

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES DESDE EL ENFOQUE DEL DIVERTIAPRENDIZAJE

Pedagogical strategy to strengthen social skills from the Divertiaprendizaje approach

Estratégia pedagógica para fortalecer habilidades sociais a partir da abordagem do Divertiaprendizaje

Lcda. Jenniffer Katherine Nieto Tuarez *, <https://orcid.org/0009-0005-8666-8937>

Soc. Beatriz Elizabeth Nieto Tuarez, <https://orcid.org/0009-0007-3017-9151>

PhD Lenin Eleazar Tremont Franco, <https://orcid.org/0000-0001-6196-5939>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email jknietot@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Nieto Tuarez, J. K., Nieto Tuarez, B. E. y Tremont Franco, L. E. (2025). Estrategia pedagógica para fortalecer habilidades sociales desde el enfoque del Divertiaprendizaje. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 3984-3993. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: Este artículo presenta una estrategia pedagógica basada en el enfoque del Divertiaprendizaje para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Fiscal "José María Velasco Ibarra" de Ecuador. Ante un contexto donde persisten modelos educativos tradicionales que limitan el desarrollo socioemocional, se propone una intervención que integra creatividad, experiencia, emocionalidad y disfrute, alineándose con la necesidad global de una educación integral que fomente la convivencia, la empatía y la gestión emocional. **Materiales y métodos:** La investigación siguió un diseño preexperimental con pretest y postest. Se aplicó el Cuestionario de Habilidades Sociales (CHASO) de Gismero (2000) a 22 estudiantes para diagnosticar su nivel inicial. **Resultados:** El pretest evidenció puntajes bajos en dimensiones como autoexpresión (2.6), defensa de derechos (2.7) y expresión de enfado (2.3). Tras la intervención, el postest mostró mejoras significativas en todas las áreas, con incrementos notables como en iniciar interacciones positivas (de 2.4 a 4.2) y decir "no" (de 2.1 a 3.5). **Discusión:** Los resultados confirman la efectividad del Divertiaprendizaje como enfoque metodológico para desarrollar habilidades sociales, transformando las dinámicas del aula hacia un ambiente más participativo y afectivo. **Conclusiones:** Se concluye que la estrategia es pertinente, coherente y adaptable, representando una alternativa viable para integrar la educación socioemocional en el currículo escolar. Se recomienda su implementación gradual, la capacitación docente y fomentar investigaciones futuras que exploren su impacto en otras áreas del desarrollo. **Palabras clave:** habilidades sociales, Divertiaprendizaje, gamificación educativa, educación emocional, metodología lúdica.

ABSTRACT

Introduction: This article presents a pedagogical strategy based on the Fun Learning approach to strengthen social skills in tenth-grade students at the "José María Velasco Ibarra" Public School in Ecuador. Given the persistence of traditional educational models that limit socio-emotional development, this intervention proposes an approach that integrates creativity, experience, emotional engagement, and enjoyment, aligning with the global need for a holistic education that fosters coexistence, empathy, and emotional management. **Materials and methods:** The research followed a pre-experimental design with pre-tests and post-tests. The Social Skills Questionnaire (CHASO) by Gismero (2000) was administered to 22 students to assess their initial level. **Results:** The pre-test revealed low scores in dimensions such as self-expression (2.6), defending rights (2.7), and expressing anger (2.3). Following the intervention, the post-test showed significant improvements in all areas, with notable increases in initiating positive interactions (from 2.4 to 4.2) and saying "no" (from 2.1 to 3.5). **Discussion:** The results confirm the effectiveness of Divertiaprendizaje as a methodological approach for developing social skills, transforming classroom dynamics into a more participatory and supportive environment. **Conclusions:** The strategy is found to be relevant, coherent, and adaptable, representing a

viable alternative for integrating social-emotional learning into the school curriculum. Its gradual implementation, teacher training, and further research exploring its impact on other areas of development are recommended.

Keywords: social skills, Divertiaprendizaje, educational gamification, emotional education, play-based methodology.

