

36

ESTRATEGIAS LÚDICAS: HABILIDADES SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA ECUATORIANA

PLAYFUL STRATEGIES: SOCIAL SKILLS IN ECUADORIAN PRIMARY EDUCATION

Mayra Elizabeth Rabasco Zamora¹

E-mail: mrabascoz@ucvvirtual.ucv.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7665-3022>

Abraham Eudes Pérez Urruchi¹

E-mail: aperezur28@ucvvirtual.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2037-8951>

Flor de María Zapata Cornejo²

E-mail: fzapatac@untumbes.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3347-8441>

Augusto Franklin Mendiburu Rojas³

E-mail: amendiburur@utb.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2650-216X>

¹Universidad César Vallejo, Perú.

²Universidad Nacional de Tumbes, Perú.

³Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Rabasco Zamora, M. E., Pérez Urruchi, A. E., Zapata Cornejo, F. M. & Mendiburu Rojas, A. F. (2024). Estrategias lúdicas: habilidades sociales en educación primaria ecuatoriana. *Revista Conrado*, 20(96), 367-376.

RESUMEN

La ludificación, aparece como una alternativa para convertir las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje en actividades más entretenidas, interesantes y motivadoras, que propician mayor implicación de los alumnos en la construcción de su propio aprendizaje, transformando sus comportamientos. Se planteó como objetivo: valorar el conocimiento y las habilidades sociales adquiridas por los estudiantes con la aplicación de estrategias lúdicas. Se realizó un estudio correlacional con diseño longitudinal de panel (pre-test y post-test), en la unidad educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo, durante el año 2023, a partir del diagnóstico del estado actual de las habilidades sociales de 23 alumnos con deficiencias en éstas. Se utilizaron métodos descriptivos para el diagnóstico inicial. Además, se realizó la Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, lo que permitió analizar el comportamiento de las calificaciones antes y después de aplicadas las estrategias lúdicas. Se concluyó que dichas estrategias fortalecen el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos objeto de estudio, estimulando la concentración, la creatividad, el desarrollo comunicativo y generación de conocimientos.

Palabras clave:

estrategias lúdicas, habilidades sociales, dimensiones

ABSTRACT

Gamification appears as an alternative to convert traditional teaching-learning methodologies into more entertaining, interesting and motivating activities, which encourage greater involvement of students in the construction of their own learning, transforming their behaviors. This study was carried out with the objective of assessing the knowledge and social skills acquired by students with the application of playful strategies. A correlational study with a longitudinal panel design (pre-test and post-test) was carried out in the "Eugenio Espejo" educational unit of Babahoyo, during the year 2023, based on the diagnosis of the current state of the social skills of 23 students. with deficiencies in these. Descriptive methods were used for the initial diagnosis. In addition, the Wilcoxon Signed Rank Test was carried out for related samples, which made it possible to analyze the behavior of the scores before and after the playful strategies were applied. It was concluded that these strategies strengthen the development of social skills of the students under study, stimulating concentration, creativity, communicative development and generation of knowledge.

Keywords:

playful strategies, social skills, dimensions

INTRODUCCIÓN

Casi nadie duda que los sistemas e instituciones de educación estén transformándose ante el empuje de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC); las que masifican el acceso a la información y abren posibilidades para el desarrollo económico y social. En el ámbito educacional, han motivado estrategias didácticas novedosas que promueven procesos de enseñanza-aprendizaje basados en el uso de las TIC, para facilitar la formación de conocimientos interdisciplinarios y habilidades en los alumnos (Valencia, 2021).

En Valencia (2021); podemos conocer que la sociedad actual es una sociedad audiovisual e interactiva y en este contexto, los tradicionales procesos de enseñanza y aprendizaje son percibidos por muchos alumnos como aburridos y de dudosa eficacia, lo cual plantea un sustancial reto para motivarlos y comprometerlos con el desarrollo de las actividades educativas.

La gamificación o ludificación, aparece como una alternativa para convertir los tradicionales procesos de enseñanza-aprendizaje en actividades más divertidas, atractivas y motivadoras, para involucrar a los alumnos en la construcción de su propio aprendizaje, modificar determinados comportamientos o actitudes, y lograr los objetivos definidos en cada estrategia didáctica (Venegas, et al., 2021); generado interés en los alumnos y su participación activa en procesos novedosos de enseñanza-aprendizaje atractivos y dinámicos (Valencia, 2021).

