



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES”**

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

Autora:

ANTE PILALUMBO, Silvia Lorena

Tutor:

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Luis Gonzalo PhD.

PUJILÍ – ECUADOR

AGOSTO 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Silvia Lorena Ante Pilalumbo, con cedula de ciudadanía No. 055038722-9 declaro ser la autora del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES"**, siendo el PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 30 de Julio del 2025


Ante Pilalumbo, Silvia Lorena
C.C: 0550387229

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES”, de la postulante Ante Pilalumbo Silvia Lorena, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Consejo directivo de la Extensión Pujilí designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, 30 de Julio del 2025



PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez
C.C.: 1801701945

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y la Extensión Pujilí; por cuanto, la postulante: Ante Pilalumbo Silvia Lorena con el proyecto de investigación: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES", han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 30 de julio de 2025

Para constancia firman:



Mgs. Juan Carlos Vizucte Toapanta

C.I. 0501960140

LECTOR 1(PRESIDENTE)



Mgs. Carlos Alfonso Peralvo López

C.I. 0501449508

LECTOR 2 (MIEMBRO)



Mgs. Mayra Verónica Riera Montenegro

C.I. 0502992308

LECTOR 3 (MIEMBRO)

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, por ser mi guía constante y darme la fortaleza necesaria para no rendirme. Gracias a Él hoy culmino una etapa más en mi vida profesional.

A mis padres, por su esfuerzo, sacrificio y amor incondicional, quienes han estado a mi lado en cada momento de este proceso. Agradezco profundamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas al conocimiento, y a cada uno de mis docentes por sus enseñanzas valiosas que marcaron mi formación.

Un agradecimiento especial al PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez, tutor de este proyecto, por su dedicación, orientación y paciencia durante el desarrollo de esta investigación.

Ante Pilalumbo Silvia Lorena

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado con amor y gratitud a mis padres, quienes han sido mi pilar fundamental a lo largo de este proceso académico. Su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y su fe constante en mí han sido la fuerza que me impulsó a seguir adelante aun en los momentos más difíciles.

Dedico también este logro a mis hermanas, por brindarme siempre su comprensión y cariño. Cada paso dado en este camino ha sido también por ustedes. Con todo mi corazón, gracias por ser parte de mi historia.

Ante Pilalumbo Silvia Lorena

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TITULO: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES”

Autora:

Ante Pilalumbo Silvia Lorena

RESUMEN

El presente trabajo de investigación analiza como el uso de las estrategias lúdicas en el aula contribuye al fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los estudiantes. El objetivo fue promover el uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, en la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” ubicada en el barrio Tingo Grande del Cantón Pujilí de la Provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2024-2025. La metodología se basó en el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo, lo que permitió comprender a profundidad las experiencias y perspectivas tanto de docentes como de estudiantes frente al uso de estrategias lúdicas en el aula. El diseño de investigación fue descriptivo con el método inductivo, lo que facilitó recopilar y analizar información sobre las realidades educativas relacionadas con el uso de las estrategias lúdicas. Se emplearon el tipo de investigación bibliográfica y de campo lo cual permitió obtener información precisa, permitiendo obtener datos reales del contexto educativo. Como técnica se utilizó la entrevista y como instrumento la guía de entrevista dirigida a los docentes y estudiantes. Los resultados de la entrevista evidenciaron un uso limitado de estrategias lúdicas y una escasa formación docente en el ámbito emocional. Ante ello, se diseñó la propuesta titulada “Jugando con las Emociones”, una iniciativa que integra juegos y actividades artísticas para fortalecer la empatía, autorregulación y convivencia, promoviendo entornos de aprendizaje participativos y emocionalmente seguros. En conclusión el uso adecuado de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo socioemocional de los estudiantes y representa una herramienta importante para transformar la práctica educativa.

Palabras Claves: Estrategias lúdicas, Desarrollo socioemocional, Juegos, Habilidades emocionales

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
PUJILÍ BRANCH

**THEME: “PLAYFUL STRATEGIES FOR THE SOCIOEMOTIONAL DEVELOPMENT
OF STUDENTS”**

Author:

Ante Pilalumbo Silvia Lorena

ABSTRACT

This research analyzes how the use of playful strategies in the classroom contributes to strengthening the socioemotional development of students. The objective was to promote the use of playful strategies for the socioemotional development of students at "Dr. Antonio Ante" Basic Education School, located at Tingo Grande neighborhood in Pujilí Canton, in Cotopaxi Province, during the 2024–2025 academic year. The methodology was based on the interpretative paradigm, with a qualitative approach, which allowed for an in-depth understanding of the experiences and perspectives of both teachers and students regarding the use of playful strategies in the classroom. The research design was descriptive, using the inductive method, which facilitated the collection and analysis of information related to educational realities connected to playful strategies. Bibliographic and field research types were employed, allowing for the collection of accurate and real data from the educational context. The interview was used as the technique, and the interview guide served as the instrument, aimed at both teachers and students. The interview results revealed a limited use of playful strategies and a lack of teacher training in the emotional domain. To face that issue, a proposal titled "Playing with Emotions" was developed an initiative that integrates games and artistic activities to strengthen empathy, self-regulation, and coexistence, promoting participatory and emotionally safe learning environments. In conclusion, the appropriate use of playful strategies significantly improves students' socioemotional development and represents an important tool for transforming educational practice.

Keywords: Playful strategies, Socioemotional development, Games, Emotional skills.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al Idioma Inglés de la propuesta tecnológica cuyo título versa: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES”** presentado por **Ante Pilalumbo Silvia Lorena**, egresada de la carrera de **Educación Básica**, perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad por lo que autorizo a la peticionaria hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2025

Atentamente,



MBA. Collaguazo Vega Wilmer Patricio
DOCENTE – CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 1722417571



ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Información general	1
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
2.1 Contextualización del problema	2
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. OBJETIVOS.....	10
4.1 Objetivo general.....	10
4.2 Objetivos específicos	10
5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS	11
6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	12
6.1 Antecedentes investigativos.....	12
6.2 Enfoque.....	13
7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	14
7.1 Estrategias Lúdicas	14

7.1.1	Definición Estrategias Lúdicas.....	14
7.1.2	Características de las estrategias lúdicas.....	15
7.1.4	Importancia de las estrategias lúdicas.....	16
7.2	Definición de lúdica.....	16
7.2.1	Concepto de la lúdica como recurso pedagógico.....	17
7.2.2	Importancia del juego en el aprendizaje.....	17
7.3	Lúdica en lo recreativo.....	18
7.3.1	Tipos de juegos recreativos.....	18
7.4	Lúdica en el juego.....	19
7.4.1	Importancia de la lúdica en el juego.....	19
7.4.2	Características de la lúdica en el juego.....	20
7.4.3	Tipos de juegos lúdicos.....	20
7.5	Aplicación pedagógica de la estrategia lúdica.....	22
7.5.1	Importancia de la estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje.....	22
7.5.2	Beneficios de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	23
7.5.3	Aplicación de la estrategia lúdica en el aula.....	23
7.5.4	Rol del docente en la estrategia lúdica.....	24
7.5.5	La importancia de la gamificación en la educación.....	25
7.6	Desarrollo de habilidades mediante la lúdica.....	25
7.6.1	Impacto en el aprendizaje.....	25
7.6.2	Habilidades socioemocionales.....	26
7.7	Desarrollo socioemocional.....	26
7.7.1	Importancia de desarrollo socioemocional.....	27
7.7.2	Impacto del desarrollo socioemocional.....	27
7.7.3	Características del desarrollo socioemocional.....	28
7.8	Educación socioemocional.....	28
7.8.1	El docente en la educación socioemocional.....	28
7.8.2	Importancia de la educación socioemocional.....	29

7.8.3 Beneficios de la educación socioemocional.....	29
7.9 Rol docente en el desarrollo socioemocional.....	29
7.9.1 Enseñar habilidades socioemocionales	30
7.9.2 Interacción y relación maestro-estudiante.....	30
7.9.3 Utilizar lenguaje socioemocional	31
7.9.4 Promover el aprendizaje basado en la cooperación	31
7.10 El juego en el desarrollo socioemocional de los estudiantes	31
7.10.1 Importancia del juego en el desarrollo socioemocional	32
7.10.2 Características del juego en el desarrollo socioemocional.....	32
7.10.3 El juego como elemento didáctico	33
7.11 Habilidades socioemocionales de los estudiantes.....	33
7.11.1 Empatía.....	33
7.11.2 Autoconciencia.....	34
7.11.3 Autorregulación emocional	34
7.11.4 Habilidades sociales	34
7.12 Desarrollo Socioemocional en el aula.....	35
7.12.1 Fomentar la empatía	35
7.12.2 Integrar el desarrollo socioemocionales en el currículo.....	36
7.12.3 Promover la autorreflexión.....	36
7.12.4 Fomentar un entorno seguro.....	36
7.12.5 Promover la colaboración y la resolución de conflictos	37
8. PREGUNTAS CIENTIFICAS	37
9. MARCO METODOLÓGICO.....	37
9.1 Paradigma Interpretativo	37
9.2 Enfoque cualitativo	38
9.3 Tipo de investigación bibliográfica y de campo	38
9.4 Diseño de la Investigación	39
9.5 Método Inductivo	39

9.6 Técnica e instrumento de recolección de información.....	39
9.7 Población y Muestra.....	40
10. RECOPIACIÓN Y PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN	41
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	56
11.1 Análisis de la entrevista a docentes.....	56
11.2 Análisis de la entrevista dirigida a los estudiantes	59
11.3 Análisis general.....	61
12. PROPUESTA.....	63
12.1 Título de la propuesta.....	63
12.2 Introducción	63
12.3 Objetivos General	63
12.4 Justificación	64
12.5 Desarrollo de la propuesta	64
12.5 Desarrollo de las actividades	65
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
13.1 Conclusiones.....	76
13.2 Recomendaciones	76
14. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77

1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1.1 Información general

Título del Proyecto: “Estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes”

Fecha de inicio: Abril 2025

Fecha de finalización: Agosto 2025

Lugar de ejecución: El desarrollo del proyecto de investigación se realizó en la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” ubicada en el barrio Tingo Grande del Cantón Pujilí de la Provincia de Cotopaxi.

Facultad Académica que auspicia: Extensión Pujilí

Carrera que auspicia: Educación Básica

Proyecto de investigación vinculado: Educación

Equipo de Trabajo:

Tutor: PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

Investigadora: Silvia Lorena Ante Pilalumbo

C.I. 0550387229

Correo: silvia.ante7229@utc.edu.ec

Teléfono: 0999777613

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación: Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social

Sub líneas de investigación de la Carrera: Prácticas pedagógicas, didácticas, curriculares e inclusivas en el área de conocimiento

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Contextualización del problema

La presente investigación aborda cómo la falta de estrategias lúdicas en el sistema educativo limita el desarrollo socioemocional de los estudiantes. El uso predominante de metodologías tradicionales dificulta la participación activa y la creatividad, lo que impide el fortalecimiento de la habilidad emocional y afecta de manera negativa su bienestar y rendimiento académico.

En este contexto, diversos estudios han evidenciado que las habilidades socioemocionales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes. Según un informe de la UNESCO (2024):

El informe Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales, se basa en el Estudio Regional Comparativo y Explicativo, que evaluó a 80.000 estudiantes de sexto grado en 16 países de América Latina y el Caribe. Destaca la importancia de integrar habilidades socioemocionales explícitamente en los currículos para un aprendizaje inclusivo y eficaz (párr.2).

Sin embargo, si bien el informe muestra avances en la medición de estas habilidades, todavía existen muchas dificultades para incorporarlas de manera efectiva en el currículo. Esta falta de integración limita el desarrollo integral de los estudiantes y puede afectar tanto su rendimiento escolar como su bienestar emocional.

Cabe señalar que el desarrollo de habilidades sociales en la infancia es fundamental para el bienestar emocional y la convivencia positiva en el entorno escolar. Sin embargo, diversas investigaciones señalan que muchas escuelas aún no cuentan con las herramientas necesarias para fomentar estas competencias de manera efectiva. Según un informe de la UNESCO (2020):

Las escuelas no tienen suficientes habilidades sociales y gestionar relaciones sociales saludables no es suficiente. Esto supone cifras alarmantes: el 22,9% de los niños sufren agresión y el 25,8% acoso. El acoso escolar también es un problema importante en América Latina y afecta a alrededor del 30% de los niños (pág. 13).

En consecuencia, estos datos evidencian una problemática creciente que afecta el desarrollo integral de los estudiantes y que requiere la implementación de estrategias pedagógicas orientadas a mejorar las relaciones interpersonales y reducir la violencia en las escuelas.

Es necesario también señalar que, en la región de América Latina y el Caribe son diversos países que en los últimos años han comenzado a incorporar contenidos inserciones curriculares con contenidos socioemocionales en las políticas educativas, porque han reconocido la incidencia directa de la educación socioemocional en la formación integral de los estudiantes en los diferentes niveles de educación. Además, según la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI, 2020), se ha reconocido que:

La educación socioemocional es una necesidad impostergable para enfrentar problemáticas sociales actuales como se refleja en el acoso escolar, el abandono estudiantil y la violencia juvenil, hacia los que desde los sistemas educativos deben implementarse métodos, técnicas y estrategias para lograr un verdadero cambio en la realidad actual (pág.5).

Por lo tanto, esto evidencia que la educación debe integrar el desarrollo socioemocional para prevenir problemas como el acoso y la violencia, y así promover un ambiente escolar saludable y respetuoso.

Es importante destacar que, el uso de estrategias lúdicas en el aula es fundamental para fomentar un aprendizaje significativo, ya que permiten a los niños desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera activa y participativa. Según la UNICEF (2020), “muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. No solo carecen de formación, sino que a menudo no disponen de suficientes recursos” (pág. 15). Esto evidencia que muchos docentes no implementan estrategias lúdicas lo que afecta el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Esto se debe principalmente a la falta de capacitación docente y a la escasez de materiales didácticos.

En muchos entornos escolares, se evidencian comportamientos que reflejan carencias en el desarrollo emocional y social de los estudiantes. “Un estudio realizado en el Ecuador, expone que en los contextos educativos, se presentan actitudes negativas, por ejemplo, los niños y niñas se pelean con sus compañeros, se distraen, no siempre se comunican adecuadamente entre ellos ni

con el docente” (Mineduc, 2022, p.116). Muestra que este problema también puede afectar la relación existente entre el docente y el estudiante. Por lo que, es importante poner en práctica acciones pedagógicas que contribuyan en el mejoramiento de la problemática. En este caso, las estrategias lúdicas podrían ser una buena opción para resolver el problema.

Es importante señalar que, el desarrollo socioemocional en los estudiantes es un aspecto clave para una convivencia armónica y un aprendizaje significativo. Sin embargo, aún persisten dificultades evidentes en este ámbito dentro del sistema educativo ecuatoriano. De acuerdo con, Educare (2022), “en Ecuador, en algunas instituciones educativas se ha observado en los estudiantes, no muestran empatía, no entienden a los demás, viven en la etapa del egocentrismo, no les gusta compartir en actividades grupales, evitan interacciones sociales con otras personas” (pág. 5). Además, muestran tendencia al aislamiento, en actividades individuales, no facilitan sus útiles escolares, no controlan sus impulsos y tienen dificultad para desenvolverse en el contexto familiar, lo que provoca baja autoestima y se refleja en el contexto escolar. Esta situación refleja la urgencia de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional desde las primeras etapas educativas.

En Ecuador, se están incluyendo contenidos socioemocionales en el currículo nacional para promover la igualdad de derechos. Esta integración está en una etapa inicial y avanza especialmente en la educación básica, donde estas competencias toman más importancia en la enseñanza. De acuerdo con el MINEDUC (2025):

Se requiere de mayor capacitación hacia un personal docente que debe tener las competencias necesarias para fomentar y practicar valores morales y éticos en un trabajo integral en el contexto social en el que los estudiantes y sus familias deben ser mejor guiados y orientados (pág. 6).

De esta manera, los docentes que no están bien preparados para trabajar las competencias socioemocionales, muchos estudiantes no logran desarrollar habilidades importantes como la empatía y el autocontrol. Esto puede afectar a los estudiantes, como el acoso escolar y la falta de motivación para aprender, afectando su bienestar y su desempeño en la escuela.

Sin embargo, aunque se reconozca la importancia del juego en el aprendizaje, aún persiste una limitada aplicación de estrategias lúdicas en el aula, lo que impacta negativamente en la motivación y comprensión de los estudiantes. Según, el INEVAL (2023):

En cuanto a los resultados obtenidos que se realizó en Ecuador, se identificó un déficit en el uso de metodologías lúdicas por parte de los docentes, las cuales afectan directamente el aprendizaje, además se evidenció que existe un retroceso en la enseñanza, los datos arrojados fueron del 12% al 18.10%, por consiguiente, se tomó en consideración la aplicación de diversas estrategias para la construcción de aprendizajes significativos (párr.1).

Esto demuestra que la falta de metodologías impacta directamente en el aprendizaje de los estudiantes, evidenciando la necesidad de implementar estrategias lúdicas que mejoren la calidad educativa.

En la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi se ha identificado que los estudiantes presentan dificultades en su desarrollo socioemocional, reflejadas en la baja autoestima, dificultades en la comunicación y altos niveles de ansiedad. Esta problemática se ve afectada por la falta de metodologías innovadoras que integren el juego como una herramienta de aprendizaje significativo.

En particular, los docentes han identificado que muchos estudiantes presentan dificultades para expresar sus emociones, trabajar en equipo y resolver conflictos de manera pacífica esto es ocasionado tras la pandemia, debido al aislamiento social y la falta de espacios de interacción presencial, lo que ha generado en los niños ansiedad, baja autoestima y dificultades en la comunicación.

Ante lo expuesto, estas estrategias dependen en gran medida de la capacidad del docente para conectar las experiencias lúdicas con los intereses y contextos culturales de los estudiantes, generando un aprendizaje significativo y motivador también es fundamental abordar la reestructuración de las actividades artísticas hacia enfoques más lúdicos y la incorporación de juegos como herramientas pedagógicas para fomentar una participación activa y significativa de los estudiantes.

Por ende, las estrategias lúdicas demuestran ser una herramienta eficaz para potenciar el desarrollo socioemocional de los estudiantes mediante la combinación de juegos, arte y dinámicas grupales que facilita la expresión emocional y mejora las relaciones interpersonales a la vez promueven un ambiente de aprendizaje más inclusivo y motivador. Es esencial continuar con la capacitación docente y la adaptación de estas estrategias según las necesidades particulares de cada grupo estudiantil.

Formulación del problema

¿Qué estrategias lúdicas permitirán el desarrollo socioemocional de los estudiantes de cuarto grado en la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” ubicada en el barrio Tingo Grande del Cantón Pujilí de la Provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2024-2025?

3. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto investigativo es importante porque analiza cómo las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo socioemocional de los estudiantes, promoviendo su bienestar emocional, la cooperación y habilidades esenciales para su crecimiento integral y desempeño académico. El uso de actividades lúdicas en el aula permite promover el bienestar emocional, la cooperación y la autoconfianza de los estudiantes, aspectos fundamentales para su desarrollo integral. Así, Hernández (2021) menciona que, “estas estrategias favorecen no solo el aprendizaje académico, sino también la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones y relaciones interpersonales, esenciales en su vida escolar y personal” (p. 19). Por lo tanto, la necesidad de incorporar estas estrategias radica en que favorecen la interacción, la cooperación y la resolución de conflictos de una manera natural y efectiva.

En este sentido, el juego es considerado una de las formas más efectivas de enseñar habilidades sociales y emocionales. Vygotsky (1978) señala que “las interacciones sociales a través del juego son la base de muchos aprendizajes en el niño, pues le permiten experimentar roles y situaciones que, en su vida diaria, podrían resultar complicadas de asimilar” (p. 12). De esta manera, las actividades lúdicas facilitan la adquisición de habilidades como la empatía, la comunicación asertiva, y la autorregulación emocional, que son esenciales para una convivencia escolar sana y positiva.

Al respecto, Báez (2020) menciona que, “el juego y las actividades lúdicas permiten que los niños desarrollen habilidades cognitivas y socioemocionales de forma natural, brindando oportunidades para que los estudiantes aprendan a resolver problemas, colaborar con sus compañeros y expresar sus emociones de manera adecuada” (p. 15). Por ello, es necesario que los docentes comprendan la importancia de las estrategias lúdicas y las implementen de manera efectiva en sus clases.

Por consiguiente, es fundamental resaltar el valor de las estrategias lúdicas en el proceso formativo de los estudiantes. Además, Prada et al. (2021) señalan que “Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (p.12). Por ello, es importante para los estudiantes, brindarles un ambiente propicio, en donde se pueda aprender con alegría y pasión, lo cual resulta en la obtención de habilidades fortalecidas y con estudiantes a aprender e interactuar activamente con su entorno.

