

## Estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre los estudiantes de quinto grado

### Playful strategy for the development of interpersonal relationships among fifth grade students

Dinner Ubaldo Muñoz Cabrera<sup>1</sup> ([dinner\\_munoz@hotmail.com](mailto:dinner_munoz@hotmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0002-7180-4922>)

Luis Fernando Alvarado Huatatoca<sup>2</sup> ([luisalvara78@yahoo.es](mailto:luisalvara78@yahoo.es)), (<https://orcid.org/0009-0008-1816-996X>)

Nelly Hodelín Amable<sup>3</sup> ([nellynhode@gmail.com](mailto:nellynhode@gmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0007-1499-130X>)

### Resumen

Se desarrolló un proceso investigativo con el objetivo de diseñar y validar una estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado en la escuela de educación básica Unión Empálmense, Guayas, Ecuador. La investigación desarrollada fue concebida desde el enfoque mixto, en un estudio del nivel explicativo con un diseño preexperimental. La caracterización empírica inicial posibilitó identificar rasgos positivos en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, como la tendencia a establecer relaciones con otros por motivos diversos y en diferentes tipos de actividades. Como aspectos negativos se constató la tendencia a reunirse en grupos cerrados o en parejas con niños del mismo sexo, lo que generalmente obstaculiza la comunicación e interacción. La estrategia lúdica diseñada integra el empleo creativo de ejercicios y juegos desde una base psicopedagógica, dirigidos al establecimiento y consolidación de las relaciones interpersonales en el grupo escolar. La estrategia se integra por los componentes estructurales: objetivo general, principios conductuales generales, y los juegos, los cuales tienen en cuenta la orientación, ejecución y control, en correspondencia con la estructura psicológica de la actividad. Se constató que la implementación de la estrategia lúdica diseñada posibilitó el desarrollo de las relaciones interpersonales entre estudiantes, en las que prevalece la selección de personas que se destacan en áreas que son de interés para los demás, la actividad de juego como motivo fundamental que sustenta las relaciones, y el incremento de los estudiantes que prefieren una relación grupal de referencia abierta.

**Palabras clave:** actividad lúdica, estrategia lúdica, relaciones interpersonales

### Abstract

A research process was developed with the aim of designing and validating a playful strategy for the development of interpersonal relationships among fifth grade students at the Unión

<sup>1</sup> Escuela de educación básica Unión Empálmense, Ecuador.

<sup>2</sup> Unidad educativa MUSHUK KAWSAY, Ecuador.

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

Empalmense Basic Education School, Guayas, Ecuador. The research developed was conceived from the mixed approach, in an explanatory level study with a preexperimental design. The initial empirical characterization made it possible to identify positive traits in interpersonal relationships among students, such as the tendency to establish relationships with others for different reasons and in different types of activities. Negative aspects were the tendency to meet in closed groups or in pairs with children of the same sex, which generally hinders communication and interaction. The play strategy designed integrates the creative use of exercises and games from a psychopedagogical basis, aimed at establishing and consolidating interpersonal relationships in the school group. The strategy is integrated by the structural components: general objective, general behavioral principles, and the games, which take into account the orientation, execution and control, in correspondence with the psychological structure of the activity. It was found that the implementation of the designed ludic strategy made possible the development of interpersonal relationships between students, in which the selection of people who stand out in areas that are of interest to others, the game activity as a fundamental motive that sustains relationships, and the increase of students who prefer an open reference group relationship prevails.

**Keywords:** play activity, play strategy, interpersonal relationships

### Introducción

La concepción de una formación integral que favorezca el desarrollo de la personalidad del educando en todas las dimensiones del ser humano implica no solo enseñar a conocer y a hacer, sino también, enseñar a ser y a convivir. Por tanto, se requiere “educar ciudadanos capaces de vivir en solidaridad, respeto y equidad” (Vásquez-Delgado y Cabrera-Constain, 2022, p. 56), de manera que, puedan involucrarse de forma armónica en su contexto social. En este sentido, las instituciones educativas tienen la obligación de actuar como agentes socializadores que contribuyan a formar a los educandos sobre bases de amor, compañerismo, cooperación, tolerancia, perdón, armonía, diálogo, entre otras habilidades socioemocionales que la sociedad propugna.

A ello coadyuva el manejo adecuado de las relaciones interpersonales como una parte esencial dentro de la vida humana. De acuerdo con Castillo (2022), a través de las relaciones interpersonales, entendidas como la interacción recíproca entre dos o más personas, se fortalecen habilidades sociales y emocionales que favorecen la convivencia pacífica y la comunicación efectiva.

Es así que, el contexto escolar, como espacio educativo por excelencia, debe fomentar continuamente espacios de interacción que favorezcan el desarrollo de las relaciones interpersonales, en aras de satisfacer la necesidad natural del ser humano de relacionarse y, por tanto, propiciar el “óptimo desarrollo de los procesos sociales, para aprender a expresarse de forma adecuada y respetuosa, comunicarse, escuchando a los demás y entendiendo las necesidades y emociones tanto propias como ajenas y para conseguir una sana convivencia” (Castillo, 2022, p. 16).

La literatura científica da cuenta de resultados investigativos que evidencian consenso acerca del efecto positivo del empleo de actividades lúdicas como alternativa para fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la educación básica (Jover y Payá, 2013; Posso et al., 2015; Castillo, 2022; Figueroa-Céspedes et al., 2022; Jiménez-Tamayo et al., 2022; Vásquez-Delgado y Cabrera-Constain, 2022; Puican, 2023). En tal sentido, los autores destacan la importancia del juego como un recurso educativo idóneo para contribuir al desarrollo cognitivo, afectivo, emocional y crecimiento social de los niños y niñas. Desde la perspectiva sociocultural, al juego se le atribuye una función mediadora del aprendizaje que contribuye al desarrollo de competencias cognitivas y comunicativas, en tanto desarrollan el lenguaje, las actitudes y las habilidades primordiales que necesitarán para su actividad futura (Vygotsky, 1979, citado en Acevedo et al., 2021).

Figueroa-Céspedes et al. (2022) destacan la necesidad de que el docente reconozca las potencialidades del juego como herramienta pedagógica. Además de que resulta indispensable una actitud lúdica del docente como una vía para crear un ambiente que propicie la integración social y participación activa de niños y niñas.

En la escuela de educación básica Unión Empálmense se manifiestan con frecuencia conductas inadecuadas y dificultades en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes de quinto grado: en mayor medida se manifiestan dificultades en la expresión de ideas y sentimientos, falta de tolerancia, ofensas, pocas habilidades de cooperación; en menor medida se observan agresiones verbales y físicas, amenazas. También se percibe poca disposición de los docentes para emplear el juego como recurso pedagógico para la formación integral de los estudiantes.

A partir de las manifestaciones identificadas se determinó como problema de investigación: ¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado de educación general básica? A partir de la precisión del problema se proyectó como objetivo de la investigación: diseñar y validar una estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado en la escuela de educación básica Unión Empálmense, Guayas, Ecuador.

## **Materiales y métodos**

A partir de asumir los presupuestos metodológicos aportados por Hernández et al. (2018), la investigación desarrollada fue concebida desde el enfoque mixto. Consecuentemente con la determinación del enfoque mixto, se recolectaron y analizaron de manera integrada, datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa.

