. Además, 16 valoraron positivamente el acompañamiento del docente, y 15 consideraron que las habilidades adquiridas pueden aplicarse en otros escenarios deportivos o comunitarios. Por otro lado, algunos indicadores recibieron respuestas más divididas: 12 reconocieron que hubo respeto entre compañeros durante las actividades, y 12 señalaron que mantuvieron un ánimo positivo; 7 estimaron que el acompañamiento docente contribuyó a resolver problemas en grupo, mientras 8 consideraron que no.</p> <p>En conjunto, estas percepciones permiten observar que la mayoría de los jóvenes vivenció las dinámicas lúdicas como instrumentos que favorecieron la socialización, la cooperación, la motivación, la comunicación, el sentido de pertenencia y el vínculo grupal. Al mismo tiempo, la existencia de respuestas negativas o ambiguas en algunos ítems indica diferencias individuales en la experiencia, lo que sugiere la necesidad de un seguimiento cuidadoso, ajuste de estrategias y acompañamiento constante para lograr un impacto más homogéneo.</p>
--	---

MATRIZ 2: FORMATO DE CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN
Fase de Análisis de Información: 1

Grupo Poblacional: Adolescentes 12 a 14 años de edad, género masculino.	No. de Participantes: 20
Técnicas Aplicadas: Encuesta	

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN (Agrupación de información según categorías)	CODIGOS
Escuela (interacción escolar)	<p>La segunda pregunta buscaba identificar si los juegos ayudaron a fortalecer las amistades entre compañeros. Catorce adolescentes respondieron que sí, mientras que seis dijeron que no. RIN</p> <p>La octava pregunta estaba orientada a identificar si los adolescentes aprendieron o utilizaron alguna estrategia para superar retos en grupo durante las actividades. Diecisiete jóvenes respondieron afirmativamente y tres negativamente. RIN</p> <p>La novena pregunta buscaba establecer si la resolución de problemas en los juegos lúdicos tuvo utilidad en otros espacios, como escenarios deportivos o comunitarios. Quince adolescentes respondieron que sí, mientras que cinco manifestaron que no. RIN</p> <p>La décima y última pregunta de la encuesta preguntaba si recomendarían realizar estas actividades recreativas en otros lugares, como la escuela, la comunidad o escenarios deportivos. Dieciocho adolescentes respondieron que sí y únicamente dos que no. RIN</p>	Relaciones Informales=RIN
Docente (acompañamiento docente)	<p>La quinta pregunta se enfocó en cómo percibían la orientación del docente. Dieciséis adolescentes respondieron que sí sintieron un acompañamiento cercano que facilitó el trabajo en equipo, mientras que cuatro no lo percibieron de esa manera. RFR</p> <p>La sexta pregunta indagaba si la forma en que el docente organizó las actividades recreativas ayudó a mejorar la comunicación entre los compañeros. De los veinte encuestados, dieciocho respondieron afirmativamente y solo dos de manera negativa. RFR</p>	Relaciones Formales: RFR

	La séptima pregunta exploraba si el acompañamiento del docente durante los juegos lúdicos ayudó a resolver problemas en grupo. Trece estudiantes respondieron que sí, mientras que siete indicaron que no. RFR	
CATEGORIAS EMERGENTES	ORGANIZACIÓN DE CATEGORIAS INDUCTIVAS	
CE1: Emociones o sentimientos	La primera pregunta indagaba si los juegos lograron generar emociones o sentimientos en los participantes. De los 20 adolescentes encuestados, 16 respondieron afirmativamente y 4 dijeron que no.	Emociones o sentimientos=EMS.
CE2: Motivación	La cuarta pregunta se centraba en el estado de ánimo de los compañeros durante las actividades. Doce adolescentes señalaron que su ánimo fue positivo, mientras que ocho dijeron lo contrario.	Motivación= MT
CE3: Respeto	La tercera pregunta indagaba si durante las actividades los adolescentes se trataron con respeto. Doce de ellos respondieron que sí, mientras que ocho dijeron que no.	Respeto=RES

MATRIZ 3: INTEGRACIÓN DE DATOS
Fase de Análisis de Información: 2

Grupo Poblacional: Adolescentes 12 a 14 años de edad de género masculino.

No. de Participantes: 20

Técnicas Aplicadas: Encuesta.