Además, las estrategias lúdicas son aplicables en diversos contextos, desde el ámbito escolar hasta el familiar. De acuerdo con, Piaget (1962) enfatiza que el juego es un medio a través del cual los niños construyen su conocimiento del mundo, y es a través de este medio que desarrollan no solo competencias cognitivas, sino también habilidades socioemocionales que les serán útiles durante toda su vida” (p. 5). Por lo tanto, tiene una utilidad práctica y trascendente, ya que permite a docentes y familias identificar métodos efectivos para apoyar a los estudiantes en su crecimiento emocional, social y académico.

La contribución de este proyecto radica en diagnosticar las necesidades socioemocionales de los estudiantes a través de la implementación de estrategias lúdicas en el aula. Según García & López (2022), el diagnóstico permitirá identificar aspectos clave como la autorregulación emocional, las habilidades sociales, la motivación hacia el aprendizaje, la resolución de conflictos y la participación activa de los estudiantes (p. 15). Por ello, con base en este diagnóstico, se podrán aplicar metodologías que favorezcan el desarrollo emocional y académico, mejorando el bienestar y la interacción en el entorno escolar.

Además, “las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, favoreciendo la autorregulación emocional, la cooperación en grupo, la resolución de conflictos y la motivación para aprender” (Hernández 2021). De este modo,

promueven la participación activa de los estudiantes, su capacidad para trabajar en equipo y expresar sus emociones de manera saludable. Estas estrategias lúdicas son clave para mejorar el bienestar emocional y social de los estudiantes.

El aporte práctico e innovador se centra para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes su aplicación en el aula no solo mejora la motivación y el aprendizaje significativo, sino que también fomenta habilidades esenciales como la empatía, la autorregulación emocional y la resiliencia. De acuerdo con Gaytán (2023) destaca el uso de juegos digitales y aplicaciones interactivas como estrategias lúdicas en la enseñanza del arte. Estas herramientas combinan elementos tecnológicos con dinámicas creativas, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera innovadora con el contenido artístico (p. 14). Por consiguiente, estas estrategias pueden ser implementadas mediante metodologías que integren recursos tecnológicos, culturales y colaborativos, generando experiencias significativas en el aula que impactan en las habilidades expresivas y creativas de los estudiantes.

Asimismo, los resultados de esta investigación podrían mejorar la práctica investigativa dentro del ámbito educativo al proporcionar una estrategia metodológica clara y accesible para implementar actividades lúdicas. De acuerdo con Ruiz y Rodríguez (2020), “esta estrategia podría servir como base para la creación de nuevos instrumentos de recolección de información y evaluación, lo que permitiría a los educadores medir y ajustar las estrategias lúdicas aplicadas” (p. 8). De esta manera, el análisis de estos resultados también podría contribuir a la creación de nuevas metodologías adaptadas a las necesidades de cada estudiante, promoviendo la inclusión y la personalización del aprendizaje.

Por ello, se propondrán estrategias metodológicas que incluyan juegos, dinámicas grupales y actividades interactivas, las cuales los docentes podrán aplicar de manera flexible según las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. González y Álvarez (2020) mencionan que, “se sugerirán métodos concretos para integrar estas estrategias lúdicas en diferentes asignaturas y contextos, adaptándolas a diversas edades y estilos de aprendizaje” (p. 7). De esa manera, también se recomendará la formación continua de los docentes en el uso de estas técnicas y en la importancia de considerar el desarrollo socioemocional como un componente esencial del proceso educativo.

En tal virtud el impacto que tendrá el presente trabajo investigativo tiene un impacto significativo tanto en el ámbito educativo como en el social. Las estrategias lúdicas aplicadas al

desarrollo socioemocional de los estudiantes no solo optimizan la experiencia educativa, sino que también enriquecen a los individuos y fortalecen a la comunidad educativa en general.

Además, las estrategias lúdicas en el aprendizaje artístico desempeñan un papel fundamental en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que fomentan habilidades como la empatía, la resiliencia y la autoexpresión. Según García-Ruiz et al. (2021), “estas estrategias benefician directamente a los estudiantes al promover habilidades emocionales y sociales clave, como la autorregulación, la empatía y la cooperación, lo que contribuye a una mejor convivencia y un ambiente inclusivo dentro de las aulas ” (p. 18). Además, los resultados de esta estrategia lúdica no solo benefician a los estudiantes, sino que también impactan a los docentes y a la comunidad educativa en general, fortaleciendo el bienestar colectivo y favoreciendo una cultura de aprendizaje emocionalmente saludable.

Así mismo, este proyecto tiene beneficiarios directos los cuales son los docentes de la Escuela de educación general básica “Dr. Antonio Ante”. Los beneficiarios indirectos son los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la provincia de Cotopaxi del cantón Pujilí. A quienes se realizará la recolección de información tanto a docentes como a estudiantes quienes nos ayudaron con respuestas verídicas para la investigación de este trabajo, de esta manera para que los docentes puedan adaptar sus métodos de enseñanza para abordar de manera más efectiva las estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, mejorando así el proceso educativo en el aula.

Por ello, el presente proyecto es viable de realizar ya que cuenta con el apoyo y autorización de las autoridades, docente, estudiantes de la Escuela de educación básica “Dr. Antonio Ante” para el proceso de investigación, los mismos que nos facilitan la recolección de información. Además, es importante destacar que los vínculos de las Instituciones Educativas son por el marco de convenio con la Universidad Técnica De Cotopaxi. De la misma forma este proyecto es autofinanciado por los investigadores quienes se han responsabilizado del material necesario. También es necesario señalar que se cuenta con suficientes fuentes bibliográficas para la profundización teórica para el correcto desarrollo del proyecto.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

- Determinar el uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes del cuarto año, en la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” ubicada en el barrio Tingo Grande del Cantón Pujilí de la Provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2024-2025.

4.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.
- Indagar los tipos de estrategias lúdicas que aplican los docentes en la institución educativa para fomentar el desarrollo socioemocional de los estudiantes.
- Diseñar una propuesta de guía de estrategias pedagógicas basada en actividades lúdicas, orientada a fomentar el desarrollo socioemocional en los estudiantes, considerando las evidencias obtenidas y el análisis de la investigación realizada.

5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

OBJETIVOS	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)
Fundamentar teóricamente la relación entre estrategias lúdicas y desarrollo socioemocional de los estudiantes, más relevantes a través de una revisión bibliográfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión bibliográfica en diferentes fuentes confiables (libros, artículos científicos, revistas). • Planteamiento del problema • Identificar variables, dimensiones e indicadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar fuentes bibliográficas para sustentar teóricamente el proyecto de investigación • Antecedentes Marco Teórico. • La profundización teórica de las variables en el Marco Teórico • Antecedentes para contextualizar el Marco Teórico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de operalización de variables • Esquema de contenidos • Documento del Marco teórico
Indagar los tipos de estrategias lúdicas que aplican los docentes en la institución educativa para fomentar el desarrollo socioemocional de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar de instrumentos de recolección de información de datos. • Aplicación de los instrumentos en la institución educativa. • Recolección de información. • Procesar la información. • Codificar la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Validación de instrumentos de recolección de información • Recolección de información acerca de las estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos de recolección de información. • Información recolectada • Guía de entrevista • Instrumento entrevista validado.
Diseñar una propuesta de guía de estrategias pedagógicas basada en actividades lúdicas, orientada a fomentar el desarrollo socioemocional en los estudiantes, considerando las evidencias obtenidas y el análisis de la investigación realizada.	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar las estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional • Validar la propuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de una guía didáctica con actividades lúdicas como recurso innovador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Documento final de la propuesta con actividades de las estrategias lúdicas

6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

6.1 Antecedentes investigativos

Desde el punto de vista de, Sntaxi (2011) encontró que existe una escasa aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal, lo que evidencia la necesidad de fortalecer su uso en el aula. Es decir, la falta de actividades lúdicas limita el desarrollo socioemocional y comunicativo de los estudiantes. Por su parte, Zurita (2012), concluyó que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del lenguaje en los estudiantes, al ser este la conexión entre el pensamiento y su expresión. Por lo tanto, ambos autores resaltan el impacto positivo del juego en el aprendizaje, sugiriendo que su aplicación es crucial para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, fortaleciendo habilidades como la comunicación, la cooperación y la autorregulación emocional.

De igual manera, Zambrano (2022) y Meza (2022) concluyeron que el conocimiento profundo de los componentes del desarrollo socioemocional permite crear experiencias de aprendizaje lúdicas que se alinean con las necesidades evolutivas de los estudiantes, potenciando así su desarrollo integral. Es decir, que las estrategias lúdicas son esenciales para fortalecer habilidades socioemocionales. Por lo tanto, ambos autores coinciden que las actividades lúdicas son clave para potenciar el bienestar socioemocional y académico de los estudiantes.

Sin embargo, Fernández y Gómez (2015) señalaron que las estrategias lúdicas mejoran el ambiente escolar al promover la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades. De igual manera, Ruiz (2018) expresa que las dinámicas de grupo y los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales. De este modo, las estrategias lúdicas se presentan como una herramienta clave en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Por otro lado, Ramírez (2019) menciona que la implementación de estrategias lúdicas en el aula contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional, favoreciendo la autorregulación de los estudiantes en situaciones de conflicto. Igualmente, Ortega (2020) destaca que las actividades lúdicas pueden ser utilizadas como herramientas pedagógicas para mejorar la comunicación emocional de los estudiantes, creando un ambiente de confianza y respeto. Ambos autores coinciden en que los juegos bien estructurados pueden ser una herramienta clave para fomentar un desarrollo socioemocional positivo en los estudiantes.

De igual manera, González (2018) encontró que el uso de juegos educativos en el aula favorece la empatía y la cooperación entre los estudiantes, promoviendo un mejor desarrollo socioemocional. Por su parte, Laverde y Tapia (2021) concluyeron que la falta del uso de actividades lúdicas dificulta el desarrollo socioemocional en los niños, debido al desconocimiento metodológico por parte de los docentes. Por lo tanto, ambas autoras coinciden en que las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades socioemocionales como la autorregulación, la empatía y la autonomía en el entorno escolar.

Así mismo, Martínez (2017) y López (2020) coinciden en que las estrategias lúdicas impulsan la autoestima y reducen los conflictos en el aula, favoreciendo la integración de los estudiantes en actividades grupales. Es decir, los juegos y actividades lúdicas contribuyen al bienestar emocional de los estudiantes al facilitar la expresión de emociones y la resolución pacífica de conflictos. Por lo tanto, ambos autores resaltan la importancia de las estrategias lúdicas en la mejora del ambiente escolar.

6.2 Enfoque

La presente investigación se fundamenta en el enfoque constructivista, puesto que considera que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas por lo cual este enfoque enfatiza la importancia de experiencias significativas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Según, Piaget (1980), "la teoría del desarrollo del aprendizaje y el constructivismo se basan en el descubrimiento, según su teoría constructivista, para proporcionar un entorno de aprendizaje ideal, se debe permitir que los niños construyan conocimientos que les resulten significativos" (p. 1). Por lo tanto, esto implica que el rol del docente debe centrarse en facilitar experiencias de aprendizaje que motiven la exploración y el descubrimiento, promoviendo así un desarrollo integral que incluya tanto aspectos cognitivos como socioemocionales en los estudiantes.

Dentro de este contexto, el enfoque constructivista de Vygotsky, el aprendizaje no ocurre de forma aislada, sino a través de la interacción social y el acompañamiento de otros. En este contexto, se introduce uno de sus conceptos más representativos, la zona de desarrollo próximo (ZDP), que permite comprender cómo los estudiantes avanzan con apoyo adecuado. Uno de los conceptos fundamentales en la teoría de Vygotsky (1978) menciona que, "es la 'zona de desarrollo próximo' (ZDP). La ZDP se refiere al espacio entre lo que un individuo puede hacer de manera independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un tutor o de alguien más

competente” (párr. 4). Por lo tanto, el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo resalta la importancia de la interacción social y el acompañamiento docente o de estudiantes con más habilidades. De esta manera, las estrategias lúdicas, cuando son acompañadas por docentes o compañeros, facilitan el desarrollo de nuevas habilidades cognitivas y socioemocionales, permitiendo que los estudiantes progresen hacia una mayor autonomía.

Por lo cual, el juego permite a los estudiantes experimentar sin el miedo al fracaso, lo que es esencial para el proceso de aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades críticas y resolver problemas de forma innovadora. Bruner (1983), afirma que “el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos” (pág. 8). Por lo tanto, este enfoque constructivista, al implementar las estrategias lúdicas en el aula, se está promoviendo un espacio donde los estudiantes pueden expresar lo que sienten y piensan, fortaleciendo sus emociones, aprendiendo a conocerse mejor y relacionándose de forma positiva con los demás en un ambiente de confianza.

7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

7.1 Estrategias Lúdicas

El uso de estrategias lúdicas en el ámbito educativo ha ganado cada vez más atención debido a su capacidad para transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que sea más interactivo, motivador y efectivo. Estas estrategias, conocidas por su enfoque en el juego y la participación activa, desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes. “Las estrategias lúdicas son las principales herramientas para desarrollar una pedagogía que permita a los estudiantes reforzar diversos conceptos, conductas y actitudes positivas hacia la protección de los recursos naturales, donde esto se realiza mejor desde una edad temprana” (Reinoso, 2024, pág. 8). Por consiguiente, las estrategias lúdicas se destacan como elementos clave en la enseñanza de la educación ambiental, al aprovechar su potencial para involucrar, inspirar y educar, estas estrategias se posicionan como las principales herramientas para cultivar, desde edades tempranas, una conciencia ambiental positiva y duradera.

7.1.1 Definición Estrategias Lúdicas

La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden

experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Esta estrategia se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo. Para Moya (2024) "La estrategia lúdica se define como un conjunto de acciones planificadas y orientadas a la consecución de objetivos educativos a través del juego, donde este se convierte en un recurso didáctico fundamental para promover el aprendizaje significativo, la motivación intrínseca y el desarrollo integral del alumnado" (p. 23). Por lo tanto, las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza que utilizan el juego y actividades recreativas para facilitar el aprendizaje. Estas estrategias buscan crear un ambiente de aprendizaje más motivador, dinámico y efectivo, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y desarrollar habilidades de forma más significativa.

7.1.2 Características de las estrategias lúdicas

Como indican Borja y Enciso (2022):

Las características de las estrategias lúdicas son la independencia y la libertad en realizar las actividades, la organización de las acciones de una manera propia y específica de acuerdo a cada una de las vivencias de los estudiantes para de esta manera conocer su realidad y reafirmar su personalidad frente a la sociedad que lo rodea (pág. 17).

Una característica importante de las estrategias lúdicas es que fomentan la socialización de ideas entre los estudiantes, facilitando su integración dentro del grupo de trabajo. Estas estrategias también promueven el respeto y la aceptación de normas, ya que al participar en juegos, los alumnos interiorizan reglas que pueden aplicarse en distintos entornos, siempre con el objetivo de lograr aprendizajes significativos.

El juego es una herramienta valiosa y esencial para el desarrollo integral del niño, especialmente cuando él asume un rol activo en las actividades propuestas por el docente. En este proceso, el docente actúa como un facilitador que establece las condiciones del juego, acompaña a los estudiantes y guía las dinámicas, sin imponerlas.

Además, una característica fundamental del juego es que debe generar diversión en los participantes, permitiéndoles vivir experiencias agradables que más adelante puedan recordar y reflexionar sobre lo aprendido. El juego, por su naturaleza universal, une a las personas a través del entretenimiento, y en el ámbito educativo se transforma en una poderosa estrategia donde jugar también significa aprender.

7.1.3 Principios de las estrategias lúdicas

Los principios de las estrategias lúdicas buscan desarrollar habilidades intelectuales, investigativas, colaborativas y el sentido de identidad cultural. Estas estrategias parten de la idea de que el juego hace el aprendizaje más efectivo y agradable. Se basan en la individualización, la socialización, la autonomía, la creatividad y la intuición. Es fundamental que las estrategias lúdicas sean significativas, promuevan la participación activa y utilicen el juego como herramienta para el desarrollo cognitivo y socioemocional.

Según Mercedes, (2017) expresa que, “uno de los principios de la lúdica es fomentar la curiosidad por el entorno en general constituyéndose en un elemento básico de la postura filosófica de la educación”. (Pág. 26). Es importante recordar que las actividades lúdicas permite un acceso más directo a la vida y al mundo que nos rodea. Esta es una dimensión del desarrollo humano que se manifiesta en la expresión de emociones mediante la risa, el canto, los gritos, los saltos y la alegría en general.

7.1.4 Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son fundamentales en el aula, ya que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje al estimular las inteligencias múltiples y desarrollar capacidades, habilidades y destrezas de forma creativa. Además, promueven la igualdad de oportunidades durante la realización de las actividades escolares.

De acuerdo con Mercedes (2020) menciona que: “El juego es una actividad libre ejecutada y sentida como situada fuera de la vida corriente pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador sin que haya ningún interés ni se obtenga ningún provecho ejecutada durante un determinado tiempo y espacio” (Pág.25).

El juego, como estrategia lúdica, es esencial en la vida diaria, ya que permite vivir nuevas experiencias, asumir responsabilidades y expresar pensamientos y emociones de forma espontánea. Además, fortalece la comunicación, la creatividad y el equilibrio emocional, ayudando al niño a prepararse para una adaptación saludable en la sociedad.

7.2 Definición de lúdica

La lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas

emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Para el aprendizaje, la lúdica es fundamental. Según Yturalde (2024) menciona que, “La lúdica se refiere al uso del juego y la diversión como herramientas pedagógicas. Estas actividades generan un entorno de aprendizaje donde las personas se sienten más comprometidos y abiertos a nuevas experiencias” (párr. 14). Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

7.2.1 Concepto de la lúdica como recurso pedagógico

La lúdica, como recurso pedagógico, se refiere a la incorporación del juego, la recreación y la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar la comprensión, la motivación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Autores como, Lozada, Ceballos & Gonzales (2023) “la actividad lúdica es fundamental en la educación porque facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización y el aprendizaje significativo, propiciando un ambiente satisfactorio y el desarrollo de una personalidad crítica y creativa” (pág. 5).

Por lo tanto, el uso del juego en el aprendizaje no solo hace las clases más divertidas, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollarse mejor. Al jugar, aprenden más fácilmente, se expresan mejor y usan su creatividad.

7.2.2 Importancia del juego en el aprendizaje

La importancia del juego en el aprendizaje de niños, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas, además de hacer el aprendizaje más atractivo y significativo. El juego permite a las personas explorar, experimentar, resolver problemas y expresar su creatividad, lo que contribuye a un desarrollo integral. Según, Salazar (2025) menciona que “el juego es una actividad tanto mental como física que promueve el desarrollo integral del niño a través de la creatividad, el descubrimiento y la exploración” (pág. 2). Por consiguiente, el juego no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo integral de los niños. Al integrar actividades lúdicas en el proceso educativo, se favorece el crecimiento cognitivo, emocional, social y físico, creando un entorno más dinámico y enriquecedor para los estudiantes.

7.3 Lúdica en lo recreativo

El juego no solo es una forma de entretenimiento, sino una herramienta educativa poderosa. Según (Cabrera, 2022) menciona:

Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican (pág. 1).

Por lo tanto, integrar actividades lúdicas en el proceso educativo no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que también favorece el crecimiento cognitivo, emocional, social y físico de los estudiantes, creando un entorno más dinámico y enriquecedor.

7.3.1 Tipos de juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades y acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Cabrera (2022) menciona que “El juego es una actividad recreativa, inherente al ser humano, donde intervienen uno a más participantes. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego” (pág. 10). De esta manera, los juegos recreativos no solo brindan diversión momentánea, sino que también son una herramienta educativa y de socialización que contribuye a la formación integral de los participantes, promoviendo el bienestar y la interacción en diversos contextos sociales y culturales.

Algunos tipos juegos recreativos:

- Juegos de Ida y Vuelta y de Persecución: Los juegos de ida y vuelta tienen una característica de competencia entre equipos en trasladarse de un lugar a otro y regresar, dependiendo de método de juego y sus reglas que implementamos. Jugar a perseguir y a ser perseguido es una de las diversiones preferidas de la infancia.
- Los anillos: Formar equipos, colocarlos en columna y a una señal salen dos compañeros llevando uno de su equipo, este debe estar en cuclillas y agarrado fuerte de sus piernas, los dos lo llevan y le dejan al jugador en una línea trazada y regresan por los demás, hasta llevar a todo el equipo al otro lado, gana el equipo que traslada primero a todo su grupo al lado contrario.

- Toma y dame: Hacer tres equipos, deben formarse en línea recta, al frente esta una pelota, al iniciar el juego sale el primero hacia la pelota, este lanza al siguiente y luego le devuelve, deja la pelota en su sitio y regresa para colocarse al último, pero para el relevo debe tocar la mano del compañero para que este realice lo, mismo, gana el equipo que primero terminan de pasar.
- Los zorros: Se divide en dos equipos, la una mitad se coloca un pañuelo en la cintura dorsal, ellos son los zorros, al dar la señal salen a correr y el otro equipo intenta quitar el pañuelo a los zorros y colocarse para pasar a ser ellos los perseguidos.
- Juegos Con Pelota, y Alcanzar Goles Con La Pelota: El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

7.4 Lúdica en el juego

La lúdica en el juego se refiere a la actitud y la experiencia de disfrute y diversión que se encuentra en la actividad lúdica. Es la forma en que se participa en el juego, con plena conciencia de que se está jugando y disfrutando de la actividad. Como señalan, Román, Martínez y De La Cruz (2024), “el juego es una estrategia esencial para desarrollar la creatividad, la resolución de problemas y la comunicación en el aula que son aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes” (pág.5). Por lo tanto, Esto demuestra que el juego no solo entretiene, sino que también activa procesos mentales y sociales clave, haciendo del aprendizaje una experiencia más significativa y completa para los estudiantes.

