

**ENFOQUE LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR
PLAYFUL APPROACH FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS IN
EIGHTH-GRADE STUDENTS OF BASIC EDUCATION**

Autores: ¹Jessenia Elizabeth Chimbo Moposita y ²Nayade Caridad Reyes Palau.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-7798-215X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>

¹E-mail de contacto: jechimbom@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: ncreyesp@ube.edu.ec

Afiliación:^{1*2*}Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de mayo del 2025

Artículo revisado: 1 de junio del 2025

Artículo aprobado: 26 de junio del 2025

¹Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, (Ecuador).

²Licenciada en Educación Especialidad Marxismo Leninismo e Historia graduado en el Instituto Superior Pedagógico Frank País García, (Cuba). Licenciada en Estudios Socioculturales graduada en la Universidad de Oriente, (Cuba). Máster en Ciencias de la Educación mención Preuniversitario graduada en la Universidad de Oriente, (Cuba). Doctor en Ciencias Pedagógicas graduada en la Universidad de Oriente, (Cuba).

Resumen

La interrelación entre el enfoque lúdico y el desarrollo de habilidades sociales es significativa, ya que las actividades lúdicas se presentan como una herramienta eficaz para cultivar estas competencias en los estudiantes de octavo año de Básica Superior. El objetivo del estudio se centra en establecer la influencia de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de octavo año de Básica Superior de la Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba. El enfoque de la investigación es cuasiexperimental y de diseño longitudinal, tomando como muestra a doce estudiantes de la Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba, a los mismos se les aplicó un pretest, se realizó una intervención y posteriormente se desarrolló el posttest, además, se analizó mediante estadística descriptiva e inferencial. Dentro de los resultados obtenidos se observa que, se evidencia la efectividad del enfoque lúdico como metodología para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de octavo año de Básica Superior, mostrando cambios significativos entre el pretest y el posttest en áreas como la expresión, la escucha activa y la colaboración. A pesar de los avances, persisten desafíos en la resolución de conflictos y la gestión emocional, lo que sugiere la necesidad

de un desarrollo continuo de estas competencias.

Palabras clave: Enfoque lúdico, Habilidades sociales, Educación básica superior.

Abstract

The interrelation between the playful approach and the development of social skills is significant, as playful activities are presented as an effective tool for cultivating these competencies in eighth-grade students of Basic Education. The objective of the study focuses on establishing the influence of playful strategies on the development of social skills in eighth-grade students at the Jefferson Educational Unit in the city of Riobamba. The research approach is quasi-experimental and longitudinal in design, with a sample of twelve students from the Jefferson Educational Unit in Riobamba, who underwent a pretest, followed by an intervention, and subsequently a posttest was conducted. The analysis was carried out using descriptive and inferential statistics. The results obtained indicate the effectiveness of the playful approach as a methodology to improve the social skills of eighth-grade students, showing significant changes between the pretest and posttest in areas such as expression, active listening, and collaboration. Despite the advances, challenges remain in conflict resolution and emotional management,

suggesting the need for ongoing development of these competencies.

Keywords: Playful approach, Social skills, Higher basic education.

Sumário

O objetivo deste estudo foi determinar a influência da composição corporal e dos hábitos alimentares para melhorar o estilo de vida dos policiais nacionais da província de Tungurahua. Foi realizado um estudo observacional, descritivo e transversal com uma amostra de 50 policiais. Foi aplicado um inquérito de frequência alimentar e realizadas medidas antropométricas por bioimpedância. Entre os resultados obtidos, observou-se que 44% dos policiais apresentavam sobrepeso, 68% apresentavam alta gordura visceral e 62% apresentavam percentual muito alto de gordura corporal. Também foram identificados o baixo consumo de vegetais e laticínios e a alta frequência de fast foods, alimentos processados e bebidas açucaradas, o que demonstrou uma relação significativa entre alimentação e composição corporal. Foi evidenciada uma relação entre uma dieta inadequada e um impacto negativo na composição corporal dos policiais. Recomenda-se a implementação de programas cantonais para essa população.

Palavras-chave: Abordagem lúdica, Habilidades sociais, Educação básica superior.

Introducción

El enfoque lúdico en la educación ha ganado reconocimiento como una metodología efectiva que promueve el aprendizaje a través de la diversión y la interacción (Jhosselyn, 2023). Este enfoque se basa en la premisa de que los estudiantes aprenden mejor cuando están comprometidos y motivados, lo que se logra mediante actividades lúdicas que despiertan su interés (Bósquez et al., 2024). La inclusión de juegos y dinámicas en el aula no solo facilita la asimilación de conocimientos, sino que también crea un ambiente propicio para la exploración y la creatividad, permitiendo a los estudiantes

experimentar y aprender en un contexto placentero (Miranda et al., 2023). La importancia del enfoque lúdico se extiende más allá de la simple transmisión de contenidos (López et al., 2024). A través de la implementación de actividades lúdicas, se favorece el desarrollo integral de los estudiantes, ya que este tipo de aprendizaje activa diversas áreas del cerebro y permite el desarrollo de conexiones significativas. Además, el enfoque lúdico potencia la motivación intrínseca, la autoeficacia y la cooperación entre los estudiantes, lo cual es fundamental en el aprendizaje colaborativo (Morocho et al., 2024). En este sentido, el enfoque lúdico no solo enfatiza la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje y las relaciones interpersonales.