RESUMO

Introdução: Este artigo apresenta uma estratégia pedagógica baseada na abordagem da Aprendizagem Divertida para fortalecer as habilidades sociais de alunos do décimo ano da Escola Pública "José María Velasco Ibarra", no Equador. Diante da persistência de modelos educacionais tradicionais que limitam o desenvolvimento socioemocional, esta intervenção propõe uma abordagem que integra criatividade, experiência, engajamento emocional e prazer, alinhando-se à necessidade global de uma educação holística que promova convivência, empatia e gestão emocional. **Materiais e métodos:** A pesquisa seguiu um delineamento pré-experimental com pré-testes e pós-testes. O Questionário de Habilidades Sociais (CHASO) de Gismo (2000) foi aplicado a 22 alunos para avaliar seu nível inicial. **Resultados:** O pré-teste revelou baixos escores em dimensões como autoexpressão (2,6), defesa de direitos (2,7) e expressão de raiva (2,3). Após a intervenção, o pós-teste demonstrou melhorias significativas em todas as áreas, com aumentos notáveis na iniciação de interações positivas (de 2,4 para 4,2) e na capacidade de dizer "não" (de 2,1 para 3,5). **Discussão:** Os resultados confirmam a eficácia da Divertiaprendizaje como abordagem metodológica para o desenvolvimento de habilidades sociais, transformando a dinâmica da sala de aula em um ambiente mais participativo e acolhedor. **Conclusões:** A estratégia mostrou-se relevante, coerente e adaptável, representando uma alternativa viável para a integração da aprendizagem socioemocional no currículo escolar. Recomenda-se sua implementação gradual, a formação de professores e a realização de mais pesquisas explorando seu impacto em outras áreas do desenvolvimento.

Palavras-chave: habilidades sociais, Divertiaprendizaje, gamificação educacional, educação emocional, metodologia lúdica.

Recibido: 21/7/2025 Aprobado: 4/9/2025

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la educación ha dejado de concebirse como un proceso exclusivamente orientado a la transmisión de contenidos, para dar paso a una visión integral en la que el desarrollo de las habilidades sociales ocupa un lugar central. Organismos internacionales como la UNESCO (2021) insisten en que una educación de calidad debe contemplar no solo el dominio de saberes académicos, sino también la formación en competencias socioemocionales que permitan a los estudiantes desenvolverse en contextos diversos, con empatía, respeto y responsabilidad. La capacidad para comunicarse asertivamente, resolver conflictos, trabajar en equipo y gestionar emociones constituye hoy una exigencia educativa global que responde a los desafíos de una ciudadanía más compleja e interconectada.

En distintas partes del mundo, experiencias educativas han demostrado que el desarrollo de habilidades sociales contribuye significativamente a mejorar la convivencia escolar, el rendimiento académico y la salud emocional de los estudiantes (OECD, 2021; CASEL, 2020). Países como Finlandia, Singapur y Canadá han integrado de forma sistemática la educación emocional y social en sus programas escolares, a través de metodologías activas y experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante (Sahlberg, 2015; Tan, 2018). Estas prácticas se apoyan en la idea de que el aprendizaje es un proceso vivencial, relacional y afectivo, en el que la interacción entre pares y el vínculo con el docente cumplen un rol fundamental.

En América Latina, si bien se reconocen avances en la incorporación de políticas orientadas al fortalecimiento del desarrollo integral del estudiante, la realidad de las aulas continúa marcada por modelos tradicionales de enseñanza, centrados en la memorización, el control conductual y la evaluación de resultados académicos (UNICEF, 2022). En Ecuador, el Ministerio de Educación ha emitido lineamientos para el desarrollo de competencias para la vida, sin embargo, su implementación sigue enfrentando dificultades debido a limitaciones en la formación docente, recursos insuficientes y escasa innovación pedagógica (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022). Estas condiciones limitan la construcción de entornos educativos que promuevan una cultura de paz, cooperación y respeto.

En este escenario, es necesario repensar la práctica pedagógica desde enfoques que respondan a los intereses, necesidades y contextos reales del estudiantado. El Divertiaprendizaje, propuesta metodológica desarrollada por Tremont y Hodelín (2023), se inscribe en esta perspectiva, al concebir la educación como una experiencia dinámica, lúdica y afectiva. Este enfoque articula principios del aprendizaje significativo, la pedagogía del juego, la educación emocional y la motivación intrínseca, promoviendo un ambiente educativo donde el placer por aprender, la creatividad y la participación activa son ejes centrales del proceso formativo.

El Divertiaprendizaje plantea que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante se involucra emocionalmente en las actividades, se siente valorado y encuentra sentido en lo que hace. En este marco, las habilidades sociales se desarrollan a través de situaciones lúdicas, juegos cooperativos, dramatizaciones y experiencias grupales que permiten practicar la escucha, la empatía, el diálogo y la resolución de conflictos en un contexto educativo seguro y estimulante (Tremont & Hodelín, 2023; Bisquerra, 2011).