7.4.1 Importancia de la lúdica en el juego

La importancia de la lúdica en el juego radica en su capacidad para promover el aprendizaje de forma divertida y significativa, desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, y fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. El juego, como herramienta lúdica, permite a los niños explorar el mundo, resolver problemas y construir su identidad. Moya (2024) menciona que “La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo” (pág. 2). Por lo tanto, el uso de la lúdica en el juego no solo facilita el aprendizaje, sino que también fortalece las relaciones sociales entre los niños, permitiéndoles aprender a

trabajar en equipo, respetar reglas y desarrollar habilidades emocionales esenciales, como la empatía y la autorregulación.

7.4.2 Características de la lúdica en el juego

Las actividades lúdicas se caracterizan por ser divertidas, espontáneas, realizadas voluntariamente y sin obligación, con el objetivo de generar placer y relajación. También pueden ser utilizadas como herramientas educativas, promoviendo el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Según Gómez (2022) menciona:

Las actividades lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes (pág. 7).

Por lo tanto, las actividades lúdicas, al combinar diversión y aprendizaje, ofrecen una forma efectiva de desarrollar habilidades clave, favoreciendo el interés y la participación activa de los individuos en su propio proceso de aprendizaje.

- Son actividades que se realizan en el tiempo libre
- Su objetivo es divertirse, relajarse y liberar tensiones
- Permiten aprender a través del juego
- Estimulan la concentración y agilidad mental
- Mejoran el equilibrio y la flexibilidad
- Aumentan la circulación sanguínea
- Ayudan a que el cerebro libere endorfina y serotonina
- Estimulan la inclusión social

7.4.3 Tipos de juegos lúdicos

Las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral de los niños, y su clasificación varía según el criterio utilizado. Según, Villalobos (2023) menciona que “el método lúdico, es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los

estudiantes se apropien de los temas, impartidos por los docentes utilizando el juego” (párr.4). Esto demuestra que el juego va mucho más allá de solo divertir; también es una valiosa herramienta educativa que motiva a los estudiantes, los involucra activamente en su aprendizaje y contribuye al desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales.

Una clasificación común distingue entre juegos psicomotores, cognitivos, afectivos y sociales, cada uno enfocado en diferentes áreas del desarrollo infantil. Además, según su función educativa, se pueden categorizar en juegos educativos, competitivos, cooperativos, heurísticos, tradicionales y multiculturales.

- **Juegos de mesa:** Parchís, ludo, dominó, cartas, etc.
- **Juegos de aire libre:** Escondite, rayuela, comba, etc.
- **Juegos de destreza mental:** Puzzles, crucigramas, sudoku, etc.
- **Juegos de rol:** Simulaciones, juegos dramáticos, etc.
- **Juegos cognitivos:** Estimulan el pensamiento, la memoria, la atención, la concentración y el razonamiento lógico.
- **Juegos afectivos:** Ayudan a desarrollar las emociones, la empatía y la comunicación.
- **Juegos sociales:** Fomentan la interacción, la colaboración y la resolución de conflictos.
- **Juegos psicomotores:** Juegos de equilibrio, juegos de coordinación, juegos de fuerza, etc.
- **Juegos sensoriales:** Juegos con diferentes texturas, colores, sonidos, etc.

7.4.4 Integración del juego en el currículo escolar

La integración del juego en el currículum escolar es de vital importancia, debido a los múltiples beneficios que aporta al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al integrar el juego en el currículum escolar se propicia un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y divertido, creando oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes.

El diseño de actividades lúdicas acorde al currículo educativo es esencial para asegurar la pertinencia y relevancia de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Moya (2024), menciona que “estas actividades deben estar alineadas con los objetivos y contenidos del currículo, permitiendo a los estudiantes adquirir los conocimientos y habilidades esperadas en cada etapa educativa” (pág.17). De esta manera, se garantiza que los juegos lúdicos no solo sean entretenidos, sino también efectivos para el desarrollo integral de los alumnos.

7.5 Aplicación pedagógica de la estrategia lúdica

La aplicación pedagógica de las estrategias lúdicas se ha convertido en un recurso clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la educación básica. Estas estrategias no solo permiten dinamizar las clases, sino que también fomentan una mayor participación, comprensión y motivación en los estudiantes. Al incorporar el juego como herramienta didáctica, el aprendizaje se vuelve más significativo, activo y emocionalmente enriquecedor. Según Paredes (2020) menciona que “La aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes y despierta interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema, se considera que la aplicación de dichas estrategias son útiles e importantes en el proceso educativo” (Pág.51). De esta manera impulsan al estudiante a poner mayor interés por aprender la asignatura de manera agradable y entretenida, y además le permiten desarrollar habilidades, destrezas, valores y exteriorizar sentimientos y emociones reforzando así su parte emocional.

7.5.1 Importancia de la estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje

La estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere a la utilización de actividades y juegos como herramientas para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades en los niños. Aun con todos los antecedentes de estudio de grandes pensadores, pedagogos y psicólogos, quienes han sustentado la importancia de la estrategia lúdica en la educación, ésta no es implementada en la mayoría de los centros escolares, por lo que se cuestiona el tipo de educación tradicionalista que sigue permeando en la mayoría de las escuelas.

La estrategia lúdica en la educación es fundamental para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Como menciona Quintanilla (2021), “el juego permite desarrollar diversas habilidades cognitivas y socioemocionales, además de fomentar la creatividad y el pensamiento crítico” (pág.8). A través del juego, los estudiantes pueden experimentar, explorar y resolver problemas de manera activa y participativa. Esto contribuye a crear un ambiente favorable para el aprendizaje y favorece la adquisición de nuevos conocimientos.

La estrategia lúdica juega un papel fundamental en el ámbito educativo debido a sus múltiples beneficios. Según Bona (2021), “el juego favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje al convertirlo en una experiencia significativa y placentera para los estudiantes”

(pág. 7). Al utilizar esta estrategia, se estimula la motivación intrínseca, la curiosidad y la autonomía, ya que el estudiante se convierte en protagonista activo de su propio aprendizaje. Además, el juego promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, al tiempo que fortalece la relación entre docentes y estudiantes. En este sentido, la estrategia lúdica se muestra como una herramienta eficaz para lograr una educación más dinámica, participativa y significativa.

7.5.2 Beneficios de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La utilización de la estrategia lúdica y de gamificación en la educación tienen un sinnúmero de beneficios, los cuales serán sustentados a continuación por distintos autores, pero se resalta la contribución que se tiene a la reducción del estrés y mejora del clima escolar, cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas y de gamificación, experimentan una sensación de bienestar, disfrute y diversión, lo que contribuye a aliviar tensiones y reducir el estrés asociado a la carga académica.

Al respecto, Moya (2024) menciona que:

La estrategia lúdica ofrece diversos beneficios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, promueve la motivación y el interés por aprender, ya que el juego y la diversión generan un ambiente propicio para la participación y el compromiso con las actividades (pág. 12).

Además, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, al enfrentar a los estudiantes a situaciones desafiantes dentro de los juegos. Asimismo, fortalece la creatividad y la imaginación, al permitir que los estudiantes exploren diferentes alternativas y soluciones en un entorno lúdico. Por último, la estrategia lúdica también favorece la socialización y el trabajo en equipo, al impulsar la interacción entre los estudiantes y la colaboración para alcanzar objetivos comunes.

7.5.3 Aplicación de la estrategia lúdica en el aula

El uso de estrategias lúdicas en el aula promueve un aprendizaje significativo y motivador. Estas permiten a los estudiantes aprender de forma práctica y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y motoras. Además, integrar tecnología en juegos educativos fortalece la enseñanza, haciendo el aprendizaje más entretenido y efectivo.

Según, Arnau (2022) explora “el uso de las metodologías lúdicas en el aula como una estrategia pedagógica innovadora. Estas metodologías se centran en incorporar el juego como elemento principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (pág. 10). Son diseñadas de manera que fomenten la participación activa de los estudiantes, promoviendo su motivación, capacidad de colaboración, creatividad y pensamiento crítico. Al implementar estas metodologías, los docentes pueden transformar el ambiente de aprendizaje y proporcionar experiencias educativas más dinámicas y significativas para los alumnos.

Para introducir el juego en el aula, es necesario adoptar un enfoque pedagógico basado en la ludificación. Según Quintanilla (2021), “el juego en el aula permite a los alumnos experimentar, explorar y aprender de manera práctica, al integrar la estrategia lúdica en el proceso educativo, se promueve un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde este juega un papel activo en su propio aprendizaje” (pág. 10). Esto implica diseñar actividades que combinen el juego con los contenidos curriculares, de modo que los estudiantes puedan aprender divirtiéndose. Los docentes pueden utilizar juegos de mesa, juegos de rol, simulaciones o incluso aplicaciones digitales en sus clases. Asimismo, es importante establecer un ambiente de confianza y creatividad, donde los estudiantes se sientan cómodos para participar y explorar a través del juego.

7.5.4 Rol del docente en la estrategia lúdica

El docente, ser humano que inspira y puede tener un impacto positivo en la vida de sus alumnos, tiene en sus manos el poder de transformar la educación. Desde la selección y planificación de actividades hasta la monitorización del progreso de los estudiantes, su labor es fundamental. Actúa como mediador activo, garantizando la comprensión de las reglas y objetivos del juego, y brinda retroalimentación constructiva para mejorar el aprendizaje. Paredes (2020) menciona que “el docente tiene un gran responsabilidad a la hora de escoger las actividades lúdicas para trabajar con sus estudiantes ya que hoy en día existen variedad de opciones lúdicas que están pensadas para crear una atmósfera de confianza y distensión” (pág. 41). Asimismo, algunas de estas actividades busca aumentar la motivación y lograr una mayor implicación, otras en cambio sirven para focalizar en lenguajes no verbales, tales como el lenguaje corporal, la mímica y gestos, entrenando en estrategias de compensación para poder expresarse sin palabras.

7.5.5 La importancia de la gamificación en la educación

La Gamificación permite un aprendizaje mediante la utilización del juego, descubriendo conceptos reales sobre la temática que el docente previamente ha planificado, convirtiéndolo en una vía que permite el acceso al conocimiento, mediante la adquisición de habilidades; creando destrezas en los estudiantes.

Según Gestión centros formativos (2021), “la gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje” (párr.5). Por lo tanto, se observa que la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica innovadora y poderosa que está transformando el panorama educativo actual, no solo despierta el interés y el entusiasmo de los estudiantes, sino que también les permite aprender de manera activa y significativa. La implementación de la gamificación en el aula requiere de una planificación cuidadosa y una formación adecuada de los docentes, abriendo un mundo de posibilidades en el ámbito educativo.

7.6 Desarrollo de habilidades mediante la lúdica

La lúdica es un camino que conecta el aprendizaje con la diversión, haciendo que el desarrollo de habilidades sea una experiencia enriquecedora y placentera para todas las edades. De acuerdo con, Garcés (2023) menciona que “las habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico nos permiten identificar las formas en las que los juegos y actividades lúdicas contribuyen a dicho desarrollo” (pág. 3). Así mismo, las actividades lúdicas, además de animar a participar, decidir y pensar con calma, fortalecen el pensamiento crítico. De esta manera, jugando, los niños no solo aprenden, sino que también mejoran en resolver problemas, trabajar en equipo y manejar sus emociones. Por eso, el juego se vuelve un espacio donde pueden aprender de manera creativa y libre, explorando y cuestionando el mundo que los rodea.

7.6.1 Impacto en el aprendizaje

El impacto en el aprendizaje se refiere a cómo la educación y el proceso de aprendizaje influyen en el desarrollo de conocimientos, habilidades, comportamientos y el desempeño general de una persona. Para Claudio (2022) menciona que, “el proceso de aprendizaje y motivación es esencial para brindar mejor entusiasmo, confianza, seguridad y satisfacción a las actividades generando un ambiente de confianza que pueda regular la responsabilidad y la autonomía de los alumnos” (pág.10). Por lo que, este impacto puede ser individual, social,

laboral y familiar, y se mide a través de la mejora del rendimiento académico, la adaptación al entorno laboral y el bienestar personal.

7.6.2 Habilidades socioemocionales

En la educación y en la vida diaria, es importante entender que nuestras emociones afectan directamente cómo nos relacionamos con las personas y el mundo que nos rodea. Por ello, Salvador (2025) menciona “las habilidades socioemocionales como aquellas conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando interactuamos con otras personas y que nos son útiles para expresar nuestros sentimientos” (párr.3). Por lo tanto, las habilidades socioemocionales son capacidades que las personas aprenden para relacionarse mejor con los demás, expresando sus emociones, opiniones y defendiendo sus derechos. Estas incluyen el autoconocimiento, autocontrol, empatía y colaboración, desarrollar estas habilidades es fundamental para que puedan comunicarse de manera asertiva y alcanzar sus metas en la vida social.

7.6.3 Tipos de habilidades socioemocionales

Para entender mejor el desarrollo socioemocional, es útil clasificar las habilidades según cómo funcionan en la vida diaria. Estas se dividen en tres grupos: habilidades personales, sociales y de aprendizaje, y cada una juega un papel fundamental para el bienestar individual y para convivir bien con los demás (Sanchis, 2020, párr. 5).

- **Habilidades personales:** Son las cualidades que ayudan a cada persona a desenvolverse bien en su vida diaria.
- **Habilidades sociales:** Son las que facilitan tener relaciones positivas y satisfactorias con los demás.
- **Habilidades de aprendizaje:** Son las que permiten aprender de manera significativa y útil, tanto para la vida personal como para la sociedad.

7.7 Desarrollo socioemocional

El aprendizaje socioemocional es un proceso para adquirir habilidades para identificar y manejar las emociones, desarrollar atención y preocupación para los demás, crear circunstancias positivas, tomar decisiones responsables y resolver situaciones difíciles. Según, Charles (2023) menciona que, “el desarrollo socio-emocional es el proceso mediante el cual un niño llega a comprender los sentimientos de los demás, los sentimiento propios, y adquiere una base emocional segura sobre la cual ir construyendo la relación consigo mismo y los demás”

(párr.1). En este sentido, el desarrollo socioemocional en estudiantes se refiere al proceso de aprendizaje de habilidades para identificar y manejar las propias emociones, así como las de los demás, construir relaciones positivas, tomar decisiones responsables y afrontar situaciones complejas de manera efectiva.

7.7.1 Importancia de desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional es esencial en la educación integral del estudiante, pues no solo mejora el desempeño escolar, sino que también fomenta la salud mental, la resistencia y la convivencia armónica en el aula. Según, Joanna (2024), “El desarrollo de habilidades socioemocionales en la infancia es crucial por varias razones. En primer lugar, estas habilidades son fundamentales para la salud mental y emocional de los niños” (párr.10). Pues les permiten expresar y comprender sus emociones, lo que contribuye a un bienestar emocional más duradero. Esto evidencia que una educación centrada en aspectos socioemocionales no solo cultiva estudiantes más balanceados emocionalmente, sino también más empáticos, confiados en sí mismos y aptos para afrontar desafíos personales y académicos con más madurez.

7.7.2 Impacto del desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional de los estudiantes tiene un impacto significativo de manera considerable en su bienestar integral, su desempeño escolar y su habilidad para adaptarse a la comunidad. Este progreso incluye la habilidad para entender y manejar las emociones, construir vínculos sanos, tomar decisiones conscientes y lograr objetivos personales.

Los estudios revisados también abordaron el impacto a largo plazo de las prácticas educativas que promueven el desarrollo socioemocional. En general, se observó que los niños que participan en programas que fomentan el desarrollo socioemocional presentan mejores resultados en términos de bienestar emocional, ajuste social y éxito académico en años posteriores (Calderón & Martínez, 2024, pág.7).

Esto demuestra que la inversión en el desarrollo socioemocional desde la infancia no solo mejora la convivencia y el aprendizaje en el presente, sino que también tiene impactos positivos duraderos en la vida futura de los alumnos, preparándoles para afrontar retos personales, sociales y académicos con más armonía y capacidad de resistencia.

7.7.3 Características del desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional es esencial para lograr objetivos personales y laborales, pues contribuyen a manejar la incertidumbre y los desafíos de una sociedad que cambia continuamente. Estas habilidades se desarrollan de manera constante en todos los contextos donde el ser humano interactúa. Específicamente, el entorno educativo tiene un rol crucial, dado que promueve su aprendizaje y fortalecimiento, aportando al desarrollo personal del estudiante.

Las habilidades socioemocionales son herramientas que permiten identificar, comprender y gestionar las emociones propias, pero también permiten hacerlo con las de los demás; ayudando de esta manera a la construcción de relaciones interpersonales e intrapersonales al ser más empáticos, al desarrollar relaciones positivas y en la creación y consecución de un proyecto de vida acorde con las expectativas y metas individuales (CASEL, 2017, pág.17).

Esto evidencia que el desarrollo socioemocional no solo potencian la inteligencia emocional, sino que además guían a los alumnos hacia una vida más equilibrada, con vínculos sanos y objetivos personales definidos, lo cual impacta directamente en su bienestar actual y futuro.

7.8 Educación socioemocional

La educación socioemocional fomenta el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en los alumnos, con el objetivo de que manejen sus emociones, establezcan vínculos saludables y tomen decisiones éticas y responsables. “La educación socioemocional se trata de un proceso de aprendizaje en el que un estudiante le da paso a su vida, a los valores, las habilidades y las actitudes que les permitirán comprender y manejar sus emociones” (Rojas, 2020, párr. 4). Esto permite que los estudiantes no solo mejoren su bienestar personal, sino que también fortalezcan su capacidad para convivir, resolver conflictos y construir relaciones basadas en el respeto y la empatía, aspectos fundamentales para su desarrollo integral.

7.8.1 El docente en la educación socioemocional

Los docentes que desarrollan habilidades socioemocionales están mejor preparados para manejar sus propias emociones, organizar el aula eficientemente, establecer normas claras y promover un clima de respeto y apoyo entre sus estudiantes. Así, promueven el crecimiento socioemocional de los estudiantes. Según, Angulo y Pérez (2021) destacan que “un profesor que cuenta con habilidades socioemocionales sabe cómo mantener el control de la clase, es

organizado, mantiene la calma y logra construir un ambiente de aprendizaje adecuado para el desarrollo socioemocional de sus estudiantes” (pág.4). Esto evidencia que la competencia socioemocional del docente es clave no solo para el manejo efectivo del aula, sino también para crear un ambiente propicio que favorezca el bienestar emocional y el aprendizaje integral de los estudiantes.

7.8.2 Importancia de la educación socioemocional

La educación socioemocional es importante porque ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para manejar sus emociones y relaciones, lo que mejora su bienestar personal y facilita un mejor desempeño académico, preparándolos para enfrentar retos dentro y fuera del aula. Según Polo (2022) afirma que “la importancia de la educación socioemocional radica en su capacidad para ayudar a los niños a comprender y a gestionar sus emociones, a establecer y mantener relaciones positivas, y a tomar decisiones responsables” (párr.23). Esto demuestra que la educación socioemocional es clave para el desarrollo integral de los niños, ya que les proporciona habilidades esenciales para manejar sus emociones, relacionarse adecuadamente con otros y tomar decisiones conscientes que beneficien su crecimiento personal y social.

7.8.3 Beneficios de la educación socioemocional

El desarrollo socioemocional en el ámbito educativo ha demostrado ser un factor clave para mejorar no solo el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional y social de los estudiantes. Al integrar estas competencias en la enseñanza, se fortalecen las habilidades necesarias para la vida y se previenen conductas de riesgo. Según, UNESCO (2025) menciona que “el aprendizaje socioemocional es un proceso de adquisición de competencias para identificar y manejar las emociones, desarrollar la atención y la preocupación por los demás, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y abordar de manera eficaz las situaciones complejas” (pág.1). En este sentido, refleja que dichas competencias no solo mejoran el rendimiento académico y el bienestar emocional, sino que también fortalecen las relaciones interpersonales, la empleabilidad y la recuperación frente a situaciones adversas, al tiempo que reducen la deserción escolar, el acoso, la ansiedad, la discriminación y otros factores de exclusión social.

7.9 Rol docente en el desarrollo socioemocional

El rol del docente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes es fundamental. Los maestros no solo transmiten conocimientos académicos, sino que también

moldean las habilidades sociales y emocionales de sus alumnos, influyendo en su capacidad para relacionarse, gestionar sus emociones y desenvolverse en diversos contextos.

Según, Villaseñor (2022) menciona que:

Los maestros constituyen una referencia para los estudiantes en el salón de clase e influyen en su desarrollo socioemocional a través de la manera en que modelan las habilidades socioemocionales, fomentan la interacción maestro-estudiante, dirigen y organizan el salón de clase, entre otras prácticas –ya sea de forma intencional o no (párr.5).