El análisis de la información obtenida permitió estudiar en profundidad las aristas de la actividad educativa en el contexto en que se desarrolló la investigación, identificar las causas de las insuficiencias en el establecimiento de relaciones interpersonales entre los estudiantes, y diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de estas relaciones. La investigación centra su enfoque en

el desempeño de roles activos en plena integración y participación de los actores del proceso pedagógico.

Se asumen, igualmente, los criterios metodológicos desplegados por Ortiz et al. (2020) para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación general básica en Ecuador. Desde el punto de vista del nivel de la investigación, esta se corresponde con el nivel explicativo. Desde la determinación de este nivel de investigación, inicialmente, se procedió a caracterizar las relaciones interpersonales entre los estudiantes de quinto grado de la institución educativa, a proponer e implementar una estrategia lúdica para el desarrollo de estas relaciones, y finalmente, valorar su pertinencia en el contexto de la escuela de educación básica Unión Empálmense, Guayas, Ecuador.

Sustentado en los criterios del método hipotético-deductivo, se desplegó una secuencia cíclica inducción-deducción-inducción para determinar la hipótesis y arribar a conclusiones sobre su comprobación o refutación. A partir de estos elementos, se formuló la siguiente hipótesis: la implementación de una estrategia lúdica que considera la estructura psicológica de la actividad, puede contribuir al desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado en la escuela de educación básica Unión Empálmense, Guayas, Ecuador.

Como variable independiente se determinó la implementación de una estrategia lúdica que considera la estructura psicológica de la actividad. Como variable dependiente se determinó el desarrollo de las relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado de la educación general básica.

La variable dependiente se operacionalizó en las dimensiones: bases que sustentan las relaciones interpersonales, estructura social de las relaciones interpersonales, y contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales. La dimensión bases que sustentan las relaciones interpersonales, tiene su fundamento a partir de los motivos que sustentan las relaciones interpersonales, en correspondencia, se estructura en los siguientes indicadores.

- Semejanza. La relación se sustenta en la selección de personas a las cuales nos asemejamos en patrones establecidos como principios, valores, gustos, preferencias, entre otros.
- Reciprocidad. La base de la relación constituye el intercambio recíproco de insumos de diferente naturaleza.
- Liderazgo. La relación se sustenta en seleccionar personas que se destacan en áreas que son de interés para los demás y, por tanto, sobresalen en el contenido de dicha actividad.

La dimensión estructura social de las relaciones interpersonales se corresponde con el componente numérico estructural de los grupos interactuantes. A partir de este fundamento, los indicadores en que se estructura esta dimensión son los siguientes:

- Relación grupal de referencia cerrada. Las relaciones interpersonales se establecen entre los integrantes exclusivos de un grupo, en el que, generalmente, se excluyen otras personas.
- Relación grupal de referencia abierta. Las relaciones interpersonales se establecen entre los integrantes de un grupo, en el que se acepta la inclusión ocasional o estable de otras personas.

- Relación dual. Constituye un grupo, generalmente de referencia cerrada, formado solo por dos integrantes.
- Escasa o nula relación. Se corresponde con el estudiante generalmente tímido, que se aísla y experimenta patrones de conducta que evidencian déficit en sus relaciones interpersonales.

La dimensión contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales, se refiere a los contextos e insumos que promueven y facilitan las asociaciones en la actividad grupal. Desde el punto de vista del contenido de la actividad, las asociaciones no son excluyentes, lo cual determina la existencia de relaciones interpersonales para un contenido, para varios contenidos, incluso para todas las actividades grupales. Sobre la base de estos elementos, esta dimensión se estructura en los indicadores siguientes.

- Asociación en la actividad de juego.
- Asociación en la actividad de estudio.
- Asociación en otras actividades.

La determinación del nivel explicativo que caracteriza la investigación, orientó la estructuración de las siguientes fases para el desarrollo del proceso por parte de los investigadores:

1. Fase de caracterización empírica inicial. Esta fase se desarrolló mediante la aplicación de un cuestionario de encuesta a estudiantes y una entrevista los docentes.
2. Fase de diseño de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado. En esta fase fue elaborada la estrategia lúdica que integra el empleo creativo de ejercicios y juegos, desde una base psicopedagógica, dirigidos al establecimiento y consolidación de las relaciones interpersonales en el grupo escolar. Para el diseño de la estrategia fue utilizado fundamentalmente el método sistémico.
3. Fase de implementación y validación de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales. Se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico en su variante preexperimental. A partir del diseño de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales, fue sometida a la validación mediante el criterio de expertos con vistas a su valoración y mejora. Una vez acometidas las mejoras derivadas de la consulta a expertos, se procedió a la implementación de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales y se compararon las mediciones inicial y final.

Para la selección de los estudiantes a considerar en la investigación, fue aplicado un muestreo intencional no probabilístico. En la decisión muestral se consideraron los criterios de inclusión siguientes: cursar el quinto grado en la escuela de educación básica Unión Empálmense, durante el periodo lectivo 2023-2024, y contar con el consentimiento informado de los padres de los estudiantes para participar en el estudio.

Al tomar en cuenta los criterios de inclusión, se seleccionaron 35 estudiantes que constituyen el 100% de los que cumplen los referidos criterios. En la muestra se incluyen además seis docentes y autoridades académicas que desarrollan su actividad profesional en la escuela de educación básica Unión Empálmense. Todos los participantes en el proceso investigativo, fueron informados acerca del alcance, objetivo y su naturaleza.

Para dar cumplimiento al objetivo de la investigación fueron aplicados los siguientes instrumentos científicos:

- Cuestionario de encuesta a estudiantes, con el objetivo de identificar sus percepciones respecto al desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado de la educación general básica, desde las bases que sustentan las relaciones, su estructura social y contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales.
- Entrevista a docentes, realizada para identificar los rasgos generales del proceso de desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes, sus logros e insuficiencias, así como inferir las causas de estas últimas.
- Cuestionario a expertos, para obtener criterios valorativos sobre la pertinencia de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre los estudiantes de la muestra.

Se realizó el análisis del índice de fiabilidad de los instrumentos que fueron elaborados para desarrollar la medición inicial y final en el preexperimento pedagógico. Para ello, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach con el objetivo de medir la fiabilidad de las escalas de medida para las magnitudes observables. Se aplicaron, además, técnicas de consistencia prueba-reprueba, alineación de constructos y correlación de criterios. Los valores obtenidos con el Alfa de Cronbach, de acuerdo con las propuestas de Ortiz et al. (2021) y de Fernández et al. (2022), indican que los instrumentos diseñados alcanzan altos niveles de fiabilidad.

El procesamiento, análisis y valoración de los datos se realizó mediante la utilización del programa *StatisticalPackageforthe Social Sciences* (SPSS versión 21 para *Windows*). Se llevó a cabo un análisis de nivel descriptivo para cada ítem de los cuestionarios y un análisis específico para los ítems cuyos resultados fueron más significativos estadísticamente.

La implementación y validación de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado, se desarrolló mediante la combinación metodológica del método de criterio de expertos y el preexperimento pedagógico. Este objetivo específico se realizó con la finalidad de obtener criterios de validez sobre la pertinencia de la estrategia lúdica. Se consideraron las valoraciones y recomendaciones de los expertos. El proceso de evaluación por expertos se desarrolló considerando la propuesta de Michalus et al. (2015), seleccionando profesionales con probada experticia en las áreas de educación, sociología y psicopedagogía.