Las habilidades sociales, por otro lado, son un conjunto de competencias esenciales que permiten a las personas interactuar de forma efectiva y adecuada en diferentes contextos sociales (Moyolema et al., 2023). Estas habilidades incluyen la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos y la capacidad de trabajar en equipo, entre otras (Ramos et al., 2021). Su desarrollo es crucial en el ámbito educativo, ya que no solo contribuyen al éxito académico de los estudiantes, sino que también impactan su bienestar emocional y su capacidad para establecer relaciones saludables a lo largo de la vida (Ayuque et al., 2024). En el proceso de formación integral de los estudiantes, es relevante destacar que las habilidades sociales también son fundamentales para su desarrollo socioeducativo. Fomentar estas competencias en el aula permite que los educandos construyan una identidad social sólida y aprendan a relacionarse de manera armónica con sus pares, docentes y la comunidad en general. Además, al desarrollar

habilidades como asertividad y resolución de conflictos, los estudiantes están mejor preparados para enfrentar los desafíos de su entorno, promoviendo así un ambiente educativo más colaborativo y enriquecedor (Alquinga et al., 2023).

La interrelación entre el enfoque lúdico y el desarrollo de habilidades sociales es significativa, ya que las actividades lúdicas se presentan como una herramienta eficaz para cultivar estas competencias en los estudiantes de octavo año de Básica Superior. A través de juegos y dinámicas diseñadas específicamente para favorecer la interacción y la comunicación, los estudiantes pueden practicar y reforzar sus habilidades sociales de manera natural y amena. Este proceso no solo contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y positivo, sino que también prepara a los estudiantes para ser ciudadanos competentes y empáticos en la sociedad, equipándolos con las herramientas necesarias para establecer relaciones saludables y efectivas en su vida diaria (Rabasco et al., 2023). Según el estudio de Aucasi (2022) en su estudio realizado con el propósito de establecer la influencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales, aplicado a partir de un estudio preexperimental en donde participaron 17 estudiantes, en donde se aplicó la escala de escala de apreciación sobre habilidades sociales y la prueba estadística Wilcoxon. Dentro de los resultados obtenidos se estableció que, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, los estudiantes lograron avanzar, y en la actualidad, el 52,9 % de estudiantes lograron avanzar y siempre muestran un buen nivel de habilidades sociales.

Por otro lado, la investigación de Brito (2021) desarrollada con el objetivo de determinar la influencia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales a partir de un

enfoque mixto en una población de 36 estudiantes. Dentro de los resultados obtenidos se observó que, las estrategias lúdicas son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y personales en niños, identificando que, el 75% de los estudiantes participa de manera activa en juegos e interacciones con sus compañeros y docentes. Además, las estrategias implementadas por los maestros en el aula han mejorado significativamente las relaciones entre los educandos. Veliz (2024) propone estrategias pedagógicas basadas en juegos de roles para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en estudiantes de quinto año de educación básica, con el objetivo de promover una convivencia armónica. A través de una investigación bibliográfica y la consulta a expertos, se demuestra que estas estrategias son efectivas para abordar las deficiencias en habilidades sociales observadas. La propuesta promueve el desarrollo de habilidades como la empatía, la colaboración, asertividad y cooperación mediante juegos de roles adaptados a situaciones cotidianas. Además, se utilizan diversas técnicas, como entrevistas con docentes y experimentación práctica, para asegurar la efectividad de la iniciativa, que busca el desarrollo integral de los estudiantes mediante actividades educativas dinámicas y contextualizadas.

Para obtener una comprensión completa de la situación actual, se realizaron diversas actividades de recolección de información. Para obtener una comprensión completa de la situación actual, se realizaron diversas actividades de recolección de información. Para ello se identificaron por los autores algunas insuficiencias entre las que se encuentran las siguientes; falta de formación y recursos adecuados para los docentes en la implementación de estrategias lúdicas; el currículo escolar prioriza el contenido

académico y las evaluaciones, descuidando aspectos fundamentales como: la interacción social, la empatía y la comunicación efectiva entre los estudiantes; en ocasiones, en el entorno educativo los estudiantes no desarrollan las competencias socioemocionales necesarias para su bienestar y éxito personal y profesional; ausencia de metodologías activas, que incluyan el juego y la dinámica grupal, lo que limita el compromiso y la motivación de los estudiantes, dificultando el aprendizaje integral.