Las estrategias cognitivas basadas en elementos del juego y/o el diseño de juegos como herramientas didácticas (en lo adelante estrategias lúdicas), también significan la recreación de las relaciones entre el profesor y los alumnos; de manera que el rol del profesor es tan decisivo como las relaciones que establezca con sus alumnos. En la concreción de las estrategias lúdicas, el profesor debe transformarse en colega o amigo que trabaja junto a sus alumnos y los motiva a aprender de manera divertida; de los tantísimos factores que influyen en la mejora de la motivación, la eficacia de la relación entre el profesor es decisiva para lograr el éxito de la estrategia lúdica (Caballero-Calderón, 2021).

Según Gutiérrez, y Meleán (2022); las estrategias cognitivas se clasifican en: estrategias de adquisición (conjunto de acciones para trasladar, seleccionar y construir conocimientos por medio de percepciones sensoriales que permitan discriminar las partes del todo, a través de procesos sensoriales visuales y auditivos); estrategias de recuperación (conjunto de acciones dirigidas a recuperar o rescatar de manera activa y estimulante la información almacenada en la memoria) y; estrategias de codificación (conjunto de acciones para transferir la información hacia

la memoria, a través de procesos mentales complejos como: el razonamiento, la comprensión, y la creación de situaciones de aprendizaje mediante el uso de estrategias de codificación).

Al respecto, se insiste en la necesidad que cualquier tipo de estrategia cognitiva (adquisición, recuperación y codificación), basada en la utilización de elementos lúdicos deben tener presentes principios de gamificación tales como: 1) tipos de competición; 2) presión temporal (jugar de forma relajada o contra el tiempo); 3) escasez (la falta de determinados elementos puede aumentar al reto y la competitividad); 4) situación problemática (que indican la existencia de una solución); 5) novedad (nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar); 6) niveles y progreso; 7) presión social (el grupo debe saber lo que hace); 8) trabajo en equipo (puede ser necesaria la ayuda de otros para avanzar); 9) recompensa (moneda de cambio o cosa que pueda ser intercambiada por otra, evaluación); 10) renovar y añadir elementos motivacionales (Van Diggelen, 2012; citado en Valencia, 2021).

Según el criterio de Gutiérrez, y Meleán (2022); un sistema educativo en transformación requiere de estrategias cognitivas que permitan al alumno catalogar la información generada por las interacciones con el profesor y sus compañeros de aula, con el objetivo de captarla, seleccionarla, comprenderla y utilizar las habilidades que necesite para resolver de manera efectiva, las situaciones problemáticas y retos que se le plantean. En este sentido, las estrategias lúdicas motivan al alumno a mejorar su atención, centrarse en la actividad, potenciar sus habilidades para construir un aprendizaje significativo, a través de asimilar, relaborar y organizar la información recibida de los elementos de juego utilizados como recursos didácticos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Téngase en cuenta que las estrategias lúdicas, pueden ser motivadoras de procesos de enseñanza-aprendizaje atractivos y dinámicos, que estimulan a los alumnos a construir aprendizajes, interconectando elementos externos del ambiente o clima del aula, con procesos mentales que se activan en la dinámica del juego para catalogar, elaborar y organizar la información que recibe, potenciando habilidades como la memoria, la inteligencia, la atención, el lenguaje y el pensamiento crítico (Gutiérrez, y Meleán, 2022);

La implementación de estrategias lúdicas en la práctica docente “constituye un método innovador y ameno de enseñanza al proporcionar mejores experiencias de aprendizaje, debido a que despierta el interés de los estudiantes y los invita a reflexionar y utilizar la creatividad en la formulación de posibles soluciones a problemas”

(Carpio, 2020, p. 135). Para esta autora, el juego y/o las estrategias lúdicas como mediadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejora la atención selectiva en los alumnos y fomentan las habilidades para la comprensión de conceptos, categorías y teorías, a través de experiencias agradables.

En este sentido Paredes (2022); explica que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje es una estrategia prometedora, pues no solo se enfoca en motivar al alumno tanto en el aprendizaje significativo, como también en la formación y ejercitación de habilidades en las dimensiones: cognitivas, emocionales, motoras y sociales; pues a su criterio, las habilidades no pueden ser enmarcadas en una sola perspectiva, sino que deben reflejar un conjunto de saberes aplicables a un campo específico.

Precisamente en el amplio campo de las relaciones humanas, las habilidades sociales pueden ser definidas como un conjunto de mecanismos, comportamientos y conductas que sirven a la persona para conducir sus relaciones sociales de una forma aceptable, para sí mismo y para el resto de los presentes en el contexto social donde se desarrollan. Dichos mecanismos, generalmente son visibilizados a través de cuatro dimensiones fundamentales: empatía, inteligencia emocional, asertividad y capacidad de resolver problemas, Paredes (2022).