## Resultados y discusión

### Caracterización empírica inicial

Molina y Pérez (2006) destacan la importancia de las relaciones humanas en las instituciones escolares. Al respecto, alegan que la red de interacciones socio-afectivas producto de la actividad educativa tiene un efecto en el clima socio-relacional dentro y fuera de la clase, contribuye a crear condiciones favorables o desfavorables para el aprendizaje. De allí, la necesidad de potenciar la calidad de las relaciones alumno-alumno como garantía de la efectividad del proceso de socialización de la personalidad en vías de desarrollo (López y Soraca, 2019).

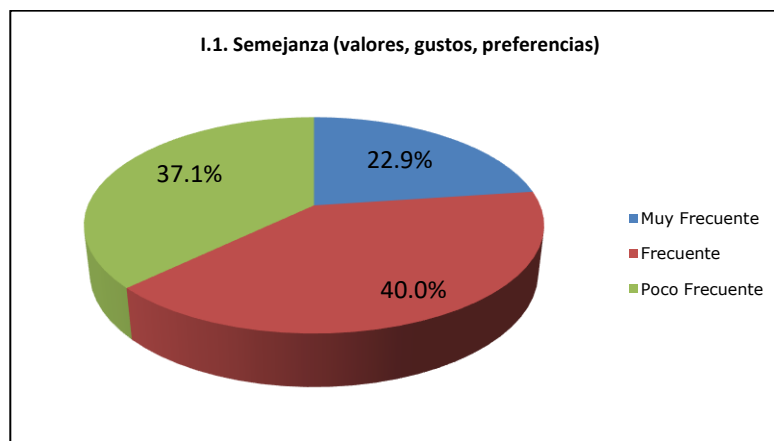
Santos et al. (2022) le atribuyen un alto valor como vía para desarrollar en los estudiantes actitudes positivas que propician el correcto desenvolvimiento y mejoran la convivencia. A su vez, enfatizan la importancia de “conocer el estado de las relaciones interpersonales que se establecen entre los estudiantes para desarrollar el trabajo pedagógico y dimensionar el alcance de sus implicaciones en la formación de la personalidad” (p.8).

La fase de caracterización empírica inicial de las relaciones interpersonales entre los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Unión Empalmense se desarrolló mediante la aplicación de un cuestionario de encuesta a 35 estudiantes y un cuestionario de entrevista a seis docentes. El análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes permitió caracterizar las relaciones interpersonales de acuerdo con las bases que sustentan las relaciones, su estructura social y contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales.

Respecto a las bases que sustentan las relaciones, los niños realizaron una valoración de los indicadores semejanza, reciprocidad y liderazgo, a través de una escala Likert de frecuencia de tres posiciones (Muy frecuente, Frecuente, Poco frecuente). Los resultados de la valoración de los encuestados permitieron constatar que los tres factores estudiados caracterizan las relaciones alumno-alumno.

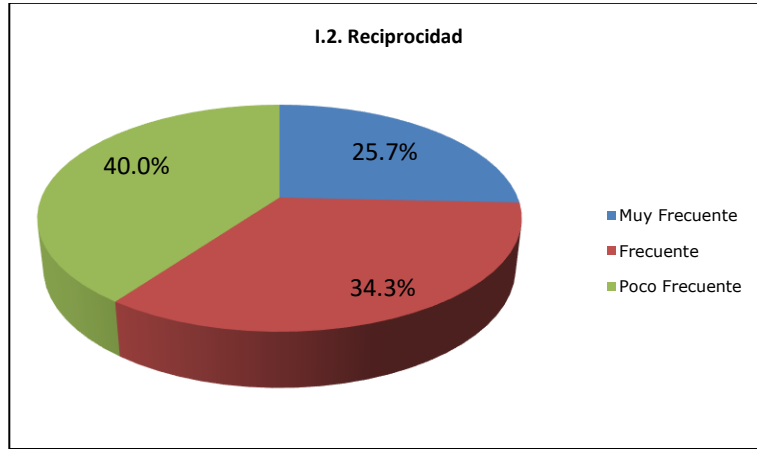
En el gráfico de la figura 1 se observa que el 22,9% de los estudiantes refiere relacionarse con mucha frecuencia con compañeros a los cuales se asemejan en valores, gustos, preferencias, entre otros. El 40% se relaciona con frecuencia por esta razón y el 37.1% lo hace con poca frecuencia. De manera que, el 62.9% reconocen relacionarse por semejanza.

Figura 1. Resultado de la valoración, por los estudiantes, del indicador semejanza



De igual manera, el 60% de los encuestados se relaciona con otros compañeros por reciprocidad; de ellos el 34.3% con frecuencia y 25,7% con mucha frecuencia (Figura 2). Los resultados indican que el intercambio recíproco de insumos de diferente naturaleza es un motivo que sustenta las relaciones interpersonales, por lo que se reconoce que en la relación de intercambio se busca obtener un beneficio mutuo.

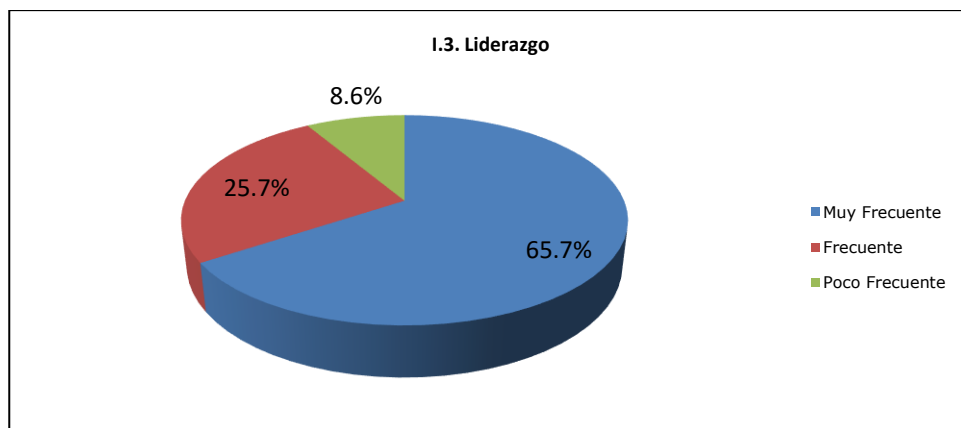
Figura 2. Resultado de la valoración, por los estudiantes, del indicador reciprocidad



A partir de este resultado es necesario tener en cuenta que la acción pedagógica se oriente a fomentar no solo la reciprocidad equilibrada (esperar y obtener algo a cambio), sino también la reciprocidad altruista (sin expectativa de un favor devuelto), resaltando la importancia de aprender a compartir con los demás, de dar algo por interés del bienestar del otro.

En cuanto al liderazgo, los resultados indican que es un factor de peso para establecer relaciones interpersonales, en tanto el 65.7% lo señala como el motivo que emplean muy frecuentemente para seleccionar con quién relacionarse, como se muestra en la figura 3.