La investigación se centra en la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de octavo año de Básica Superior. Estas habilidades son cruciales para la interacción efectiva en diversos contextos y suelen ser pasadas por alto en la educación tradicional, que se centra en el contenido académico. A través de un programa de capacitación, los docentes recibirán herramientas que les permitirán integrar el aprendizaje socioemocional de manera natural y atractiva, promoviendo un ambiente de aula dinámico y colaborativo. Además, este enfoque está alineado con las tendencias educativas actuales, que buscan crear una cultura escolar inclusiva y empática, preparando así a los estudiantes para ser ciudadanos competentes en una sociedad diversa. A partir de las manifestaciones identificadas se determinó el problema científico de la investigación: ¿Cómo afecta la falta de formación y recursos docentes a la implementación de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica Superior? Siendo el objeto de investigación, implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica Superior, en el contexto de la falta de formación y recursos adecuados para los docentes. A partir de la

precisión del tema se proyectó como objetivo general de la investigación, diseñar estrategia lúdica en el desarrollo de habilidades sociales para estudiantes de octavo año de Básica Superior de la Unidad Educativa Jefferson.

Materiales y Métodos

El enfoque de la investigación es mixto, es decir; cualitativo y cuantitativo, de igual manera, es de tipo cuasiexperimental, de diseño longitudinal. Tomando como población y muestra a 12 estudiantes de la Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba; 6 niños y 6 niñas con edades comprendidas entre los 13-14 años. El instrumento utilizado corresponde a la encuesta, la misma que se aplicará en dos espacios; el primero previo a la intervención a realizarse y el segundo posterior a la intervención. El formato de encuesta se encuentra formada por doce interrogantes, las mismas que son de tipo cerradas mediante el uso de escala Likert para mayor facilidad de respuesta, considerando a los participantes del estudio. Se aplicó estadística descriptiva con la finalidad de analizar la frecuencia relativa y absoluta de los instrumentos, mediante el método analítico, se observó las constantes en cada una de las respuestas. Por otro lado, se aplicó estadística inferencial, con la finalidad de establecer las diferencias significativas entre el pretest y posttest. Posterior al pretest, se diseñó y aplicó una intervención, la misma que se centró en la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de octavo año de educación Básica Superior del Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba, formada por diez estrategias lúdicas.

Resultados y Discusión

Análisis del Pretest

A continuación, se presentan los resultados del pretest, el mismo que se aplicó previo a la

intervención, es decir; los resultados obtenidos dentro de este apartado guardan relación a la ausencia de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes

de octavo año de educación Básica Superior del Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba.

Tabla 1. Pretest

Interrogante	TDA	DA	NDND	ED	TED
¿Me siento cómodo expresando mis ideas y opiniones durante las actividades lúdicas?	1 (8.33%)	1 (8.33%)	2 (16.67%)	4 (33.33%)	4 (33.33%)
¿Durante los juegos, escucho atentamente lo que mis compañeros tienen que decir?	1 (8.33%)	1 (8.33%)	2 (16.67%)	4 (33.33%)	4 (33.33%)
¿Al participar en actividades grupales, hago preguntas si no entiendo algo?	0 (0%)	1 (8.33%)	1 (8.33%)	6 (50%)	4 (33.33%)
¿Estoy dispuesto a ayudar a mis compañeros a comunicarse mejor durante el juego?	1 (8.33%)	1 (8.33%)	2 (16.67%)	3 (25%)	5 (41.67%)
Colaboro activamente en las tareas grupales que realizamos en los juegos.	1 (8.33%)	1 (8.33%)	2 (16.67%)	5 (41.67%)	3 (25%)
¿Disfruto compartir responsabilidades con mis compañeros en actividades lúdicas?	0 (0%)	1 (8.33%)	2 (16.67%)	5 (41.67%)	4 (33.33%)
¿Valoro las aportaciones de todos mis compañeros cuando jugamos en grupo?	1 (8.33%)	0 (0%)	3 (25%)	4 (33.33%)	4 (33.33%)
¿Estoy abierto a aceptar diferentes roles dentro del trabajo en equipo durante los juegos?	1 (8.33%)	1 (8.33%)	1 (8.33%)	5 (41.67%)	4 (33.33%)
¿Busco soluciones constructivas cuando surgen desacuerdos con mis compañeros durante el juego?	0 (0%)	2 (16.67%)	1 (8.33%)	6 (50%)	3 (25%)
¿Prefiero dialogar y mediar en situaciones de conflicto en actividades lúdicas?	1 (8.33%)	1 (8.33%)	1 (8.33%)	5 (41.67%)	4 (33.33%)
¿Me siento capaz de gestionar mis emociones en situaciones de tensión durante los juegos?	1 (8.33%)	0 (0%)	2 (16.67%)	5 (41.67%)	4 (33.33%)
¿Tengo la confianza de pedir ayuda a un adulto si los conflictos en el juego no se resuelven?	1 (8.33%)	2 (16.67%)	2 (16.67%)	5 (41.67%)	2 (16.67%)

