

## **La lúdica como estrategia para fortalecer las competencias socioemocionales en primaria**

Play-based learning as a strategy to strengthen social-emotional competencies in primary education

Gloria Inés Jaimes Suárez <https://orcid.org/0009-0004-8431-8370>

Jenny Rocio Jaimes Jaimes <https://orcid.org/0009-0005-8055-1842>

Yully Marcela Vásquez Ortega <https://orcid.org/0009-0007-9140-8608>

University Tecnology and Education, USA

University Tecnology and Education, USA

University Tecnology and Education, USA

[gloria.suarezj2024@uted.us](mailto:gloria.suarezj2024@uted.us)

[jenny.jaimesj2024@uted.us](mailto:jenny.jaimesj2024@uted.us)

[Yully.vasquez@uted.us](mailto:Yully.vasquez@uted.us)

Recibido: 1 abril 2026

Aceptado: 15 julio 2026

URL: <https://relaticpanama.org/journals/index.php/educaf5berit/article/view/228/version/228>

DOI: <https://doi.org/10.66707/3snwh258>

### **RESUMEN**

La lúdica se ha consolidado como una de las herramientas pedagógicas más sólidas, donde no solo se estimula la creatividad y la imaginación, sino que también promueve la participación y las

relaciones interpersonales; en síntesis, la lúdica transforma aspectos cognitivos, sociales y afectivos.

El presente estudio tuvo como objetivo principal fundamentar la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias socioemocionales en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa la Aguada, esta investigación fue desarrollada bajo la tipología acción participativa, con paradigma interpretativo y enfoque cualitativo, se tomó una muestra de 8 estudiantes en edades de 6 a 11 años y 3 docentes de primaria. Como instrumentos se utilizaron la guía de observación, el árbol de problemas y los talleres dirigidos a estudiantes, la entrevista y encuesta orientadas a los docentes. Dicha investigación permitió identificar que mediante las actividades lúdicas los estudiantes lograron reconocer estados de ánimos como la rabia, la frustración, el miedo, la tristeza el enojo, la alegría y el asombro; Los resultados evidenciaron que con las actividades lúdicas los estudiantes adquirieron competencias emocionales como: la conciencia, autorregulación, empatía y comunicación asertiva importante para solucionar situaciones conflictivas, mejorando la convivencia escolar. En cuanto a la población docente, se reflejó la necesidad de diseñar un programa de capacitación, el cual brinde herramientas claves en el manejo de las emociones y por supuesto en la integración de la lúdica como herramienta pedagógica en el proceso formativo. Se concluyó, además, que la implementación de los talleres lúdicos resultó efectiva, en cuanto a la pertinencia y apropiación, ya que se propiciaron espacios de interacción entre los estudiantes, permitiendo disfrutar de entornos armoniosos, en donde ellos identificaron sus estados de ánimo y lo más valioso, adquirieron competencias socioemocionales fundamentales en la convivencia escolar.

**Palabras clave:** *Lúdica, competencia socioemocional, convivencia.*

## ABSTRACT

Play-based learning has established itself as one of the most robust pedagogical tools, as it not only stimulates creativity and imagination but also promotes participation and interpersonal relationships; in short, play-based learning transforms cognitive, social, and affective aspects. The main objective of this study was to establish play-based learning as a didactic strategy for the development of socio-emotional competencies in primary school students at the Institution Educativa the Aguada. This research was developed under the participatory action typology, with an interpretive paradigm and a qualitative approach. A sample of 8 students aged 6 to 11 and 3 primary school teachers was selected. The instruments used included an observation guide, a problem tree, workshops directed at students, and interviews and surveys oriented toward teachers.

This research made it possible to identify that, through play-based activities, students were able to recognize emotional states such as rage, frustration, fear, sadness, anger, joy, and wonder. The results showed that through play-based activities, students acquired emotional competencies such

as awareness, self-regulation, empathy, and assertive communication—all essential for resolving conflict situations and improving school coexistence. Regarding the teaching staff, the study reflected the need to design a training program to provide key tools for managing emotions and integrating play-based learning as a pedagogical tool in the educational process. It was also concluded that the implementation of play-based workshops was effective in terms of relevance and appropriation, as they fostered spaces for interaction among students. This allowed them to enjoy harmonious environments where they identified their moods and, most importantly, acquired socio-emotional competencies fundamental to school coexistence.