Desde un punto de vista más abarcador, Díaz-Rodríguez (2020); entiende que la conceptualización de las habilidades sociales es una cuestión difícil, por no existir una definición unitaria ni consenso científico, sin embargo, considera las habilidades sociales como un conjunto de conductas que la persona humana y otras especies animales demuestran en determinadas circunstancias derivadas del interactuar dentro de la organización social, esto condiciona que gran parte de las habilidades sociales dependan del contexto socio-cultural que rodea a las personas, lo cual explica por qué una conducta determinada sea valorada de manera diferente, según las tradiciones culturales de que se trate. Entre las habilidades sociales cita: la empatía, la colaboración, la comunicación asertiva la resolución de problemas.

Mientras que para Guillén-Chávez, et al, (2021); las habilidades sociales son comportamientos o conductas necesarias para relacionarse en medios de interacción social y que se consideran aceptables para lograr un objetivo ante circunstancias sociales específicas. Subdividen las habilidades sociales en cinco grandes grupos: 1) básicas, (escuchar, iniciar y mantener una conversación, hacer preguntas, dar las gracias, etc.); 2) avanzadas, (pedir ayuda, discutir u opinar, dar o seguir instrucciones, instrucciones, disculparse, convencer, reclamar, mediar,

etc.); 3) afectivas, (expresar lo que se siente, comprender los sentimientos ajenos, expresar afecto, enfrentar el miedo, etc.); 4) alternativas a la agresión, (autoestima, autocontrol, compartir, colaborar, negociar o evadir conflictos, etc.) 5) de enfrentamiento al estrés, (hacer o responder a una queja, mostrar asertividad, gestionar la frustración, el fracaso, las presiones de grupo, etc.); 6) de planeación, (recopilar información, toma de decisiones, priorizar las necesidades, etc.).

A pesar que los autores referenciados manifiestan de una forma la relación existente entre las habilidades sociales como conductas específicas que demuestran la capacidad de los alumnos para interactuar eficazmente con otros a través de estrategias lúdicas o de juego; resulta interesante diagnosticar el estado actual de las habilidades sociales en la unidad educativa Réplica “Eugenio Espejo” de Babahoyo, durante el año 2023 y conocer la influencia de las estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de habilidades sociales en las siguientes dimensiones e indicadores: 1) autoestima, (valoración propia, seguridad y resiliencia); 2) comunicación asertiva, (beneficios, comprensión y reflexión); 3) empatía, (desarrollo de habilidades, incremento del aprecio y la confianza) y; 4) escucha activa, (captación de mensajes, mejora la comunicación y la receptividad). El presente estudio se realiza con el objetivo de valorar el conocimiento y las habilidades sociales adquiridas por los estudiantes con la aplicación de estrategias lúdicas.

DESARROLLO

Se realizó un estudio correlacional con diseño longitudinal de panel (pre-test y post-test), a partir del diagnóstico del estado actual de las habilidades sociales en la unidad educativa Réplica “Eugenio Espejo” de Babahoyo, durante el año 2023. Las estrategias lúdicas se desarrollaron en 12 sesiones de fortalecimiento del desarrollo de habilidades sociales, previo consentimiento informado a la institución y padres de familias implicadas.

A partir de una población de 80 niños de 7mo año de Educación general básica, correspondientes a 2 grupos de 40 niños cada uno, el estudio se centró en una muestra de 23 niños que habían sido previamente diagnosticados con deficientes habilidades sociales.

Las variables analizadas fueron operacionalizadas en dos momentos según el procesamiento realizado:

1. El diagnóstico del estado actual de las habilidades sociales.
2. El análisis y del comportamiento de las calificaciones obtenidas antes y después de aplicada las estrategias lúdicas.

En el primer momento, se observaron las variables: Habilidades sociales, considerada la variable dependiente, y las Estrategias lúdicas, ambas mediante 4 dimensiones, medidas en escala cualitativa ordinal. En el caso de las Estrategias lúdicas, es conveniente resaltar que, a efectos del presente estudio, su medición se realiza a través de las calificaciones, las que responden a los resultados obtenidos según el comportamiento de sus dimensiones. En el segundo momento fueron analizadas las calificaciones de las evaluaciones sobre desarrollo de habilidades sociales. La operacionalización de dichas variables se presenta en la tabla 1.