A nivel local, la Unidad Educativa Fiscal “José María Velasco Ibarra”, situada en una zona urbana popular de Ecuador, enfrenta retos significativos en materia de convivencia escolar, expresión emocional y relaciones interpersonales. Informes institucionales y observaciones docentes han evidenciado dificultades recurrentes en los estudiantes de décimo grado para establecer vínculos sanos, respetar normas de convivencia y expresar emociones de forma constructiva. Esta situación impacta negativamente en el ambiente de aprendizaje y exige una respuesta pedagógica contextualizada e innovadora.

En atención a esta necesidad, el presente trabajo tiene como propósito diseñar una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de décimo grado, fundamentada en los principios del Divertiaprendizaje. La propuesta se concibe como un recurso metodológico que articula actividades lúdicas, experienciales y reflexivas, adaptadas al contexto institucional y cultural del estudiantado, y cuyo diseño responde a los principios de una pedagogía participativa, emocional y transformadora.

Este esfuerzo se alinea con los objetivos del desarrollo sostenible propuestos por la Agenda 2030 de Naciones Unidas, particularmente con el ODS 4, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Diseñar estrategias pedagógicas que incorporen el desarrollo socioemocional no es solo una respuesta a una necesidad institucional concreta, sino también un compromiso ético con la construcción de una escuela más humana, sensible y pertinente para los tiempos actuales.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolló desde una perspectiva cuantitativa, bajo un diseño preexperimental que permitió observar el estado inicial de las habilidades sociales en un grupo de estudiantes y establecer una base diagnóstica para el diseño de una estrategia pedagógica centrada en el Divertiaprendizaje. Al no incluir grupo de control ni manipulación de variables externas, el enfoque se orientó más a la comprensión y caracterización de la realidad educativa, y al planteamiento de una propuesta que responda a las necesidades detectadas.

El estudio tuvo lugar en la Unidad Educativa Fiscal “José María Velasco Ibarra”, ubicada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, en un contexto urbano popular donde confluyen múltiples dinámicas sociales que afectan directamente la convivencia escolar. En este entorno, las relaciones entre los estudiantes de décimo grado han mostrado señales de deterioro: dificultades para comunicarse, expresar emociones, establecer acuerdos y resolver conflictos sin recurrir a la agresión. Estas observaciones fueron confirmadas por el personal docente y por los propios estudiantes en conversaciones informales, lo cual evidenció la urgencia de intervenir con una propuesta formativa pertinente y sensible al contexto.

El grupo participante estuvo conformado por 22 estudiantes de décimo año de Educación General Básica, con edades entre 13 y 15 años. La selección fue intencionada, tomando en cuenta la apertura de la institución para participar en el estudio y la identificación de un grupo que requería atención prioritaria en el desarrollo de sus habilidades sociales. El acompañamiento docente, así como la disponibilidad del equipo directivo, permitió establecer una relación de confianza con los estudiantes, lo que facilitó el proceso de aplicación de instrumentos.

Para el levantamiento de información se utilizó el Cuestionario de Habilidades Sociales (CHASO), diseñado por Gismero (2000), ampliamente reconocido en el ámbito educativo de habla hispana. Este instrumento permite explorar distintas dimensiones del comportamiento social, como la autoexpresión, la defensa de los propios derechos, el manejo del enojo, la capacidad de decir no, y la facilidad para iniciar interacciones positivas. Antes de aplicarlo, se hizo una adaptación lingüística ligera para asegurar que su contenido fuese comprensible y cercano al lenguaje habitual de los adolescentes, sin alterar su estructura ni su validez conceptual.

El cuestionario fue administrado en dos momentos antes del diseño de la estrategia, como parte del diagnóstico inicial, y luego en una segunda aplicación orientada a verificar las condiciones de base para construir la propuesta pedagógica. En ambos casos, se explicó detalladamente a los estudiantes el propósito del instrumento y se garantizó un espacio cómodo y libre de presiones para que pudieran responder con sinceridad. Los datos recolectados fueron organizados en matrices de trabajo y procesados mediante herramientas de estadística

descriptiva, con el objetivo de visualizar patrones comunes, detectar necesidades específicas y fundamentar las decisiones metodológicas del diseño. Más allá de las cifras, el análisis permitió conocer de forma más profunda las dinámicas relacionales del grupo y las áreas en las que la estrategia pedagógica debía enfocarse con mayor énfasis.