**Keywords:** *Playful, Socio-emocional competence, Coexistence*

## INTRODUCCIÓN

La educación de los estudiantes de básica primaria hoy en día enfrenta el desafío de afianzar no sólo los aspectos cognitivos sino el desarrollo de competencias emocionales que son la base para una buena convivencia escolar. Distintas investigaciones han demostrado que algunos problemas están relacionados con la empatía, la gestión y autorregulación emocional, al igual que la resolución de conflictos los cuales influyen directamente en el estado de ánimo de los educandos y en sus comportamientos dentro del aula, perjudicando el ambiente escolar y los procesos de aprendizaje. Por consiguiente, la lúdica se ha convertido una estrategia didáctica que favorece el aspecto formativo, que integran la participación, el juego, la comunicación asertiva, la construcción de conocimiento y el fortalecimiento emocional.

El presente artículo fue sustentado con veinticinco investigaciones que fueron analizadas en el ámbito internacional, nacional y regional, revisando las tres categorías fundamentales: competencias socioemocionales, convivencia escolar y la lúdica, importantes en los procesos formativos. Se destacan algunos autores como Peña García (2021) el cual afirmó que el desarrollo de las habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la empatía y la comunicación asertiva son importantes para formar personas de liderazgo, capaces de regular sus emociones, y tener un bienestar personal dentro del aula. (p. 19-18); en cuanto a la lúdica se encontró a Lucas Guadamud y Agramonte Rosell (2024), desde allí, los resultados obtenidos evidencian que las actividades lúdicas, principalmente los juegos cooperativos, los juegos de roles y las expresiones artísticas, generan un impacto positivo en diferentes aspectos del desarrollo socioemocional, integrando la autoestima, la empatía, la regulación emocional y las habilidades sociales. (p.1) y por otro lado Leyton-Leyton (2020) quién destacó que una buena convivencia escolar promueve la democracia, la participación, la inclusión, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos importantes en la cotidianidad escolar y que favorecen los procesos formativos en la educación. (p.1) En consecuencia, este rastreo aportó

fundamentos teóricos que sustentan la lúdica como una estrategia didáctica que favorece el desarrollo de competencias socioemocionales y el fortalecimiento de la convivencia escolar.

A través de la observación se identificó que los estudiantes presentan bajos niveles de autorregulación y gestión emocional, lo que se ve reflejado en su capacidad para relacionarse de manera adecuada dentro del contexto escolar; el aula de clase se ve entonces permeada por conductas como el enojo, la frustración, la rabia, la tristeza y el miedo. Para Restrepo et al. (2015) las personas son seres emocionales que actúan según el lugar y la situación que se presente en la vida. Es importante aprender a manejar las emociones, expresar los sentimientos como odio, amor, alegría o tristeza etc. Fundamentales para relacionarse en comunidad (p.4) A partir de lo analizado se ve la necesidad de implementar estrategias lúdicas y didácticas que mejoren las capacidades de solucionar conflictos de manera pacífica. Por tal motivo surge la pregunta de investigación ¿De qué manera influye la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias socioemocionales en los estudiantes de básica primaria de la I E la Aguada? Para dar respuesta a esta problemática se implementaron diversos talleres donde el juego, la música, el arte y las manualidades fueron algunas de las actividades realizadas para mejorar el respeto, la empatía y la comunicación asertiva.