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN Reportes Verbales ⁹	NIVEL II ¹⁰	NIVEL III ¹¹	RASTREO ¹²
Interacción escolar Acompañamiento Docente		<p>6. ¿La forma en que el docente organizó las actividades recreativas ayudó a mejorar la comunicación entre los compañeros? (18)</p> <p>10. ¿Recomendarías realizar estas actividades recreativas en otros lugares como tu escuela, en la comunidad o en escenarios deportivos? (18)</p> <p>8. ¿Aprendiste o utilizaste alguna estrategia durante las actividades recreativas para superar los retos en grupo? (17)</p>	<p>La información recolectada nos muestra que la mayoría de los adolescentes reconoció en la orientación del docente un factor clave para fortalecer los factores de llevar una buena comunicación dentro del grupo. Además, demuestra que los participantes valoraron de manera positiva la experiencia de las actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales y consideran que es mucho mejor su aplicación en diferentes entornos. Es así, se logra poner en práctica</p>	<p>Según Guzmán (2018), “Las habilidades sociales son aspectos fundamentales de las relaciones interpersonales, que permiten a los individuos relacionarse de manera gratificante y satisfactoria con adultos y pares. La empatía y la capacidad de adaptarse a distintos contextos son cruciales en este proceso”. la lúdica favorece el desarrollo de habilidades sociales esenciales en la adolescencia, ya que abre un espacio para relacionarse con</p>

⁹ Se vea la matriz de codificación por cada categoría en estudio.

¹⁰ Se realiza síntesis y agrupamiento de los datos. Se organizan jerárquicamente de acuerdo al nivel de frecuencia de los mismos del más relevante al menos relevante

¹¹ Del nivel II se obtiene la información para contestar los objetivos específicos.

¹² Se buscan teorías y resultados de investigación que permitan la discusión, confrontación, argumentación etc de los hallazgos.

		<p>1. ¿Los juegos lúdicos en los cuales participaste lograron hacerte sentir alguna emoción o sentimiento? (16)</p> <p>5. ¿Consideras que las orientaciones del docente en los juegos lúdicos facilitaron la colaboración y el trabajo en equipo? (16)</p> <p>9. ¿Crees que la resolución de problemas que se te presentaron en cada juego lúdico en los que participaste te han servido en otros lugares deportivos? (15)</p> <p>2. ¿Los juegos lúdicos en los que participaste lograron fortalecer tus amistades entre compañeros? (14)</p> <p>7. ¿El acompañamiento del docente durante los juegos lúdicos ayudo a resolver problemas en grupo? (13)</p> <p>3. ¿Al estar en las actividades recreativas con tus compañeros al momento de realizarlas en grupo se trataron con respeto? (12)</p>	<p>herramientas colectivas para enfrentar la resolución de problemas, lo cual refleja un avance en la adquisición de competencias sociales y cognitivas, la mayoría se conectó con las dinámicas y experimentó sensaciones de alegría, motivación y entusiasmo, las sonrisas y escuchar comentarios al final de las actividades es gratificante porque confirmaba que el juego sí tiene un efecto real en los participantes. Sin embargo, también encontramos un pequeño grupo que no manifestó haber sentido emociones. En muchos casos puede relacionarse con la timidez o con el hecho de que no todos disfrutaban al mismo ritmo de las mismas dinámicas, esto conlleva a reflexionar sobre la necesidad de variar las actividades para que todos logren sentirse incluidos.</p> <p>Queda claro que el rol del docente es fundamental, no solo como organizador de actividades, sino como alguien que guía, escucha y genera confianza, para que los</p>	<p>otros de manera respetuosa, trabajar en equipo y expresar emociones en un entorno seguro, recuerda que las habilidades sociales no aparecen de forma inmediata, sino que se van formando a través de vivencias constantes. En lo personal, este resultado conlleva a darle importancia y continuidad a este tipo de ejercicios, porque los avances ya estaban allí, pero aún quedaba camino por recorrer. Además, señala que las habilidades sociales se fortalecen en experiencias colectivas que requieren comunicación y empatía, algo que vimos reflejado en las amistades que surgieron. la mediación pedagógica resulta esencial para que las actividades colectivas trasciendan lo recreativo y se conviertan en espacios de aprendizaje social. Además, afirma que las habilidades sociales y de resolución de conflictos</p>
--	--	--	--	--

