

Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Básica e Inicial

Playful strategies for strengthening socio-emotional skills in students of Basic and Early Childhood Education

Nathaly Rocio Palchucán Fuentes*
Muyu School
Ibarra - Ecuador
nathay.ro@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-7940-5665>

María José Andramuño Bermeo
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
maria.andramuno@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-7192-696X>

Hernán Ramiro Pailiacho Yucta
Universidad Nacional de Chimborazo
Riobamba - Ecuador
hpailiacho@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3089-6560>

Gonzalo Paúl Rodríguez Galarza
Profesional Independiente
Riobamba - Ecuador
paul.sofgint@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-1449-4041>

*Correspondencia:
nathay.ro@gmail.com

Cómo citar este artículo:
Pulchucan, N., Andramuño, M., Pailiacho, H., & Rodríguez, G. (2026). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Básica e Inicial. *Revista de Investigación Educativa Niveles*, 3(1), 41-52. <https://doi.org/10.61347/rien.v3i1.85>

Recibido: 2 de enero de 2026

Proceso de evaluación:

4 de enero al 6 de febrero de 2026

Aceptado: 7 de febrero de 2026

Publicado: 12 de febrero de 2026

Copyright: Derechos de autor 2026 Nathaly Rocio Palchucán Fuentes, María José Andramuño Bermeo, Hernán Ramiro Pailiacho Yucta, Gonzalo Paúl Rodríguez Galarza.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Resumen: En los contextos educativos actuales persisten dificultades en la convivencia escolar, la regulación emocional y la interacción social, problemáticas agudizadas por la limitada socialización de los últimos años y por la persistencia de prácticas pedagógicas tradicionales. Esta situación evidencia la necesidad de incorporar estrategias que favorezcan el desarrollo socioemocional desde edades tempranas. El estudio tiene como propósito analizar de manera sistemática las estrategias lúdicas empleadas en Educación Inicial y Educación Básica para fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Mediante una investigación documental de enfoque cualitativo, se revisaron fuentes académicas que abordan el juego, la lúdica y su relación con el aprendizaje socioemocional. Los resultados evidencian tres categorías principales de estrategias: las socioafectivas, centradas en la interacción y la expresión emocional; las metodológicas innovadoras, que incorporan dinámicas participativas y recursos visuales; y las intervenciones pedagógicas estructuradas, que incluyen programas de juegos diseñados y evaluados sistemáticamente. Estas estrategias favorecen competencias como la empatía, la comunicación asertiva, la autorregulación, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo. El análisis teórico confirma la correspondencia entre estas prácticas y los enfoques constructivistas, socioculturales y de aprendizaje significativo, que enfatizan la participación y el uso de experiencias significativas. A partir de esta relación, se diseñó una propuesta metodológica en seis fases. Se concluye que las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades socioemocionales y contribuyen a mejorar el clima escolar y la convivencia en los contextos educativos.

Palabras clave: Educación básica, educación inicial, estrategias lúdicas, estudiantes, habilidades socioemocionales.

Abstract: In current educational contexts, persistent difficulties remain in school coexistence, emotional regulation, and social interaction among students. These issues have been exacerbated by the limited socialization of recent years and the persistence of traditional pedagogical practices. This situation highlights the need to incorporate strategies that promote socio-emotional development from an early age. The purpose of this study is to systematically analyze the play-based strategies implemented in Early Childhood Education and Basic Education to strengthen students' socio-emotional skills. Through qualitative documentary research, academic sources addressing play, ludic activities, and their relationship with socio-emotional learning were reviewed. The results reveal three main categories of strategies: socio-affective strategies, focused on interaction and emotional expression; innovative methodological strategies, which incorporate participatory dynamics and visual resources; and structured pedagogical interventions, including systematically designed and evaluated play programs. These strategies foster competencies such as empathy, assertive communication, self-regulation, conflict resolution, and collaborative work. The theoretical analysis confirms the correspondence between these practices and constructivist, sociocultural, and meaningful learning approaches, which emphasize active participation and the use of meaningful experiences. Based on this relationship, a six-phase methodological proposal was designed. It is concluded that play-based strategies strengthen socio-emotional skills and contribute to improving the school climate and coexistence in educational contexts.

Keywords: Basic education, early childhood education, playful strategies, socio-emotional skills, students.