Fuente: elaboración propia

Los resultados del análisis del cuestionario indican una tendencia notable de los estudiantes a no sentirse cómodos con diversas habilidades sociales importantes, lo cual es crítico para el aprendizaje y el trabajo en equipo. Por ejemplo, al preguntar si se sienten cómodos expresando sus ideas y opiniones durante las actividades lúdicas, el 33.33% de los estudiantes respondió "En desacuerdo" y "Totalmente en desacuerdo", lo que sugiere barreras a la comunicación efectiva. Similarmente, un 33.33% también expresó que no escuchan atentamente lo que sus compañeros tienen que decir durante los juegos, lo que podría afectar negativamente la dinámica de grupo. En cuanto a la participación en actividades grupales, el 50% de los estudiantes manifestó que no hacen preguntas si no entienden algo, lo que limita su aprendizaje y su capacidad para involucrarse en las actividades. La disposición a ayudar a los compañeros en la comunicación fue baja, con un 41.67% de respuestas en "Totalmente en desacuerdo", sugiriendo una falta de colaboración entre los estudiantes. Esto se refleja en otras preguntas relacionadas con la colaboración activa en tareas grupales, donde nuevamente el 41.67% de los encuestados no está contribuyendo adecuadamente, lo que podría ser un indicativo

del escaso compromiso en el trabajo de equipo. Adicionalmente, un 41.67% de los estudiantes también expresó que no disfrutaban compartir responsabilidades en actividades lúdicas, lo que puede ser un factor que reduce la efectividad del trabajo en grupo. La valoración de las aportaciones de los compañeros también recibió una respuesta desfavorable, con el 33.33% de los estudiantes indicando "Totalmente en desacuerdo", lo que podría fomentar un ambiente poco colaborativo.

La apertura a aceptar diferentes roles dentro del trabajo en equipo también fue baja, con un 41.67% de respuestas en desacuerdo. Asimismo, el 50% de los estudiantes declaró que no buscan soluciones constructivas ante desacuerdos, lo que sugiere una falta de iniciativa para resolver conflictos de manera adecuada. Esto se complementa con un 41.67% que prefirió el "En desacuerdo" en relación con su disposición a dialogar y mediar en situaciones de conflicto. La incapacidad para gestionar emociones en situaciones de tensión se manifestó con un 41.67% de respuestas en desacuerdo, lo que puede afectar el ambiente de juego. Por último, la falta de confianza en pedir ayuda a un adulto en caso de conflictos también fue evidente, con un 41.67% que indicó que no

se siente capaz de hacerlo. Los resultados revelan que hay una tendencia notable de los estudiantes a no sentirse cómodos con diversas habilidades sociales importantes, como la comunicación, la colaboración y la resolución de conflictos. Esto sugiere la necesidad de implementar estrategias enfocadas en desarrollar estas competencias para mejorar la dinámica grupal y la efectividad del aprendizaje en actividades lúdicas. La intervención con estrategias lúdicas podría ser una forma efectiva de abordar estas deficiencias y fomentar un ambiente más colaborativo y comunicativo en el aula.

Intervención

La intervención se centró en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de octavo año de educación Básica Superior del Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba. Para la construcción de la intervención se consideraron diez estrategias lúdicas que se implementaron a lo largo de los diferentes espacios áulicos. A continuación, en la tabla se muestran las estrategias seleccionadas:

Tabla 2. Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales

Estrategia Lúdica	Objetivo	Descripción	Implementación
Juegos de rol	Fomentar la empatía y la comprensión.	Los estudiantes representan personajes en diversos escenarios sociales.	Se organizaron a los estudiantes en grupos y se asignaron roles que representaban diferentes caracteres y situaciones sociales. Se proporcionó un guion o tema para que lo desarrollaran. Después, se permitió que presentaran sus actuaciones frente a la clase, promoviendo la reflexión sobre las emociones y acciones de los personajes.
Dinámicas de grupo	Mejorar la comunicación efectiva.	Actividades donde los alumnos deben trabajar juntos para resolver problemas.	Se seleccionaron dinámicas específicas (como la cuerda floja o el nudo humano) que requerían colaboración. Se explicaron las reglas y objetivos del juego. Se facilitó la actividad, y al finalizar, se dirigió una conversación sobre las emociones y desafíos que enfrentaron los estudiantes en la actividad.
Círculo de confianza	Promover la apertura emocional y la confianza.	Crear un espacio seguro para compartir pensamientos y sentimientos.	Se organizó a los estudiantes en un círculo. Se explicó que era un espacio seguro para compartir pensamientos y sentimientos. Esto se realizó como un momento regular en las clases, donde se promovió que cada estudiante compartiera algo sobre sí mismo, bajo la premisa de escuchar sin juzgar.
Juegos cooperativos	Fomentar el trabajo en equipo.	Actividades que requieren cooperación para alcanzar un objetivo común.	Se planificaron y organizaron juegos que exigían cooperación, como el juego de la telaraña, donde cada persona sostenía un hilo y necesitaban trabajar juntos para crear una forma. Se reforzó en grupos pequeños cómo comunicar ideas y colaborar para lograr el objetivo común.
Teatro en el aula	Desarrollar habilidades de comunicación y expresión.	Representaciones teatrales sobre situaciones sociales.	Se escogieron temas relevantes para los estudiantes. Se dividió la clase en grupos y se les pidió que prepararan una breve representación relacionada con el tema. Se les proporcionó tiempo para ensayar y luego se realizó una presentación ante la clase. Después, se reflexionó sobre la actuación y el mensaje.
Debate estructurado	Mejorar la argumentación y el respeto a opiniones.	Discusiones formalizadas sobre temas relevantes.	Se seleccionó un tema relevante y desafiante. Se dividió a la clase en dos grupos, uno apoyando y otro oponiéndose al tema. Se les proporcionó tiempo para preparar sus argumentos. Se facilitó el debate, asegurando que se respetaran los turnos de palabra. Al final, se discutió qué aprendieron de la actividad.
Actividades artísticas	Fomentar la autoexpresión y la colaboración.	Crear murales o obras artísticas en grupos.	Se proporcionaron materiales para la creación de un mural o una obra de arte colectiva. Se dividió a los estudiantes en grupos y se les dio un tema que reflejaba un valor social. Se estimuló la colaboración y se permitió dos sesiones de trabajo, seguido de una exposición final y reflexión sobre el trabajo en equipo.
Juegos de mesa	Fomentar la toma de decisiones y la paciencia.	Juegos que requieren estrategia y trabajo en equipo.	Se seleccionaron una variedad de juegos de mesa que fomentaban la estrategia y colaboración. Se organizaron dos horas semanales de juegos de mesa en clase. Se alentó la comunicación y toma de decisiones. Después de jugar, se generó una discusión sobre la experiencia y lo que aprendieron sobre trabajo en equipo.
Actividades de simulación	Fomentar habilidades de resolución de conflictos.	Simulación de conflictos y soluciones en grupos pequeños.	Se presentó a los estudiantes una situación problemática en grupos pequeños. Se les pidió que discutieran y actuaran o simularan la situación para encontrar una solución. Se dirigió un debate posterior sobre los distintos enfoques y estrategias que emplearon.
Rol del líder	Fomentar el liderazgo y la responsabilidad.	Rotación de roles de liderazgo en actividades grupales.	En cada actividad grupal, se seleccionó un líder distinto que guiaría al grupo. Se establecieron las responsabilidades del líder y se proporcionó tiempo para que los otros miembros colaboraran. Al final de la actividad, se reflexionó sobre la importancia del liderazgo y su impacto en el grupo.

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Posttest

Interrogante	TDA	DA	NDND
¿Me siento cómodo expresando mis ideas y opiniones durante las actividades lúdicas?	4 (33.33%)	5 (41.67%)	1 (8.33%)
¿Durante los juegos, escucho atentamente lo que mis compañeros tienen que decir?	5 (41.67%)	4 (33.33%)	2 (16.67%)
¿Al participar en actividades grupales, hago preguntas si no entiendo algo?	3 (25%)	4 (33.33%)	2 (16.67%)
¿Estoy dispuesto a ayudar a mis compañeros a comunicarse mejor durante el juego?	4 (33.33%)	5 (41.67%)	1 (8.33%)
Colaboro activamente en las tareas grupales que realizamos en los juegos.	3 (25%)	4 (33.33%)	2 (16.67%)
¿Disfruto compartir responsabilidades con mis compañeros en actividades lúdicas?	2 (16.67%)	5 (41.67%)	2 (16.67%)
¿Valorar las aportaciones de todos mis compañeros cuando jugamos en grupo?	4 (33.33%)	3 (25%)	2 (16.67%)
¿Estoy abierto a aceptar diferentes roles dentro del trabajo en equipo durante los juegos?	5 (41.67%)	3 (25%)	1 (8.33%)
¿Busco soluciones constructivas cuando surgen desacuerdos con mis compañeros durante el juego?	3 (25%)	4 (33.33%)	3 (25%)
¿Prefiero dialogar y mediar en situaciones de conflicto en actividades lúdicas?	4 (33.33%)	4 (33.33%)	1 (8.33%)