		<p>4. ¿El estado de ánimo de tus compañeros en cada Actividad recreativa fue el mejor? (12)</p>	<p>adolescentes se sienten respaldados, se animan más a participar, este resultado confirma la idea de que el docente es una pieza clave para que los juegos tengan un verdadero valor educativo y no se queden solo en un rato de recreación. Además, se evidencia que los aprendizajes adquiridos se manifiestan en lugares deportivos y educativos inmediatamente una vez adquiridos, favoreciendo la entrega de prácticas mucho más placenteras hacia otros ámbitos de la vida, Aunque la mayoría de los participantes sintieron que las actividades los acercaron más a sus compañeros, no podemos ignorar que un grupo considerable no percibió cambios. Y es que la amistad no se construye de un día para otro: requiere tiempo, confianza y para afianzar de necesita compartir experiencias.</p> <p>Otro de los aspectos que deja este análisis son los resultados donde la mayoría fueron positivos muestran que, aunque una mayoría</p>	<p>desarrolladas en la adolescencia impactan también en la forma en que los jóvenes se relacionan en diferentes contextos.</p> <p>Según Vásquez y Constain (2022), "la lúdica, mediada por el docente, es una herramienta de transformación social que permite a los adolescentes aprender a convivir, cooperar y construir relaciones interpersonales más saludables". los juegos lúdicos bien orientados pueden disminuir actitudes de exclusión y promover el buen trato. Pero esto no ocurre solo porque si, se necesita un acompañamiento constante que les recuerde a los adolescentes que jugar no significa solo competir, sino también aprender a convivir. afirman que los juegos cooperativos, cuando van acompañados de una buena orientación, ayudan a promover la convivencia y reducir los conflictos, y este</p>
--	--	---	---	--

			<p>reconoció la orientación docente como facilitadora en la resolución de conflictos, otro número de participantes todavía no percibió tal beneficio, un número de participantes hizo que hay que tener en cuenta el comportamiento de ciertas actitudes y aptitudes frente la intolerancia o falta de reconocimiento hacia las diferencias. Este hallazgo fue un llamado de atención, porque el respeto es la base de cualquier convivencia sana y mas aun si queremos mejorar las relaciones interpersonales, la mayoría disfrutaba y reía durante los juegos lúdicos. Sin embargo, se encuentra un grupo que parecía no estar del todo conectado, algunas de estos comportamientos pueden estar basados en los problemas que tienen en casa, preocupaciones personales o simplemente no sentirse cómodos en ese momento, no solo da cuenta del cumplimiento del objetivo de investigación, sino que también nos permite reflexionar acerca del el juego lúdico, cuando se</p>	<p>trabajo nos permitió comprobarlo en la práctica. Además, señalan que la resolución cooperativa de problemas debe ir acompañada de dinámicas estructuradas donde todos los miembros del grupo tengan un rol activo.</p> <p>Según Herazo (2021), "plantea que el juego es una herramienta socioeducativa que ayuda a mejorar el estado de ánimo, la empatía y la interacción positiva, generando ambientes de confianza donde los adolescentes aprenden a convivir de manera armónica". Menciona que el juego puede influir de manera directa en el bienestar emocional, pero su efecto depende de las condiciones en que se desarrolle y de la disposición de quienes participan., esto fue un recordatorio de que detrás de cada adolescente hay una historia distinta y que las actividades deben ser flexibles y variadas para llegar</p>
--	--	--	--	--

			<p>utiliza con intención y con un acompañamiento adecuado, tiene el poder de transformar la manera en que los adolescentes se relacionan. Nos permite ver sonrisas sinceras, escuchar palabras de aliento entre compañeros y, sobre todo, sembrar la esperanza de que es posible construir relaciones más sanas y solidarias.</p>	<p>a todos. Es así el cual destaca el valor del juego para regular emociones y mejorar el bienestar, lo cual se hizo evidente en los adolescentes que manifestaron sentir alegría y motivación. Además, sostiene que el juego se convierte en una experiencia formativa cuando propicia la elaboración de estrategias compartidas que permiten alcanzar objetivos comunes.</p>
CATEGORIAS INDUCTIVAS				

MATRIZ 4: INTEGRACIÓN DE RESULTADOS
Fase de Análisis de Información: 3

OBJETIVOS	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	TRIANGULACIÓN
<p>Implementar herramientas como juegos lúdicos para trabajar las relaciones interpersonales.</p>	<p>La información recolectada revela que la mayoría de los adolescentes percibió la orientación del docente como fundamental para mejorar la comunicación dentro del grupo y facilitar la convivencia. La experiencia de los</p>	<p>El juego lúdico — entendido como actividades cooperativas, recreativas y dirigidas pedagógicamente — emerge como una estrategia eficaz para el desarrollo de competencias sociales, emocionales y relacionales en</p>	<p>El propósito fue analizar cómo los juegos lúdicos podrían mejorar las relaciones interpersonales en adolescentes de 12 a 14 años de la escuela deportiva del municipio de Ricaurte-Nariño, con el fin de fortalecer valores como respeto, solidaridad, cooperación, empatía y sentido de pertenencia en un contexto deportivo. Los datos recogidos muestran que la</p>