Figura 3. Resultado de la valoración, por los estudiantes, del indicador liderazgo

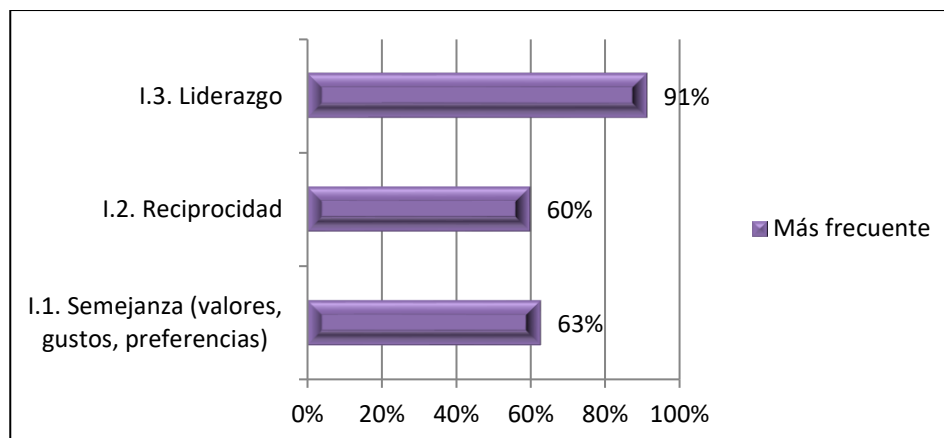


La valoración integral de la dimensión bases que sustentan las relaciones se realizó mediante la integración de los valores porcentuales alcanzados en cada uno de los indicadores. La integración



se obtuvo a partir de la suma de las selecciones Muy Frecuente y Frecuente. La comparación de la mayor frecuencia de los indicadores se ilustra en el gráfico de la figura 4. De los tres factores estudiados, las relaciones se sustentan con mayor frecuencia en el liderazgo.

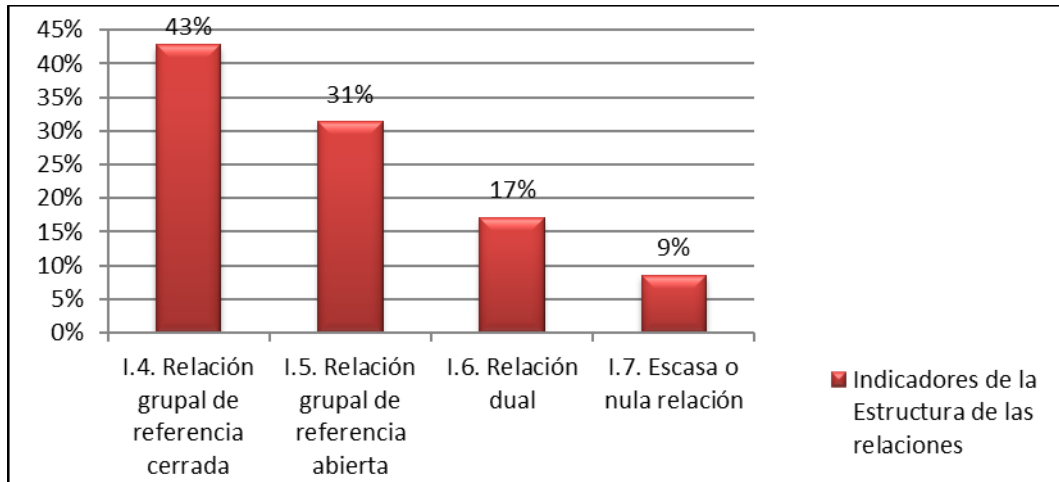
Figura 4. Resultado de la comparación de los indicadores de la dimensión bases que sustentan las relaciones



Para caracterizar la estructura social de las relaciones se indagó acerca de las preferencias de los estudiantes respecto a los cuatro indicadores establecidos para esta dimensión. Como puede observarse en el gráfico contenido en la figura 5, el 43% de los estudiantes prefiere relacionarse en grupos cerrados; el 31% prefiere los grupos abiertos; el 17% opta por las relaciones duales y el 9% prefiere relacionarse a un nivel mínimo. Si sumamos los resultados de los indicadores de referencia cerrada (I.4 y I.6) obtenemos que el 60% de los estudiantes prefiere este tipo de relaciones, lo que es una manifestación de relaciones restringidas.

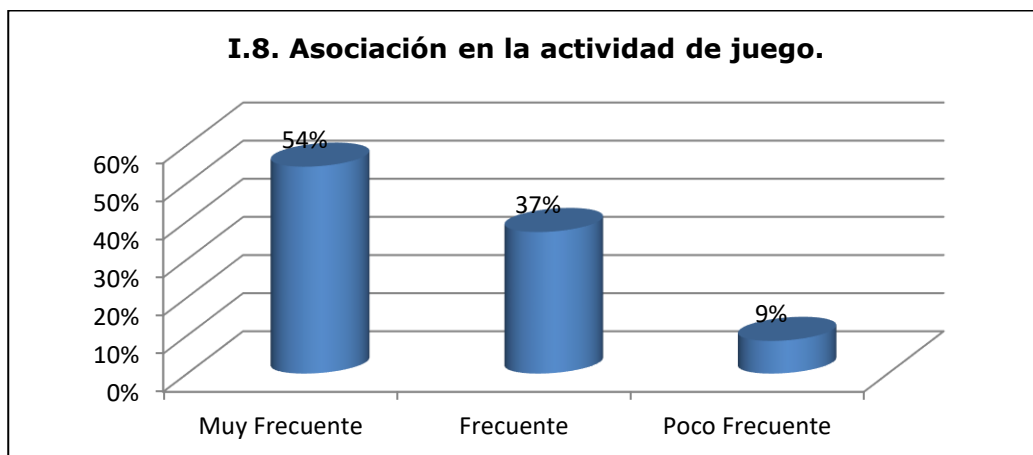
Agréguese a ello, los tres estudiantes que prefieren relacionarse a un nivel mínimo, lo cual es un indicativo de posibles rechazados o excluidos a los que se debe prestar atención. Los estudiantes con este comportamiento suelen percibir las relaciones interpersonales como amenazas, por lo que emplean barreras de comunicación y, con frecuencia, pueden manifestar una conducta agresiva como reacción defensiva a la frustración.

Figura 5. Preferencia de los estudiantes por la estructura social de las relaciones



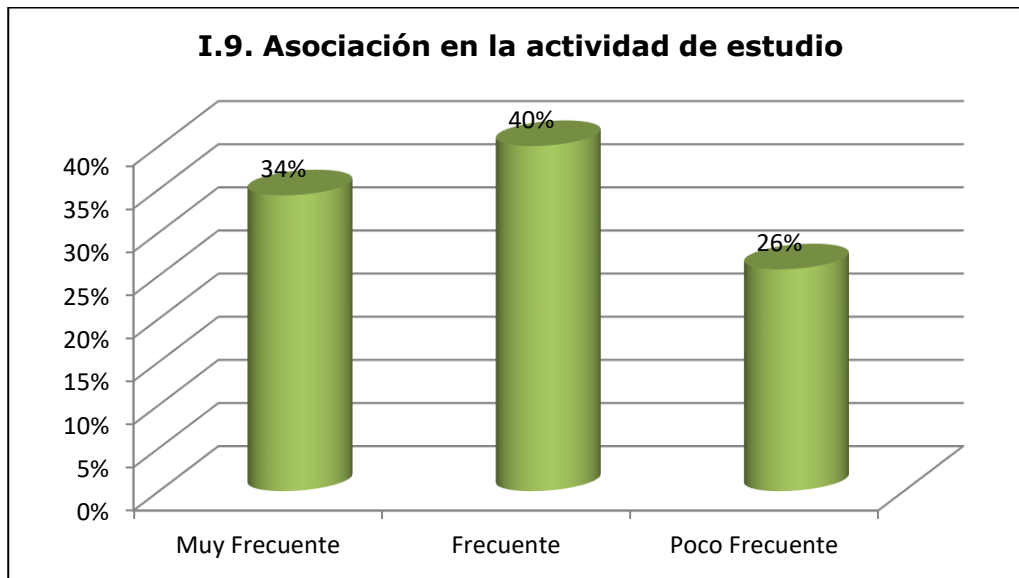
La tercera dimensión contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales, se caracterizó a través de los contextos que facilitan las asociaciones en la actividad grupal. Los resultados muestran que el 54% de los estudiantes se asocia muy frecuentemente en la actividad de juego, el 37% se asocia con frecuencia y el 9% con poca frecuencia (figura 6). De esta manera, el 91% de los estudiantes dice emplear el juego como forma de asociación, lo que es indicativo de la función facilitadora de los juegos para fomentar las relaciones interpersonales.