Todo el proceso fue conducido bajo principios éticos fundamentales. Se obtuvo el consentimiento informado de los representantes legales de los estudiantes, se resguardó la confidencialidad de la información, y se promovió una participación voluntaria, respetuosa y transparente. La confianza construida con la comunidad educativa fue un pilar para el desarrollo riguroso y respetuoso de esta etapa investigativa.

RESULTADOS

A partir del diagnóstico inicial aplicado al grupo de estudiantes de décimo grado, se obtuvo una visión clara del estado de sus habilidades sociales en distintas dimensiones. El cuestionario Cuestionario de Habilidades Sociales que permitió identificar, con datos cuantificables, las áreas más frágiles y aquellas en las que existía un mayor potencial de desarrollo. El análisis de los resultados reveló una mejora significativa en todas las dimensiones observadas entre el pretest.

En el pretest se realizó el diagnóstico inicial, realizado mediante la aplicación del Cuestionario de Habilidades Sociales adaptado lingüísticamente, permitió establecer una línea base empírica del nivel de desarrollo socioemocional de los estudiantes de décimo grado. Los datos se recogieron en un entorno controlado dentro de la institución educativa, bajo condiciones homogéneas y previamente explicadas al grupo, garantizando la comprensión y sinceridad de las respuestas.



Gráfico 1

Desde el enfoque cuantitativo, los resultados del pretest evidenciaron puntajes promedio bajos en la mayoría de las dimensiones evaluadas, confirmando las observaciones previas de docentes y reportes institucionales. En términos generales:

- Autoexpresión en situaciones sociales: La media de 2.6 indicó que la mayoría de los estudiantes mostraban inhibición o inseguridad al interactuar en público o expresar sus opiniones.
- Defensa de los propios derechos: Con un promedio de 2.7, se observó limitada capacidad para expresar desacuerdos o defender sus puntos de vista sin temor al conflicto.
- Expresión de enfado o disconformidad: El puntaje de 2.3 reveló dificultad para canalizar emociones negativas de manera constructiva, recurriendo con frecuencia a la evasión o a respuestas impulsivas.
- Decir “no” y cortar interacciones: Esta dimensión obtuvo un valor medio de 2.1, evidenciando baja

asertividad para establecer límites personales ante situaciones incómodas o presiones grupales.

- Hacer peticiones: El promedio de 2.5 reflejó poca disposición para solicitar apoyo o expresar necesidades en contextos escolares.
- Iniciar interacciones positivas: Con una media de 2.4, se evidenció escasa iniciativa para entablar nuevos vínculos sociales, especialmente con personas fuera del círculo habitual.

El análisis de los datos descriptivos permitió visualizar una distribución homogénea en los puntajes, sin presencia de valores extremos que distorsionaran la tendencia central, lo que confirma la consistencia interna de la medición. A nivel cualitativo, las observaciones en aula reforzaron estos hallazgos: se registraron conductas de retraimiento, respuestas agresivas en conflictos menores y dificultades para trabajar en equipo.

Estos resultados empíricos validan la necesidad de una intervención pedagógica estructurada. La combinación de datos cuantitativos (puntajes promedios en cada dimensión) y cualitativos (notas de observación y reportes docentes) proporciona una base sólida para diseñar una estrategia de Divertiaprendizaje orientada a desarrollar las habilidades sociales detectadas como deficitarias.

En suma, la aplicación del pretest no solo caracterizó el nivel inicial de habilidades sociales del grupo, sino que también evidenció, con respaldo empírico, la urgencia de proponer experiencias lúdicas, reflexivas y emocionales que favorezcan la expresión, la regulación afectiva y la interacción positiva en el aula.

PROPUESTA DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES DESDE EL ENFOQUE DEL DIVERTIAPRENDIZAJE

Diseñar una estrategia pedagógica implica construir un itinerario didáctico intencionado que permita orientar, organizar y dinamizar el proceso educativo para alcanzar objetivos específicos. En palabras de Camilloni (2007), una estrategia pedagógica no es un simple conjunto de actividades, sino una estructura articulada de acciones planificadas que responden a un análisis contextual, a una finalidad educativa clara y a una fundamentación teórica coherente.

En este caso, el propósito de la estrategia se centra en fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de décimo grado, entendidas como el conjunto de capacidades que permiten establecer relaciones interpersonales saludables, comunicarse de forma asertiva, resolver conflictos pacíficamente, trabajar en equipo, expresar emociones y tomar decisiones responsables (Goldstein & McGinnis, 1997; Bisquerra, 2011).