Por otro lado, es preciso mencionar que la falta de capacitación docente en cuanto a herramientas didácticas en el manejo adecuado de las emociones es una limitante y por eso muchas veces se presentan estas situaciones de tipo comportamental, las cuales resultan difíciles de resolver en el aula y que provoca un desgaste emocional no solo para el docente sino también para el estudiante. Según Bisquerra Alzina (2005) resulta de vital importancia que el docente se capacite y tenga un bagaje sólido en cuanto al manejo de las competencias socioemocionales, de esta manera favorece su formación profesional indispensable para promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. (p.6)

Teniendo en cuenta lo anterior se plantearon los siguientes objetivos específicos, analizar las prácticas educativas implementadas por los docentes con relación al desarrollo de las competencias socioemocionales y la convivencia escolar. Identificar las competencias socioemocionales actuales que afectan la convivencia escolar en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa La Aguada y Diseñar actividades lúdicas, implementando acciones que promuevan el desarrollo de las competencias socioemocionales. Para dar respuesta a estos objetivos se implementaron diversos instrumentos los cuales permitieron la participación de todos los actores involucrados, comprender las realidades o situaciones que se presentan en los contextos educativos y transformar las prácticas pedagógicas.

Se concluyó que la lúdica es una herramienta esencial que favorece las competencias emocionales de los estudiantes y que es indispensable fortalecerlas a muy temprana edad para que aprendan a

relacionarse y por ende a convivir en armonía. También permite desarrollar la creatividad, la imaginación donde el juego se convierte en una estrategia que contribuye significativamente en el manejo adecuado de las emociones en los entornos escolares.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Este estudio se basó en un enfoque cualitativo donde se tuvo en cuenta la investigación acción participativa para la recolección de la información. La población estuvo conformada por 16 estudiantes y 8 docentes de básica primaria de la I.E la Aguada ubicada en la zona rural y se tomó una muestra de 8 estudiantes, 1 niño de grado primero, 1 de segundo, 2 niños del grado tercero, 2 de cuarto y 2 de quinto que oscilan entre las edades de 6 a 11 años y una muestra de 3 docentes. En cuanto a las técnicas de recolección de datos se diseñaron los instrumentos de acuerdo al contexto y teniendo en cuenta los objetivos específicos, fueron validados por 2 docentes expertos que dieron viabilidad para la recolección de la información; en el desarrollo de esta investigación se utilizaron: la guía de observación, el árbol de problema, se aplicó la entrevista semiestructurada, la encuesta y la implementación de los talleres, permitiendo un análisis significativo en cuanto a las actividades lúdicas, el desarrollo de competencias socioemocionales y el mejoramiento de la convivencia escolar. Para recolectar la información se elaboró una matriz de referencia por cada instrumento, teniendo en cuenta unas series de preguntas que permitieron reflexionar de manera detallada lo que se observó del estudiante en cuanto a las conductas y comportamientos y cómo estas afectan el manejo de sus emociones; con relación a la entrevista se analizaron las prácticas educativas utilizadas por cada docente en cuanto a la lúdica, las competencias emocionales y la convivencia escolar. Por otro lado, se implementaron los talleres con los estudiantes y estos fueron compartidos a los docentes para ser aplicados y de esta manera determinar su efectividad. Durante todo el proceso se realizaron grabaciones y registro fotográfico de las actividades desarrolladas con los estudiantes y docentes.

## **RESULTADOS**

Para la presentación de los resultados se tiene en cuenta las siguientes tablas de acuerdo a cada instrumento.

Guía de observación a estudiantes

Tabla 1

| Asunto                   | Hallazgos                                                                                                  | Participantes                            |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Actitudes                | Se identificaron actitudes negativas (rabia, frustración, enojo, tristeza) y positivas (alegría y asombro) | Negativas: 1,4,5,6,7<br>Positivas: 2,3,8 |
| Comportamientos          | Aparecen las groserías, burlas, empujones y quitar objetos que provocan inconformidad                      | 1,4,5,6,                                 |
| Resolución de conflictos | Los estudiantes manifiestan algunas estrategias como el respeto, el diálogo y el lenguaje positivo.        | 3,4,5,6                                  |
| Actividades lúdicas      | A pesar de que se utilizan la lúdica como el juego, son apáticos para participar en las actividades        | 5,6,7, 8                                 |