Los maestros que son competentes socioemocionalmente suelen manejar mejor sus emociones, gestionar el salón de clase de forma más efectiva, establecer códigos de conducta, desarrollar interacciones más comprensivas y alentadoras con sus estudiantes y, por ende, estimular el desarrollo socioemocional de sus estudiantes.

7.9.1 Enseñar habilidades socioemocionales

Enseñar habilidades socioemocionales implica ayudar a los estudiantes a desarrollar la capacidad de entender y manejar sus emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir empatía por los demás, construir relaciones saludables y tomar decisiones responsables. Según Ministerio de Educación Nacional (2022) manifiesta que “enseñar habilidades socioemocionales de forma explícita son algunas intervenciones que consisten en implementar una secuencia del tipo planear, ejecutar y revisar una tarea con los maestros y demás estudiantes” (párr.9). Esto permite que los estudiantes desarrollen una mayor conciencia de sí mismos, regulen sus emociones ante situaciones complejas y aprendan a convivir de manera respetuosa y colaborativa. Además, al trabajar estas habilidades de forma intencionada y guiada, se favorece un ambiente escolar más empático, seguro y propicio para el aprendizaje significativo.

7.9.2 Interacción y relación maestro-estudiante

La estrategia lúdica en la relación maestro-estudiante busca mejorar la interacción en el aula a través del juego, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y efectivo. De acuerdo con Villaseñor (2022) “es fundamental que los maestros demuestren que les importan sus estudiantes, que traten de ser justos y que aporten calidez y apoyo” (párr.8). De esta manera, Esto fortalece el vínculo afectivo entre docente y estudiante, generando confianza y apertura, lo cual facilita no solo el aprendizaje académico, sino también el

desarrollo emocional. Cuando el maestro se involucra de manera empática y cercana, el estudiante se siente valorado, lo que aumenta su motivación, autoestima y disposición para participar activamente en clase.

7.9.3 Utilizar lenguaje socioemocional

El lenguaje socioemocional se refiere al uso de palabras y expresiones que reflejan y promueven la comprensión y gestión de las emociones propias y ajenas, así como el desarrollo de habilidades sociales. Se trata de un enfoque comunicativo que busca fortalecer la empatía, la conexión interpersonal y el bienestar emocional. Según, Villaseñor (2022) menciona “que los maestros pueden motivar a sus estudiantes utilizando lenguaje que alienta el esfuerzo y trabajo, promueve la afirmación positiva, o los ayuda a comparar su realidad presente con el futuro que desean (contrastar mentalmente)” (párr.7). Esto permite que los estudiantes se sientan reconocidos y valorados, lo cual fortalece su autoconfianza y capacidad para enfrentar desafíos. Además, el uso constante de un lenguaje socioemocional positivo en el aula contribuye a crear un entorno más respetuoso, empático y motivador, donde cada estudiante puede desarrollarse integralmente.

7.9.4 Promover el aprendizaje basado en la cooperación

Para fomentar el aprendizaje basado en la cooperación, es fundamental crear un ambiente donde los estudiantes trabajen juntos, se apoyen mutuamente y compartan conocimientos para lograr objetivos comunes. Esto implica promover la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal, la interacción estimuladora y la evaluación conjunta. De acuerdo con Aguilera (2023), “el aprendizaje colaborativo es un método de enseñanza que se centra en que los estudiantes trabajen en grupos para lograr objetivos educativos en común” (párr.1). Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades sociales esenciales como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. Además, al trabajar en equipo, los estudiantes fortalecen su sentido de pertenencia y compromiso con el aprendizaje, creando un ambiente escolar más inclusivo y colaborativo.

7.10 El juego en el desarrollo socioemocional de los estudiantes

El juego es una herramienta fundamental en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que les permite explorar, aprender y practicar habilidades sociales y emocionales en un entorno seguro y divertido. Mediante el juego, los niños fomentan la empatía, aprenden

a gestionar sus emociones, solucionan disputas y establecen vínculos interpersonales sanos. Cabezas (2021) señala que, “el juego como estrategia para desarrollar las habilidades socioemocionales en el área infantil es un tema muy estudiado, debido a que es una técnica de aprendizaje eficaz en los niños” (pág.12). Por ello, el juego no solo facilita el aprendizaje socioemocional, sino que también fortalece el bienestar integral de los estudiantes al promover un desarrollo emocional equilibrado y relaciones sociales positivas desde edades tempranas.

7.10.1 Importancia del juego en el desarrollo socioemocional

El juego es esencial para el desarrollo socioemocional de los niños, pues les facilita aprender a interactuar con otros, comprender los límites sociales, potenciar habilidades de comunicación, solucionar conflictos y controlar sus emociones. Mediante el juego, los niños descubren diversos roles, adquieren habilidades para colaborar, compartir y negociar, estableciendo así los cimientos para relaciones sociales sanas en el futuro. “El juego es una de las actividades más fundamentales en la vida de los estudiantes. A través del juego, no solo se divierten, sino que también aprenden, exploran y desarrollan habilidades esenciales para su crecimiento emocional, social y cognitivo” (Integraclinic, 2023, párr.1).

Por lo tanto, el juego debe ser considerado una herramienta pedagógica clave. A través de él, los niños aprenden a regular sus emociones, a interactuar con los demás, a desarrollar su creatividad y a enfrentar desafíos cotidianos. No se trata únicamente de entretenimiento, sino de una estrategia educativa fundamental que contribuye activamente al crecimiento integral de los estudiantes, especialmente en sus dimensiones emocionales y sociales.

7.10.2 Características del juego en el desarrollo socioemocional

El juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica. Varias investigaciones han evidenciado que el juego aporta de manera significativa al crecimiento emocional, social y cognitivo de los niños. Mediante diferentes formas de juego, los niños aprenden a manejar sus emociones, a relacionarse con otros, a fomentar su creatividad y a afrontar retos. Estas actividades recreativas promueven el desarrollo de competencias socioemocionales esenciales para su bienestar y adaptación a la sociedad.

De tal manera manifiesta, Sierra (2021) menciona que:

El juego es fundamental en el desarrollo socioemocional de los niños. A través del juego aprenden, exploran y se expresan, al mismo tiempo que establecen relaciones con los

demás. Potencian su imaginación, desarrollan habilidades socioemocionales y psicomotoras, y fortalecen su capacidad de regulación emocional (pág.2).

Por esta razón, comprender las características del juego y su impacto en el desarrollo socioemocional posibilita a los docentes y familias aprovechar al máximo este recurso, creando entornos y actividades que promuevan el aprendizaje emocional, la interacción social positiva y el bienestar integral de los niños.

7.10.3 El juego como elemento didáctico

El juego es un elemento didáctico crucial que promueve el aprendizaje, el crecimiento cognitivo y el crecimiento socioemocional de los estudiantes. Al incorporar el juego en el proceso de enseñanza, se genera un entorno más motivador y participativo, donde los estudiantes aprenden mientras se divierten. Según Román (2017), afirma que “el juego educa y que desde hace décadas está considerado el principal medio de aprendizaje para los niños ya que el juego motiva proporcionando un clima especial para el aprendizaje” (pág.18). De esta manera, demuestra que el juego no solo debe considerarse un instante de diversión, sino también como una estrategia pedagógica fundamental que facilita a los alumnos el desarrollo de habilidades, asumir roles, la resolución de conflictos y el fortalecimiento de su autoestima en un ambiente seguro y creativo.

7.11 Habilidades socioemocionales de los estudiantes

Las habilidades socioemocionales son capacidades que permiten a los estudiantes entender y manejar sus emociones, así como comprender y relacionarse con las emociones de los demás. También les ayudan a tomar decisiones responsables y a crear relaciones positivas. Estas habilidades son fundamentales para el bienestar integral y el éxito escolar de los alumnos. De acuerdo con Livekid (2024) menciona que, “las habilidades socioemocionales adquieren una importancia aún más destacada, ya que forman la base para el crecimiento de los niños y su capacidad para enfrentar los desafíos que se vayan encontrando durante su vida” (párr.3). Estas habilidades no solo son esenciales para que los estudiantes tengan éxito en su vida académica, sino que también les ayudan a formar relaciones sanas y a desarrollar una personalidad equilibrada y fuerte.

7.11.1 Empatía

En ese sentido, fomentar la empatía desde los primeros años escolares es crucial para la convivencia y el respeto entre los estudiantes. Cuando un niño aprende a ponerse en el lugar

del otro, no solo mejora sus relaciones, sino que también desarrolla una mayor comprensión emocional, fundamental para su bienestar y el de su entorno. Según Łuszczkiewicz (2024) menciona que, “promover la empatía, es esencial para que los niños comprendan cómo funcionan los sentimientos de sus compañeros, fomentando la creación de amistades sólidas y la construcción de un ambiente escolar positivo” (párr.4). Además, en el aula, se puede implementar actividades que ayuden a los niños a desarrollar la empatía, como contar historias que resalten la importancia de comprender y compartir emociones. Así, poco a poco, ellos empiezan a conectar con los sentimientos de los demás y a ponerse en su lugar.

7.11.2 Autoconciencia

La autoconciencia, parte fundamental de las habilidades socioemocionales, es la capacidad de reconocer y comprender las propias emociones, pensamientos y valores, así como su influencia en el comportamiento. En esencia, implica conocerse a uno mismo, identificar fortalezas y debilidades, para regular las emociones y tomar decisiones más acertadas. La autora Łuszczkiewicz (2024) afirma que, “la autoconciencia se puede cultivar a través de prácticas que permitan a los niños explorar sus propias emociones y en las que se pregunten a sí mismos como se sienten” (párr.5). Además, actividades como el uso de diarios de emociones o círculos de discusión pueden ayudarles a expresar lo que sienten, fortaleciendo así su capacidad para comprenderse a sí mismos y a los demás.

7.11.3 Autorregulación emocional

La autorregulación emocional es una habilidad clave que los niños deben desarrollar desde pequeños. Les ayuda a controlar sus impulsos, responder adecuadamente a distintas situaciones y adaptarse mejor, tanto en casa como en la escuela. Según Arango (2024) “la autorregulación emocional es la capacidad de gestionar y controlar nuestras emociones de manera consciente y adaptativa. Implica reconocer, entender y manejar adecuadamente nuestras emociones en diversas situaciones” (párr.6). De esta manera la autorregulación emocional es fundamental en la escuela, donde los niños enfrentan diversas emociones y situaciones. Estrategias como la respiración y la meditación les ayudan a manejar el estrés y a mantener un ambiente de aprendizaje tranquilo y enfocado en mejorar constantemente.

7.11.4 Habilidades sociales

Las habilidades sociales son fundamentales porque los niños están siempre interactuando con sus compañeros. Aprender a comunicarse bien, trabajar en equipo y resolver

conflictos ayuda a crear un ambiente positivo y a desarrollar capacidades que les serán útiles toda la vida.

Las habilidades sociales, están referidas a la manifestación de un conjunto de conductas específicas, las cuales se utilizan competentemente para realizar una tarea, acción o problema de carácter interpersonal. De igual manera, las habilidades sociales son concebidas como comportamientos aprendidos en la vida diaria y no como atributos de la personalidad (León & Lacunza, 2020, pág.10)

De esta manera, integrar las habilidades socioemocionales no solo mejora el aprendizaje, sino que también forma niños con inteligencia emocional y valores éticos. Estas habilidades benefician su crecimiento personal y establecen las bases para un aprendizaje significativo y relaciones saludables a lo largo de su vida.

7.12 Desarrollo Socioemocional en el aula

El desarrollo de las habilidades socioemocionales en la escuela es clave para crear un ambiente de aprendizaje positivo y apoyar el desarrollo completo de los estudiantes. Gracias a estas habilidades, los alumnos pueden entender y manejar sus emociones, llevarse bien con los demás y enfrentar los retos con confianza y eficacia. “El desarrollo socioemocional en el aula se refiere al proceso de promover habilidades emocionales y sociales en los estudiantes, como la empatía, la autorregulación y la colaboración, para mejorar su bienestar y rendimiento académico” (Pérez, 2023, párr.4). Por lo tanto, desarrollar estas competencias desde temprana edad no solo fortalece el rendimiento académico, sino que también cuida la salud emocional y social de los estudiantes, sentando las bases para un aprendizaje más profundo y duradero.

7.12.1 Fomentar la empatía

Promover la empatía en el aula no solo favorece la convivencia, sino que también construye un entorno de aprendizaje más inclusivo y colaborativo. Según ID Docente (2024), “el desarrollo socioemocional en el aula se refiere al proceso de promover habilidades emocionales y sociales en los estudiantes, como la empatía, la autorregulación y la colaboración, para mejorar su bienestar y rendimiento académico” (párr.1). Asimismo, para fomentar la empatía en el aula el docente debe modelar la escucha activa, validar las emociones de los alumnos y diseñar actividades de role-playing que les permitan asumir la perspectiva del otro. De esta manera, la empatía se convierte en una práctica palpable que fortalece la comprensión mutua, reduce conflictos y promueve el respeto diario entre compañeros.

7.12.2 Integrar el desarrollo socioemocionales en el currículo

Por ello, incluir el desarrollo socioemocional en el currículo escolar es fundamental para formar estudiantes íntegros, capaces de manejar sus emociones, relacionarse bien con los demás y resolver conflictos de manera efectiva. Estas habilidades no deben enseñarse por separado, sino que deben incluirse en todas las materias de forma integrada. Según, Pérez (2023) menciona que “el sistema educativo debe reconocer que el desarrollo de habilidades socioemocionales no es una tarea separada, sino que debe estar integrado en el currículo del alumnado” (párr.6). Asimismo, los docentes pueden incluir actividades y proyectos que promuevan la empatía, el trabajo en equipo, la comunicación clara y la resolución de problemas dentro de las distintas materias.

7.12.3 Promover la autorreflexión

Promover la autorreflexión en el desarrollo socioemocional significa ayudar a las personas a comprender y manejar sus propias emociones, pensamientos y comportamientos, además de reconocer los sentimientos de los demás y construir relaciones saludables. Esto se logra mediante estrategias como la reflexión guiada, fomentar la empatía y practicar una comunicación efectiva. Para, Pérez (2023) señala que “Los educadores pueden enseñar estrategias de autorreflexión, como el diario de emociones, la meditación o la práctica de la atención plena” (párr.4). Estas técnicas ayudan a los estudiantes a explorar y entender sus emociones, lo que les permite desarrollar una mayor conciencia emocional y aprender a controlar mejor sus reacciones.

7.12.4 Fomentar un entorno seguro

Un entorno escolar seguro es la base necesaria para que los estudiantes puedan explorar sus emociones y establecer relaciones saludables. Sin esta seguridad, el aprendizaje socioemocional se ve limitado, ya que los alumnos no se sienten libres para expresarse ni para participar activamente. Según, Pérez (2023) menciona que, “un entorno escolar seguro y de apoyo es fundamental para el desarrollo de habilidades socioemocionales. En este sentido, los educadores deben crear un ambiente en el que los estudiantes se sientan valorados, respetados y escuchados” (párr.3). Por lo tanto, esto se consigue promoviendo la inclusión, alentando la participación activa de todos los estudiantes y estableciendo normas claras de convivencia. Cuando los alumnos se sienten seguros, es más fácil que expresen sus emociones y se involucren en actividades que impulsan el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

7.12.5 Promover la colaboración y la resolución de conflictos

El desarrollo de la colaboración y la resolución de conflictos son fundamental en el aprendizaje socioemocional, ya que ayuda a los estudiantes a relacionarse mejor y a manejar los desacuerdos de manera positiva y constructiva. Según la autora Pérez (2023) menciona que, “las habilidades socioemocionales también están estrechamente relacionadas con la capacidad de colaborar y resolver conflictos de manera efectiva” (párr.5). Por lo tanto, los educadores pueden usar actividades grupales para fomentar el trabajo en equipo y la comunicación. Estas dinámicas también ayudan a los estudiantes a desarrollar empatía y a manejar el estrés y los desacuerdos de forma positiva, promoviendo una convivencia armoniosa.

8. PREGUNTAS CIENTIFICAS

- ¿De qué manera se relacionan las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional de los estudiantes?
- ¿Qué tipos de estrategias lúdicas utilizan los docentes para apoyar el desarrollo socioemocional en el aula?
- ¿Qué estrategias pedagógicas basada en actividades lúdicas pueden fomentar el desarrollo socioemocional en los estudiantes?

9. MARCO METODOLÓGICO

En este trabajo investigativo se abordará cada uno de los pasos utilizados dentro de la metodología, partiendo desde el paradigma, enfoque y los tipos de investigación a utilizarse, en el transcurso de esta investigación, también se hará uso de métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información que se usará para recopilar la información verídica.

9.1 Paradigma Interpretativo

La presente investigación se basa en el paradigma interpretativo, ya que permite comprender a profundidad las experiencias y emociones de los estudiantes en su desarrollo socioemocional a través de estrategias lúdicas. Frente a ello, Husserl (1998), menciona que “el paradigma interpretativo pretende explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos” (p. 202). Es decir que, permite profundizar y comprender la problemática desde su entorno, explorando su esencia y veracidad, misma que permite una comprensión más profunda y holística, facilitando intervenciones educativas más adecuadas y efectivas en el aprendizaje lúdico y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

9.2 Enfoque cualitativo

El presente trabajo investigativo se fundamenta en la investigación cualitativa ya que permite comprender la realidad del contexto educativo y explorar fenómenos que resulta indispensable para su comprensión. De acuerdo con Sampieri (2014), “una investigación bajo el enfoque cualitativo, se pretende describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, para que el investigador forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado” (p.27). Por ende, este enfoque se basa en describir, comprender e interpretar experiencias y percepciones, basándose en una comprensión profunda y contextualizada, lo que permite diseñar estrategias lúdicas más efectivas para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje.

9.3 Tipo de investigación bibliográfica y de campo

En el presente trabajo se realizará con la investigación documental o bibliográfica, debido a que se efectuará la búsqueda, recolección, revisión y análisis de la información disponible en documentos impresos y fuentes bibliográficas tales como: libros, artículos académicos, informes, tesis, entre otros, en la cual aportaran significativamente en el desarrollo del marco teórico. Por ende, Rubio (2020), menciona que "la investigación documental, o bibliográfica, es aquella en la que se obtiene, selecciona, organiza, interpreta, compila y analiza información acerca de una cuestión que es objeto de estudio a partir de fuentes documentales" (p. 9). Además esta, investigación facilita la recopilación, selección, análisis e interpretación de la información de las diversas fuentes documentales, como revistas, libros, artículos científicos, informes y otros materiales escritos o audiovisuales.

Por otra parte, esta investigación es de campo es un método de investigación que implica la recolección de datos directamente del lugar donde ocurre el fenómeno de estudio este tipo de investigación se caracteriza por fuentes primarias y se lleva a cabo mediante observaciones, entrevistas, encuestas y experimentos. Según, Arias (2006), la investigación de campo “consiste en la recopilación de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos. (p. 31). Por ende, la investigación de campo es un enfoque metodológico que recopila datos de primera mano en el entorno real donde ocurren los fenómenos estudiados, a través de diferentes métodos en la cual proporciona datos más precisos y contextuales sobre el tema de estudio.

9.4 Diseño de la Investigación

El diseño de la presente investigación es descriptivo, ya que permite observar, analizar y detallar las características de las estrategias lúdicas empleadas por los docentes y su influencia en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Este diseño facilita la comprensión del fenómeno en su contexto natural, sin manipular variables ni intervenir en la realidad. Según Sampieri, Fernández y Collado (2014), “la investigación descriptiva busca especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (pág.15). Por lo tanto, este diseño resulta pertinente, ya que posibilita la observación de la realidad en su estado natural, sin la intervención ni manipulación de variables, lo cual garantiza una evaluación precisa del impacto auténtico que las estrategias lúdicas ejercen sobre el desarrollo socioemocional de los estudiantes. De este modo, se favorece una comprensión integral de cómo dichas prácticas inciden en las dimensiones emocionales y relacionales dentro del ámbito educativo.

9.5 Método Inductivo

El método que se empleará en este proyecto es el método inductivo, ya que parte de lo particular a lo general, permitiendo observar, analizar y conocer aspectos importantes reflejados en la realidad para llegar a conclusiones generales. Según, Narváz (2024) “El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos” (párr.2). En este sentido, el método inductivo parte de premisas particulares hasta llegar a lo general además de que se basa en la observación y en el estudio a profundidad de una realidad, todo eso encaminado en la búsqueda de una respuesta.