1. Introducción

El sistema educativo actual enfrenta el desafío de garantizar una formación integral que incluya el desarrollo de habilidades socioemocionales desde edades tempranas. A nivel global, se evidencian dificultades en la convivencia, la regulación emocional y las habilidades sociales en niños, situación intensificada en el contexto postpandemia debido a la limitada socialización (Torres, 2024). Sin embargo, pese al reconocimiento de la importancia del aprendizaje socioemocional, aún predominan metodologías tradicionales centradas en contenidos académicos, con escasa aplicación de estrategias lúdicas (Arteaga-Alcívar, 2025).

La formación integral, que abarca dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, adquiere especial relevancia en escenarios de educación inclusiva, un proceso orientado a aprender a convivir con la diversidad, sustentado en principios éticos, democráticos y de respeto mutuo (Huaranga et al., 2024). Desde esta perspectiva, educar en la diferencia implica valorar positivamente la diversidad como un factor enriquecedor del aprendizaje. Para ello, resulta fundamental que los docentes desarrollen actitudes favorables hacia la inclusión, y promuevan ambientes basados en el respeto, la comunicación efectiva y la convivencia armónica (Andrade & Paredes-Pita, 2024).

No obstante, persisten desafíos relacionados con la discriminación, el bullying y la limitada implementación de prácticas inclusivas. Asimismo, se evidencian dificultades en la transformación de la cultura escolar, la eliminación de barreras institucionales y la diferenciación entre integración e inclusión. Estos retos requieren procesos de flexibilización curricular, sensibilización comunitaria y trabajo articulado entre docentes, familias e instituciones educativas. En la educación inicial, la inclusión se vincula estrechamente con la atención temprana y la prevención, consolidándose como un principio rector para garantizar oportunidades educativas equitativas (Rimascca et al., 2025).

El desarrollo socioemocional influye en el desempeño académico y en el desarrollo personal del estudiante. En contextos inclusivos, los estudiantes tienden a presentar mejores niveles de participación, autoestima y relaciones sociales. Las estrategias de aprendizaje cooperativo, por ejemplo, favorecen tanto el rendimiento académico como la interacción social y el desarrollo emocional. En este sentido, las actitudes positivas del profesorado representan un factor determinante para el éxito de los procesos educativos inclusivos (García & Vegas, 2019).

A nivel institucional y de aula, muchos docentes de educación inicial y básica presentan limitaciones en la aplicación sistemática de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional, priorizando contenidos académicos sobre habilidades como la empatía, la autorregulación emocional, la comunicación y el trabajo colaborativo (Unuzungo et al., 2022). Esta situación genera dificultades en la convivencia escolar, la resolución pacífica de conflictos y la adaptación social de los estudiantes, evidenciando la necesidad de fortalecer la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas desde las primeras etapas educativas.

Las habilidades socioemocionales se entienden como competencias adquiridas que permiten a las personas establecer relaciones interpersonales saludables, tomar decisiones responsables y enfrentar situaciones cotidianas de manera asertiva. Estas incluyen la autoconciencia, la autorregulación, la motivación, la empatía, las habilidades sociales, la comunicación asertiva y la toma de decisiones responsables (Cedeño et al., 2022). Las habilidades se desarrollan mediante la interacción social, la experiencia y los contextos educativos, y se constituyen en herramientas esenciales para la vida.

En este contexto, el juego cumple un rol medular en el desarrollo integral infantil, ya que favorece el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Además, fortalece la creatividad, la resolución de problemas, la memoria, la concentración y la construcción de valores. Desde el punto de vista

pedagógico, el juego facilita aprendizajes significativos, incrementa la motivación y permite la transferencia del conocimiento a situaciones de la vida cotidiana (Caballero-Calderón, 2021).

El juego puede comprenderse como un medio natural de aprendizaje, como estrategia pedagógica y como herramienta para el desarrollo integral. Como actividad espontánea, permite al niño explorar el mundo, construir conocimientos y desarrollar procesos cognitivos y emocionales. Como estrategia pedagógica, requiere planificación docente y adaptación a los estilos de aprendizaje. Asimismo, puede integrarse mediante metodologías como el aprendizaje basado en juegos, simulaciones, uso de recursos tecnológicos y *design thinking* (Moya, 2024; Rimascca et al., 2025).

En consecuencia, se evidencia la necesidad de fortalecer la integración de estrategias lúdicas dentro del proceso educativo como un recurso pedagógico sistemático que contribuya al desarrollo socioemocional de los estudiantes, permitiendo mejorar la interacción social, la convivencia escolar y la participación en el aula mediante metodologías dinámicas que respondan a las necesidades actuales del entorno educativo.