El enfoque metodológico adoptado para el diseño se sustenta en el Divertiaprendizaje (Tremont & Hodelín, 2023), que conjuga el juego, la experiencia, la creatividad y la emoción como ejes fundamentales del proceso formativo. Esta propuesta se inspira en los aportes de Vygotsky (1979), sobre el rol social del aprendizaje; Dewey (1938), sobre la experiencia como base educativa; y Freire (1997), con su defensa de una educación dialógica, crítica y afectiva.

Objetivo general

Diseñar una estrategia pedagógica basada en el Divertiaprendizaje para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Fiscal "José María Velasco Ibarra".

Estructura de la estrategia pedagógica

La estrategia se organiza en tres etapas secuenciales, articuladas con principios de ludicidad, emoción y creatividad propios del Divertiaprendizaje. Cada etapa incluye acciones concretas, recursos y dinámicas adaptadas a la realidad estudiantil.

Se realizaron tres etapas que a continuación describimos.

Etapas 1: Exploración y sensibilización

Objetivo: Diagnosticar las dinámicas sociales del grupo y generar un ambiente de confianza y apertura emocional.

Acciones desde el Divertiaprendizaje:

- Juego de identidad grupal "La telaraña emocional": dinámica inicial en la que los estudiantes comparten emociones vinculadas a situaciones escolares mientras tejen una red simbólica con hilo.
- Collage emocional creativo: elaboración de murales donde cada estudiante exprese gráficamente cómo se siente en el grupo, promoviendo autoexpresión visual.

- Dinámicas rompehielos activas ("Mi emoción favorita"): juegos de movimiento con música que asocian gestos y emociones, reforzando el lenguaje corporal y la conexión grupal.
- Círculo de confianza: actividad reflexiva guiada en la que se comparten experiencias positivas y retos interpersonales, generando un clima empático.

Fundamento: Se prioriza el reconocimiento emocional inicial como base del aprendizaje significativo (Rogers, 1983).

Etapas 2: Desarrollo de habilidades sociales específicas

Objetivo: Promover competencias clave (asertividad, resolución de conflictos, trabajo cooperativo) a través de experiencias lúdicas.

Acciones desde el Divertiaprendizaje:

- Juegos de rol dramatizados: simulación de situaciones cotidianas (pedir ayuda, rechazar presiones, resolver discusiones) para practicar conductas asertivas.
- "El semáforo emocional": dinámica en la que los estudiantes identifican emociones (rojo: enojo, amarillo: duda, verde: calma) y proponen formas de regulación afectiva.
- Cooperación gamificada: retos por equipos (armar construcciones creativas o resolver problemas en conjunto) que integran reglas, roles y toma de decisiones.
- Rondas de reflexión post-juego: diálogos breves en círculo tras cada actividad para resignificar aprendizajes y vincularlos con experiencias reales.

Fundamento: Activación de la motivación intrínseca y aprendizaje relacional mediante experiencias vivenciales y gamificación (Kolb, 1984; Kapp, 2012).

Etapas 3: Integración y proyección

Objetivo: Consolidar habilidades desarrolladas y proyectarlas a la vida escolar y comunitaria.

Acciones desde el Divertiaprendizaje:

- "Acuerdos creativos de convivencia": co-creación de normas positivas expresadas en afiches, dramatizaciones o cápsulas en video.
- "Jornada del Buen Trato": evento escolar con estaciones lúdicas (teatro breve, juegos cooperativos, murales colaborativos) que involucren a toda la comunidad educativa.
- "Carta a mi yo futuro": actividad introspectiva escrita y simbólica para comprometerse con metas socioemocionales a largo plazo.
- Exposiciones divertiaprendientes: presentaciones grupales utilizando dramatización, música o recursos digitales para compartir logros y aprendizajes.

Fundamento: Enfoque en la pedagogía del compromiso y el protagonismo juvenil como motores de transformación escolar (Freire, 1997; Tremont & Hodelín, 2023).

Esta propuesta no solo se limita a actividades lúdicas aisladas, sino que integra una filosofía educativa basada en la emoción, el juego y la creatividad como medios para transformar las relaciones escolares. Su carácter flexible permite adaptarla a distintos contextos y niveles, constituyéndose en un modelo replicable para promover una escuela más humana, participativa y afectiva.

DISCUSIÓN

Una estrategia pedagógica adquiere solidez cuando su diseño es evaluado y consensuado por especialistas con experiencia en el área. En este estudio, la propuesta basada en el Divertiaprendizaje fue sometida a un proceso de validación mediante el método Delphi (Okoli & Pawlowski, 2004), caracterizado por la consulta estructurada a expertos en varias rondas sucesivas hasta alcanzar consenso.