9.6 Técnica e instrumento de recolección de información

En esta investigación se utiliza la técnica de la entrevista para conocer a profundidad sobre el fenómeno de estudio y obtener información detallada sobre aspectos clave que se desean investigar. Es así que Castañeda (2018) manifiesta que “La entrevista implica una interacción directa con los investigados, esta técnica es flexible y adaptable, en estas se pueden observar tanto los compartimientos verbales como los no verbales y trata sobre temas como cualidades personales o las sensaciones negativas” (p. 14). Es decir, la entrevista al ser flexible, permite adaptar las preguntas de acuerdo a las respuestas que se desea encontrar en la investigación, de manera que los entrevistados nos proporcionen información sobre cómo las actividades lúdicas implementadas por los docentes inciden en la autorregulación emocional, la empatía, la

comunicación y otras habilidades socioemocionales de los estudiantes. También permitió identificar los juegos y dinámicas más utilizadas, así como las dificultades que enfrentan los docentes en su aplicación, al ser un enfoque directo ofrece una visión más completa y detallada, lo que facilita la obtención de datos descriptivos durante la aplicación del instrumento.

Para la investigación realizada también se utilizará como instrumento la guía de entrevista, la cual debe ir bien estructurada para no causar confusiones sobre quien va a responder la entrevista. De manera que “la guía de entrevista debe contener los datos generales de identificación del entrevistado: datos censales o sociológicos y datos consencientes al tema de investigación” (Hurtado, 2008, p. 463). Por ello, es necesario destacar la importancia de una guía de entrevista bien estructurada, basada en el problema de la investigación, puesto que se desea encontrar respuestas validas sobre las estrategia lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, recopilando datos precisos y reales.

Asimismo, se diseñó una guía de entrevista dirigida a los estudiantes, la cual permitió obtener información valiosa sobre cómo perciben las actividades lúdicas implementadas en el aula y de qué manera estas contribuyen a su desarrollo socioemocional, especialmente en aspectos como la empatía, la autorregulación, la motivación y la convivencia escolar.

9.7 Población y Muestra

El presente trabajo de investigación se basó en una muestra representativa conformada por tres docentes de la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante” quienes fueron seleccionados, por estar directamente vinculados con el nivel educativo en el que se obtuvo la información precisa sobre la implementación del uso de las estrategias lúdicas en el aula y cómo estas influyen en el desarrollo socioemocional de sus estudiantes. Además, se incluyó a tres estudiantes que cursan el cuarto año de educación básica, lo cual nos permitió recoger información sobre la percepción que tienen respecto a las actividades lúdicas aplicadas por sus docentes, así como los efectos que dichas estrategias tienen en sus emociones, relaciones interpersonales y motivación escolar. De esta manera, expresa Calella y Martini (2008), que la población “es el conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones" (p. 83). En este sentido, es importante destacar que la población y muestra en la investigación son importantes, ya que se tomó información de los docentes como de estudiantes, lo que permitió analizar de forma más completa cómo influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

10. RECOPIACIÓN Y PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Matriz de procesamiento de información guía de entrevista a docentes

<p style="text-align: center;">EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “DR. ANTONIO ANTE”</p>					
Nº	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN	PALABRAS CLAVES	SUSTENTO TEÓRICO	ANÁLISIS
1	<p>¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo socioemocional de los estudiantes?</p> <p>¿Por qué?</p>	<p>Docente 1 Sí, porque a través del juego se desarrollan múltiples ámbitos en los niños, entre ellos el social y el emocional. La socialización, especialmente en la infancia, es fundamental como andamiaje para aprendizajes futuros.</p> <p>Docente 2 El juego fomenta la interacción social, la empatía y el desarrollo de habilidades. Porque ayuda a resolver problemas.</p> <p>Docente 3 Las estrategias lúdicas son fundamentales para el desarrollo emocional de los estudiantes, ya que a través del juego pueden expresar sus emociones de forma natural. Las dinámicas lúdicas les permiten</p>	<p>Juego</p> <p>Estrategias lúdicas</p>	<p>En base a los análisis de los docentes, coinciden en que las estrategias lúdicas son muy importantes para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, el juego permite desarrollar diversas habilidades cognitivas y socioemocionales, además fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. Según Garzón (2023) “Las estrategias didácticas lúdicas son herramientas que favorecen los aprendizajes, conocimientos y competencias de los niños” (pág.1). De esta manera, demuestra que el juego no solo entretiene, sino que también enseña y fortalece habilidades clave.</p>	<p>Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades emocionales, mejorar su socialización y participar activamente en su proceso de aprendizaje.</p>

		exteriorizar lo que sienten, incluso aquellas emociones difíciles de verbalizar, como la alegría, la frustración o el miedo.			
2	¿Qué actividades lúdicas utiliza para mejorar la interacción y relaciones entre los estudiantes?	<p>Docente 1 El juego de roles ha sido una de las estrategias utilizadas en el quehacer profesional que ha brindado múltiples beneficios, entre ellos la interacción, la socialización y el desenvolvimiento en público.</p> <p>Docente 2 Juegos que fomenten el reconocimiento de fortalezas y cualidades.</p> <p>Docente 3 Las dinámicas rompehielos son útiles al inicio del proceso, pues permiten que los estudiantes se conozcan mejor entre sí y se sientan más cómodos en el grupo.</p>	Socialización Interacción	Los docentes coinciden en utilizar actividades lúdicas que ayudan a mejorar la interacción y relaciones entre los estudiantes. La socialización es muy importante en el uso del juego como herramienta para facilitar la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales. Definición Wiki (2025) “se refiere a actividades e intercambios alegres entre los participantes, reflejando alegría y festividad” (párr.1). Por lo tanto, esto resalta cómo el juego no solo entretiene, sino que también crea espacios de convivencia y aprendizaje social.	Las actividades lúdicas como el juego de roles, juegos de reconocimiento y dinámicas rompehielos fortalecen las relaciones interpersonales, la integración grupal y la comunicación entre los estudiantes. Estas estrategias son efectivas para promover un clima armónico y colaborativo dentro del aula.
3	¿Cómo considera que las actividades lúdicas fomentan la empatía y la cooperación	<p>Docente 1 Las actividades lúdicas permiten desarrollar la cooperación entre los educandos, así como también hacer empáticos con los demás en el desarrollo del juego. Sus integrantes intercambian objetos o también si un</p>	Cooperación Empatía	Los docentes destacan que las actividades lúdicas son una excelente herramienta para fomentar la empatía y la cooperación entre los estudiantes además favorece un ambiente donde los niños	Las actividades lúdicas promueven la empatía y la cooperación entre los estudiantes al facilitar el reconocimiento emocional y la

	entre los estudiantes?	<p>compañero se lastima o tiene alguna dificultad, el otro demuestra empatía.</p> <p>Docente 2 Juegos de roles, simulaciones y juegos cooperativos</p> <p>Docente 3 Poner a los estudiantes en el lugar del otro. Esto mejora para crear un ambiente relajado y positivo que favorece la interacción sana, el respeto mutuo y la comprensión emocional.</p>		<p>aprenden a interactuar, comunicarse y comprender mejor a sus compañeros. Espai (2023) “los juegos cooperativos son una herramienta lúdica fundamental para el desarrollo de diferentes valores y habilidades sociales en los niños” (párr.1). Así, mediante el juego, la empatía permite reconocer y conectar con las emociones de los demás.</p>	<p>colaboración. Al interactuar mediante juegos, mejoran sus relaciones y fortalecen la convivencia en el aula.</p>
4	¿Qué impacto tienen las estrategias lúdicas en la regulación emocional de los estudiantes?	<p>Docente 1 Las estrategias lúdicas apoyan a mejorar las emociones e impulsos del infante, tornándose un relajante natural. Una actividad lúdica muy recomendada es los Mindfulness.</p> <p>Docente 2 Desarrollar habilidades sociales y aprender de manera significativa.</p> <p>Docente 3 En general, las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en las relaciones emocionales entre los estudiantes, fortaleciendo los vínculos y la convivencia.</p>	Regulación emocional Habilidades sociales	<p>Las estrategias lúdicas ayudan a regular emociones y fortalecen las habilidades sociales y la convivencia entre estudiantes. Actividades como el mindfulness ayudan a los niños a relajarse y a controlar sus impulsos. Gómez (2024) “la regulación emocional implica que las personas no solo tienen emociones; también tienen la capacidad de modificarlas” (párr.7). Por ello, las habilidades sociales mejoran cuando se controla y ajusta adecuadamente las emociones en la interacción con otros y contribuyen a mejorar las relaciones emocionales entre los estudiantes, fortaleciendo la</p>	<p>Las estrategias lúdicas facilitan que los estudiantes regulen sus emociones, controlen impulsos y mejoren sus habilidades sociales, favoreciendo un ambiente de convivencia positiva.</p>

				convivencia y los vínculos dentro del grupo.	
5	¿De qué manera contribuyen las actividades lúdicas a la mejora de la autoestima y confianza de los estudiantes?	<p>Docente 1 El juego contribuye a que los niños tengan confianza en sí mismo y mejora la autoestima cuando se presenta una dificultad y logran solucionarlo. Ellos se sienten seguros de sí mismos y a la vez su ego se eleva.</p> <p>Docente 2 Fomentando la exploración, el descubrimiento de habilidades, la socialización y la construcción de una identidad.</p> <p>Docente 3 Además, contribuyen significativamente al fortalecimiento de la autoestima y la confianza, ya que ofrecen un entorno seguro donde cada niño puede expresarse libremente sin temor al juicio.</p>	Autoestima Confianza Identidad	Las actividades lúdicas proporcionan un espacio de expresión y logro personal que fortalece la autoestima de los estudiantes. El juego permite que los niños descubran sus propias habilidades, enfrenten desafíos y se sientan capaces, lo cual incrementa su autoconfianza. Según Bruner (1997), el juego promueve la autoeficacia, ya que al alcanzar metas dentro de un contexto lúdico, los niños construyen una imagen positiva de sí mismos. Además, Vygotsky (1978) afirma que el juego es una forma de construcción social que permite el desarrollo del yo a través de la interacción con los demás. Por lo tanto, el juego crea un ambiente sin juicio, donde los estudiantes se sienten valorados y con más seguridad en sí mismos. Además, estas actividades fomentan la participación activa y hacen que los estudiantes se sientan capaces frente a los demás,	El juego contribuye a fortalecer la autoestima y la confianza al permitir que los niños descubran sus habilidades y logren superar retos en un entorno seguro.

				fortaleciendo su imagen personal.	
6	¿Cuáles son las estrategias lúdicas que utiliza para ayudar a los estudiantes a resolver conflictos?	<p>Docente 1 Son aquellas que permiten resolver y solucionar conflictos entre los educandos, permitiendo la reflexión, meditación y llegar a buenos términos.</p> <p>Docente 2 Dinámicas grupales de actividades que fomenten la comunicación y la empatía.</p> <p>Docente 3 Herramientas como el “buzón de las emociones” o el “diálogo de títeres” facilitan la expresión emocional segura y el desarrollo del lenguaje emocional, lo cual es clave para el crecimiento socioemocional.</p>	Resolución de conflictos Meditación	Las estrategias lúdicas en el aula, como las dinámicas grupales y herramientas como el "buzón de las emociones" o el "diálogo de títeres", son fundamentales para la resolución de conflictos. Según Almanza y Pacheco (2021), “las estrategias lúdicas orientadas a la resolución de conflictos en el aula ayudan a fortalecer la convivencia escolar y el clima educativo, promoviendo una cultura de paz y respeto” (pág.11). Además, la implementación de estas estrategias permite a los estudiantes reconocer y gestionar sus emociones, facilitando la resolución pacífica de conflictos.	Las dinámicas y los juegos enfocados en la expresión emocional y la reflexión ayudan a los estudiantes a resolver conflictos de manera pacífica y a desarrollar el respeto mutuo.
7	¿Cuál es la metodología que aplica para implementar actividades lúdicas en el aula?	<p>Docente 1 En este nivel se aplica mayoritariamente el juego-trabajo, utilizado como estrategia para desarrollar destrezas, así como aspectos socioemocionales.</p>	Gamificación Retroalimentación	Los docentes mencionan que para aplicar actividades lúdicas usan metodologías como el juego-trabajo y el método lúdico o gamificación, integrando el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La	La gamificación y el aprendizaje activo, acompañados de una planificación reflexiva, aumentan la motivación y el

		<p>Docente 2 Método lúdico o gamificación.</p>		<p>metodología integra la gamificación y el aprendizaje activo, mediante un diagnóstico previo, planificación estructurada, reflexión y retroalimentación. Según Hamari (2018), “el aprendizaje gamificado mejora la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes, gracias a elementos como puntos, insignias y retroalimentación constante”. Además, destacan que incluir momentos de reflexión o retroalimentación ayuda a mejorar el impacto de la actividad.</p>	<p>compromiso de los estudiantes en el aula.</p>
		<p>Docente 3 Para aplicar con éxito una estrategia lúdica se recomienda: realizar un diagnóstico previo, planificar y seleccionar adecuadamente la actividad, desarrollarla incluyendo momentos de reflexión o retroalimentación, y aplicar una evaluación formativa que permita valorar el proceso vivido.</p>			
8	<p>¿Qué hace usted para lograr que los estudiantes que no participan con facilidad se involucren en las actividades lúdicas?</p>	<p>Docente 1 Las actividades lúdicas resultan llamativas para los estudiantes; sin embargo, cuando un niño no se integra de inmediato, se le brinda tiempo para observar a los demás, invitándolo insistentemente y permitiéndole poco a poco unirse al grupo.</p>	<p>Juegos cooperativos Ambiente seguro</p>	<p>Los docentes señalan que cuando un estudiante no participa con facilidad, es importante darle tiempo para observar y luego invitarlo poco a poco a integrarse. También priorizan la colaboración sobre el rendimiento individual, en un ambiente seguro y motivador. Según Merino</p>	<p>Los juegos cooperativos en un ambiente seguro y motivador facilitan que los estudiantes que muestran resistencia a participar se integren gradualmente, ganando confianza y</p>
		<p>Docente 2</p>			

		<p>Motivar creando un ambiente seguro y de confianza, adoptar las actividades a sus intereses.</p> <p>Docente 3 Es recomendable comenzar con juegos cooperativos y no competitivos, donde todos ganen o donde el foco esté en la colaboración más que en el rendimiento individual. Esto reduce la presión y fomenta el trabajo en equipo.</p>		<p>(2024) “el trabajo colaborativo favorece el desarrollo de habilidades y competencias en los miembros del equipo, así como la creación de un ambiente laboral más productivo y agradable” (pág.3). Por lo tanto, Los juegos cooperativos en un ambiente seguro ayudan a que los estudiantes se integren sin presión y ganen confianza al participar.</p>	<p>sintiéndose parte del grupo.</p>
9	<p>¿Cómo considera que las estrategias lúdicas influyen en el ambiente emocional y social de su clase?</p>	<p>Docente 1 Estas actividades permiten principalmente la participación grupal, aunque también pueden realizarse de forma individual, lo que incide positivamente en la socialización de todos los estudiantes del aula.</p> <p>Docente 2 Fomentando la cooperación, la comunicación, la empatía y la autonomía de los estudiantes.</p> <p>Docente 3 Las estrategias lúdicas no solo enriquecen el aprendizaje académico, sino que también construyen un entorno emocionalmente saludable y socialmente armónico en el aula.</p>	<p>Participación Cooperación</p>	<p>Los docentes coinciden que las estrategias lúdicas fortalecen el ambiente emocional y social al fomentar la participación y cooperación entre estudiantes. Así, promueven la integración y la socialización en el aula. Según Lazcano (2021) menciona que “El trabajo cooperativo es una estrategia en la que los estudiantes trabajan en equipo estableciendo roles y acuerdos lo que potencia su aprendizaje” (párr.2). Esto demuestra que al aplicar las estrategias lúdicas cooperativas crean un entorno armónico que refuerza la empatía, el respeto y el trabajo en equipo.</p>	<p>Las estrategias lúdicas contribuyen a construir un ambiente emocionalmente saludable y socialmente armónico, donde se fortalecen la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo</p>

10	<p>¿Qué beneficios ve en el uso continuo de actividades lúdicas para el bienestar socioemocional de los estudiantes?</p>	<p>Docente 1 Los niños se preparan emocional y mentalmente para el aprendizaje antes de iniciar la jornada. Realizar una dinámica previa predispone al estudiante para participar activamente en el grupo.</p>	<p>Expresión emocional Aprendizajes significativos Habilidades socioemocionales</p>	<p>Los docentes destacan que el uso continuo de actividades lúdicas favorece el bienestar socioemocional al preparar emocionalmente a los estudiantes y promover aprendizajes significativos. Según Unesco (2024) “El aprendizaje socioemocional es un proceso de adquisición de competencias para identificar y manejar las emociones, desarrollar la atención y la preocupación por los demás” (párr.1). De este modo, el uso continuo de actividades lúdicas prepara emocionalmente a los estudiantes y fortalece habilidades socioemocionales como la expresión emocional, la empatía y la autoestima, favoreciendo aprendizajes significativos.</p>	<p>El uso constante de actividades lúdicas favorece el bienestar socioemocional, facilitando la participación activa de los estudiantes y promoviendo su desarrollo integral mediante el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales.</p>
<p>Docente 2 El desarrollo de habilidades sociales, la regulación emocional, la autoestima.</p>					
<p>Docente 3 Favorecen la expresión emocional, el desarrollo de la empatía y las habilidades sociales, consolidando aprendizajes significativos desde una perspectiva integral del ser humano.</p>					

Matriz de procesamiento de información guía de entrevista a estudiantes

<p style="text-align: center;">EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “DR. ANTONIO ANTE”</p>					
Nº	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN	PALABRAS CLAVES	SUSTENTO TEÓRICO	ANÁLISIS
1	¿Consideras que las actividades con juegos en clase te ayudan a sentirte mejor emocionalmente?	<p>Estudiante 1 A veces vuelvo a casa un poco triste o estresada, pero los juegos me ayudan a relajarme y me motivan a participar más.</p> <p>Estudiante 2 Sí, porque me dejan mostrar mis sentimientos sin temor a ser juzgada. Cuando jugamos en clase, me siento más tranquila y con más libertad para compartir lo que siento y ser yo misma. Eso me hace sentir mejor.</p> <p>Estudiante 3 Sí, porque me ayudan a despejar la mente. A veces llego con preocupaciones o un poco estresado, pero al jugar me relajo y me siento más tranquilo. Es como una forma de empezar la clase con una mejor actitud y más ganas de participar.</p>	<p>Juego Motivación</p>	<p>Los estudiantes coinciden en que los juegos en el aula influyen positivamente en el estado emocional del estudiante. Estos juegos facilitan la expresión emocional y generan un ambiente de confianza y bienestar. Según Rivas (2024) menciona que “El juego, como actividad placentera y social, constituye una oportunidad privilegiada para la formación integral de los estudiantes” (párr.3). El juego se convierte así en un apoyo emocional dentro del aula fortaleciendo así tanto el bienestar emocional como el aprendizaje activo.</p>	<p>Las actividades lúdicas en clase mejoran el estado emocional de los estudiantes al facilitar la expresión de sentimientos y motivar la participación, creando un ambiente de confianza y bienestar.</p>
2	¿Las dinámicas y los juegos te permiten	<p>Estudiante 1 Sí, mucho. Me divierto al aprender. Las clases son más interesantes y no</p>	<p>Diversión Emocional</p>	<p>Los estudiantes señalan que las actividades y juegos en el aula generan un ambiente de diversión,</p>	<p>Las dinámicas y juegos generan diversión y</p>

	disfrutar durante la clase?	<p>me aburro como cuando solo hay teoría o lecturas.</p> <p>Estudiante 2 Sí, creo que son una manera divertida de aprender. Me gusta cuando una clase no se trata solo de teoría, sino que también hay movimiento, risas y participación. Me hace sentir que aprender puede ser emocionante.</p> <p>Estudiante 3 La verdad, sí. Cuando hay juegos, la clase se hace más llevadera. Me entretengo y el tiempo pasa volando. Además, no siento tanta presión, y eso hace que aprender sea algo más agradable y divertido.</p>		<p>fomentan la participación activa y mejoran el bienestar emocional de los estudiantes. De acuerdo con Vargas (2023) “Las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo emocional de los niños, se ha demostrado que, a través de ellas, los niños pueden aprender a reconocer y expresar sus emociones de manera saludable y adecuada” (pág.2). Así, el juego contribuye al aprendizaje y al desarrollo emocional de los estudiantes.</p>	<p>entusiasmo durante las clases, lo que favorece un aprendizaje más activo y un mejor manejo emocional.</p>
3	¿Cómo te sientes cuando haces juegos o dinámicas en clase con tus compañeros?	<p>Estudiante 1 Estoy feliz y me siento más unida a ellos. Antes, con algunos casi no hablaba, pero al jugar juntos tuvimos que colaborar en grupo y ahora nos entendemos mejor.</p> <p>Estudiante 2 Me siento parte del grupo. A veces es complicado hablar con todos, pero los juegos nos ayudan a unirnos. Gracias a esas actividades, ahora tengo más confianza con algunos compañeros.</p> <p>Estudiante 3</p>	<p>Ambiente positivo Confianza</p>	<p>Los estudiantes expresan que al jugar con sus compañeros se sienten felices, más unidos y con más confianza. y las relaciones entre los estudiantes. Asimismo, Gómez (2024) “es importante establecer un ambiente de confianza y creatividad, donde los estudiantes se sientan cómodos para participar y explorar a través del juego”. Esto demuestra que el juego facilita la integración y la confianza entre estudiantes, mejorando la convivencia y el sentido de pertenencia en el aula.</p>	<p>Los juegos grupales fomentan un ambiente positivo y fortalecen la confianza y las relaciones entre los estudiantes, lo que ayuda a que se integren mejor y se sientan parte del grupo en la clase.</p>