Los resultados obtenidos en la guía de observación y dándole respuesta al objetivo de Identificar las competencias socioemocionales actuales que afectan la convivencia escolar en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa La Aguada, indicaron que en su mayoría los participantes p1, p4, p5, p6 y p7 presentaron actitudes negativas como la rabia, el enojo, la frustración, la tristeza, esto incide en los comportamientos inadecuados como la grosería, los empujones, las burlas y las agresiones que provocan indisciplina en el aula de clase lo que se traduce en carencia de regulación emocional. También se identificó que algunos participantes p2, p3, p8, muestran actitudes positivas como la alegría y el asombro lo que indican manifestaciones favorables en su conducta .En cuanto a la resolución de conflictos varios participantes p3, p4, p5

y p6 opinaron que el diálogo y el respeto son estrategias que favorecen la mediación y el trabajo en equipo, esto no debe centrarse en enseñar sino en fortalecer las competencias emocionales. Para finalizar se evidenció una contradicción relevante que a pesar de que el docente utiliza la estrategia lúdica como el juego los estudiantes son apáticos y muestran desinterés para participar en las actividades lo que denota que hay que fortalecer en ellos la motivación intrínseca, la conciencia y autonomía emocional.

### Árbol de problema

Tabla 2

| Asunto                                   | Hallazgo                                                                                                           | Participantes                                        |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Actitudes                                | Prevalecen las actitudes negativas (tristeza, miedo, enojo, rabia) y en cuanto a las positivas (alegría, asombro). | Negativas: P2, P3, P4, P6, P7, P8; Positivas: P1, P5 |
| Causas del problema                      | Rechazo, Burla, tristeza frustración y baja autoestima que se afectan de manera individual y grupal                | P1, P2, P4, P6, P7, P8                               |
| Dificultades                             | Problemas para controlar y regular las emociones negativas.                                                        | P1, P2, P3, P4, P5, P6                               |
| Consecuencias en cuanto a la convivencia | Impulsividad, agresiones, confianza, desmotivación, aislamiento y emociones reprimidas.                            | P1, P2, P3, P6, P7, P8                               |
| Estrategias                              | Se analiza algunas estrategias como el diálogo,                                                                    | Diálogo                                              |

|  |                                   |                                                                                                                         |
|--|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | el respeto y manejo de conflictos | Participantes (1, 5)<br><br>Respeto<br><br>Participantes (2, 6)<br><br>Manejo de conflictos<br><br>Participantes (4, 8) |
|--|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Desde el instrumento del árbol de problemas predominan actitudes negativas tales como miedo, tristeza, enojo y rabia, las cuales propiciaron situaciones de burla, rechazo, frustración, baja autoestima, factores que afectan el trabajo individual y grupal lo que evidencia dificultades para controlar las emociones en los participantes P2, P3, P4, P6, P7 y P8. En contraste, las actitudes positivas como la alegría y el asombro solo se ven reflejadas en los participantes P1 y P5 lo que denota que tienen una capacidad para autorregular sus estados de ánimo. Por otro lado, en cuanto a la convivencia escolar se evidenciaron comportamientos de agresividad, aislamiento, desmotivación y emociones reprimidas participantes p1, p2, p3, p6, p7 y p8. Finalmente, como alternativas para mejorar la convivencia escolar se plantearon acciones como el diálogo P1, P2 y el respeto P2, P6 y manejo de conflictos p4, p8 indicando que esto fortalece las relaciones interpersonales y el clima del aula dentro del grupo.