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Variable	Definición operacional	Indicadores	Escala
Habilidades sociales	Conjunto de mecanismos, comportamientos y conductas que sirven a la persona para conducir sus relaciones sociales de una forma aceptable, para sí mismo y para el resto de los presentes en el contexto social donde se desarrollan. (Paredes, 2022).	Dimensión: Autoestima Indicadores: Valoración propia. Seguridad Resiliencia Dimensión: Comunicación asertiva Indicadores: Beneficios Mejor comprensión Reflexivos Dimensión: Empatía Indicadores: - Desarrolla habilidades - Mayor aprecio - Promueve confianza Dimensión: Escucha activa Indicadores: - Capta mensajes - Fomenta la comunicación - Genera receptividad.	Codificada en cada caso según una escala de 3 puntos. Nunca A veces 3-Siempre
Plan de estrategias lúdicas		Dimensión: Concentración. Los juegos activan su mente - La adecuada orientación capta su atención. - La concentración permite meditar sus acciones. Dimensión: Creatividad: - Puedes mejorar tu creatividad siendo él mismo. - Ser creativo lo hace sensible a plantear soluciones. - Su imaginación fortalece su espíritu creativo Dimensión: Desarrollo comunicativo. - Comunica ideas claras a los demás - Predisposición para su desarrollo comunicativo. - Su nivel comunicativo se evidencia en su pronunciación. Dimensión: Conocimiento: - Su desarrollo personal se fortalece con conocimientos. - Se desarrolla en forma colectiva con sus compañeros. - La interacción académica le genera conocimientos.	Codificada en cada caso según una escala de 3 puntos. Nunca A veces 3-Siempre
Calificaciones sobre desarrollo de habilidades sociales	Rendimiento o el conocimiento de los estudiantes	Valor de la calificación antes y después de aplicadas las estrategias lúdicas.	1-Deficiente 2-Regular 3-Óptimo

Fuente: Elaboración propia

El análisis estadístico se realizó utilizando los estadísticos descriptivos de resumen y el cálculo porcentual para realizar el diagnóstico del estado actual de las habilidades sociales en la institución educativa objeto de estudio.

Con el objetivo de certificar estadísticamente las diferencias que como promedio podían observarse en el pre test y el post test, se aplicó la prueba alternativa no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon, propia para contrastar muestras relacionadas como es el caso de estudio, habida cuenta del incumplimiento de la normalidad en la variable Calificaciones, por lo que se consideró conveniente dicha prueba. La información fue procesada con el paquete de programas SPSS V.23.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados del primer momento. Diagnóstico del estado actual de las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo. 2023.

- La dimensión **autoestima**, desagregada según la valoración propia, la seguridad y la resiliencia comportó según se muestra en la tabla 2.

Tabla 2. Resultados de la autoestima.

ÍTEMS	Nunca		A veces		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que la valoración que te das muestra tu autoestima frente a los demás?	5	21,74%	11	47,83%	7	30,43%
¿Consideras que la seguridad que muestras es reflejo de tu autoestima?	5	21,74%	14	60,87%	4	17,39%
¿Crees que ser resilientes te ayuda a fortalecer tus capacidades?	6	26,09%	15	65,22%	2	8,70%

Fuente: Salidas del SPSS

Los mayores porcentajes se centran en el término medio de la escala medida, (a veces), este comportamiento se repite en todas las dimensiones de la variable Habilidades sociales.

Se describe que un 47,83% de los estudiantes a veces presentan problemas para valorarse frente a otros en el desarrollo de actividades académicas, asimismo, el 60,87% evidencia que a veces suelen reflejar su seguridad frente a los demás y un 65,22% algunas veces tienen dificultad para reponerse de alguna falla cometida frente a los demás, dejando en claro que muchas veces son capaces de levantarse de un error o falla cometida al interior del espacio académico.

- La dimensión **Comunicación asertiva**, analiza los beneficios, la comprensión y la reflexibilidad. Los resultados se muestran en la tabla 3.

Tabla 3. Características que presenta la Comunicación asertiva.

ÍTEMS	Nunca		A veces		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que una buena comunicación con los demás es beneficiosa?	4	17,39%	12	52,17%	7	30,43%
¿Crees que puedes comprender adecuadamente las ideas que otros expresan?	4	17,39%	13	56,52%	6	26,09%
¿Crees que el nivel comunicativo que tienes te hace reflexivo frente a otros?	5	21,74%	14	60,87%	4	17,39%

Fuente: Salidas del SPSS

En la Tabla 3 respecto a la Comunicación asertiva, se describe que el 52,17% de los estudiantes a veces creen puedan tener una comunicación beneficiosa con los demás, mientras que un 56,52% de los estudiantes a veces pueden comprender de forma correcta las ideas que otros expresan y 60,87% de los estudiantes a veces tienen problemas reflexivos basados en la buena comunicación.