Participaron tres expertos con formación de cuarto nivel (maestría y doctorado), todos con más de 10 años de experiencia en educación, específicamente en diseño curricular, pedagogía lúdica y educación emocional. Su perfil combinaba trayectoria docente, investigación educativa y aplicación de estrategias innovadoras en entornos escolares, asegurando la pertinencia de sus aportes.

A cada especialista se le entregó una matriz de evaluación de cinco criterios clave:

- 1. Pertinencia: Relación de la estrategia con las necesidades contextuales y objetivos educativos.
- 2. Suficiencia: Amplitud y profundidad de contenidos y actividades propuestas.
- 3. Coherencia interna: Articulación lógica entre objetivos, métodos y resultados esperados.
- 4. Adaptabilidad: Viabilidad de aplicación en distintos contextos educativos.
- 5. Enseñanza efectiva: Potencial de impacto para transformar el aprendizaje socioemocional.

Cada criterio fue evaluado en una escala de 0 a 100%, considerando parámetros como claridad metodológica, aplicabilidad práctica, solidez teórica y alineación con el enfoque del Divertiaprendizaje. En la primera ronda, los puntajes oscilaron entre 78% y 85%, con observaciones sobre ajustes en la secuencia metodológica y la integración transversal de los ejes lúdicos. Tras incorporar estas sugerencias, la segunda ronda elevó los promedios a 85%-92%. Finalmente, en la tercera ronda, se alcanzó consenso pleno con valores entre 91% y 97%, consolidando la validez de la propuesta.

El análisis final evidenció que:

- Pertinencia: 91.33%, destacando su alineación con las necesidades del contexto escolar.
- Suficiencia: 87.33%, garantizando contenidos adecuados y bien estructurados.
- Coherencia interna: 84.67%, confirmando una lógica clara entre objetivos y métodos.
- Adaptabilidad: 89%, mostrando su potencial para replicarse en otros escenarios.
- Enseñanza efectiva: 86%, validando su capacidad transformadora en el desarrollo de habilidades sociales.

Estos resultados, representados en la Tabla 2 y la Figura 1, confirman la validez empírica y teórica de la estrategia. Además, los expertos ratificaron como indicadores de impacto: participación activa estudiantil, calidad del diálogo grupal, expresión empática, autorregulación emocional y disposición al trabajo colaborativo.

Tabla 2 Resultados de la validación por criterio de expertos (Método Delphi)

CRITERIOS EVALUADOS	PUNTAJE PROMEDIO (%)
PERTINENCIA	91.33
SUFICIENCIA	87.33
COHERENCIA INTERNA	84.67
ADAPTABILIDAD	89.00
ENSEÑANZA EFECTIVA	86.00