		Me siento bien, porque se crea un ambiente más bonito. Nos reímos, compartimos y nos entendemos mejor. Es en esos momentos donde siento que nos conectamos más como grupo, y hasta he logrado llevarme mejor con compañeros con los que antes casi no hablaba.			
4	¿Crees que los juegos y actividades en clase te ayudan a mejorar tus relaciones con tus compañeros y a colaborar mejor en equipo?	<p>Estudiante 1 Sí, porque aprendemos a escuchar a los demás, a respetar cuando les toca hablar y a ayudarnos entre nosotros. Nos reímos juntos, compartimos cosas y hay menos peleas o discusiones.</p> <p>Estudiante 2 Claro que sí. Nos ayuda a escuchar a los demás, a respetar sus ideas y a solucionar problemas de manera más calmada. Esto fortalece mucho las relaciones dentro del grupo.</p> <p>Estudiante 3 Sí, porque a través de los juegos aprendemos a escucharnos, a respetar las ideas de todos y a trabajar en conjunto. Ya no se trata solo de quién gana, sino de que todos estemos involucrados. Eso nos ayuda a llevarnos mejor y a resolver cosas en equipo sin discutir tanto.</p>	Respeto Resolución de conflictos Colaboración	Los juegos y actividades en clase promueven el respeto, la colaboración y la resolución de conflictos, al fomentar la escucha activa y el trabajo en equipo. Según Trujillo (2025) “el juego cooperativo contribuye al desarrollo de habilidades sociales, porque los niños y niñas, al jugar, aprendieron a tratarse bien entre sí, respetar el turno, trabajar colaborativamente y escucharse” (pág.2). Por lo tanto, esto evidencia que los juegos ayudan a que los niños se escuchen, se respeten y trabajen mejor juntos.	Los juegos y actividades en grupo fomentan el respeto, la cooperación y ayudan a resolver conflictos de manera tranquila, al enseñar a escuchar y valorar las ideas de los demás, mejora la convivencia entre todos.
5		Estudiante 1			

	<p>¿Has aprendido a controlar tus emociones gracias a las actividades lúdicas en el aula?</p>	<p>Sí, porque si pierdo en un juego, ya no me enoja tanto. Comprendo que lo más importante es participar. También he aprendido a ser más paciente.</p>	<p>Control emocional Paciencia</p>	<p>Los juegos en el aula promueven el control emocional y la paciencia, ayudando a los estudiantes a manejar la frustración al enfrentar retos o perder. Según Robles (2023) “el control emocional se refiere a la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras emociones de manera saludable” (párr.2). Por lo tanto esto indica que el juego ayuda a los estudiantes a manejar mejor sus emociones y han aprendido a controlar la ansiedad y a tomar las correcciones con calma, fortaleciendo su inteligencia emocional.</p>	<p>Las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a controlar mejor sus emociones y a ser más pacientes, ayudándoles a manejar la frustración y la ansiedad al enfrentar retos o perder en el juego.</p>
6	<p>¿Con qué frecuencia los maestros utilizan actividades como juegos, cantos, bailes y trabajos en grupo durante las clases?</p>	<p>Estudiante 1 A veces, no siempre. En clases como Educación Cultural y Educación Física lo hacemos más, pero en otras materias deberíamos hacerlo con más frecuencia.</p>	<p>Convivencia Participación</p>	<p>Las actividades lúdicas como juegos, cantos y trabajos en grupo deberían implementarse con mayor regularidad en todas las materias, ya que favorecen la convivencia y el aprendizaje, algunos docentes las aplican con frecuencia, mientras que otros casi no las usan. Según ICBF (2022) menciona que “la convivencia significa vivir con</p>	<p>Aunque en algunas materias los juegos y actividades se usan más que en otras, incluirlos con mayor frecuencia mejora la convivencia y hace que las clases sean más participativas y dinámicas.</p>
		<p>Estudiante 2 Sí, por ejemplo, cuando no ganamos, he aprendido a aceptar que me siento frustrado sin enojarme. Esto también me ayuda a controlar la ansiedad, porque me concentro en disfrutar el momento, en lugar de solo pensar en el resultado.</p>			
		<p>Estudiante 3 Un poco, sí. Antes me molestaba fácil si perdía o si alguien me corregía, pero ahora lo tomo con más calma. Entiendo que no siempre se gana y que también es importante aprender de los errores. Me ha ayudado a ser más paciente.</p>			

		no solo se aprende, sino que también se mejora la convivencia.		otros y otras; compartir un mismo espacio o entorno” (párr.1). Por eso, es fundamental que los docentes integren estas dinámicas de forma constante para mejorar tanto el aprendizaje como la convivencia.	
		Estudiante 3 Depende del profesor. Hay unos que si lo hacen seguido y se nota que les gusta que participemos, pero hay otros que casi no usan ese tipo de actividades. Cuando si lo hacen se nota, se nota que la clase es más divertida y todos estamos más atentos.			
7	¿Te sientes más motivado(a) para aprender cuando se usan juegos en clase?	Estudiante 1 Claro, me motiva más a escuchar y a participar. A veces, incluso estudio más para no cometer errores en los juegos.	Participación Ambiente agradable	El uso de juegos en clase aumenta la participación, el entusiasmo y el aprendizaje activo, motivando a los estudiantes a involucrarse más. Según Lema (2024) menciona que “la actividad lúdica propicia a las personas ambientes agradables de interacción, integración y comunicación” (pág.3). Esto evidencia que un ambiente agradable y participativo impulsa el interés y la motivación de los estudiantes para aprender activamente.	El uso de juegos en clase incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, creando un ambiente agradable y los invitan a participar más activamente en el aprendizaje.
		Estudiante 2 Sí, me motiva más a participar. Me siento más involucrada en la clase, porque hay un ambiente más agradable.			
		Estudiante 3 Claro, porque se aprende de forma más práctica y no se vuelve aburrido. Es diferente cuando uno participa y hace cosas, en vez de solo escuchar. Me siento con más ganas de estar en clase y entender los temas.			
8	¿Te gusta participar en juegos grupales dentro del aula??	Estudiante 1 Sí, porque todos colaboramos y nos divertimos. Es distinto trabajar en grupo que hacerlo solo. Creo que	Colaboración Trabajo en grupo	El trabajo en grupo mediante juegos fomenta la colaboración y ayuda a los estudiantes a sentirse acompañados y seguros. HR Freaks	Trabajar en grupo mediante los juegos fomenta la colaboración y

		<p>aprendemos más cuando estamos juntos.</p> <p>Estudiante 2 Sí, aunque a veces soy un poco reservada, me gusta porque todos participan y no siento que me juzguen. Es una buena manera de compartir con mis amigos.</p> <p>Estudiante 3 Sí, porque me siento acompañado y me gusta trabajar con otros. A veces me da pena hablar, pero cuando jugamos me suelto más. Me gusta esa sensación de que todos estamos colaborando para lograr algo juntos.</p>		<p>(2024) menciona que “Las dinámicas de trabajo en equipo son herramientas poderosas para mejorar la comunicación, la confianza y la creatividad dentro de un grupo” (párr.6). De esta manera, el trabajo grupal promueve la participación y fortalece la confianza entre los estudiantes, permitiendo que incluso los más tímidos se expresen con mayor libertad.</p>	<p>permiten que los estudiantes se sientan acompañados y seguros, facilitando la expresión incluso de quienes son más tímidos.</p>
9	<p>¿Qué actividad lúdica, como dramatizaciones, juegos colectivos, cantar, bailar o pintar, te ha hecho sentir feliz o comprendido(a)?</p>	<p>Estudiante 1 En una ocasión, hicimos una representación de una historia sobre la amistad y yo tuve que actuar. Al principio me sentí un poco avergonzado, pero luego me puse contento porque mis amigos me aplaudieron.</p> <p>Estudiante 2 Hicimos una representación sobre la empatía. Me sentí conectada con el personaje y eso me ayudó a expresar algo que tenía guardado. Fue un momento muy especial.</p> <p>Estudiante 3 Pintar. Es una forma de expresar lo que pienso o siento sin necesidad de</p>	<p>Empatía Expresión</p>	<p>Los estudiantes mencionan actividades como representaciones teatrales, actuaciones y pintura como experiencias que les han hecho sentirse felices y comprendidos. Según, AICAD (2021) menciona que “la empatía es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos, pensamientos y emociones de los demás” (párr.3). Por lo cual, estas actividades les permiten expresar emociones que no pueden verbalizar fácilmente y el aprecio de sus compañeros, como los aplausos, les genera un sentido de validación emocional.</p>	<p>Las actividades como dramatizaciones, pintar o representar historias permiten que los estudiantes expresen sus emociones, fortalezcan su autoestima y se sientan escuchados y comprendidos.</p>

		decirlo con palabras. Me hace sentir libre y tranquilo. Además, cuando pinto siento que los demás pueden entender un poco más de mí.			
10	¿Te gustaría que los docentes usen más juegos en las clases?	<p>Estudiante 1 Claro, porque así todos aprendemos de manera más alegre. A veces hay amigos que no comprenden las cosas rápidamente, pero al jugar se sienten más motivados y entienden mejor.</p> <p>Estudiante 2 Sí, porque no solo es entretenido, también nos ayuda a crecer en nuestras emociones y a aprender de manera más efectiva.</p> <p>Estudiante 3 Sí, me encantaría. Los juegos hacen que aprender sea más entretenido y que todos participemos, incluso quienes casi no hablan. Creo que así nos sentiríamos más cómodos en clase y aprenderíamos mucho mejor.</p>	Motivación Emoción	El uso frecuente de juegos en clase aumenta la motivación y la participación, ayudando a que todos los estudiantes se sientan incluidos y aprendan mejor. Según Piaget (1951) menciona “el juego es un medio fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños y ayuda a fortalecer su autoestima y desarrollo social” (pág. 2). Por ello, esto evidencia que el juego impulsa el desarrollo emocional y cognitivo, motivando a todos los estudiantes a participar y aprender mejor incluso a los tienen dificultades para aprender de esa manera para que se sientan más incluidos y cómodos.	La incorporación frecuente de juegos en las clases aumenta la motivación y la participación, haciendo que todos los estudiantes se sientan más cómodos, participativos y aprendan mejor.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

11.1 Análisis de la entrevista a docentes

Para este análisis se consideraron las respuestas obtenidas de la entrevista aplicada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante”. Esto permitió conocer sus opiniones y experiencias sobre el uso de estrategias lúdicas en el aula y su impacto en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A continuación, se detallan las respuestas más relevantes.

1. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo socioemocional de los estudiantes? ¿Por qué?

En base a los análisis de los docentes, coinciden en que las estrategias lúdicas son muy importantes para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, el juego permite desarrollar diversas habilidades cognitivas y socioemocionales, además fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. Según Garzón (2023) “Las estrategias didácticas lúdicas son herramientas que favorecen los aprendizajes, conocimientos y competencias de los niños” (pág.1). De esta manera, demuestra que el juego no solo entretiene, sino que también enseña y fortalece habilidades clave.

2. ¿Qué actividades lúdicas utiliza para mejorar la interacción y relaciones entre los estudiantes?

Los docentes coinciden en utilizar actividades lúdicas que ayudan a mejorar la interacción y relaciones entre los estudiantes. La socialización es muy importante en el uso del juego como herramienta para facilitar la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales. Definición (2025) “se refiere a actividades e intercambios alegres entre los participantes, reflejando alegría y festividad” (párr.1). Por lo tanto, esto resalta cómo el juego no solo entretiene, sino que también crea espacios de convivencia y aprendizaje social.

3. ¿Cómo considera que las actividades lúdicas fomentan la empatía y la cooperación entre los estudiantes?

Los docentes destacan que las actividades lúdicas son una excelente herramienta para fomentar la empatía y la cooperación entre los estudiantes además favorece un ambiente donde los niños aprenden a interactuar, comunicarse y comprender mejor a sus compañeros. Espai (2023) “los juegos cooperativos son una herramienta lúdica fundamental para el desarrollo de diferentes valores y habilidades sociales en los niños” (párr.1). Así, mediante el juego, la empatía permite reconocer y conectar con las emociones de los demás.

4. ¿Qué impacto tienen las estrategias lúdicas en la regulación emocional de los estudiantes?

Las estrategias lúdicas ayudan a regular emociones y fortalecen las habilidades sociales y la convivencia entre estudiantes. Actividades como el mindfulness ayudan a los niños a relajarse y a controlar sus impulsos. Gómez (2024) “la regulación emocional implica que las personas no solo tienen emociones; también tienen la capacidad de modificarlas” (párr.7). Por ello, las habilidades sociales mejoran cuando se controla y ajusta adecuadamente las emociones en la interacción con otros y contribuyen a mejorar las relaciones emocionales entre los estudiantes, fortaleciendo la convivencia y los vínculos dentro del grupo.

5. ¿De qué manera contribuyen las actividades lúdicas a la mejora de la autoestima y confianza de los estudiantes?

Las actividades lúdicas proporcionan un espacio de expresión y logro personal que fortalece la autoestima de los estudiantes. El juego permite que los niños descubran sus propias habilidades, enfrenten desafíos y se sientan capaces, lo cual incrementa su autoconfianza. Según Bruner (1997), el juego promueve la autoeficacia, ya que al alcanzar metas dentro de un contexto lúdico, los niños construyen una imagen positiva de sí mismos. Además, Vygotsky (1978) afirma que el juego es una forma de construcción social que permite el desarrollo del yo a través de la interacción con los demás. Por lo tanto, el juego crea un ambiente sin juicio, donde los estudiantes se sienten valorados y con más seguridad en sí mismos. Además, estas actividades fomentan la participación activa y hacen que los estudiantes se sientan capaces frente a los demás, fortaleciendo su imagen personal.

6. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que utiliza para ayudar a los estudiantes a resolver conflictos?

Las estrategias lúdicas en el aula, como las dinámicas grupales y herramientas como el "buzón de las emociones" o el "diálogo de títeres", son fundamentales para la resolución de conflictos. Según Almanza y Pacheco (2021), “las estrategias lúdicas orientadas a la resolución de conflictos en el aula ayudan a fortalecer la convivencia escolar y el clima educativo, promoviendo una cultura de paz y respeto” (pág.11). Además, la implementación de estas estrategias permite a los estudiantes reconocer y gestionar sus emociones, facilitando la resolución pacífica de conflictos.

7. ¿Cuál es la metodología que aplica para implementar actividades lúdicas en el aula?

Los docentes mencionan que para aplicar actividades lúdicas usan metodologías como el juego-trabajo y el método lúdico o gamificación, integrando el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología integra la gamificación y el aprendizaje activo, mediante un diagnóstico previo, planificación estructurada, reflexión y retroalimentación. Según Hamari (2018), “el aprendizaje gamificado mejora la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes, gracias a elementos como puntos, insignias y retroalimentación constante”. Además, destacan que incluir momentos de reflexión o retroalimentación ayuda a mejorar el impacto de la actividad.

8. ¿Qué hace usted para lograr que los estudiantes que no participan con facilidad se involucren en las actividades lúdicas?

Los docentes señalan que cuando un estudiante no participa con facilidad, es importante darle tiempo para observar y luego invitarlo poco a poco a integrarse. También priorizan la colaboración sobre el rendimiento individual, en un ambiente seguro y motivador. Según Merino (2024) “el trabajo colaborativo favorece el desarrollo de habilidades y competencias en los miembros del equipo, así como la creación de un ambiente laboral más productivo y agradable” (pág.3). Por lo tanto, los juegos cooperativos en un ambiente seguro ayudan a que los estudiantes se integren sin presión y ganen confianza al participar.

9. ¿Cómo considera que las estrategias lúdicas influyen en el ambiente emocional y social de su clase?

Los docentes coinciden que las estrategias lúdicas fortalecen el ambiente emocional y social al fomentar la participación y cooperación entre estudiantes. Así, promueven la integración y la socialización en el aula. Según Lazcano (2021) menciona que “El trabajo cooperativo es una estrategia en la que los estudiantes trabajan en equipo estableciendo roles y acuerdos lo que potencia su aprendizaje” (párr.2). Esto demuestra que al aplicar las estrategias lúdicas cooperativas crean un entorno armónico que refuerza la empatía, el respeto y el trabajo en equipo.

10. ¿Qué beneficios ve en el uso continuo de actividades lúdicas para el bienestar socioemocional de los estudiantes?

Los docentes destacan que el uso continuo de actividades lúdicas favorece el bienestar socioemocional al preparar emocionalmente a los estudiantes y promover aprendizajes significativos. Según Unesco (2024) “El aprendizaje socioemocional es un proceso de adquisición de competencias para identificar y manejar las emociones, desarrollar la atención y la preocupación por los demás” (párr.1). De este modo, el uso continuo de actividades lúdicas prepara emocionalmente a los estudiantes y fortalece habilidades

socioemocionales como la expresión emocional, la empatía y la autoestima, favoreciendo aprendizajes más significativos.

11.2 Análisis de la entrevista dirigida a los estudiantes

Para el análisis de los resultados se tomaron en cuenta las respuestas de los estudiantes del cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Dr. Antonio Ante”, sobre las actividades lúdicas. Sus opiniones permitieron conocer cómo perciben el juego en su vida escolar y cómo influye en su bienestar emocional y social.

1. ¿Consideras que las actividades con juegos en clase te ayudan a sentirte mejor emocionalmente?

Los estudiantes coinciden en que los juegos en el aula influyen positivamente en el estado emocional del estudiante. Estos juegos facilitan la expresión emocional y generan un ambiente de confianza y bienestar. Según Rivas (2024) menciona que “El juego, como actividad placentera y social, constituye una oportunidad privilegiada para la formación integral de los estudiantes” (párr.3). El juego se convierte así en un apoyo emocional dentro del aula fortaleciendo así tanto el bienestar emocional como el aprendizaje activo.

2. ¿Las dinámicas y los juegos te permiten disfrutar durante la clase?

Los estudiantes señalan que las actividades y juegos en el aula generan un ambiente de diversión, fomentan la participación activa y mejoran el bienestar emocional de los estudiantes. De acuerdo con Vargas (2023) “Las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo emocional de los niños, se ha demostrado que, a través de ellas, los niños pueden aprender a reconocer y expresar sus emociones de manera saludable y adecuada” (pág.2). Así, el juego contribuye al aprendizaje y al desarrollo emocional de los estudiantes.

3. ¿Cómo te sientes cuando haces juegos o dinámicas en clase con tus compañeros?

Los estudiantes expresan que al jugar con sus compañeros se sienten felices, más unidos y con más confianza. Las actividades en grupo les permiten conectarse mejor con los demás y mejorar la comunicación con quienes antes no se relacionaban mucho. Asimismo, Gómez (2024) “es importante establecer un ambiente de confianza y creatividad, donde los estudiantes se sientan cómodos para participar y explorar a través del juego”. Esto demuestra que el juego facilita la integración y la confianza entre estudiantes, mejorando la convivencia y el compañerismo en el aula.

4. ¿Crees que los juegos y actividades en clase te ayudan a mejorar tus relaciones con tus compañeros y a colaborar mejor en equipo?

Los juegos y actividades en clase promueven el respeto, la colaboración y la resolución de conflictos, al fomentar la escucha activa y el trabajo en equipo. Según Trujillo (2025) “el juego cooperativo contribuye al desarrollo de habilidades sociales, porque los niños y niñas, al jugar, aprendieron a tratarse bien entre sí, respetar el turno, trabajar colaborativamente y escucharse” (pág.2). Por lo tanto, esto evidencia que los juegos ayudan a que los niños se escuchen, se respeten y trabajen mejor juntos.

5. ¿Has aprendido a controlar tus emociones gracias a las actividades lúdicas en el aula?

Los juegos en el aula promueven el control emocional y la paciencia, ayudando a los estudiantes a manejar la frustración al enfrentar retos o perder. Según Robles (2023) “el control emocional se refiere a la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras emociones de manera saludable” (párr.2). Por lo tanto esto indica que el juego ayuda a los estudiantes a manejar mejor sus emociones y han aprendido a controlar la ansiedad y a tomar las correcciones con calma, fortaleciendo su inteligencia emocional.

6. ¿Con qué frecuencia los maestros utilizan actividades como juegos, cantos, bailes y trabajos en grupo durante las clases?

Las actividades lúdicas como juegos, cantos y trabajos en grupo deberían implementarse con mayor regularidad en todas las materias, ya que favorecen la convivencia y el aprendizaje, algunos docentes las aplican con frecuencia, mientras que otros casi no las usan. Según ICBF (2022) menciona que “la convivencia significa vivir con otros y otras; compartir un mismo espacio o entorno” (párr.1). Por eso, es fundamental que los docentes integren estas dinámicas de forma constante para mejorar tanto el aprendizaje como la convivencia.

7. ¿Te sientes más motivado(a) para aprender cuando se usan juegos en clase?