	<p>juegos lúdicos fue valorada positivamente: muchos jóvenes sintieron alegría, motivación y empatía, consideraron que las dinámicas favorecieron la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución colectiva de problemas — manifestando un avance real en sus competencias sociales y cognitivas.</p> <p>Este tipo de propuestas lúdico-pedagógicas fueron reconocidas por su potencial para fortalecer valores como el respeto, la solidaridad, la empatía y el sentido de pertenencia, no solo dentro de la cancha, sino también en otros escenarios de su vida cotidiana. Aun así, se detectó que algunos adolescentes — posiblemente por timidez, distintos ritmos de participación o diferencias personales — no experimentaron los mismos beneficios emocionales o sociales, lo que sugiere la necesidad de variar las actividades para lograr una inclusión más efectiva.</p> <p>El papel mediador del docente — que</p>	<p>adolescentes. Como señala Óscar Santiago Guzmán de la A (2021), las habilidades sociales constituyen un pilar fundamental en la adolescencia, pues permiten a los individuos relacionarse de forma gratificante con sus pares y adultos, expresar sentimientos y opiniones, defender sus derechos, y adaptarse a distintos contextos.</p> <p>Cuando los jóvenes participan en dinámicas lúdicas estructuradas — juegos colectivos, cooperativos, con reglas, desafíos o rol compartido — se promueven procesos de socialización, empatía, cooperación, colaboración, comunicación, respeto, solidaridad y sentido de pertenencia. Esto coincide con lo que plantea la investigación sobre el juego cooperativo: que fomenta comportamientos prosociales, disminuye agresividad, y refuerza valores de ayuda mutua, diálogo, tolerancia y convivencia.</p> <p>La lúdica mediada desde lo pedagógico permite que estas experiencias no sean</p>	<p>mayoría de los adolescentes percibió una influencia positiva de estas actividades: atribuyeron al acompañamiento docente un papel clave para mejorar la comunicación grupal y facilitar el trabajo en equipo; además, valoraron la experiencia lúdica por los sentimientos de alegría, motivación y entusiasmo que les generó, y consideraron que los juegos contribuyeron a construir vínculos entre compañeros y desarrollar competencias sociales y cognitivas.</p> <p>Desde el marco teórico, estas prácticas se alinean con lo que plantea el aprendizaje socioemocional como un proceso integral: generar competencias para identificar, expresar y regular emociones; desarrollar empatía; convivir de forma respetuosa y cooperativa; tomar decisiones responsables; y formar parte de una comunidad de apoyo mutuo.</p> <p>Además, la evidencia de investigaciones recientes señala que la participación en deportes y actividades lúdicas mejora comportamientos prosociales, fomenta la cooperación, la solidaridad, el autocontrol, la resolución conjunta de problemas y fortalece la salud mental y el bienestar emocional en adolescentes.</p> <p>No obstante, no todos los jóvenes respondieron igual: un pequeño grupo no manifestó sentimientos positivos, algunos no percibieron cambios en sus relaciones, y ciertos participantes mostraron timidez, falta de interés, o dificultades para integrarse con el ritmo de las actividades. Esto evidencia la necesidad de adaptar</p>
--	--	--	---

	<p>organiza, guía, genera confianza y acompaña — se muestra esencial para que los juegos trasciendan lo recreativo y se conviertan en espacios de aprendizaje social con significado. Finalmente, los resultados muestran que aunque hay avances importantes en muchos participantes, las relaciones interpersonales profundas requieren tiempo, vivencias compartidas constantes y espacios adecuados para consolidarse: en consecuencia, la lúdica — bien planificada y mediada — tiene un gran potencial como estrategia transformadora de convivencia, pero debe implementarse con constancia y sensibilidad hacia la diversidad de experiencias individuales.</p>	<p>meramente recreativas, sino formativas. Al ofrecer un espacio seguro para expresar emociones, practicar la resolución de conflictos, asumir roles, negociar en grupo y tomar decisiones compartidas, los adolescentes construyen habilidades socioemocionales duraderas — tales como empatía, autorregulación emocional, comunicación asertiva, cooperación, solidaridad y responsabilidad social.</p> <p>Además — según lo observado en tu caso — la lúdica permitió evidenciar cambios reales: los participantes reconocieron mejoras en su comunicación, en sus relaciones de amistad, en el compañerismo y en la cohesión grupal; manifestaron sentimientos de motivación, alegría y pertenencia; desarrollaron estrategias colectivas para resolver retos, lo que sugiere un aprendizaje social efectivo.</p> <p>Por tanto — combinando teoría y evidencia práctica —</p>	<p>las dinámicas para garantizar que todos se sientan incluidos y puedan beneficiarse.</p> <p>Finalmente, el rol del docente como mediador —quien organiza, orienta, escucha y promueve un clima de confianza— resultó esencial para que los juegos trascendieran lo recreativo y se convirtieran en espacios de aprendizaje social. Cuando las actividades están bien planeadas y acompañadas, el juego lúdico se revela como una herramienta poderosa para transformar las relaciones entre adolescentes: promueve empatía, solidaridad, cooperación, comunicación efectiva, sentido de grupo y bienestar emocional; y fomenta un clima de convivencia saludable, que puede impactar positivamente más allá de la cancha.</p>
--	--	---	---