Figura 6. Percepción de los estudiantes acerca de la frecuencia de asociación en la actividad de juego.



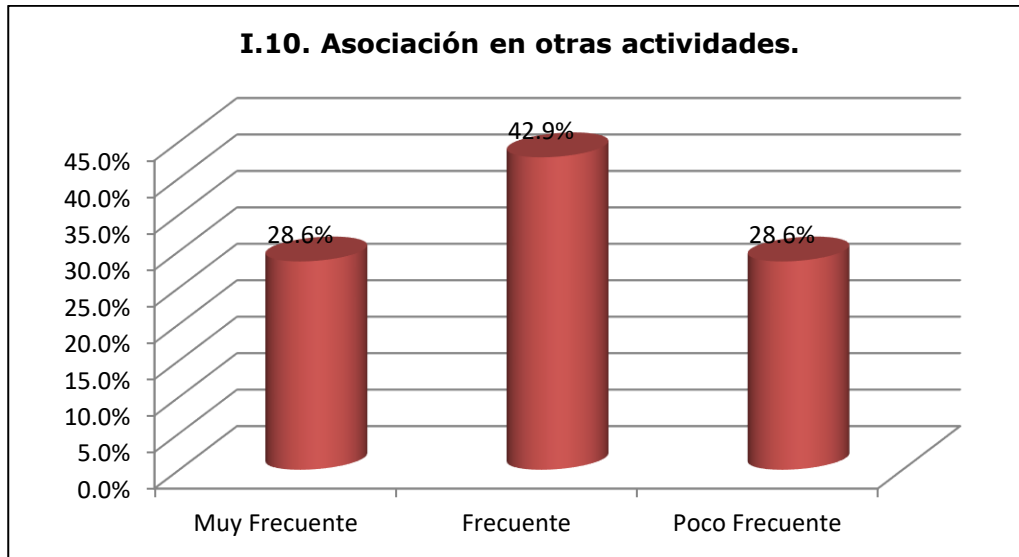
De los estudiantes que reconocen emplear la actividad de estudio como forma de asociación, el 40% reconoce que lo emplea con frecuencia y el 34% con mucha frecuencia, lo cual es indicativo de la significación de la actividad de estudio como base para el establecimiento de relaciones entre los estudiantes. En el gráfico de la figura 7, se evidencia, además, que el 26% de los estudiantes refiere que con poca frecuencia emplea la actividad de estudio con estos fines.

Figura 7. Percepción de los estudiantes acerca de la frecuencia de asociación en la actividad de estudio.



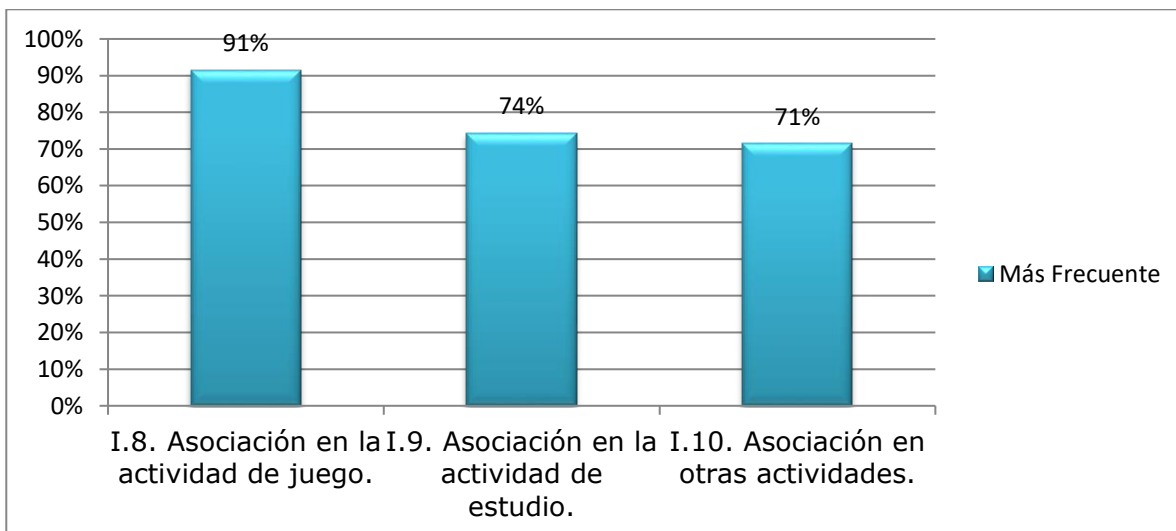
Los estudiantes que conformaron la muestra de investigación fueron consultados, además, respecto a su percepción acerca de la frecuencia de asociación en otras actividades. Sobre este aspecto, en el gráfico que se presenta en la figura 8 se ilustra que el 42,9% dice asociarse con frecuencia en otras actividades, el 28,6% manifiesta que con mucha frecuencia, y el mismo porcentaje de 28,6 reconoce hacerlo con poca frecuencia.

Figura 8. Percepción de los estudiantes acerca de la frecuencia de asociación en otras actividades



Al comparar los resultados de los tres indicadores de la dimensión contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales se aprecia que la actividad de juegos es la forma asociativa más frecuente. Ello propicia una oportunidad para emplearlo como recurso pedagógico para mejorar las relaciones interpersonales.

Figura 9. Resultado de la comparación de los indicadores de la dimensión contenido de la actividad



Por otra parte, los docentes entrevistados expresaron sus consideraciones sobre los rasgos generales del proceso de desarrollo de relaciones interpersonales entre los estudiantes. La totalidad de los entrevistados está de acuerdo con la importancia de las relaciones entre iguales en el desarrollo de los estudiantes, en tanto reconocen que a través de la interacción social, los niños aprenden normas de conducta, actitudes y comportamientos deseados por la sociedad.

Desde su percepción, los docentes visualizan rasgos positivos y negativos en las relaciones interpersonales que se establecen entre los estudiantes. Como positivo destacan que, de forma mayoritaria, los niños tienden a establecer relaciones con otros por motivos diversos y en diferentes tipos de actividades.

Como aspectos negativos subrayan la tendencia a reunirse en grupos cerrados o en parejas con niños del mismo sexo, lo que, generalmente, obstaculiza la comunicación e interacción con niños que están fuera del grupo. Refieren que la mitad o más de los niños de sus clases tiene problemas específicos trabajando como parte de un grupo. Exponen, además, que en algunos niños se observan dificultades para exponer sus deseos y pensamientos de una forma clara, directa y respetuosa de las opiniones o creencias de los demás.

Señalan, también, que el liderazgo no suele estar asociados a razones docentes, sino a la moda, la popularidad, la belleza, el estatus, y la fortaleza física; y que tiene un estilo mayormente autoritario, lo que genera comportamientos de apatía y agresividad.