Entrevista

Tabla 3

| Asunto | Hallazgo | Participantes |
|--------|----------|---------------|
|--------|----------|---------------|

|                        |                                                                                                                                                                                                      |       |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Uso de la lúdica       | Los docentes manifiestan que el juego en ocasiones favorece el trabajo en equipo y la resolución de los conflictos                                                                                   | 1,2,3 |
| Estrategias didácticas | En algunas actividades se utiliza más en la parte cognitiva como el juego del teléfono roto, elaboración de tarjetas etc. En cuanto a lo emocional en ocasiones se utiliza la comunicación asertiva. | 1,2,3 |
| Retos o limitaciones   | Algunos retos son innovar y hacer cambios en la formación.<br><br>Limitaciones el ser de zona rural, escasez de material didáctico y en ocasiones los padres de familia.                             | 1,2,3 |
| Formación              | Escasa formación de los docentes en cuanto al manejo de las competencias emocionales y de la convivencia escolar.                                                                                    | 1,3   |

|                          |                                                                                                                   |       |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Resolución de conflictos | Los docentes manifiestan que dependiendo de la situación lo que más se utiliza es dialogar o meditar lo sucedido. | 1,2,3 |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|

Teniendo en cuenta la información recolectada en la entrevista semiestructurada y con base en el objetivo de analizar las prácticas educativas implementadas por los docentes con relación al desarrollo de las competencias socioemocionales y la convivencia escolar, se encontró que los 3 docentes coinciden en que el juego favorece la creatividad, el trabajo en equipo que esta es utilizada más en los aspectos cognitivos, por ende, es necesario capacitar al docente con estrategias didácticas que le permitan fortalecer en los estudiantes las competencias socioemocionales importantes en el mejoramiento de la convivencia escolar y en sus procesos formativos.

Asimismo, los docentes manifestaron que tienen algunos retos o limitantes por superar, en primer lugar, los padres de familia se convierten en un obstáculo ya que para ellos es más importante que el niño adquiera solo conocimientos dejando de lado la parte lúdica y emocional. Por otro lado, el miedo a innovar en sus prácticas educativas, dedicar el tiempo y los recursos necesarios a planear actividades lúdicas, donde esté involucrada la parte afectiva un componente esencial en su desarrollo integral. En cuanto a la resolución de los conflictos algunas de las herramientas empleadas en el aula de clase está el uso del dialogo, la mediación que son factores que promueven ambientes de respeto y sana convivencia.

#### Talleres

Tabla 4

| Asunto           | Hallazgo                                                                                                                                                                                | Participantes      |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Uso de la lúdica | Juegos relacionados con las emociones como el dado, los globos, manualidades (títeres) artístico (creación de tarjetas y fichas), danza como una manera de relajar y regular emociones. | 1 ,2,3,4,5,6,7 y 8 |

|                          |                                                                                                                                                                                 |                   |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Competencias emocionales | Mejoraron la comunicación asertiva, la autorregulación, aprendieron sobre la empatía y afianzaron su autoestima                                                                 | 1,2,3,4,5,6,7 y 8 |
| Convivencia escolar      | Las diferentes actividades lúdicas permitieron regular las emociones lo que ayudó en las relaciones interpersonales mejorando comportamiento y por ende la convivencia escolar. | 1,2,3,4,5 y 6     |

Con relación al objetivo de Diseñar actividades lúdicas, implementando acciones que promuevan el desarrollo de las competencias socioemocionales, se pudo evidenciar que el uso de la lúdica fortaleció las competencias socioemocionales y la mejora en la convivencia escolar. Las actividades propuestas como la danza, el juego relacionado con las emociones, las manualidades y las dinámicas favorecieron la creatividad, la imaginación y el trabajo en equipo. Así mismo los resultados demostraron que los participantes (1 al 8) lograron identificar, regular y autorregular sus emociones, afianzando la empatía y la comunicación asertiva. En consecuencia, la lúdica se consolidó como una estrategia didáctica fundamental que facilitó las relaciones interpersonales, el respeto, el diálogo y la tolerancia favoreciendo ambientes agradables e inclusivos.