El objetivo de la investigación es analizar las estrategias lúdicas utilizadas en el ámbito educativo para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de educación inicial y educación básica. Para su cumplimiento, se establecen como objetivos específicos: (a) identificar y clasificar las principales estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación inicial y básica; (b) examinar la relación teórica entre la aplicación de estrategias lúdicas y el desarrollo de competencias socioemocionales, considerando enfoques pedagógicos y psicológicos; y (c) diseñar una propuesta metodológica que permita a los docentes implementar estrategias lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de educación inicial y educación básica.

2. Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo-analítico, orientado a comprender cómo las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación inicial y educación básica.

El diseño de la investigación fue de tipo narrativo; se trató de una revisión bibliográfica con análisis de publicaciones científicas, libros, informes técnicos y documentos especializados en el área de estrategias lúdicas y su contribución al desarrollo de habilidades socioemocionales, provenientes de las bases de datos Scopus, Google Scholar y Scielo.

El proceso de búsqueda bibliográfica se llevó a cabo mediante el uso de descriptores y operadores booleanos en español e inglés, tales como: "*playful strategies*" AND "*socio-emotional skills*", "*socio-emotional development*" AND "*early childhood education*", "*pedagogical interventions*" AND "*cooperative play*" y "estrategias lúdicas" AND "habilidades socioemocionales". Estos criterios permitieron delimitar estudios directamente relacionados con estrategias lúdicas y habilidades socioemocionales.

La información recopilada fue organizada en matrices de análisis, lo que facilitó la comparación sistemática entre autores, la identificación de convergencias y divergencias teóricas, así como la detección de vacíos conceptuales en la literatura. Este procedimiento estructuró los resultados en función de los enfoques teóricos predominantes, sus principios fundamentales y su relación con las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación inicial y educación básica.

3. Resultados

La tabla 1 visualiza de manera comparativa los tipos de estrategias empleadas, las habilidades socioemocionales que promueven, su descripción metodológica y los principales resultados, constituyéndose en una herramienta de análisis que facilita la comprensión de la relación entre el enfoque lúdico y el desarrollo integral del estudiante.

En relación con el tipo de estrategias empleadas, se identifican tres grandes categorías: estrategias socioafectivas (Morales & Buendía, 2025), estrategias metodológicas innovadoras (Erazo, 2021) e intervenciones pedagógicas estructuradas o experimentales (Orozco & Aguilar, 2024; Martínez, 2025). Este hecho evidencia una evolución desde el uso del juego como recurso metodológico general hacia su aplicación como intervención pedagógica sistematizada y evaluable, especialmente cuando se incorporan diseños experimentales y mediciones estadísticas.

Respecto a las habilidades socioemocionales desarrolladas, existe coincidencia en priorizar habilidades sociales, autorregulación emocional, empatía, manejo de emociones y trabajo colaborativo. Sin embargo, algunos estudios amplían el alcance hacia variables complementarias como resiliencia, perseverancia, inclusión y bienestar emocional (Orozco & Aguilar, 2024), lo que sugiere una visión más integral del desarrollo socioemocional. Destaca que la autorregulación emocional aparece como una competencia transversal en varios estudios, consolidándose como un eje central del desarrollo emocional en el contexto escolar.

En cuanto a los resultados empíricos, la evidencia reportada es consistente y favorable. Se observan porcentajes elevados de mejora: 95 % de docentes que validan la efectividad de estrategias lúdicas (Erazo, 2021), 81 % de estudiantes con adecuada autorregulación emocional (Moyón et al., 2025), mejoras motrices del 27,8 % con diferencias estadísticamente significativas (Orozco & Aguilar, 2024) y mejoras sustanciales en habilidades sociales posteriores a la intervención (Martínez, 2025). Estos hallazgos fortalecen la validez del enfoque lúdico tanto desde la percepción docente como desde indicadores cuantitativos.

La tabla 2 evidencia una articulación sólida entre las estrategias lúdicas y los fundamentos teóricos del aprendizaje, tanto desde enfoques psicológicos como pedagógicos. Se observa que el juego y las actividades lúdicas no se presentan únicamente como recursos metodológicos, sino como instrumentos coherentes con teorías del aprendizaje constructivista y sociocultural, lo que fortalece su sustento teórico dentro de los procesos educativos orientados al desarrollo socioemocional.