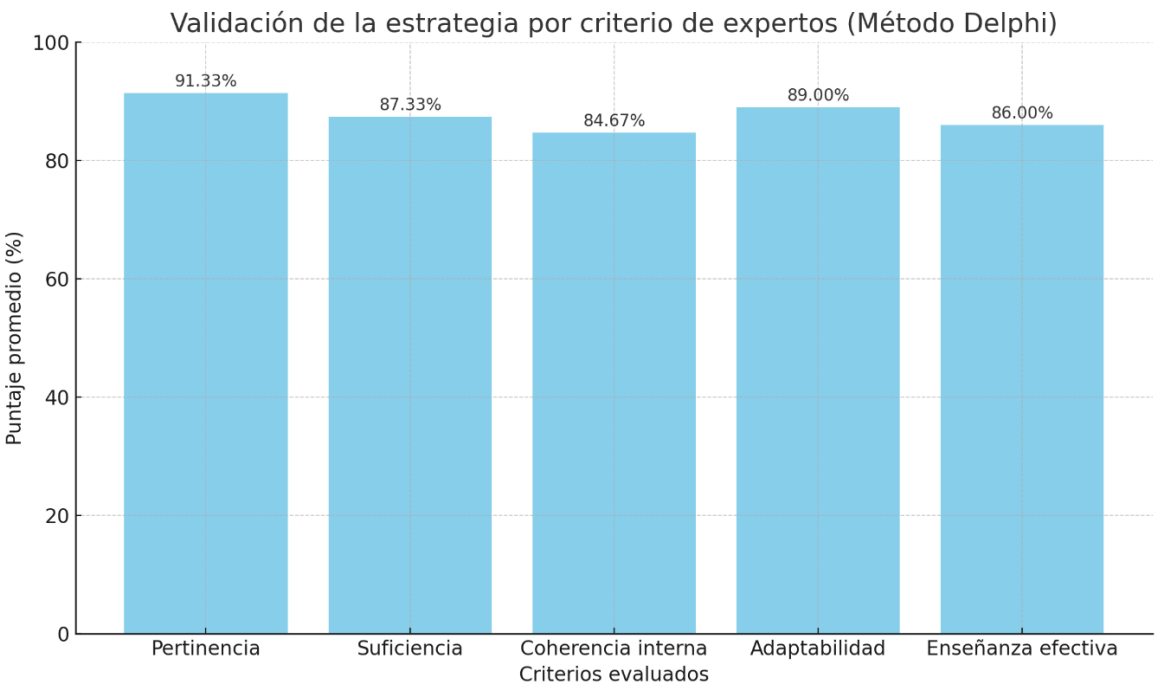


Gráfico 2. Validación de la estrategia pedagógica basada en el Divertiaprendizaje por criterio de expertos (Método Delphi).

El proceso de validación no solo aportó datos cuantitativos, sino también comentarios cualitativos que enriquecieron la comprensión del alcance y potencial de la estrategia. Los expertos destacaron la pertinencia contextual, la integración lúdica del Divertiaprendizaje y su capacidad para transformar la dinámica socioemocional escolar.

Uno de los evaluadores resaltó que:

“La propuesta responde de manera precisa a los desafíos observados en contextos educativos similares, especialmente en la formación socioemocional. Su enfoque lúdico no solo motiva, sino que construye experiencias significativas que impactan en la convivencia escolar” (Experto 1, comunicación personal, 2025).

Otro especialista enfatizó la coherencia metodológica:

“El diseño secuencial de la estrategia es claro y flexible. Permite que los docentes adapten las actividades a su realidad sin perder el hilo conductor del Divertiaprendizaje, lo cual es una fortaleza frente a modelos rígidos de intervención” (Experto 2, comunicación personal, 2025).

Finalmente, un tercer evaluador subrayó su potencial replicabilidad y carácter innovador:

“El planteamiento integra teoría y práctica de forma ejemplar. Considero que esta estrategia podría replicarse en otros niveles educativos, pues logra vincular la educación emocional con la lúdica de una forma estructurada y científicamente respaldada” (Experto 3, comunicación personal, 2025).

Estos testimonios refuerzan los resultados estadísticos y evidencian el consenso sobre la solidez del diseño. En conjunto, la validación cualitativa y cuantitativa confirma que la estrategia es pertinente, adaptable, metodológicamente coherente y transformadora, validando el Divertiaprendizaje como un enfoque pedagógico efectivo para el fortalecimiento de habilidades sociales en entornos escolares. La validación, sustentada en métodos cuantitativos y cualitativos, confirma que la estrategia es pertinente, adaptable, coherente y efectiva, consolidando al Divertiaprendizaje como un enfoque pedagógico innovador para el desarrollo de habilidades sociales en la escuela.

RESULTADOS DEL POSTEST

Tras la implementación de la propuesta pedagógica basada en el Divertiaprendizaje, se aplicó nuevamente el Cuestionario de Habilidades Sociales con el fin de evaluar los avances obtenidos. La aplicación se realizó bajo las mismas condiciones del pretest, asegurando la comparabilidad de los resultados y el control de sesgos.

Los datos del postest reflejaron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, evidenciando el impacto positivo de la intervención lúdica y emocional. En términos generales, los promedios se incrementaron notablemente respecto al diagnóstico inicial:



Gráfico 3.

- Autoexpresión en situaciones sociales: pasó de 2.6 a 4.0, con una mejora absoluta de 1.4 puntos (53.85%), mostrando mayor seguridad para expresarse en público.
- Defensa de los propios derechos: aumentó de 2.7 a 3.9, con una mejora de 1.19 puntos (44.44%), fortaleciendo la asertividad en el grupo.
- Expresión de enfado o disconformidad: ascendió de 2.3 a 3.7 (1.40 puntos; 60.87%), evidenciando mejor regulación emocional.
- Decir no y cortar interacciones: de 2.1 a 3.5 (1.4 puntos; 66.67%), destacando la capacidad de establecer límites personales.
- Hacer peticiones: subió de 2.5 a 3.9 (1.4 puntos; 56%), favoreciendo la cooperación y comunicación efectiva.
- Iniciar interacciones positivas: pasó de 2.4 a 4.2 (1.8 puntos; 75%), mostrando mayor apertura social y vínculos saludables.