El uso de juegos en clase aumenta la participación, el entusiasmo y el aprendizaje activo, motivando a los estudiantes a involucrarse más. Según Lema (2024) menciona que “la actividad lúdica propicia a las personas ambientes agradables de interacción, integración y comunicación” (pág.3). Esto evidencia que un ambiente agradable y participativo impulsa el interés y la motivación de los estudiantes para aprender activamente.

8. ¿Te gusta participar en juegos grupales dentro del aula?

El trabajo en grupo mediante juegos fomenta la colaboración y ayuda a los estudiantes a sentirse acompañados y seguros. HR Freaks (2024) menciona que “Las dinámicas de trabajo en equipo son herramientas poderosas para mejorar la comunicación, la confianza y la creatividad dentro de un grupo” (párr.6). De esta manera, el trabajo grupal promueve la participación y fortalece la confianza entre los estudiantes, permitiendo que incluso los más tímidos se expresen con mayor libertad.

9. ¿Qué actividad lúdica, como dramatizaciones, juegos colectivos, cantar, bailar o pintar, te ha hecho sentir feliz o comprendido(a)?

Los estudiantes mencionan actividades como representaciones teatrales, actuaciones y pintura como experiencias que les han hecho sentirse felices y comprendidos. Según, AICAD (2021) menciona que “la empatía es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos, pensamientos y emociones de los demás” (párr.3). Por lo cual, estas actividades les permiten expresar emociones que no pueden verbalizar fácilmente. También mencionan y el aprecio de sus compañeros, como los aplausos, les genera un sentido de validación emocional.

10. ¿Te gustaría que los docentes usen más juegos en las clases?

El uso frecuente de juegos en clase aumenta la motivación y la participación, ayudando a que todos los estudiantes se sientan incluidos y aprendan mejor. Según Piaget (1951) menciona “el juego es un medio fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños y ayuda a fortalecer su autoestima y desarrollo social” (pág. 2). Por ello, esto evidencia que el juego impulsa el desarrollo emocional y cognitivo, motivando a todos los estudiantes a participar y aprender mejor incluso a los tienen dificultades para aprender de esa manera para que se sientan más incluidos y cómodos.

11.3 Análisis general

El análisis de las entrevistas a docentes y estudiantes demuestra que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los docentes destacan que estas actividades fortalecen habilidades como la empatía, la autoestima, la autorregulación emocional y la convivencia.

Por otra parte, los estudiantes afirman que se sienten más motivados, felices y comprendidos cuando aprenden a través del juego. Estas actividades les ayudan a sentirse bien emocionalmente y también mejoran la forma en que se relacionan con sus compañeros.

Los resultados muestran que el juego es una actividad que apoya el aprendizaje emocional y social. Por ende los juegos en equipos, dinámicas permiten a los estudiantes identificar, expresar sus emociones al mismo tiempo aprenden a convivir y colaborar con los demás.

Sin embargo se observaron algunos problemas como algunos docentes usan estas estrategias de vez en cuando y que ciertos estudiantes, especialmente los más tímidos o con menos confianza, no siempre participan con facilidad. Por eso es importante aplicar las estrategias lúdicas en clase y crear un ambiente donde todos los estudiantes se sientan incluidos, cómodos y con ganas de participar.

Se concluye que el juego es un recurso valioso para fortalecer la autoestima, las relaciones entre alumnos y crear un mejor ambiente en el aula. Por lo tanto, las actividades lúdicas son herramientas efectivas para promover el bienestar emocional y social en el aula.

12. PROPUESTA

12.1 Título de la propuesta

Guía didáctica lúdica para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes: “Jugando con las Emociones”

12.2 Introducción

El desarrollo socioemocional es esencial en la educación de los estudiantes pues incide en el bienestar personal, la calidad de sus relaciones interpersonales y su desempeño escolar. Sin embargo, en muchas instituciones educativas aún no se aplican las estrategias pedagógicas o que fomenten el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones. Esto genera dificultades en la convivencia escolar, baja autoestima, problemas de disciplina, falta de empatía, entre los estudiantes. Entre los factores que contribuyen en las estrategias lúdicas, los niños experimentan una variedad de emociones que muchas veces no saben identificar ni expresar. Por ello, es indispensable que los docentes cuenten con herramientas didácticas que les permitan orientar a los estudiantes en el desarrollo del autoconocimiento y manejo de sus emociones. Las estrategias lúdicas son un recurso eficaz para lograr este objetivo, ya que combinan el juego con el aprendizaje, creando un ambiente seguro, motivador y significativo.

La propuesta “Jugando con las Emociones” tiene como objetivo ofrecer a los docentes una guía práctica con actividades creativas, participativas que estimulen el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A través de dinámicas como la rueda de las emociones, el color de las emociones y la máscara de lo que siento, se promoverá el autoconocimiento, la empatía, la autorregulación emocional y la comunicación asertiva. Estas actividades permitirán que los niños no solo reconozcan sus emociones, sino que aprendan a expresarlas y gestionarlas de forma adecuada dentro y fuera del aula.

12.3 Objetivos General

Fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes mediante una guía didáctica basada en estrategias lúdicas que promuevan el reconocimiento, la expresión y el manejo adecuado de las emociones.

12.4 Justificación

La propuesta “Jugando con las Emociones” guía didáctica para trabajar las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional, nace de la necesidad de implementar en las aulas estrategias didácticas que atiendan el desarrollo emocional de los estudiantes, desde un enfoque lúdico y pedagógico. A través del juego, los niños aprenden a reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que fomenta la empatía, el respeto y una convivencia armoniosa. Esta guía permite que los docentes cuenten con recursos innovadores y prácticos para trabajar el desarrollo socioemocional de los estudiantes de manera contextualizada, vinculando así el aprendizaje socioemocional con actividades creativas que favorecen la inclusión y el trabajo en equipo en el aula. Además, las actividades propuestas fomentan un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan, reflexionan y construyen su propio conocimiento emocional. Esta propuesta no solo busca impactar en el desarrollo personal de los estudiantes, sino también mejorar el ambiente escolar, reducir los conflictos y fortalecer la autoestima, promoviendo así un ambiente inclusivo y colaborativo dentro del aula. La aplicación de esta guía contribuye a formar estudiantes más seguros de sí mismos, con mayor capacidad para enfrentar situaciones difíciles, resolver conflictos y trabajar en equipo. Al integrar el desarrollo emocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se promueve una educación más integral, equitativa y humana. Además, la guía ofrece a los docentes un material adaptable y accesible, apto para distintos momentos del ciclo escolar y diversos contextos educativos, facilitando así su implementación efectiva.

12.5 Desarrollo de la propuesta

La propuesta “Jugando con las Emociones” es una guía didáctica para trabajar las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional, está compuesta por tres actividades principales, cada una enfocada en una dimensión del desarrollo socioemocional: el reconocimiento, la expresión y la autorregulación de las emociones. Estas actividades fueron diseñadas para ser aplicadas de forma dinámica, participativa y significativa, utilizando recursos accesibles y promoviendo un ambiente de confianza entre los estudiantes. Esta guía propone tres actividades lúdicas que permiten desarrollar competencias emocionales esenciales desde edades tempranas. Esta propuesta puede aplicarse en cualquier momento del ciclo escolar, adaptándose a las necesidades y niveles de los estudiantes. Los recursos utilizados en esta actividad son materiales manuales fáciles de conseguir a bajo costo, los cuales son fáciles de usar tanto para los docentes como para los estudiantes.

12.5 Desarrollo de las actividades



ACTIVIDAD 1

Tema:	LA RUEDA DE LAS EMOCIONES
Objetivo:	Reconocer las emociones propias mediante el uso de una ruleta lúdica, fortaleciendo la comunicación emocional y la empatía entre compañeros.
Destreza:	Reconocer y expresar emociones propias en diversas situaciones, desarrollando habilidades de comunicación y escucha activa para mejorar la convivencia.
Explicación de la actividad:	Los estudiantes se sientan en círculo. Uno a uno gira la rueda y observan la emoción que les toca. Luego, usando una tarjeta guía, explican alguna situación personal relacionada con esa emoción. Los demás escuchan sin interrumpir. Al final se pueden compartir ideas o consejos para manejar esa emoción. El docente puede anotar en la pizarra las emociones más repetidas para discutir las en grupo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda giratoria (hecha con cartulina y sujetador metálico) • Caritas o imágenes de emociones (feliz, triste, enojado, asustado, sorprendido, tranquilo) • Tarjetas con preguntas guía (¿Cuándo te sentiste así? ¿Cómo lo solucionaste?) • Pizarra • Marcadores
Tiempo:	30 minutos
Desarrollo de la actividad:	<p>a) El docente presenta la rueda y explica el significado de cada emoción.</p> <p>b) Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se sientan en círculo. • Uno por uno, giran la rueda y observan la emoción que les ha tocado.



- Con apoyo de una tarjeta guía, comparten una experiencia relacionada con esa emoción.
 - Los demás estudiantes escuchan sin interrumpir. Al final, pueden comentar si alguna vez se sintieron igual.
- c) Luego de que todos los estudiantes hayan compartido sus experiencias, el docente anotará en la pizarra las emociones más repetidas y guiará una breve reflexión grupal sobre cómo estas emociones influyen en su comportamiento diario y qué acciones pueden tomar para manejarlas mejor.
- d) Para cerrar, se fomentará que los estudiantes expresen lo que aprendieron sobre sus propias emociones y las de sus compañeros, resaltando la importancia de la escucha respetuosa y el apoyo mutuo dentro del grupo.



Evaluación

Lista de cotejo



Institución: Escuela de Educación General Básica Dr. Antonio Ante

Tema: La rueda de las emociones

Grado: Cuarto año de Educación General Básica

Instrucciones: Marcar con una (✓) los criterios alcanzados por los niños al realizar la actividad de expresión emocional.

Criterio	Sí	En proceso	No
1. Participa en la dinámica girando la rueda y observando la emoción			
2. Comparte una experiencia personal relacionada con la emoción			
3. Escucha con atención y respeto a sus compañeros durante la actividad			
4. Usa adecuadamente las tarjetas guía para expresar su experiencia			
5. Reflexiona sobre lo aprendido al finalizar la actividad			



ACTIVIDAD 2

Tema	EL COLOR DE LAS EMOCIONES
Objetivo	Identificar distintas emociones a través del cuento “El monstruo de colores”, reflexionando sobre cómo se sienten los estudiantes en diferentes situaciones y cómo expresar sus emociones de forma adecuada.
Destreza	Reconocer y clasificar emociones propias, expresándolas de forma creativa y comprendiendo su influencia en la vida cotidiana.
Explicación de la actividad	El color de las emociones es una actividad basada en el cuento El monstruo de colores de Anna Llenas, que presenta las emociones como colores: la alegría es amarilla, la tristeza azul, el enojo rojo, el miedo negro y la calma verde. Los estudiantes escuchan el cuento, reflexionan sobre sus propias emociones y luego crean su propio “frasco emocional” usando materiales de colores para representar cómo se sienten.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “El monstruo de colores” (en físico, digital o video animado) • Frascos de plástico pequeños • Papeles de colores o témperas • Tijeras, pegamento • Tarjetas con preguntas reflexivas • Papelógrafo y marcadores
Tiempo:	40 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>a) Lectura del cuento</p> <p>El docente lee el cuento <i>El monstruo de colores</i> o lo proyecta en video. Durante la lectura, se hace énfasis en cómo cada emoción tiene un color, una causa y una forma de expresarse.</p> <p>b) Conversación guiada</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones viste en el cuento? • ¿Cuál te llamó más la atención y por qué? • ¿Con cuál te identificas hoy?

El docente anota las respuestas en la pizarra, agrupando las emociones más mencionadas.

c) Creación del frasco emocional

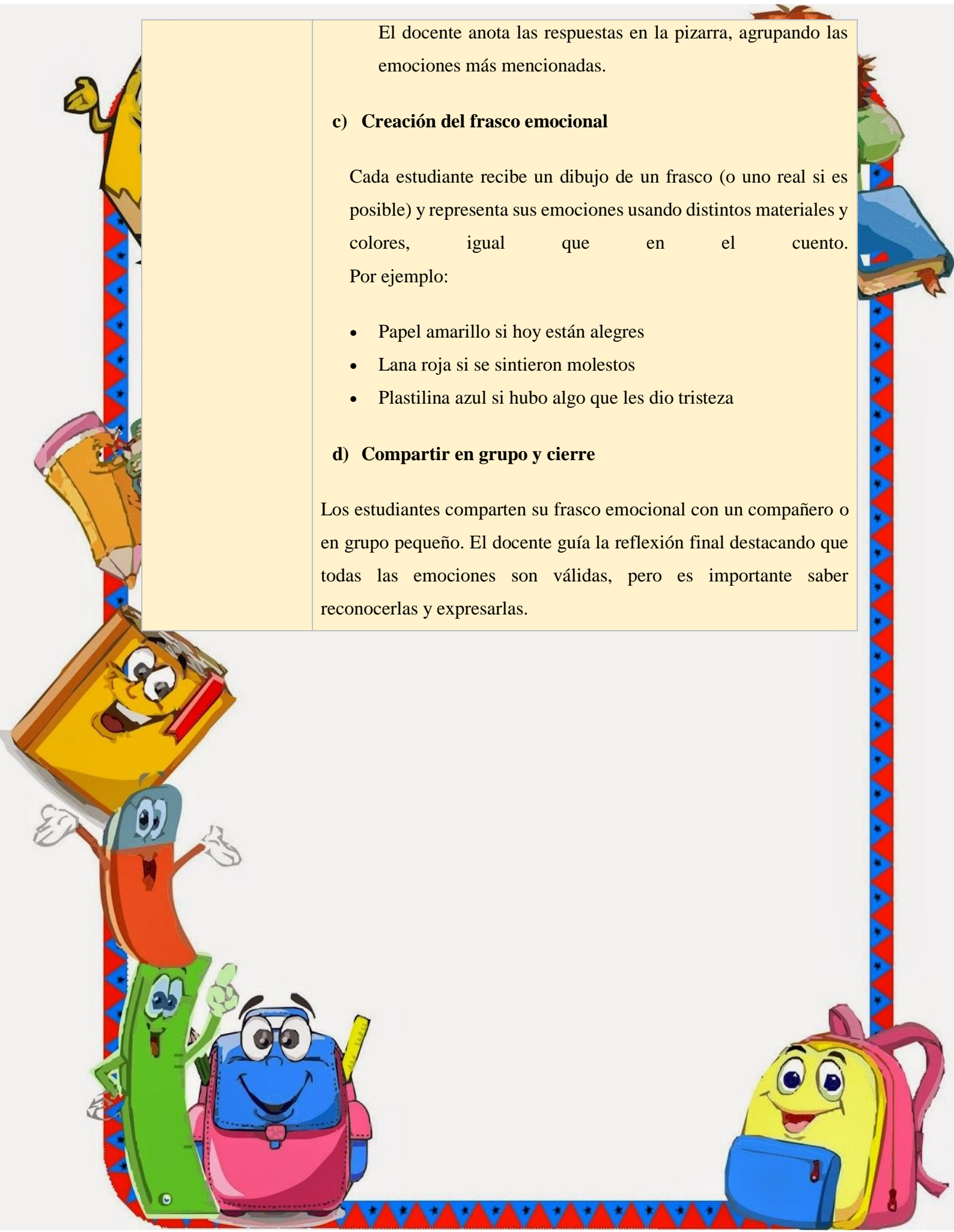
Cada estudiante recibe un dibujo de un frasco (o uno real si es posible) y representa sus emociones usando distintos materiales y colores, igual que en el cuento.

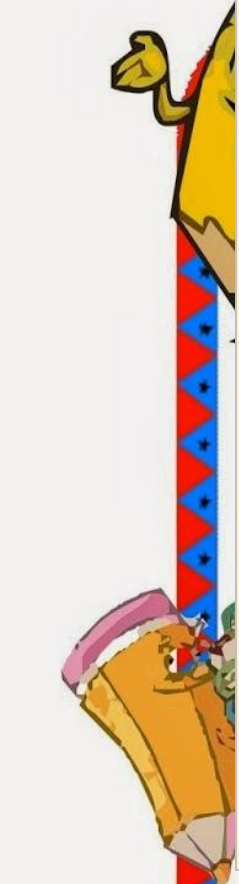
Por ejemplo:

- Papel amarillo si hoy están alegres
- Lana roja si se sintieron molestos
- Plastilina azul si hubo algo que les dio tristeza

d) Compartir en grupo y cierre

Los estudiantes comparten su frasco emocional con un compañero o en grupo pequeño. El docente guía la reflexión final destacando que todas las emociones son válidas, pero es importante saber reconocerlas y expresarlas.







Evaluación

Lista de cotejo

Institución: Escuela de Educación General Básica Dr. Antonio Ante

Tema: El color de las emociones

Grado: Cuarto año de Educación General Básica

Instrucciones: Marcar con una (✓) los criterios alcanzados por los niños al realizar la actividad.

Criterio	Sí	En proceso	No
1. Escucha con atención el cuento “El monstruo de colores”			
2. Reconoce y nombra las emociones del cuento			
3. Relaciona los colores con sus emociones personales			
4. Representa sus emociones en el frasco emocional usando materiales			
5. Expresa sus emociones con respeto al compartir con los compañeros			



ACTIVIDAD 3

Tema	LA MÁSCARA DE LO QUE SIENTO
Objetivo	Favorecer la identificación y expresión de emociones a través de la creación de una máscara personalizada que refleje cómo se sienten los estudiantes en un momento específico.
Destreza	Reconocer y clasificar emociones propias, expresándolas de forma creativa y comprendiendo su influencia en la vida cotidiana.
Explicación de la actividad	En esta actividad, los estudiantes crearán una máscara que represente una emoción que hayan sentido, usando colores y materiales decorativos. Durante el desarrollo, cada estudiante elige una emoción, la representa en su máscara con los colores y formas que considere adecuados, y al final comparte con sus compañeros lo que sintió y por qué eligió esa emoción. Esta actividad permite trabajar el reconocimiento emocional, la autorreflexión y la empatía de manera artística y participativa. Además, fortalece la autoestima y la comunicación en un ambiente de respeto y creatividad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina blanca o de colores • Marcadores, crayones, lápices de colores o témperas • Papel crepé, fomix, lana, botones • Tijeras, pegamento • Palitos de helado o elástico (opcional)
Tiempo:	40 minutos
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: Vamos a entregar a cada estudiante una base de cartulina (puede ser en forma de óvalo o redonda). Esta será la base de su máscara emocional. • Paso 2: Con lápiz, los estudiantes dibujan la forma de los ojos y la boca, dependiendo de la emoción que quieran representar: por ejemplo, ojos grandes si están sorprendidos, o cejas hacia abajo si están enojados. •



- **Paso 3:**




Pintan toda la máscara con témperas, crayones o marcadores, usando el color que represente su emoción (azul = tristeza, rojo = enojo, amarillo = alegría, verde = calma, etc.).

- **Paso 4:**

Con papel crepé, goma, pueden decorar la máscara: agregar pelo, cejas, lágrimas, rayos, corazones, lo que les inspire su emoción.

- **Paso 5:**

Se recortan los ojos y, si desean, se puede añadir un palito de madera o un elástico para poder sostener la máscara y usarla como disfraz.





PASO 1



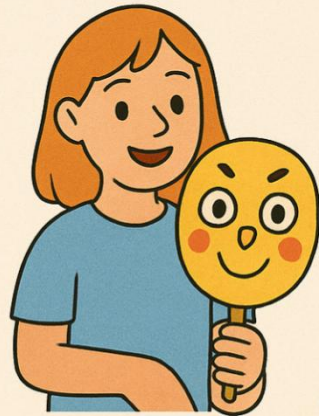
PASO 2



PASO 3



PASO 4



PASO 5



Evaluación

Lista de cotejo

Institución: Escuela de Educación General Básica Dr. Antonio Ante

Tema: La máscara de lo que siento

Grado: Cuarto año de Educación General Básica

Instrucciones: Marcar con una (✓) los criterios alcanzados por los niños al realizar la actividad artística y emocional.

Criterio	Sí	En proceso	No
1. Elige y representa una emoción personal en su máscara			
2. Usa colores y formas acordes a la emoción seleccionada			
3. Participa con creatividad en la elaboración y decoración de su máscara			
4. Explica la emoción representada y por qué la eligió			
5. Respeta a sus compañeros al compartir y escuchar sus emociones			

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

13.1 Conclusiones

- La revisión de los referentes teóricos demuestra que las estrategias lúdicas son herramientas fundamentales para fortalecer el desarrollo socioemocional en los estudiantes, ya que permiten expresar emociones, mejorar la convivencia y fomentar valores como el respeto, la empatía y la solidaridad. Estas estrategias, correctamente aplicadas, transforman el aula en un espacio afectivo y acogedor.
- Por otro lado, las estrategias lúdicas son fundamentales en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Sin embargo resalta la necesidad de incorporar actividades más dinámicas que favorezcan la expresión emocional y el trabajo colaborativo en el aula
- Por lo tanto, se diseñó una propuesta didáctica con actividades lúdicas orientadas a fortalecer el desarrollo socioemocional, promoverán un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo. Esta propuesta responde a las necesidades identificadas y puede ser aplicada por los docentes como un recurso práctico dentro del aula.