Desde el enfoque psicológico constructivista, basado en Vygotsky (1978) y Piaget (1951), se destaca el papel del juego como mediador del desarrollo social y cognitivo. En Vygotsky, la actividad lúdica se entiende como un espacio de interacción social que favorece la socialización, la comunicación y la construcción colectiva del conocimiento. En Piaget, el juego se vincula con las etapas del desarrollo cognitivo, permitiendo que el estudiante construya activamente su aprendizaje, fortalezca el pensamiento crítico y desarrolle habilidades de interacción social. En conjunto, estos aportes sustentan que el aprendizaje socioemocional emerge de la experiencia activa, la exploración y la interacción con otros.

Desde el enfoque pedagógico, particularmente con Ausubel (1968) y Bruner (1966), se evidencia que las estrategias lúdicas potencian el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento. Ausubel resalta la importancia del material significativo y contextualizado, lo cual se complementa con actividades lúdicas que facilitan la motivación, el interés y la construcción de sentido. Por su parte, Bruner aporta la idea de que el aprendizaje se fortalece mediante el descubrimiento guiado, donde el juego introduce desafíos cognitivos que estimulan la curiosidad, la participación y la interacción social.

Tabla 1

Matriz de identificación y clasificación de estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales

| Autor(es) | Nivel educativo | Estrategia lúdica | Tipo de estrategia | Habilidad socioemocional que desarrolla | Descripción de la estrategia | Principales hallazgos |
|--------------------------|-------------------|--|---|---|--|--|
| Morales & Buendía (2025) | Educación Básica | Dinámicas grupales, dramatizaciones y juegos colaborativos | Estrategias socioafectivas | Expresión emocional, empatía, resolución de conflictos, habilidades sociales y autorregulación emocional | Prácticas orientadas a potenciar la interacción social y la reflexión emocional mediante actividades lúdicas estructuradas. | Favoreció el desarrollo integral de las habilidades socioemocionales, fortaleciendo la autorregulación emocional y promoviendo una cultura de convivencia y respeto. |
| Erazo (2021) | Educación Inicial | Juego | Estrategias metodológicas innovadoras de carácter lúdico | Habilidades sociales | Implementación de actividades dinámicas, recreativas e innovadoras, apoyadas en recursos audiovisuales. | Estas estrategias favorecieron la participación activa y el disfrute del aprendizaje. El 95% de los docentes consideró que contribuyen al desarrollo de habilidades sociales. |
| Orozco & Aguilar (2024) | Educación Básica | Programa de juegos lúdicos | Intervención pedagógica basada en actividades recreativas organizadas | Resiliencia, manejo de emociones, colaboración en equipo, perseverancia, inclusión, equidad, cooperación y bienestar emocional y social | Aplicado en clases de Educación Física tres veces por semana, con sesiones de 60 minutos durante ocho semanas. Incluyó carreras de relevos, juegos de lanzamiento y recepción, y ejercicios de equilibrio grupal, supervisados por docentes especializados en estrategias lúdicas. | Se evidenciaron mejoras significativas en habilidades motrices básicas (locomoción, manipulación y estabilidad). El grupo experimental mostró un incremento promedio del 27,8 %, frente al 2,6 % del grupo control. La prueba t de Student indicó diferencias significativas ($t = 11.865$, $p < 0.001$). La intervención promovió un entorno inclusivo, motivador y participativo. |
| Moyón et al. (2025) | Educación Básica | “Termómetro de las emociones” | Actividad lúdica interactiva y visual | Autorregulación emocional e identificación de emociones | Herramienta pedagógica que facilita la identificación, expresión y gestión de emociones en el aula. | Evidenció el fortalecimiento de la autorregulación emocional; el 81 % de los estudiantes demostró una adecuada gestión emocional tras la intervención. |
| Martínez (2025) | Educación Inicial | Juego cooperativo | Estrategia experimental | Habilidades sociales | Aplicación sistemática de dinámicas de juego cooperativo orientadas al trabajo grupal. | El juego cooperativo favoreció significativamente el desarrollo de habilidades sociales. El porcentaje de estudiantes en nivel “malo” se redujo del 100 % en el pretest al 0 % en el posttest, mientras que el 87 % alcanzó el nivel “bueno”. |