		se confirma que los juegos lúdicos bien orientados pueden contribuir de forma significativa al fortalecimiento de relaciones interpersonales saludables, a la construcción de valores sociales (respeto, cooperación, empatía), al desarrollo de competencias socioemocionales, y a la formación integral de adolescentes en contextos deportivos o educativos.	
OBJETIVO GENERAL	RESULTADOS	RASTREO DE INFORMACIÓN	CONCLUSIONES
Mejorar las relaciones interpersonales a través de los juegos lúdicos en los adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía Municipio de Ricaurte Nariño.			Los juegos lúdicos demostraron ser un medio eficaz para transformar la convivencia entre adolescentes en el municipio de Ricaurte-Nariño. Esta investigación deja claro que el juego va mucho más allá de la diversión: también enseña, integra y ayuda a construir empatía y respeto. El acompañamiento docente se mostró como un factor decisivo, pues orienta a los adolescentes hacia aprendizajes que no se quedan solo en la cancha, sino que pueden trasladarse a su vida diaria.

Anexo D.

Figuras.

Polideportivo Barrio Cartagena, Ricaurte-Nariño.







Nota. Observación participante 28-02-25 hasta 26-04-25 fuente, esta investigación.

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO: AAC-BL-FR-032
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 20/04/2026

San Juan de Pasto, 20/04/2026

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto, 20/04/2026

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado; Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño, presentado por los autores: **Gustavo Adolfo Chamorro Rosero, Victor Manuel Fierro Fajardo y Jairo Daniel Castillo Perez**, del Programa Académico Licenciatura En Educación Física al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,


FIRMA

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ASESOR(A): Jairo Andres Enriquez Erazo

Número de documento: 98.387.815

Programa académico: Licenciatura en educación física

Teléfono de contacto: 317 5202040

Correo electrónico: jaenriquez@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 20/04/2026

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Gustavo Adolfo Chamorro Rosero	Documento de identidad: 1085940554
Correo electrónico: gachamorro.0554@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3104921321
Nombres y apellidos del autor: Víctor Manuel Fierro Fajardo	Documento de identidad: 1004601036
Correo electrónico: vmfierro.1036@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3158086321
Nombres y apellidos del autor: Jairo Daniel Castillo Pérez	Documento de identidad: 1082694068
Correo electrónico: jdcastillo.4068@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3181110148
Nombres y apellidos del autor:	Documento de identidad:
Correo electrónico:	Número de contacto:
Nombres y apellidos del asesor: Jairo Andrés Enríquez Erazo	Documento de identidad: 98.387.815
Correo electrónico: jaenriquez@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 317 5202040
Título del trabajo de grado: Mejoramiento de las relaciones interpersonales a través de juegos lúdicos en adolescentes de la categoría prejuvenil de fútbol, escuela deportiva Alcaldía del Municipio de Ricaurte-Nariño.	
Facultad y Programa Académico: Facultad de educación, programa de Licenciatura en Educación Física	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la

petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

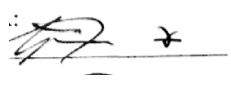
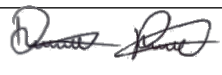

- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 20 días del mes de abril del año 2026

	
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor: Gustavo Chamorro	Nombre del autor: Jairo Castillo
	
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor: Víctor Fierro	Nombre del autor:



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT: 800.109.387-7
VIGILADA MINEDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 20/04/2026

Nombre del asesor: Jairo Andrés Enríquez Erazo