- La dimensión **Empatía**, observada, según el desarrollo de habilidades, el aprecio y la confianza mostró los resultados siguientes (tabla 4).

Tabla 4. Características que presenta la Empatía.

ÍTEMS	Nunca		A veces		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que desarrollar tus habilidades te hacen empático con otros?	5	21,74%	12	52,17%	6	26,09%
¿Crees que la empatía que demuestras te genera mayor aprecio de los demás?	4	17,39%	14	60,87%	5	21,74%
¿Crees que tu forma de ser promueve confianza con los demás?	5	21,74%	12	52,17%	6	26,09%

Fuente: Salidas del SPSS

De igual manera que en la dimensión anterior, los mayores porcentajes se ubican en el puntaje medio de la escala de medición. En este sentido, a veces, el 52,17% de los estudiantes pueden hacer amistad con los demás niños, un 60,87% logran darse cuenta de la estima y aprecio que les tienen a los demás niños y un 52,17% de los estudiantes entienden que la forma de ser de uno de ellos se basa en el hecho de querer ganarse la confianza de los demás, y que a su vez espera que eso sea recíproco, pero en ciertas ocasiones suelen no estrechar lazos de confianza.

- La dimensión **Escucha activa**, evaluada mediante sus indicadores relacionados con la captación de mensajes, el fomento de la comunicación y la generación de receptividad, se muestra en la tabla 5.

Tabla 5. Características que presenta la Escucha activa.

ÍTEMS	Nunca		A veces		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que puedes captar mensajes de otros poniendo la atención correcta?	5	21,74%	10	43,48%	8	34,78%
¿Crees que tu habilidad de escuchar fomenta una comunicación clara?	9	39,13%	13	56,52%	1	4,35%
¿Crees que escuchar atentamente a los demás genera receptividad?	7	30,43%	9	39,13%	7	30,43%

Fuente: Salidas del SPSS.

En la tabla 5, se describe que algunas veces el 43,48% de los estudiantes pueden captar los mensajes que otros niños suelen dar, esto condicionado a la atenta escucha, asimismo, un 56,52% de los estudiantes a veces tiene la habilidad de escuchar a otros lo que despierta interés al generar una comunicación más clara y el 39,13% de los estudiantes, también a veces creen que escuchar atentamente a otros genera un contexto más receptivo, lo que deviene en mejores espacios de integración.

Los resultados obtenidos sobre las habilidades sociales en este caso de estudio, particularmente sobre la Autoestima, concuerdan con Aguilera y Bolgeri (2021) quienes sostuvieron que se analizó el efecto del Programa Instruccional Educativo para la Liberación Emotiva (PIELE) en el crecimiento socioemocional y la mejora de la autoestima en alumnos de quinto año de primaria de dos escuelas en La Serena. Los resultados indican que los estudiantes participantes experimentaron mejoras significativas en su autoestima y desarrollo socio emocional en comparación con el grupo control. Se debaten los resultados y hallazgos para investigaciones futuras.

Al respecto, Romero y Giniebra (2022) acotaron que las familias de los adolescentes evaluados son funcionales en cierta medida, ya que satisfacen las necesidades de los miembros, aunque presentan deficiencias en algunas dimensiones de su funcionamiento e interrelación con los demás. La autoestima de la mayoría de estos adolescentes varía y se encuentra en un nivel medio, lo cual se caracteriza por una valoración incierta o insegura de sí mismos, lo

que puede resultar en falta de confianza, comprensión y aceptación. Por su parte Díaz-Rodríguez (2020) expresó que se analizó la relación entre la autoestima, seguridad emocional y estilos motivacionales académicos en estudiantes. Se consideraron los posibles efectos interactivos de la autoestima, la seguridad emocional y el nivel educativo de los participantes. Como se preveía, hubo una conexión global entre la autoestima, la seguridad emocional y los diversos estilos motivacionales, ya que estos fueron anticipados por la falta de implicación, la seguridad y la autoestima, con la influencia del nivel educativo de los estudiantes.