Fuente: elaboración propia

En la primera pregunta, sobre la comodidad al expresar ideas y opiniones durante las actividades lúdicas, el 41.67% de los estudiantes se mostró de acuerdo, lo que indica que una mayoría siente cierta comodidad al comunicar sus pensamientos en este contexto. Sin embargo, el 16.67% se manifestó en desacuerdo, sugiriendo que todavía hay estudiantes que sienten inseguridades en esta área. Para la segunda pregunta, el 41.67% de los encuestados afirmó que escuchan atentamente lo que sus compañeros dicen durante los juegos, lo cual es un indicativo positivo de participación activa y atención en el grupo. Un dato importante es que solo el 8.33% de los estudiantes estuvo en desacuerdo, lo que sugiere un ambiente más colaborativo. En la tercera pregunta, relacionada con la iniciativa de hacer preguntas en actividades grupales, el 33.33% de los estudiantes estuvo de acuerdo, lo que refleja cierta disposición para buscar clarificaciones. Sin embargo, hay un 25% que expresó estar en desacuerdo, lo que podría limitar el aprendizaje efectivo. La disposición a ayudar a compañeros a comunicarse mejor durante el juego mostró un 41.67% de respuestas de acuerdo y un 16.67% en desacuerdo. Esto refleja una apertura general

hacia la colaboración, aunque existe un pequeño grupo que puede ser menos receptivo. La colaboración activa en tareas grupales también mostró un resultado positivo, con un 33.33% de los encuestados de acuerdo. No obstante, el 16.67% se mostró en desacuerdo, lo que puede indicar que algunos estudiantes aún se enfrentan a barreras para colaborar efectivamente.

En cuanto a compartir responsabilidades, un 41.67% de los estudiantes disfrutó hacerlo, indicando una actitud favorable hacia el trabajo en equipo. Sin embargo, un 8.33% expresó una fuerte resistencia, lo que puede limitar la efectividad del trabajo grupal. Respecto a valorar las aportaciones de los compañeros, un 33.33% estuvo de acuerdo, lo que sugiere reconocimiento hacia las contribuciones de otros, aunque un 8.33% expresó desacuerdo, evidenciando que no todos valoran las opiniones de sus compañeros. La apertura a aceptar diferentes roles dentro del trabajo en equipo fue alta, con un 41.67% de los estudiantes de acuerdo. Esto es alentador, aunque aún hay estudiantes que pueden resistirse a cambiar de roles, manifestando un 8.33% de desacuerdo. En cuanto a buscar

soluciones constructivas ante desacuerdos, un 33.33% respondió afirmativamente, mientras que un 16.67% no fue receptivo a esta idea, lo que podría dificultar la resolución de conflictos. La preferencia por dialogar y mediar en situaciones de conflicto mostró un 33.33% de acuerdo, pero el 8.33% de estudiantes se mostró en desacuerdo, lo que puede señalar que algunos evitan enfrentar conflictos directamente. La capacidad de gestionar emociones en situaciones de tensión fue evaluada, y un 33.33% se mostró de acuerdo en sentirse capaz, aunque el 8.33% sugirió debilidades en esta área, planteando la necesidad de mayor apoyo emocional. Finalmente, en la última pregunta sobre la confianza para pedir ayuda a un adulto en conflictos no resueltos, un 41.67% de los estudiantes se manifestó totalmente de acuerdo, lo que es positivo, ya que indica que muchos se sienten seguros buscando apoyo. Sin embargo, un 8.33% expresó desacuerdo, lo que puede reflejar cierta desconfianza.

Estadística inferencial

En este apartado se aplicó estadística inferencial, con la finalidad de establecer el efecto que tuvo la intervención, a través de la aplicación de la T de Student, considerando que se buscó comparar las medias del mismo grupo de participantes en el pretest y el postest, considerando también que los datos cumplen los parámetros de normalidad.

Tabla 4. Estadístico de grupos

Instrumento	N	Media	Desviación tip.
Total de escala	Pretest	12	1.75
	Postest	12	3.75

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Prueba T de Student

Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error tip. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia
0.002	2.00	0.70	1.24 a 2.76

Fuente: elaboración propia

Considerando como hipótesis afirmativa (H1): Existen diferencias significativas entre el pretest y postest, y como hipótesis nula (H0): no existen diferencias entre el pretest y postest, los resultados de la prueba t de Student para muestras emparejadas indican una diferencia estadísticamente significativa entre las percepciones de los estudiantes en el pretest y el postest en relación con sus habilidades sociales. Con un valor p de 0.002, que es significativamente menor que el nivel de significancia comúnmente establecido (0.05), se concluye que la diferencia observada es poco probable que haya ocurrido por azar. La diferencia de medias de 2.00 sugiere que, en promedio, los estudiantes reportaron una mejora en sus percepciones, pasando de una media de 1.75 en el pretest a 3.75 en el postest. El error típico de la diferencia, que es de 0.70, indica que esta estimación es relativamente precisa, y el intervalo de confianza del 95% (1.24 a 2.76) refuerza la conclusión de que la verdadera diferencia no incluye el cero, apoyando así la afirmación de una mejora significativa. Con un valor t de 4.00 y 11 grados de libertad, se demuestra el tamaño del efecto y la importancia de la intervención. Estos hallazgos resaltan la efectividad de las estrategias implementadas para fomentar habilidades sociales en el entorno educativo, sugiriendo así que su uso debería continuar para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes.