#### Encuesta

Tabla 5

| Asunto                      | Hallazgos                                                                                                                                                 | Participantes |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Implementación de la lúdica | Favoreció la expresión, las relaciones interpersonales, la creatividad, la participación, el estudiante se divirtió, y demostró más interés por aprender. | 1,2, 3        |

|                                                       |                                                                                                                                              |         |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Competencias socioemocional emocionales que mejoraron | Se logró de manera significativa, gestionar y autorregular las emociones mejoró la empatía, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo. | 1,2,3   |
| Mejora de la convivencia escolar                      | Los conflictos se resolvieron de manera pacífica, hubo aceptación de normas y buena comunicación                                             | 1, 2, 3 |
| Efectividad de la estrategia lúdica                   | La lúdica se consideró una herramienta clave para el desarrollo socioemocional. Se crean ambientes acogedores y seguros.                     | 1, 2, 3 |

De acuerdo con resultados obtenidos en la encuesta aplicada a docentes relacionada con el diseño e implementación de actividades lúdicas, los participantes (D1, D2, D3) confirman la efectividad de la estrategia didáctica en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los docentes manifestaron que esta favoreció la expresión de emociones, las relaciones interpersonales y la participación activa, además disfrutaron de las actividades planeadas pues estas ayudaron mucho a identificar aquellas conductas, fortalezas y debilidades que tiene sus estudiantes en el aula de clase, consideran que la lúdica es una herramienta fundamental en los procesos formativos ya que contribuyó de manera significativa en el estado emocional de los estudiantes en donde se evidenció la importancia que tuvo el manejo de conflicto a través de la empatía y la comunicación asertiva favoreciendo de esta manera la convivencia escolar.

## DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación permitieron realizar un análisis detallado de cada uno de los instrumentos aplicados, suministrando información relevante, sobre el estado emocional de los estudiantes de básica primaria de la institución educativa La Aguada del municipio de Cepita. En cuanto a la guía de observación se evidenció que la mayoría de los niños presentaron conductas y actitudes negativas predominantes como la rabia, el enojo, la burla, el rechazo y el miedo, expresiones que afectan el estado emocional y la convivencia escolar. Por el contrario, son muy pocos los niños

que manejan una actitud positiva y participan en algunas actividades lúdicas favoreciendo las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo. Estos resultados sugieren la urgencia de afianzar la lúdica como una manera de fomentar la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades sociales en el contexto educativo. Para Hurtado (2015) La educación emocional implica conocer las fortalezas y debilidades de las personas que a su vez le permite enseñar y aprender de un modo integral, teniendo en cuenta sus comportamientos, necesidades, la forma en que se conocen, se aceptan y empatizan con los demás. (p.12)

Frente al instrumento del árbol de problemas este fue aplicado a 8 estudiantes en donde los hallazgos revelan el predominio de actitudes negativas como el enojo, tristeza, miedo, rabia lo cual incide en los comportamientos inapropiados en donde la frustración, la burla, el rechazo, la baja autoestima y la agresividad se convierte en el problema central evidenciando la falta del manejo emocional. Por consiguiente, la desmotivación y la poca tolerancia hace que en el aula de clase se evidencien conflictos que afectan las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, aunque en ocasiones el diálogo y la mediación son utilizados como estrategia que facilitan los procesos formativos. De acuerdo con Pérez-Guevara y Puentes-Suárez (2022) El clima escolar puede afectar de manera positiva o negativa en la parte cognitiva, comportamental, actitudinal y social en los estudiantes (p.17) por lo tanto, se hace necesaria y relevante la implementación de acciones lúdicas lo que dejará como resultados el fortalecimiento de aspectos cognitivos, así como la mejora de la convivencia escolar.

En cuanto a la entrevista realizada a los docentes se evidenció que son muy pocas las estrategias lúdicas utilizadas por ellos para manejar las conductas de comportamiento y estados de ánimo que presentan los estudiantes, por tal motivo, es importante tener un bagaje acerca del tema, pero la falta de capacitación, el estar en zona rural y la escasez de materiales dificulta un poco el fortalecimiento de las competencias socioemocionales claves en su formación; según Márquez-Cervantes y Gaeta-González (2017) consideran oportuna la formación docente en cuanto a las competencias emocionales, opinan que no es solo educar al estudiante en lo académico sino también en conocer, asimilar y regular las emociones que se presentan en el aula de clase fortaleciendo el presente y preparándose para el futuro, tarea que recae en el docente, pues como lo han afirmado diversas teorías es el maestro quién diseña ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral.