Entre los docentes entrevistados reconocen tener al menos tres alumnos rechazados, los cuales, aunque en minoría, requieren de una intervención pedagógica rápida y eficaz. Estos niños presentan una situación social de aislamiento, y se quedan al margen, en la mayoría de los casos, de las actividades que desempeñan los demás, lo que hace que no se relacionen de una manera directa y eficaz con sus compañeros. Manifiestan dificultades en la expresión de sus propios sentimientos, necesidades y opiniones; en algunas ocasiones tienen una conducta agresiva, como reacción defensiva a la frustración.

Entre las causas del aislamiento señalan la timidez, ya que, por falta de confianza en sí mismos, perciben las relaciones interpersonales como amenazas y no son capaces de relacionarse con los demás. Otra causa es la falta de tolerancia a las diferencias por parte de los otros niños.

Diseño de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes

En la fase de diseño de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado, fue elaborada una estrategia que integra el empleo creativo de ejercicios y juegos, desde una base psicopedagógica, dirigidos al establecimiento y consolidación de las relaciones interpersonales en el grupo escolar. Consecuentemente con el enfoque de sistema asumido por los autores, la concepción estructural de la estrategia lúdica se integra por los siguientes componentes estructurales: objetivo general, principios conductuales generales, y los juegos. Específicamente, los juegos concebidos se estructuran, a su vez, en orientación, ejecución y control, en correspondencia con la estructura psicológica de la actividad.

## Objetivo general

Orientar la actividad del colectivo pedagógico para la implementación de un sistema de juegos dirigidos a establecer, desarrollar y consolidar sistemáticamente las interacciones recíprocas entre los estudiantes y otras personas de su entorno y, de este modo, fortalecer habilidades sociales y emocionales que favorezcan la convivencia pacífica y la comunicación efectiva en el proceso pedagógico.

## Principios conductuales generales

Los principios conductuales generales constituyen normas generales de comportamiento para todos los participantes, que deben prevalecer antes, durante y después de la ejecución de los juegos. La exigencia del cumplimiento de estos principios no es solo una función de los docentes, sino de todos los participantes en la actividad lúdica.

## Propuestas de principios conductuales

- Respetar a los participantes en el juego, así como cumplir y hacer cumplir las reglas de juego.
- Escuchar con atención y respeto las opiniones e intervenciones de los demás compañeros.
- Ayudar a los compañeros en caso de ser necesario, incluso, si son contrarios en el juego.
- Mantener el orden y la disciplina en cada momento.
- Saber reconocer cuando no se gana o cuando el juego no es en modo de competencia.

## Juego: Identifica quién es

**Orientación.** El docente prepara varias tarjetas en las que escribe un suceso importante o distinguido que le ha ocurrido, de manera individual, a los estudiantes, por ejemplo, “ha tenido un hermanito”, “ha estado de vacaciones en la playa”, “se ha mudado a una nueva casa”. Es importante asegurar al menos una tarjeta para cada estudiante. Se orienta a los participantes que escojan una tarjeta y traten de identificar quién es el estudiante que ha experimentado dicho suceso.

**Ejecución.** Los estudiantes van identificando al que se corresponde con la tarjeta escogida, pueden conversar, consultar, etc. Pero siempre mediante conversaciones individuales, hasta que se logre identificar a todos. Se efectúa una conversación entre cada dúo donde intercambian detalles del suceso escrito en la tarjeta.

**Control.** Los estudiantes que identificaron a su compañero socializan con el grupo nuevos detalles del suceso que contenía la tarjeta. No se identifican ganadores.

## Juego: Dos verdaderas y una falsa

**Orientación.** El docente orienta a los estudiantes que anoten en una tarjeta tres declaraciones sobre sí mismos, con el requisito de que dos de ellas deben ser verdaderas y una falsa, por ejemplo; “Tengo un perro”, “Aprendí un nuevo paso de baile”.

**Ejecución.** Los estudiantes intercambian en dúos o pequeños grupos tratando de adivinar cuál es la declaración falsa.

**Control.** En la fase final del juego, los estudiantes intercambian grupalmente sobre algunas de las declaraciones más curiosas y menos conocidas. Se insistirá en que solo se han utilizado declaraciones falsas para identificar cuánto se conocen entre sí los integrantes del grupo. Puede identificarse como ganador el estudiante que logre identificar la mayor cantidad de declaraciones falsas.

**Juego:** El semáforo de las relaciones

**Orientación.** Se sientan los participantes en círculo y se entrega a cada uno tres tarjetas o tres globos, uno amarillo, uno verde y uno rojo. Se le presentan situaciones que puedan provocar enfado, por ejemplo, “que deseen jugar con un juguete de uso colectivo y lo tome primero otro niño”, “que les llamen la atención por algo que consideran injusto”.

**Ejecución.** Se les pregunta a los niños cómo reaccionan, generalmente, ante esas situaciones, enfatizando en la necesidad de que lo hagan con total franqueza. El resto de los niños valora su reacción empleando globos o tarjetas en función del significado de los colores. El color verde se emplea para destacar que el niño ante esa situación se ha detenido a meditar para seleccionar la mejor manera de actuar. El color amarillo se utilizó para denotar precaución; es decir, expresar cómo los niños pueden llegar a enojarse. Las tarjetas o globos de color rojo se emplearán con los niños que se enojan en primera instancia y de manera frecuente.

**Control.** Los participantes realizarán una reflexión grupal en la cual conversarán sobre la mejor manera de reaccionar cuando se presentan dificultades en las relaciones con los demás.

**Juego:** Espacio de reflexión individual

**Orientación.** El docente explica que crearemos, en el aula, un espacio de reflexión grupal, al cual le asignaremos un nombre como Espacio de la tranquilidad, El rincón de las relaciones positivas, entre otros. Los niños diseñarán el espacio con objetos, frases, tarjetas, libros, plantas, peluches y otros objetos.

**Ejecución.** Se explica que cuando presenten dificultades en una relación con algún compañero pedirán permiso para estar un tiempo en el espacio creado. La visita al espacio de reflexión grupal será totalmente voluntaria y nunca será un castigo impuesto por el docente. En algunos momentos, los propios estudiantes pueden recomendar a otros que realicen una visita a dicho espacio.

**Control.** Los estudiantes que consideren pueden socializar con los demás o con otros estudiantes y docentes el motivo de su visita al lugar y los efectos que ha alcanzado en sus relaciones con los demás.

**Juego:** En los zapatos de las personas mayores

**Orientación.** El docente orienta a los estudiantes que traigan un par de zapatos de una persona mayor de su familia. Pueden utilizarse también zapatos de las personas mayores de la escuela.

**Ejecución.** Se orienta a los niños que se coloquen los zapatos que han traído y caminen frente al aula, con cuidado de no tropezar ni dañar los zapatos.

**Control.** Los estudiantes, de manera grupal o individual, según prefieran, expresan cómo consideran que se sienten los dueños de esos zapatos en sus relaciones con el niño que ahora los trae, se les puede preguntar cómo son sus relaciones con esa persona y cómo las puede mejorar, qué considera que debe hacer ese familiar o docente y qué debe hacer él mismo para mejorar o mantener fortalecida esa relación.

**Juego:** El color de las relaciones

**Orientación.** El docente divide el aula en dos grupos y los estudiantes se colocan de frente a una pared. Luego coloca en la frente a cada estudiante una pegatina sin que puedan ver su color. A una parte del grupo se le coloca la pegatina de un color, a otra parte del grupo se le coloca otro color, y se dejan tres o cuatro estudiantes a los que se les coloca pegatina de diferentes colores.