13.2 Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes usen estrategias lúdicas en sus clases, ya que fortalece el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Para ello, es fundamental que reciban capacitaciones sobre el uso adecuado de estas estrategias dentro del contexto educativo.
- Es necesario fomentar el uso de las actividades lúdicas más dinámicas y variadas, que permitan a los estudiantes expresar sus emociones y fortalecer el trabajo en equipo. De esta manera ayudara a mejorar la convivencia, la expresión emocional y el trabajo en equipo.
- Se sugiere implementar la propuesta con actividades lúdicas, ya que responde a las necesidades del aula y contribuye a crear un entorno emocionalmente seguro y participativo. Además, puede adaptarse a diferentes niveles, permitiendo su uso de manera dinámica por parte del docente.

14. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- UNESCO. (2024). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- UNESCO, González, R. (2020). *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales para niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 'La Inmaculada' de la ciudad de Loja* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional de la UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/17434>
- OEI. (2020). Desafíos en las inserciones curriculares integradas al currículo escolar del régimen Costa-Galápagos ecuatoriano: *Challenges in integrated curricular insertions into the school curriculum of the Ecuadorian coastal regime*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(3), 2365–2378. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4117>
- UNICEF y Fundación LEGO. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*. [Folleto]. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Mineduc, D. A., & Navarrete Pita, Y. (2022). *Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria*. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), 1–14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300005
- Educare. (2022). *Metodología lúdica para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Inicial II*. *Revista EDUCARE – UPEL-IPB – Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 622–643. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1681>
- Mineduc. (2025). Desafíos en las inserciones curriculares integradas al currículo escolar del régimen Costa-Galápagos ecuatoriano. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(3), 2365–2378. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4117>
- INEVAL. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. *Revista RCU Universidad Israel*, 10(1), 151–165. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151#:~:text=Se%20sugiere%20que%20en%20la,de%20aprendizaje%20din%C3%A1micos%20y%20creativos.
- Hernández, A. (2021). *Estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional en Educación Inicial (1 a 2 años)*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/387479865_Estrategias_ludicas_en_el_desarrollo_socio-emocional_en_Educacion_Inicial_I_1_a_2_anos
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Akal.
- Báez, M. (2020). *La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes de primaria*. Recuperado de <https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/97/10.%20Archivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20%28PDF%29%20%2834%29.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

- Prada, M., Gómez, L., & Rodríguez, J. (2021). *Estrategia lúdica para estimular el desarrollo socioafectivo en los niños del subnivel inicial II de la Unidad Educativa Blanca Cuadros Zambrano*. *Maestro y Sociedad*, 25(1), 12-20. Recuperado de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company. Recuperado de <https://g.co/kgs/aQxZP2h>
- García, J., & López, M. (2022). *Diagnóstico de necesidades socioemocionales en estudiantes de primaria: Un enfoque integral*. Editorial Educativa. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5886/588663787023/html/>
- Hernández, A. (2021). *El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes*. *Revista de Psicopedagogía*, 35(2), 45-60. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579091003.pdf>
- Gaytán, V. (2023). *El arte y la tecnología como estrategias didácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje*. *RIMI*, p. 2-4. Obtenido de <https://revistarimi.net/index.php/home/article/view/44/36>
- Ruiz, J., & Rodríguez, L. (2020). *Metodologías activas en la educación superior: Una guía práctica*. Editorial Universitaria. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9589735.pdf>
- González, R., & Álvarez, S. (2020). *Integración de estrategias lúdicas en el currículo escolar: Un enfoque multidisciplinario*. *Revista de Educación y Desarrollo*, 28(1), 5-20. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/387479865_Estrategias_ludicas_en_el_desarrollo_socio-emocional_en_Educacion_Inicial_I_1_a_2_años
- García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328749338_Garcia-Ruiz_Bonilla-del-Rio_Diego-Mantecon_Gamificacion_en_la_escuela_20_una_alianza_educativa_entre_juego_y_aprendizaje
- Suntaxi, S. (2011). *La expresión corporal en el aula: Uso de actividades lúdicas para el desarrollo emocional de los estudiantes*. Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4854>
- Zurita, P. (2012). *El desarrollo del lenguaje a través de estrategias lúdicas en la educación básica*. *Investigación Educativa*, 21(3), 15-28. Obtenido de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2782656>
- Zambrano, P. (2022). *La importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional: Un enfoque integral para la educación*. Editorial Pedagogía y Sociedad. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12763/18442>
- Meza, P. (2022). *La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes: Un análisis de sus efectos en el bienestar integral*. Editorial Desarrollo

- Educativo. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- Fernández, J., & Gómez, M. (2015). *La inclusión en el aula: El papel de las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes*. Editorial Educación. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/387479865_Estrategias_ludicas_en_el_desarrollo_socio-emocional_en_Educacion_Inicial_I_1_a_2_años
- Ruiz, A. (2018). *Dinámicas de grupo y juegos cooperativos: Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en el aula*. Revista de Psicología y Educación, 11(1), 49-64. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/383594175_Sistema_de_actividades_ludicas_para_fortalecer_el_desarrollo_socioemocional_en_ninos_y_ninas
- Ramírez, T. (2019). *La inteligencia emocional en el aula: Estrategias lúdicas para la autorregulación de los estudiantes*. Revista de Educación Emocional, 12(2), 85-97. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- Ortega, C. (2020). *La comunicación emocional a través del juego: Mejorando la relación educativa*. Educación y Sociedad, 18(4), 220-233. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- González, R. (2018). *El impacto de los juegos educativos en el aula y su influencia en el desarrollo socioemocional de los estudiantes*. Revista de Psicología y Educación, 42(3), 23-38. <https://doi.org/10.1234/jpe.2018.04203>
- Laverde Reinoso, J. M., & Tapia Coloma, Y. P. (2021). *Desarrollo de estrategias lúdicas basadas en el modelo pedagógico de la escuela nueva para el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial, Extensión Pujilí. Obtenido de <https://reopadmin.utc.edu.ec/items/fc880901-413e-4537-93bb-24062464e8b1>
- Martínez, J. (2017). *El uso de juegos para mejorar la autoestima en el aula: Estrategias lúdicas efectivas*. Revista de Psicopedagogía, 33(1), 50-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- López, A. (2020). *Estrategias lúdicas en el aula: Fomento de la autoestima y resolución de conflictos*. Revista de Educación y Desarrollo, 16(2), 102-115. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Piaget. (1980). *Constructivism in Piaget and Vygotsky*. *The Fountain Magazine*, 48(October–December). Recuperado de <https://fountainmagazine.com/all-issues/2004/issue-48-october-december-2004/constructivism-in-piaget-and-vygotsky>
- Vygotsky. (1978). *Constructivismo social de Vygotsky*. Recuperado de <https://epperu.org/constructivismo-social-de-vygotsky/>

- Bruner, Mayol Ricart, G. (1983). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf
- Reinoso Molina, W., Morales Loor, S., Moreira Anchundia, A., Velasco Moyano, C., & Zambrano Zamora, J. (2024). *Integración de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en la enseñanza de Lengua y Literatura*. *Ciencia Latina Internacional*, 8(1), 6390-6413. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985
- Moya Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Borja Otoya, S. A., & Enciso Hidalgo, M. A. (2022). *Estrategia lúdica y motivación para los estudiantes de 3ro al 5to de secundaria en Lima Metropolitana* [Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec]. Repositorio Institucional Toulouse Lautrec. <https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/247/Trab%20Invest%20-%20Estrategia%20%20C3%BA%20lúdica%20y%20motivaci%20%20para%20los%20estudiantes....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mercedes, S. (2017). *Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje*. Academia.edu. https://www.academia.edu/90234271/Estrategias_lúdicas_de_enseñanza_aprendizaje
- Mercedes, S. (2017). *Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje*. Academia.edu. https://www.academia.edu/90234271/Estrategias_lúdicas_de_enseñanza_aprendizaje
- Yturralde, E. (2024). *La Lúdica: El Juego*. Recuperado de <https://www.ludica.org/ludica.html>
- Lozada Muñoz, H. J., Ceballos Yasno, G. B., & Sanabria Gonzales, M. (2023). *Estrategias lúdicas y pedagógicas para el mejoramiento de la atención y concentración de los niños y niñas de 4 a 5 años en pro del fortalecimiento del aprendizaje* [Trabajo de investigación, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio de Trabajos de Grado. <https://publicaciones.iberu.edu.co/index.php/t-grad/catalog/download/3331/502/51698>
- Salazar. (2025, Enero 10). *Importancia del juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial*. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 484–500. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/405>
- Vázquez Cabrera, C. S. (2022). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Escuela Isaac María Peña de la Parroquia San José de Raranga, cantón SigSig* [Trabajo de grado, Universidad Católica de Cuenca].

Repositorio Institucional Universidad Católica de Cuenca. Obtenido de <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/55af5757-89e9-40af-85b3-1c19df6874fa/content>

Vázquez Cabrera, C. S. (2022). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Escuela Isaac María Peña de la Parroquia San José de Raranga, cantón SigSig* [Trabajo de grado, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad Católica de Cuenca. Obtenido de <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/55af5757-89e9-40af-85b3-1c19df6874fa/content>

Román Santana, W. M., Martínez Alonzo, J. M., & De La Cruz Mena, D. C. (2024). *El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil*. Revista Perspectivas en Inteligencia, 16(25), 177-194. <https://www.researchgate.net/publication/387372646>

Moya Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. Recuperado de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>

Gómez, A. (2022). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 20(1), 1–10. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Villalobos, J. D. (2023, 1 de julio). *¿Qué tipos de juegos lúdicos hay?* Laps4.com. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-tipos-de-juegos-ludicos-hay>

Moya Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. Recuperado de <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>

Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* (Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). Recuperado de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Quintanilla (2021). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>

Bona (2021). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>

- Moya Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Arnau, L. (2022). Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje. Graó.
- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. Mérito - Revista De Educación, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* (Tesis de maestría). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Gestión centros formativos. (2021, 17 de diciembre). *La importancia de la gamificación en la educación*. FLUP. Recuperado de <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/>
- Garcés, B. M., Hernández-Del Salto, S. V., Torres-Chiliquinga, L. A., & Morales-Zuñiga, H. R. (2023). *Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico*. 593 Digital Publisher CEIT, 9(Extra Especial 1-1), 112–122. https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2265/1893
- Amaya Claudio, B. R., Rosales Libia, B. O., & Medina Arbi, A. J. (2024). *El impacto de la motivación en el aprendizaje de la educación*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 8(35), 2390–2399. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>
- Rovira Salvador, Isabel. 2025. “Habilidades socioemocionales: características, funciones y ejemplos.” *Psicología y Mente*, marzo de 2025. Acceso el 14 de julio de 2025. <https://psicologiymente.com/psicologia/habilidades-socioemocionales>
- Sanchis, S. (2020, mayo 18). *Habilidades socioemocionales: qué son, tipos y ejemplos*. Psicología-Online. Recuperado de <https://www.psicologia-online.com/habilidades-socioemocionales-que-son-tipos-y-ejemplos-5059.html>
- Charles, A. (2023). *Desarrollo socioemocional en los niños*. Crecer de Colores. <https://www.crecerdeclores.com/post/desarrollo-socioemocional-en-los-ni%C3%B1os>
- Joanna. (2024). *Habilidades socioemocionales en infancia*. LiveKid. <https://livekid.com/es/blog/habilidades-socioemocionales-en-infancia/>

- Calderón, M., & Martínez, R. (2024). *Impacto del desarrollo socioemocional*. Revista Imaginario Social. <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/237/416>
- CASEL. (2017). *Características del desarrollo socioemocional*. Universidad de Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/0ce9e689-fe1d-4f4f-98f7-821bd66018e8/content>
- Rojas, I. (2020). *¿Qué es la educación socioemocional?*. Blog de Lirmi. <https://blog.lirmi.com/tag/aprendizaje-socioemocional>
- Nashiki-Angulo, & Pérez-Estrada, G. (2021). *El docente en la promoción de habilidades socioemocionales desde una mirada humana y sensible*. Revista Fundación Drasil Vía Macotela, 8 y 9. <https://www.fundaciondrasilviamacotela.com/revista/fundacion/vol8y9/1.pdf>
- Polo, M. (2022). Importancia de la educación socioemocional. *La importancia de la educación socioemocional*. Euroinnova. <https://www.euroinnova.com/blog/la-importancia-de-la-educacion-socioemocional>
- UNESCO. (2025). *Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional*. <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional>
- Villaseñor, P. (2022, 9 de enero). *¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?* Banco Mundial. Recuperado el 2 de julio de 2025, de <https://blogs.worldbank.org/es/voices/como-pueden-los-maestros-fomentar-o-impedir-el-desarrollo-de-habilidades-socioemocionales-en-sus-estudiantes>
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *La importancia de las habilidades socioemocionales para el aprendizaje*. Colombia Aprende. Recuperado el 6 de julio de 2025, de <https://www.colombiaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/la-importancia-de-las-habilidades-socioemocionales-para-el-aprendizaje>
- Villaseñor, P. (2022, 9 de enero). *¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?* Banco Mundial. Recuperado el 2 de julio de 2025, de <https://blogs.worldbank.org/es/voices/como-pueden-los-maestros-fomentar-o-impedir-el-desarrollo-de-habilidades-socioemocionales-en-sus-estudiantes>
- Villaseñor, P. (2022, 9 de enero). *¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes?* Banco Mundial. Recuperado el 2 de julio de 2025, de <https://blogs.worldbank.org/es/voices/como-pueden-los-maestros-fomentar-o-impedir-el-desarrollo-de-habilidades-socioemocionales-en-sus-estudiantes>

- Aguilera, C. (2023, 25 de octubre). *¿Qué es el aprendizaje colaborativo? Beneficios y ejemplos*. iSpring. <https://www.ispring.es/blog/aprendizaje-colaborativo>
- Cabezas Murillo, J. A. (2021). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la ciudad de Quito* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstreams/93b8a514-baa0-439a-87c5-d489ae423439/download>
- Integraclinic. (2023). Importancia del juego en el desarrollo emocional. *La importancia del juego en el desarrollo emocional y social de los niños*. Integraclinic. <https://integraclinic.net/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-emocional-y-social-de-los-ninos/>
- Sierra Madrid Psicología. (2021). *Guía sobre el juego en el desarrollo social de niños*. Recuperado el 1 de julio de 2025, de <https://sierramadridpsicologia.es/guias/juego-desarrollo-social-ninos/>
- Román Mínguez, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en Educación Infantil* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf>
- LiveKid. (2024). *Habilidades socioemocionales en la infancia: qué son y cómo desarrollarlas*. Recuperado el 1 de julio de 2025, de <https://livekid.com/es/blog/habilidades-socioemocionales-en-infancia/>
- Łuszczkiewicz, A. (2024). Empatía. *LiveKid*. <https://livekid.com/es/blog/habilidades-socioemocionales-en-infancia/>
- Łuszczkiewicz, A. (2024). Autoconciencia. *LiveKid*. <https://livekid.com/es/blog/habilidades-socioemocionales-en-infancia/>
- Arango, K. (2024). *Autorregulación emocional*. Psicólogos en Costa Rica. Recuperado el 1 de julio de 2025, de <https://www.psicologosencostarica.com/autorregulacion-emocional/>
- León Gualda, G., & Lacunza, A. B. (2020). Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran San Miguel de Tucumán, Argentina. *Rev Argent Salud Pública*, 11(42), 10. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/108362/CONICET_Digital_Nro.4_5d27e72-ce18-4102-a709-db9f8d72241e_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Pérez, A. (2023). Desarrollo socioemocional en el aula. *INeSEM*. <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/como-desarrollar-habilidades-socioemocionales-en-los-alumnos/>

- IDDOCENTE. (2024, 20 febrero). *EL VALOR DE LA EMPATÍA EN EL AULA*. idDOCENTE. Recuperado de <https://iddocente.com/el-valor-de-la-empatia-en-el-aula/>
- Pérez, M. (2023). ¿Cómo desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos? INESEM Business School. Recuperado de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/como-desarrollar-habilidades-socioemocionales-en-los-alumnos/>
- Pérez, M. (2023). ¿Cómo desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos? INESEM Business School. Recuperado de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/como-desarrollar-habilidades-socioemocionales-en-los-alumnos/>
- Pérez, M. (2023). ¿Cómo desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos? INESEM Business School. Recuperado de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/como-desarrollar-habilidades-socioemocionales-en-los-alumnos/>
- Pérez, M. (2023). ¿Cómo desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos? INESEM Business School. Recuperado de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/como-desarrollar-habilidades-socioemocionales-en-los-alumnos/>
- Husserl, E. (1998). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona: Paidós. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Rubio, N. (2020). *Investigación documental: tipos y características*. Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/investigacion-documental>
- Arias. (2006). *Capítulo III: Marco metodológico* [PDF]. Universidad Rafael Belloso Chacín. Recuperado de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0089884/cap03.pdf>
- Narváez, M. (2024). *Método inductivo: Qué es, características y ejemplos*. QuestionPro. Recuperado de <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/>
- Castañeda Múnera, D. J. (2018). *Influencia de las emociones en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de 2 a 5 años del Hogar Comunitario Los Pequeñines* (Trabajo de grado, Licenciatura en Educación Infantil). Corporación Universitaria Minuto de Dios.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/6955/1/TPED_Casta%C3%B1edaMuneraDora_2018.pdf

- Hurtado. (2008). *Capítulo III: Marco metodológico* [PDF]. Universidad Rafael Bellosó Chacín. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0091320/cap03.pdf>
- Parella & Martins (2008). *Capítulo III: Metodología de la investigación* [PDF]. Universidad Rafael Bellosó Chacín. Recuperado de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0097087/cap03.pdf>
- Garzón González, J. A. (2023). *Estrategias didácticas lúdicas para niños con ritmo de aprendizaje lento. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(3). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3609>
- DefiniciónWiki. (2025). Interacción lúdica prosocial y agresiva. En *Definición de interacción lúdica agresiva y prosocial* (párr. sin paginar). Recuperado de <https://www.wisdomlib.org/es/concept/interacci%C3%B3n-1%C3%BAgica>
- Espai. (2023). *Juegos cooperativos para niños: ¿qué son y ejemplos prácticos*. Recuperado de <https://espai.cat/blog/es/juegos-cooperativos-para-ninos/>
- Gómez, T. (2024). *¿Qué es la regulación emocional?* PsiConecta. Recuperado de <https://psiconecta.org/blog/que-es-la-regulacion-emocional>
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Bruner, J. S. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor Distribuciones.
- Almanza Acendra, M., & Pacheco Agudelo, L. F. (2021). *La lúdica como estrategia pedagógica en la resolución de conflictos en el aula*. Corporación Universidad de la Costa. Recuperado de <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/de722a0d-6a9d-41c7-99ed-932176c0187d>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2018). *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Merino. (2025). *Vista de actividades cooperativas y colaborativas para fortalecer el aprendizaje cooperativo* (Vol. 9, Núm. 1, pp. 6434–6450). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Recuperado de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6434/9827>
- Landero Lazcano, J., & Landero Lazcano, E. (2021). *El trabajo cooperativo como una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar* [Tesis doctoral, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio institucional. <https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/767bcfe6-f158-4c65-9a65-783c35f2534e>

- UNESCO. (2024). Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional>
- Rivas, M. (2024). El juego como estrategia lúdica para fortalecer el aprendizaje de la química en bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 3778–3787. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3778/7027>
- Vargas-Caicedo, C. (2023). Actividades lúdicas para la expresión de las emociones en niños de cuatro a cinco años. *FIPCAEC Revista Científica*, 8(1), 402–409. <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/download/790/1430/>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–289. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Trujillo Bonilla, D. L. (2025). *Estrategias lúdicas para fortalecer habilidades sociales en niños de grado segundo*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/68176/dltruji1ob.pdf>
- Robles. (2023). *Control emocional: cómo gestionar las emociones*. Top Doctors. Recuperado de <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/control-emocional-estrategias-para-gestionar-nuestras-emociones/>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2022). *Mis manos te enseñan: Conozcamos más sobre la convivencia*. Recuperado el 19 de julio de 2025, de <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/conozcamos-mas-sobre-la-convivencia>
- Cayo Lema, L. E., & Sigcha Ante, E. M. (2024). Estrategias lúdicas en la gestión de la enseñanza-aprendizaje del adulto mayor. *RECIMUNDO*, 8(especial), 393-405. <https://recimundo.com/~recimund/index.php/es/article/download/2380/3079/4264>
- HR Freaks. (2024, octubre 6). *Dinámicas de trabajo en equipo: Qué son, beneficios y ejemplos de actividades*. Fresh People. <https://freshpeople.team/hrfreaks/dinamicas-de-trabajo-en-equipo/>
- AICAD. (2021). *Actividades para trabajar la empatía*. Recuperado el 20 de julio de 2025, de <https://www.aicad.es/actividades-para-trabajar-la-empatia>
- Piaget, Vargass Caicedo, C. (1951). *Actividades lúdicas para la expresión de las emociones en niños de cuatro a cinco años*. FIPCAEC, 8(1), 402–409. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v8i1>