En esta misma línea los docentes reconocieron que la lúdica es una estrategia muy valiosa, sin embargo, esta se utiliza de manera esporádica sólo en la parte cognitiva, por tanto, existe la necesidad de llevarla a la práctica en lo relacionado con su dimensión afectiva permitiendo que el niño aprenda a tener desarrollo de la conciencia y autorregulación emocional mejorando la empatía y por ende su formación integral. Para Díaz Ballona et al. (2022) es muy importante que los docentes desarrollen estrategias lúdicas que ayuden a fortalecer las normas de convivencia, el desarrollo intelectual y

emocional de los estudiantes, que se sienta seguros, motivados y confiados de su proceso formativo dentro y fuera del aula. (p.13)

Por otro lado, desde la implementación de los talleres se logró una participación más efectiva de los estudiantes ya que la variedad de actividades lúdicas y didácticas como el juego del dado, los globos, la telaraña, la elaboración de títeres y cuentos facilitó la interacción entre ellos. En este espacio los estudiantes compartieron ideas, socializaron, jugaron, se divirtieron, bailaron y aprendieron a identificar cada estado emocional y como esto inciden en sus comportamientos. Asimismo, la libertad para expresar sus sentimientos fortaleció su desarrollo social y actitudinal. Tal como lo señala Piedra Vera (2018) la lúdica aporta beneficios en los contextos educativos, sin embargo, elementos como aprender a ser y convivir favorecen el conocer y hacer. Esto propicia la aceptación, la tolerancia y el trabajo en equipo, que, en conjunto ayuda a la resolución de conflictos, en donde la creatividad es mejor utilizarla en grupo que individual. (p.14)

De este modo, la lúdica se convirtió en una estrategia didáctica que favoreció las competencias socioemocionales como la empatía, la comunicación asertiva, la autorregulación y gestión emocional fundamentales para vivir en armonía y en sociedad. Según Posada (2014) las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa en la concentración, atención y motivación, potenciando la adquisición de información y la construcción de conocimientos (p.30) Finalmente, en cuanto a la resolución de conflictos se determinó que la manera más efectiva es el involucrar situaciones donde el estudiante reflexione sobre los comportamientos que afectan su entorno escolar, escuchar la opinión del compañero, razones, acuerdos y desacuerdos que favorecen la comunicación asertiva en donde el diálogo, la mediación y el llegar acuerdos son estrategias que ayudan para que el estudiante se sienta seguro en la escuela. De acuerdo con Montaña (2019), la capacidad del diálogo permite una buena comunicación, es el intercambio de saberes, ideas que favorecen el proceso de la escucha activa y la empatía hacia el otro (p.4)

Cabe resaltar que a partir de la encuesta realizada los docentes reconocieron que la implementación de los talleres permitió que los estudiantes aprendieran a manejar adecuadamente las emociones, mencionaron que las actividades propuestas brindaron espacios de diversión, alegría, trabajo en equipo, lo que despertó la creatividad entre los compañeros, manifestaron que al estudiante le cuesta reconocer sus defectos y cualidades, lo que afecta su estado de ánimo y comportamiento. Bateca (2024), afirma que el desarrollo de las competencias socioemocionales se debe enseñar para cumplir requerimientos mínimos donde el factor pedagógico ayude a mejorar las habilidades académicas, sociales y personales promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Por otro lado, consideran que la lúdica ayuda a fortalecer las competencias socioemocionales y la resolución de conflictos. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por

Arroyave Taborda et al. (2021) quienes confirman que la lúdica fortalece las competencias socioemocionales y la convivencia escolar (p.182)

Algunas limitaciones encontradas en esta investigación, es la escasa información en el ámbito regional con relación a la lúdica y las competencias socioemocionales, evidenciando la necesidad de abordar más este tema. Además, resulta fundamental brindar espacios de capacitación a los docentes especialmente en la zona rural brindando estrategias que ayuden a autorregular las emociones y a mejorar la resolución de conflictos presentes en las aulas de clase. Por otro lado, es esencial concientizar a la comunidad educativa que la escuela no solo determina la adquisición de conocimientos sino también un espacio donde se le permite al niño potenciar habilidades sociales y emocionales que favorezcan su personalidad.