El análisis realizado en la dimensión **Comunicación asertiva**, se encontraron concordancias con lo expuesto por Solas-Martínez et al. (2022) quienes manifestaron que pueden trabajarse habilidades sociales y desinhibición en alumnos de educación Primaria a través de ella. Se buscó examinar la literatura actual sobre el impacto de la dramatización en el desarrollo de habilidades sociales y la desinhibición en niños y niñas (de 6 a 12 años). La dramatización mejora la sociabilización, la desinhibición y reduce la timidez de los estudiantes. Por último, se propone utilizar la dramatización en el tercer ciclo de la Educación Primaria para desarrollar las habilidades sociales y reducir la timidez, aprovechando los beneficios mencionados.

Asimismo, Calua et al. (2021) manifiestan que la formación integral de los estudiantes implica la comunicación asertiva. La persona asertiva se relaciona bien, está contenta, segura, expresiva y espontánea. Se examinó el progreso científico de la Comunicación asertiva en estudiantes del 2016 al 2020. La comunicación asertiva implica puntos de vista similares y pequeñas diferencias entre los investigadores que la ven como un comportamiento y no como una característica de la personalidad, por lo que se considera una habilidad social.

De acuerdo con Guevara et al. (2021) expresaron que la comunicación en las e hijos. La interacción es crucial en este proceso, ya que puede afectar el respeto mutuo y los valores necesarios para mantener buenas relaciones. La relación padres-adolescentes debe enfocarse en valores, fortalecimiento de los lazos familiares y asertividad para fomentar las buenas prácticas conductuales de los adolescentes. En esa misma línea Flórez-Madroñero y Prado-Chapid (2021), expresaron que es necesario reforzar los niveles de habilidades sociales a través de programas psicoeducativos que promuevan la competencia social. Es conveniente realizar evaluaciones en persona a más miembros de la comunidad para superar las restricciones de acceso a internet que presentan.

Sobre la **Empatía**, los resultados se alinean a lo expuesto por Sandoval et al. (2020), quienes refirieron que el teatro puede ayudar a las personas a desarrollar habilidades sociales. El objetivo de este proceso fue mejorar habilidades en expresión de emociones, comunicación, autocontrol y trabajo en equipo. Se han logrado avances en estos cuatro aspectos, pero los desafíos han permitido ampliar los logros del proyecto. El principal desafío actual del proyecto es su consolidación y continuidad como propuesta para desarrollar habilidades sociales y consolidar la compañía de Teatro del Grupo Rompecabezas.

También, Rosales et al. (2020) sostuvieron que el sistema educativo organiza y estructura todos los aspectos para formar integralmente a los estudiantes de nivel secundaria, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales mediante diversas estrategias. El objetivo es evaluar los efectos del programa de desarrollo personal en las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria. Mientras que Mendieta et al. (2021) sostuvieron que la tolerancia y la empatía son valores esenciales tanto en la sociedad como en la enseñanza. Estos conceptos existen desde hace mucho tiempo y han evolucionado, son fundamentales en las relaciones humanas. No obstante, los docentes no siempre han aplicado estas dos cualidades en sus alumnos. Se consultaron libros para entender la importancia de la tolerancia y la empatía en el aula, valores que mejoran el ambiente y la formación de los alumnos.

Por otro lado, Loaiza et al. (2023) expresaron que el uso de la simulación promueve el desarrollo de habilidades individuales y grupales en la labor docente, a través de estrategias colaborativas. El propósito fue fomentar empatía y habilidades sociales en los estudiantes a través de la simulación. La intervención educativa fortaleció la empatía y habilidades sociales en los estudiantes, evidenciado en la simulación y en la comprensión de las competencias y su aplicación. La simulación beneficia la práctica de competencias socioemocionales, según este reporte de investigación.

Respecto a la **Escucha activa**, los resultados se aproximan a lo manifestado por Díaz-Rodríguez (2020), quien obtuvo datos de las respuestas gráficas de los niños, las observaciones de dos docentes del curso y las propias. Los desempeños promovieron el cumplimiento del objetivo, ya que los niños se escucharon, miraron al emisor, hicieron conexiones con la información y expresaron sus opiniones.

Mientras que Belmar et al. (2023), realizó un estudio con resultados satisfactorios, para fortalecer habilidades sociales a través de rompecabezas como estrategia

colaborativa en estudiantes, donde los resultados mostraron un aumento en el puntaje. La ventaja de utilizar estrategias colaborativas en la comunidad escolar es evidente, ya que beneficia el desarrollo de habilidades sociales de los educandos, como la comunicación asertiva, la expresión clara, las relaciones interpersonales basadas en el respeto y la capacidad de gestionar problemas y conflictos de manera creativa.

- Deficiencias detectadas a partir del análisis descriptivo, según las dimensiones.