**Ejecución.** Los estudiantes caminan alrededor del aula y mediante el diálogo van identificando a los que tienen pegatinas de su mismo color, cuando se encuentran, se toman de la mano y siguen buscando hasta crear dos grupos. Entonces notarán que hay tres o cuatro estudiantes con pegatinas de colores no repetidos que no forman parte de ninguno de los grupos creados, por lo cual se quedaron solos.

**Control.** Se les pide que reflexionen cómo se han sentido en sus posiciones dentro del juego, a los que fueron incluidos en los grupos y a los que quedaron solos. Se insistirá en la necesidad de pertenecer a grupos y colectividades, así como a la necesidad de respetar las normas en las relaciones grupales.

**Validación de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales**

La fase de implementación y validación de la estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos y el experimento pedagógico en su variante preexperimental. Inicialmente, el resultado científico aportado fue sometido a la validación mediante el criterio de expertos, con vistas a su valoración y mejora.

Como punto de partida se elaboró un listado de potenciales expertos con experiencia profesional en las áreas de educación, sociología y psicopedagogía, a los cuales se les aplicó un cuestionario que indagó respecto a su categoría docentes, título académico, grado científico, experiencia como docente, y resultados científicos socializados en el área de las relaciones interpersonales. La consideración de estos elementos posibilitó seleccionar 8 expertos para la valoración de la propuesta.



Una vez seleccionados los expertos, se les suministró un documento con la estrategia lúdica elaborada y un cuestionario para facilitar su valoración. Se les solicitó una calificación individual de cada uno de los componentes estructurales de la estrategia que incluye cada uno de los juegos diseñados. La calificación de los expertos se correspondió con una escala Likert de 4 criterios: Muy pertinente, Pertinente, Poco pertinente, No pertinente. Se les solicitó, además, que expresaran las críticas y recomendaciones que consideraran necesarias. Los resultados generales obtenidos en la consulta a los expertos se resumen en la tabla 1.

Tabla 1. Matriz de frecuencias de las valoraciones de los expertos

Componentes de la estrategia lúdica	Muy pertinente	Pertinente	Poco pertinente	No pertinente	Total
Objetivo general	5	3	0	0	8
Principios conductuales generales	4	3	1	0	8
Juego: Identifica quién es	4	4	0	0	8
Juego: Dos verdaderas y una falsa	4	3	1	0	8
Juego: El semáforo de las relaciones	6	2	0	0	8
Juego: Espacio de reflexión individual	8	0	0	0	8
Juego: En los zapatos de las personas mayores	7	0	1	0	8
Juego: El color de las relaciones	6	2	0	0	8
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>64</b>

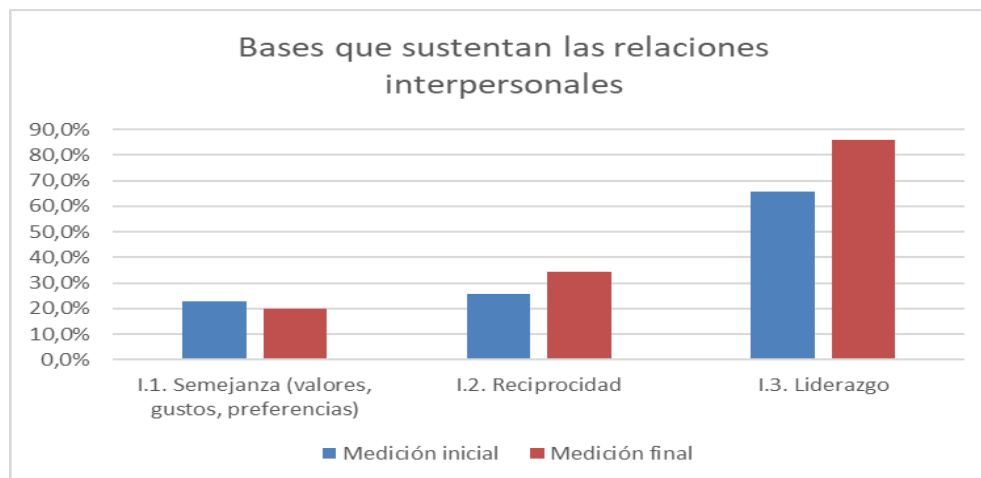
El análisis de la matriz de frecuencias derivada de la consulta a expertos determinó que la distribución de las respuestas se concentra en las categorías Muy pertinente y Pertinente. Asimismo, se analizaron los criterios emitidos por los expertos, con el objetivo de perfeccionar la propuesta antes de introducirla en la práctica pedagógica.

Los componentes en los cuales se logró mayor nivel de consenso con valoraciones positivas fueron los juegos: El semáforo de las relaciones, Espacio de reflexión individual, En los zapatos de las personas mayores, y El color de las relaciones. Las valoraciones cualitativas de los expertos enfatizaron en las potencialidades de la estrategia lúdica en el aspecto organizativo de la actividad de juego al permitir la asimilación y cumplimiento de reglas prefijadas, la conciencia de los objetivos que se deben perseguir y la posibilidad de realizar algunos juegos, de manera competitiva o no, en dependencia de las decisiones de los participantes.

Una vez realizada la valoración por los expertos de la estrategia lúdica diseñada, así como su mejora, se realizó su implementación en la escuela de educación básica Unión Empálmense. Los investigadores realizaron una medición final de las valoraciones de la categoría Muy frecuentemente, concerniente a las relaciones interpersonales entre los estudiantes, mediante la aplicación del cuestionario de encuesta, elaborado a tales efectos.

En el gráfico que se presenta en la figura 10, se ilustra la comparación de las valoraciones de Muy frecuentemente en las mediciones inicial y final de la dimensión bases que sustentan las relaciones interpersonales.

Figura 10. Comparación de las mediciones de la dimensión bases que sustentan las relaciones interpersonales

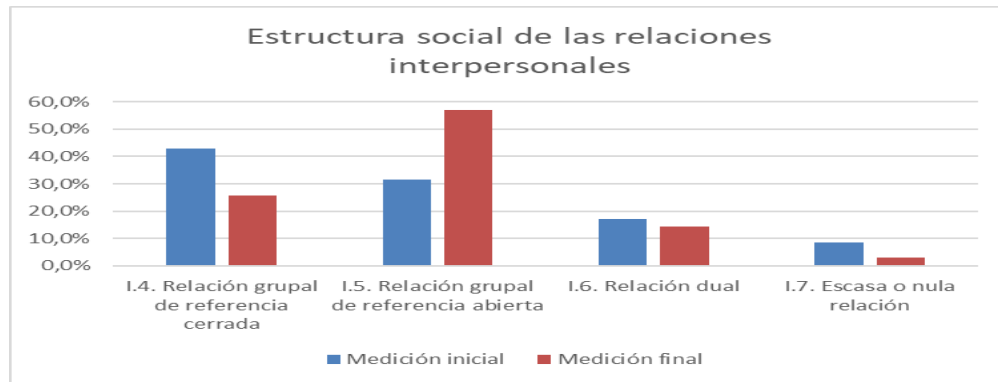


En la medición final, el 34,3% de los estudiantes manifestó sustentar sus relaciones interpersonales sobre la base de la reciprocidad, en la cual, la base de la relación constituye el intercambio recíproco de insumos de diferente naturaleza. Este porcentaje supera el alcanzado en la medición inicial que alcanzó el 25,7%. Respecto al indicador liderazgo, las consideraciones de los estudiantes evidencian una evolución desde el 65,7% inicial hasta el 85,7% final, lo cual demuestra que en estos casos la relación se sustenta en seleccionar personas que se destacan en

áreas que son de interés para los demás y, por tanto, sobresalen en el contenido de dicha actividad.