El enfoque lúdico en la educación ha demostrado ser una metodología efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, tal como lo sugieren los hallazgos de diversas investigaciones. En este sentido, el presente estudio se alinea con las afirmaciones de Jhosselyn (2023) y Bósquez et al. (2024), quienes destacan que el aprendizaje se potencia mediante actividades lúdicas que fomentan la

motivación y el compromiso de los estudiantes. Los resultados del pretest muestran que una proporción significativa de estudiantes (33.33%) experimentó dificultades para expresar sus ideas y opiniones, lo que pone de manifiesto una barrera a la comunicación efectiva en el aula. Este hallazgo coincide con la necesidad de implementar estrategias que faciliten la expresión y la interacción, lo que reafirma la relevancia del enfoque lúdico discutido por los autores mencionados. Asimismo, las observaciones de Aucasi (2022) destacan que la aplicación de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de habilidades sociales, lo que se refleja en los cambios positivos observados en el postest de nuestra investigación. La mejora en la percepción de los estudiantes sobre sus habilidades sociales, con una diferencia de medias de 2.00 entre el pretest y postest, sugiere un avance significativo en estas competencias. Esto está en línea con los hallazgos de Brito (2021), que indican que el 75% de los estudiantes participan activamente en juegos e interacciones, lo que proporciona un contexto propicio para el aprendizaje colaborativo y la construcción de relaciones interpersonales más saludables.

Además, la investigación de Veliz (2024) sobre el uso de juegos de roles resalta la importancia de abordar deficiencias en habilidades sociales. En nuestro estudio, el 41.67% de los estudiantes manifestó su falta de apertura para asumir diferentes roles en el trabajo en equipo, lo que puede limitar su capacidad para participar en dinámicas de grupo. A través de las estrategias lúdicas, como los juegos de roles, los estudiantes podrían desarrollar una mayor empatía y habilidades de colaboración, tal como señala Veliz (2024), lo que es crucial para su formación integral. Los resultados del postest también reflejan una notable mejora en la disposición de los estudiantes a ayudar a sus

compañeros y a valorar sus aportaciones. Sin embargo, aún persistieron algunas dificultades, como se observó en la falta de iniciativa para resolver conflictos. Este hallazgo es coherente con los resultados de Moyolema et al. (2023), que indican que el desarrollo de habilidades sociales, como la resolución de conflictos, es fundamental para la interacción efectiva en contextos educativos. A través de la práctica continuada en un entorno lúdico, los estudiantes podrían aprender a gestionar sus emociones y mejorar sus relaciones interpersonales, como lo enfatizan Ayuque et al. (2024). Los hallazgos estadísticos de la prueba t de Student resaltan la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas en nuestro estudio, con un valor p de 0.002, lo que confirma que las mejoras observadas en la percepción de habilidades sociales no ocurrieron por azar. Esta evidencia refuerza la afirmación de que la intervención ha sido un factor determinante en el desarrollo de competencias sociales, evidenciando la relación positiva entre el enfoque lúdico y el aprendizaje significativo.

En base a lo anterior descrito, los resultados del presente estudio corroboran y, a su vez, complementan la literatura existente sobre el enfoque lúdico y el desarrollo de habilidades sociales, sugiriendo que su implementación continua es esencial para fomentar un ambiente educativo más colaborativo y enriquecedor. La integración de estrategias lúdicas debe ser prioritaria en el ámbito educativo, no solo para mejorar las habilidades sociales, sino también para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un entorno social cada vez más complejo. Esto sugiere la necesidad de una formación docente continua en metodologías lúdicas para garantizar que los estudiantes puedan beneficiarse plenamente de estas intervenciones. La validación de la estrategia lúdica en el desarrollo de habilidades sociales

para estudiantes de octavo año de Básica Superior de la Unidad Educativa Jefferson se centró en cinco indicadores principales; relevancia y pertinencia de las estrategias, claridad en la descripción de cada estrategia, adecuación a la edad y contexto de los estudiantes, potencial de impacto en habilidades sociales y viabilidad de la implementación. Se seleccionó a tres expertos en las áreas abordadas obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 6. Validación de expertos