Como parte del diagnóstico realizado, fueron identificadas algunas debilidades con las particularidades de las dimensiones estudiadas en el análisis de las habilidades sociales. Estas se resumen a continuación:

En la dimensión Autoestima, fueron detectadas las siguientes deficiencias:

- Poca valoración propia, sentimiento de minimización frente a los demás
- Problema de inseguridad lo que dificulta su interrelación con los más niños
- No superan sus problemas de comunicación con sus demás compañeros.

En la dimensión Comunicación asertiva, se presentaron las siguientes:

- Los estudiantes no sienten que se benefician por el hecho de comunicarse con los demás
- Tienen problemas para comprender lo que los demás les dicen.
- No tienen carácter reflexivo sobre los temas que conversan o dialogan

En la dimensión empatía.

- Los estudiantes muestran poco nivel de interactividad, hay indiferencia entre ellos
- Tienen poco aprecio por demás debido a que no generan espacios de interacción.
- Los estudiantes no generan una relación de confianza entre ellos.

En la escucha activa.

- Presentan limitaciones para captar el mensaje de sus demás compañeros.
- No les gusta escuchar a los demás, no fomentan la comunicación.
- Tienen problemas de receptividad en aquellas indicaciones que reciben.

- Resultados del segundo momento: El análisis del comportamiento de las calificaciones obtenidas antes y después de aplicadas las estrategias lúdicas. Tabla 6.

Tabla 6. Resultados descriptivos generales pre y post test.

Descriptivos	Calificaciones antes de aplicadas las estrategias lúdicas	Calificaciones después de aplicadas las estrategias lúdicas
N	23	23
Mediana	1.0	3.0
Moda	1.0	3.0
Mínimo	1.0	2.0
Máximo	2.0	3.0
Rango	1.0	1.0

Fuente: Salida del SPSS

Con la presencia de la variable calificaciones en sus dos momentos (antes y después), evaluada en escala ordinal, el análisis descriptivo de los estadísticos de resumen se realizó por intermedio de la mediana como índice de localización central y el rango como medida de dispersión.

Antes de aplicadas las estrategias lúdicas y teniendo en cuenta las dimensiones de las estrategias lúdicas, concentración, creatividad, el desarrollo comunicativo y la generación de conocimientos, se constató un deficiente desarrollo de las habilidades sociales, con puntuación promedio, expresada a través de la mediana del conjunto de calificaciones,

de 1 punto. A diferencia de esta calificación, la mediana final fue de 3 puntos, lo cual es considerado como óptimo, mientras que el rango de dispersión en ambos variables (antes y después) fue el mínimo, lo que indica homogeneidad en las puntuaciones.

Para certificar estadísticamente que las diferencias entre los promedios obtenidos son significativas, se realizó la Prueba de los rangos de Wilcoxon, donde se obtuvieron los siguientes resultados, tabla 7.

Con base en las hipótesis contrastadas: H_0 : El uso de estrategias lúdicas no mejora el desarrollo de habilidades sociales. H_0 : $Me1 = Me2$ contra H_1 : El uso de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de habilidades sociales. H_1 : $Me1 \neq Me2$.

Tabla 7. Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z/Sig. asintótica(bilateral)
Puntaje del Post Test - Puntaje del Pre Test	Rangos negativos	0a	0,00	0,00	Z= -4,460 Sig=0.000
	Rangos positivos	23b	12,00	276,00	
	Empates	0c			
	Total	23			

a. Puntaje del Post Test < Puntaje del Pre Test

b. Puntaje del Post Test > Puntaje del Pre Test

c. Puntaje del Post Test = Puntaje del Pre Test

Fuente: Salida del SPSS

En la Tabla 7 se puede apreciar que, al evaluar las muestras relacionadas, se evidencia que los rangos establecidos muestran que todos los estudiantes lograron mayores calificaciones en el Post Test que en el Pre Test ambas sobre el desarrollo de habilidades sociales.

Con una significación nula, se puede concluir que hay diferencias estadísticas significativas entre las calificaciones promedio de las habilidades sociales antes y después, siendo mejores las calificaciones después de aplicadas las estrategias lúdicas, de donde se concluye que dichas estrategias tienen un efecto significativo en las habilidades sociales adquiridas por los estudiantes demuestran que con la aplicación de las estrategias lúdicas se desarrollan las habilidades sociales de los estudiantes, estimulan la concentración, la creatividad, el desarrollo comunicativo y genera conocimientos.