En la figura 11, se grafica la comparación de las valoraciones de Muy frecuentemente en las mediciones inicial y final de la dimensión estructura social de las relaciones interpersonales.

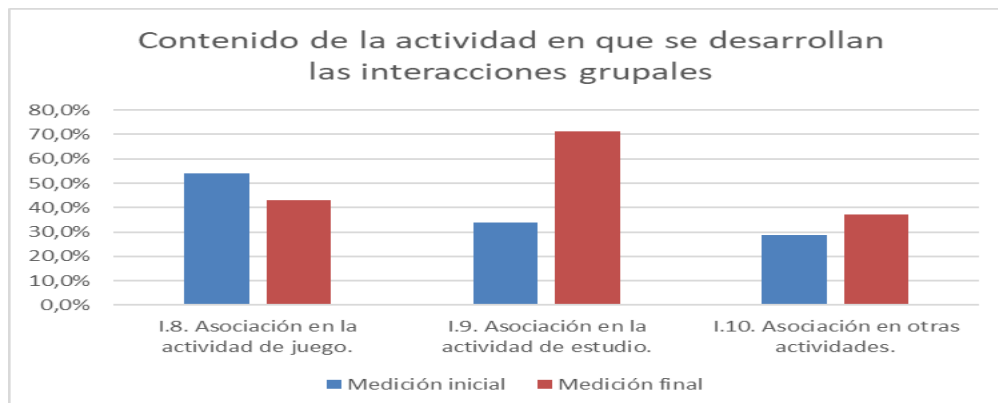
Figura 11. Comparación de las mediciones de la dimensión estructura social de las relaciones interpersonales



Las valoraciones efectuadas por los estudiantes, en la medición final, aportaron información valorativa para deducir como principales logros de la implementación de la estrategia lúdica: la disminución del porcentaje de estudiantes que prefiere relacionarse en grupos cerrados y el consecuente incremento de los estudiantes que prefieren una relación grupal de referencia abierta, el cual se modificó desde el 31,4% en la medición inicial, al 57,1% en la final.

Los resultados comparativos de las mediciones de la dimensión contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales se presentan en la figura 12.

Figura 12. Comparación de las mediciones de la dimensión contenido de la actividad en que se desarrollan las interacciones grupales



Referido a los contextos que facilitan las asociaciones en la actividad grupal, los resultados muestran que en la medición inicial el 54% de los estudiantes se asocia muy frecuentemente a la actividad de juego, mientras que en la medición final disminuye este porcentaje al 42,9%. Inicialmente, el 34,0% de los estudiantes dijo emplear muy frecuentemente la actividad de estudio como forma de asociación, en tanto, en la medición final este porcentaje ascendió al 71,4%, lo que es indicativo de la función facilitadora de la actividad de estudio para fomentar las relaciones interpersonales.

## Conclusiones

Se desarrolló un proceso investigativo con el objetivo de diseñar y validar una estrategia lúdica para el desarrollo de relaciones interpersonales entre estudiantes de quinto grado en la escuela de educación básica Unión Empálmense, Guayas, Ecuador.

La investigación desarrollada fue concebida desde el enfoque mixto, por lo que se recolectaron y analizaron, de manera integrada, datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa en un estudio del nivel explicativo con un diseño preexperimental.

La caracterización empírica inicial posibilitó identificar rasgos positivos en las relaciones interpersonales que se establecen entre los estudiantes, como la tendencia a establecer relaciones con otros, por motivos diversos y en diferentes tipos de actividades. Entre los aspectos negativos se constató la tendencia a reunirse en grupos cerrados o en parejas con niños del mismo sexo, lo que, generalmente, obstaculiza la comunicación e interacción con niños que están fuera del grupo.

La estrategia lúdica diseñada integra el empleo creativo de ejercicios y juegos desde una base psicopedagógica, dirigidos al establecimiento y consolidación de las relaciones interpersonales en el grupo escolar. La estrategia se integra por los componentes estructurales: objetivo general, principios conductuales generales, y los juegos, los cuales tienen en cuenta la orientación, ejecución y control, en correspondencia con la estructura psicológica de la actividad.

Las valoraciones cuantitativas y cualitativas de los expertos enfatizaron en las potencialidades de la estrategia lúdica en el aspecto organizativo de la actividad de juego, al permitir la asimilación y cumplimiento de reglas prefijadas, la conciencia de los objetivos que se deben perseguir, y la posibilidad de realizar algunos juegos, de manera competitiva o no, en dependencia de las decisiones de los participantes.

Se constató que la implementación de la estrategia lúdica diseñada posibilitó el desarrollo de las relaciones interpersonales entre estudiantes, en las que prevalece la selección de personas que se destacan en áreas que son de interés para los demás, la actividad de juego como motivo fundamental que sustenta las relaciones, y el incremento de los estudiantes que prefieren una relación grupal de referencia abierta.

## Referencias

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneus, M. & Puga, M. (2021). Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego. *Sinéctica*, (57). [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2021\)0057-015](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2021)0057-015)
- Castillo, Y. P. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado cuarto del Instituto Técnico Arquidiocesano San Francisco de Asís*. (Trabajo de Grado). Universidad de Pamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6407>
- Fernández, L. C., Borrero, R., & Vega, M. G. (2022). Validación de un instrumento para el diagnóstico de estrategias institucionales de enfrentamiento al cambio climático. *Opuntia Brava*, 14(4).
- Figuroa-Céspedes, I., Lambiasi, R. & Cáceres, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(47), 371-386. <https://dx.doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora* 5(9), 172-185.
- Jover, G., & Payà, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje: la actividad lúdica en la Pedagogía Infantil. *Bordón: Revista de Pedagogía*, 65(1), 13-18. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65100/11581>
- López-Torres, N. R. & Soraca-Roa, T. (2019). Relaciones interpersonales y su incidencia en el aula. *Educación y ciencia*, (23), 191-206. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/10231/8516](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10231/8516)
- Michalus, J. C., Sarache, W. A. & Hernández, G. (2015). Método de expertos para la evaluación ex-ante de una solución organizativa. *Visión de futuro*, 19(1), 0-0.
- Molina de Colmenares, N. & Pérez de Maldonado, I. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *Paradigma*, 27(2), 193-219. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512006000200010&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010&lng=es&tlng=es).
- Ortiz, W., Díaz, L. B. S., & Revelo, E. R. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava*, 12(4), 68-83.



- Ortiz, W., Ortega, W., Valencia, L. E., González, Á. E., & Gamarra, S. (2021). La educación estadística del ingeniero: reto de la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 307-318.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. & Laguna, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21), 163-174. <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Puican, A. D. R. (2023). *Estrategias lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de una institución educativa privada de un distrito de Chiclayo*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/120872>
- Santos-Moreira, L. L., García-Mera, S. M. & Moreno-Arteaga, N. I. (2022). La comunicación en el aula y su influencia en las relaciones interpersonales: Un estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(2), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322022000200023&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000200023&lng=es&tlng=es).
- Vásquez-Delgado, L. E. & Cabrera-Constain, V. A. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art3>