Expertos	Relevancia y pertinencia	Claridad en la descripción	Adecuación a la edad y contexto	Potencial de impacto	Viabilidad de implementación	Puntuación Total (0-5 por cada indicador)
Experto 1	4	4	5	4	4	21
Experto 2	5	3	4	5	3	20
Experto 3	4	4	4	4	4	20

Fuente: elaboración propia

La evaluación de los expertos revela que las estrategias lúdicas diseñadas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de octavo año de básica son altamente pertinentes, claras y adecuadas al contexto y edad de los estudiantes. Todos destacan su relevancia y potencial impacto positivo en aspectos como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Aunque existen ligeras diferencias en la percepción de la claridad en la descripción y la viabilidad de implementación, en general, los puntajes indican una valoración favorable, sugiriendo que las estrategias son pertinentes y factibles para su aplicación en el entorno escolar, con un gran potencial para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes.

Conclusiones

Los resultados de este estudio reflejan la efectividad del enfoque lúdico como metodología para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de octavo año de Básica Superior. Los cambios significativos

observados entre el pretest y el posttest indican que la implementación de actividades lúdicas contribuyó a aumentar la comodidad de los estudiantes para expresarse, escuchar activamente a sus compañeros y colaborar en el trabajo en equipo. La intervención logró impactar positivamente en la interacción social de los alumnos, manifestada en una mayor disposición para ayudar a sus compañeros y un reconocimiento del valor de las aportaciones grupales. Esto respalda la idea de que las dinámicas lúdicas no solo fomentan el aprendizaje académico, sino que también fortalecen las habilidades interpersonales, esenciales para la convivencia armónica. A pesar de los avances, se identificaron áreas que aún requieren atención, como la iniciativa para resolver conflictos y la gestión de emociones en situaciones de tensión. Un porcentaje considerable de estudiantes todavía manifestó dificultades en estas competencias, lo que indica que el desarrollo de habilidades sociales es un proceso continuo que necesita ser reforzado. Los hallazgos del estudio sugieren que los docentes deben ser capacitados en el uso de estrategias lúdicas y su aplicación en el aula. Esto no solo garantiza una implementación efectiva de estas metodologías, sino que también prepara a los educadores para crear un ambiente propicio que fomente la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes. La evidencia recopilada en este estudio subraya la importancia de continuar utilizando enfoques lúdicos en la educación. Para maximizar el potencial de aprendizaje y la adquisición de habilidades sociales, es fundamental adoptar una perspectiva a largo plazo que integre estas estrategias en los currículos escolares, asegurando así que los estudiantes puedan beneficiarse de un desarrollo continuo y sostenible de sus competencias. Este estudio también tiene implicaciones más amplias para la comunidad educativa, ya que resalta la

necesidad de promover un modelo de enseñanza que priorice no solo el conocimiento académico, sino también el desarrollo personal y social de los estudiantes. Al preparar a los jóvenes para interactuar de manera efectiva en diferentes contextos, se fomenta la construcción de una sociedad más colaborativa y empática.

Referencias Bibliográficas

- Alquina, N., Morales, C., Abata, D., & Valencia, M. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito - Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 11037-11051. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5270
- Aucasi, G. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 83-91. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizontecien.cia.2020.18.403>
- Ayuque, T., Yauri, Y., Alcos, K., & Ayuque, C. (2024). Habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria. *Revista Tribunal*, 4(8). <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v4i8.46>
- Bósquez, D., Cachupud, L., & Chica, S.. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Científica*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Brito, P. (2021). Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/cbfdee17-37ea-4e64-92ad-a9a7a2817c21>
- Jhosselyn. (2023). El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1). <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>
- López, N., Nieto, R., Delgado, V., & Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177-194. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>
- Miranda, M., Castillo, B., Cambo, U., Chachipanta, B., & Jimbicti, A. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10747-10760. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159
- Morocho, R., Caiza, D., & Jiménez, Y. (2024). El rol de la lúdica en la educación: un enfoque holístico. *Revista InveCom*, 5(2), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13900885>
- Moyolema, P., Freire, A., Mayorga, D., & Cosquillo, J. (2023). Habilidades sociales como clave en el éxito. 593 *Digital Publisher CEIT*, 1(1), 148 - 162. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2268>
- Rabasco, M., Ullauri, J., & Aldaz, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dom. Cien.*, 9(3), 1618-1638. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>
- Ramos, A., Ramos, M., & Villa, C. (2021). Habilidades sociales y la comunicación de los estudiantes. *Journal of Business and entrepreneurial*, 1. <https://doi.org/10.37956/jbes.v4i2.84>
- Veliz, D. (2024). Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades sociales basado en juego de roles. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27985/1/UPS-GT005423.pdf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Jessenia Elizabeth Chimbo Moposita y Nayade Caridad Reyes Palau.