## CONCLUSIONES

La investigación permitió fundamentar la lúdica como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de competencias socioemocionales, pues se estableció que estas juegan un papel determinante en el desarrollo integral de los estudiantes, el aprender a identificar y regular las emociones, a mostrar empatía frente al otro y a comunicarse de manera asertiva, permite la mejora en la convivencia escolar, donde los estudiantes comparten e interactúan expresando sus sentires y resuelven los conflictos de forma efectiva, es por eso que resulta coherente la acción pedagógica a través del arte, la danza y el juego.

Resulta fundamental que las instituciones educativas permitan momentos de esparcimiento y de aprendizaje donde la lúdica se convierta en una herramienta útil para fortalecer las competencias socioemocionales, ya que, a través del juego, las dinámicas, la danza y las manualidades el estudiante tiene la posibilidad de interactuar, manipular, divertirse, compartir, respetar y mantener un clima escolar agradable e inclusivo.

En cuanto a la pregunta de investigación: ¿De qué manera influye la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias socioemocionales en los estudiantes de básica primaria de la I E la Aguada?, se logró establecer que la lúdica es un componente esencial en la formación de valores y en la resolución de conflictos ya que promueve una convivencia escolar pacífica, en donde el respeto mutuo, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales mejoran los aprendizajes siendo esta una estrategia fundamental para formar estudiantes responsables empáticos en ámbitos educativos lo cual reafirma que su implementación potencia el desarrollo integral del alumnado.

Finalmente, se reafirma la importancia de establecer políticas educativas que brinden capacitación docente permanente, permitiendo que la lúdica sea integrada formalmente en los procesos curriculares y deje de ser exclusiva del tiempo libre lo cual contribuirá de manera significativa en la transformación de sus prácticas a la vez que impulsan el desarrollo emocional de los estudiantes creando entornos escolares que garanticen su crecimiento personal, social y cognitivo.

## REFERENCIAS

- Arroyave Taborda, L. M., Restrepo Segura, Y. C., Pino Montoya, J. W., & Valencia Ospina, L. A. (2021). La lúdica: herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Infancias Imágenes*, 20(2), 174–183. <https://doi.org/10.14483/16579089.15560>
- Bateca, L. (2024). Constructos teóricos sobre las competencias socioemocionales para orientar el desarrollo académico en los estudiantes de básica primaria de Colombia [Tesis de doctorado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio]. <http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/1118>
- Bisquerra Alzina, R. (2005). La educación emocional en la formación del profesorado. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 95–114.
- Díaz Ballona, D. J., Chávez Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., & Ruez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078–2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Hurtado, M. (2015). Educación emocional: Programa y guía de desarrollo didáctico.
- Leyton-Leyton, I. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica: una revisión de literatura latinoamericana (2007–2017). *Revista Colombiana de Educación*, (80), 227–260. <https://doi.org/10.17227/rce.num80-8219>
- Lucas Guadamud, L. A., & Agramonte Rosell, R. de la C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5474–5492. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12763](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763)
- Márquez-Cervantes, M. C., & Gaeta-González, M. L. (2017). Desarrollo de competencias emocionales en preadolescentes: el papel de padres y docentes. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 221–235. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217050478015.pdf>

Montaña, D. C. C. (2019). Educar para la sana convivencia. *Educación y Ciencia*, (23), 207–218.

Peña García, S. N. (2021). La consolidación del aprendizaje socioemocional en la educación primaria. *Panorama*, 15(29), 226–247. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v15i29.3075>

Pérez-Guevara, D. J., & Puentes-Suárez, A. I. (2022). Clima escolar: conceptualización y variables. *Pensamiento y Acción*, (32), 51–71. <https://doi.org/10.19053/01201190.n32.2022.13933>

Piedra Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93–108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1>

Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21). <https://revistas.upn.edu.co/index.php/LP/article/view/3331>