Estos resultados cuantitativos, acompañados de observaciones cualitativas, confirman que el enfoque del Divertiaprendizaje facilitó una transformación sustancial en las dinámicas socioemocionales del aula, promoviendo la empatía, el trabajo colaborativo y el respeto mutuo.

En conclusión, la aplicación del posttest evidenció empíricamente la efectividad de la estrategia pedagógica diseñada, consolidando el Divertiaprendizaje como una alternativa viable y transformadora para fortalecer las habilidades sociales en contextos escolares diversos.

En definitiva, la discusión y validación de la propuesta no solo permitió fortalecer su estructura metodológica, sino también enriquecerla desde la experiencia pedagógica de quienes han reflexionado profundamente sobre los desafíos de la educación en contextos reales. El consenso logrado entre expertos representa un respaldo académico que consolida a esta estrategia como una herramienta viable, coherente y transformadora en el camino hacia una escuela más humana, afectiva y lúdicamente significativa.

CONCLUSIONES

A partir del desarrollo de esta investigación orientada al diseño de una estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales desde el enfoque del Divertiaprendizaje, se plantean las siguientes conclusiones:

1. El diagnóstico inicial evidenció carencias significativas en las habilidades sociales del grupo estudiado, especialmente en dimensiones como la expresión emocional, la autorregulación y la interacción con pares, lo que justificó la necesidad de diseñar una intervención educativa innovadora, sensible y contextualizada.
2. El enfoque del Divertiaprendizaje se consolidó como una propuesta pedagógica viable y transformadora, al integrar elementos lúdicos, experienciales, creativos y afectivos que potencian la participación activa del estudiante y promueven vínculos escolares más sanos, democráticos y significativos.
3. La estrategia pedagógica diseñada articula coherentemente principios teóricos, necesidades del contexto y metodologías activas, a través de tres etapas estructuradas que permiten acompañar a los estudiantes en el reconocimiento, desarrollo e integración de sus habilidades sociales, de forma vivencial y participativa.
4. La validación por expertos mediante el método DELPHI reafirmó la pertinencia, suficiencia, coherencia interna y adaptabilidad de la propuesta, al alcanzar promedios superiores al 84% en todos los criterios evaluados, lo que confirma la solidez de su diseño y su potencial de implementación en contextos educativos diversos.
5. Los resultados obtenidos sientan bases firmes para futuras investigaciones e intervenciones pedagógicas, que integren el Divertiaprendizaje como eje estructurante de procesos formativos en habilidades socioemocionales, contribuyendo así a la construcción de una escuela más humana, lúdica, emocionalmente segura y centrada en el bienestar integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

Bisquerra, R. (2011). Educación emocional: Propuestas para educadores y familias. Desclée de Brouwer.

Carcelén Fraile, M. del C. (2025). Active gamification in the emotional well being and social skills of primary education students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212> edutopia.orgcitedrive.com+4mdpi.com+4mdpi.com+4

Camilloni, A. R. (2007). *Tensiones entre la enseñanza y el aprendizaje*. Paidós.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

Forbes, D., & Thomas, E. (2024). Play, reflect, cultivate social and emotional learning: a pathway to integrating playful pedagogies in teacher education. *Frontiers in Education*, 9, Article 1478541. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1478541> frontiersin.org+4frontiersin.org+4graduate.lclark.edu+4

Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.

Gismero, M. E. (2000). Escala de habilidades sociales: Validación y baremación. *Revista Española de Psiquiatría y Psicología Clínica*, 5(2), 69–77.

Goldstein, A. P., & McGinnis, E. (1997). *Skillstreaming the adolescent: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills*. Research Press.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Okoli, C., & Pawlowski, S. D. (2004). The Delphi method as a research tool: An example, design considerations and applications. *Information & Management*, 42(1), 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.11.002>

Rogers, C. (1983). *El proceso de convertirse en persona*. Paidós.

Tremont, L., & Hodelín, N. (2023). *Divertiaprendizaje: Una propuesta metodológica para la transformación educativa desde la creatividad, la emoción y el juego* [Manuscrito no publicado, Universidad Bolivariana del Ecuador].

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Woo, J. L., & Colón Montijo, C. (2024). Technology, music education, and social emotional learning in Latin America. *Journal of Student Research*, 13(2). <https://doi.org/10.47611/jsrhs.v13i2.6790>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Jenniffer Katherine Nieto Tuarez, Beatriz Elizabeth Nieto Tuarez y Lenin Eleazar Tremont Franco: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.