CONCLUSIONES

Las habilidades sociales constituyen un componente integral para el bienestar emocional, que beneficia las relaciones interpersonales, la comunicación efectiva y el funcionamiento positivo de las comunidades y de la sociedad en general.

Las estrategias lúdicas aplicadas al caso de estudio de la institución educativa pública “Eugenio Espejo” de

Babahoyo, durante el año 2023, fortalecieron el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes, estimulando la concentración, la creatividad, el desarrollo comunicativo y generación de conocimientos.

Se constataron diferencias estadísticas significativas entre las calificaciones promedio de las habilidades sociales antes y después, siendo mejores las calificaciones después de aplicadas las estrategias lúdicas, de donde se concluye que dichas estrategias tienen un efecto significativo en las habilidades sociales adquiridas por los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilera Ahumada, F., & Bolgeri Escorza, P. (2021). Aplicación y evaluación de una intervención para el desarrollo socio emocional y fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de enseñanza básica. *REXE- Revista De Estudios Y Experiencias En Educación*, 20(44), 12–28. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.001>

Belmar, M., Madueña, J. y Mazo, M. (2023). Habilidades sociales a través de rompecabezas como estrategia colaborativa en estudiantes de Citología Cervical de la Facultad de Medicina de la UAS. *Congreso Internacional de Educación Evaluación*, (6), pp. 1-11. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A093.pdf>

- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Calua, M., Delgado, Y. y López, Ó. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo: revisión sistemática. *Boletín Redipe*, 10(4), 315-334. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Revista de Comunicación*, 11(2), 131-141. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682020000200131
- Díaz-Rodríguez, R. (2020). Efectos de la autoestima y la seguridad emocional en el sistema familiar sobre el estilo motivacional para el estudio de la Economía. *Estudios sobre Educación*, 38, 145-167. <https://doi.org/10.15581/004.38.145-167>
- Flórez-Madroñero, A. C., & Prado - Chapid, M. F. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas*, 12(2), 13-26. <https://doi.org/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221202.02>
- Guevara, L., Pinzón, N., & Osorio, M. (2021). Comunicación asertiva entre padres y adolescentes. *Revista Estudios Psicológicos*, 1(4), pp. 51-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627382>
- Guillén-Chávez, S. R., Carcausto, W., Quispe-Cutipa, W. A., Mazzi-Huaycucho, V., & Rengifo-Lozano, R. A. (2021). Communication skills and social interaction in university students from Lima. *Propósitos Y Representaciones*, 9(SPE1), e895. <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9nSPE1.895>
- Gutiérrez, J., y Meleán, R. (2022). Estrategias cognitivas y competencias matemáticas en educación inicial. Encuentros. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, (17), 119-137. <https://encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/382>
- Loaiza, C., Salazar, D. y Hernández, M. (2023). Simulación como estrategia colaborativa para desarrollar empatía y habilidades sociales en estudiantes de la licenciatura en nutrición. *Congreso Internacional de Educación Evaluación*, (6), pp. 1-11. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A109.pdf>
- Mendieta Toledo, L. R. ., Manosalvas Durán, F. E. ., & Barco Romero, R. M. . (2021). Educación en valores: empatía y tolerancia en las aulas universitarias. *Mérito - Revista De Educación*, 3(9), 223-233. <https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.716>
- Paredes, A. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia: Asume una vida saludable, en estudiantes de Secundaria de Hualgayoc, Cajamarca*. (Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo) <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94182>
- Romero, A. y Giniebra, R. (2022). Funcionalidad familiar y autoestima en adolescentes durante la pandemia por COVID-19. *PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes*, 1(1), 1-18. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/psicologia/article/view/4302>
- Rosales Llontop, R., Guizado Oscoco, F., Salvatierra Melgar, Ángel, Juño Príncipe, K. M., & Mescua Figueroa, A. C. (2020). Programa de desarrollo personal para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria. *PsiqueMag*, 9(1), 102-117. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i1.2497>
- Sandoval, A., González, V. y Madriz, L. (2020). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), pp. 65-77. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821>
- Solas-Martínez, J., Magdaleno, A. y Suárez-Manzano, S. (2022). Beneficios de la dramatización en las habilidades sociales y desinhibición de niños y niñas. Una propuesta práctica. *EmásF: revista digital de educación física*, (75), pp. 268-282. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8358770>
- Valencia, J.C. (2021). *Educación + TIC: ¿Un cambio de época?* Editorial Universo Sur.
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungalacho, S., & Tello Córdor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 5(18), 205-514. <https://n9.cl/u2hbg>