Tabla 2

Relación teórica entre estrategias lúdicas y el desarrollo de competencias socioemocionales desde enfoques pedagógicos y psicológicos

| Autor / Teoría | Enfoque (pedagógico / psicológico) | Estrategia lúdica | Competencia socioemocional asociada | Relación teórica explicada |
|-----------------------------------|--|--|-------------------------------------|---|
| Vásquez & Pérez (2020) / Vygotsky | psicológico / constructivista | Programa de actividades lúdicas | Socialización, interacción | El programa de estrategias lúdicas se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual promueve la interacción entre los estudiantes como base del aprendizaje. La actividad lúdica se concibe como un instrumento mediador que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y potencia la construcción social del conocimiento. |
| Mojica (2025) / Piaget | psicológico / constructivista | Juego | Desarrollo cognitivo | El juego está intrínsecamente vinculado con el desarrollo y evolución del ser humano. Constituye una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al reconocer a los estudiantes como protagonistas activos de su propio aprendizaje. Además, favorece la formación del lenguaje, el pensamiento crítico y la interacción social. |
| Caicedo (2020) / Ausubel | pedagógico (aprendizaje significativo) | Planificación previa de actividades con material significativo | Desarrollo cognitivo | Resalta la importancia de utilizar material significativo y pertinente, adecuado al contexto del estudiante, para que el aprendizaje sea una experiencia formativa, renovadora y con sentido. |
| Mojica (2025) / Bruner | pedagógico / constructivista | Programa de actividades lúdicas | Interacción, desafío | Se fundamenta en el aprendizaje por descubrimiento propuesto por Bruner. La implementación de estrategias lúdicas genera actividades que fomentan la interacción, incrementan la motivación y plantean desafíos cognitivos que estimulan la comprensión activa de los contenidos. |
| Vásquez & Pérez (2020) / Ausubel | pedagógico / constructivista | Programa de actividades lúdicas | Motivación, interés | El estudio se sustenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la cual implica la reorganización constante de ideas y conceptos. En este proceso intervienen variables motivacionales que permiten al estudiante otorgar sentido a lo aprendido. El uso de estrategias lúdicas optimiza la motivación y el interés, especialmente en el ámbito lector. |

En términos de competencias socioemocionales, se observa que las estrategias lúdicas contribuyen principalmente al desarrollo de la socialización, la interacción, la motivación, el interés, el desafío cognitivo y el pensamiento crítico. Esto indica que las competencias socioemocionales no se desarrollan de manera aislada, sino integradas al proceso cognitivo y social del aprendizaje, reforzando una visión holística del desarrollo estudiantil.

En la tabla 3 se presenta una propuesta metodológica estructurada en fases secuenciales, lo que evidencia un enfoque sistemático para la implementación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional. A diferencia de modelos aislados o actividades puntuales, esta propuesta integra diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y mejora continua, lo que la convierte en un modelo pedagógico integral alineada con enfoques actuales de educación socioemocional y planificación didáctica basada en evidencia.

Tabla 3

Propuesta metodológica docente para la implementación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional

| Fase | Objetivo de la fase | Acciones del docente | Estrategias lúdicas sugeridas | Habilidad socioemocional que fortalece | Sustento teórico / Resultados |
|--|--|---|---|---|--|
| 1. Diagnóstico socioemocional del grupo | Identificar las necesidades socioemocionales del aula | Observación de la interacción social, registro de conductas emocionales y análisis del clima escolar. | Dinámicas de presentación y juegos rompehielo socioemocionales | Autoconocimiento y habilidades sociales iniciales | El desarrollo socioemocional se construye mediante la interacción social y la experiencia educativa compartida. |
| 2. Planificación pedagógica lúdica | Seleccionar estrategias lúdicas según las necesidades detectadas | Definir objetivos socioemocionales, seleccionar actividades lúdicas y adaptarlas a la edad y al contexto. | Juegos cooperativos, dramatizaciones y dinámicas socioafectivas | Empatía, cooperación y comunicación | Las estrategias lúdicas promueven el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral del estudiante. |
| 3. Implementación en el aula | Ejecutar actividades lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional | Aplicación guiada del juego, mediación docente y retroalimentación emocional. | Programas estructurados de juegos lúdicos y actividades grupales cooperativas | Trabajo en equipo, resiliencia y convivencia | Las actividades lúdicas favorecen la participación activa, la interacción social y la inclusión educativa. |
| 4. Desarrollo de la autorregulación emocional | Fortalecer la identificación y gestión de emociones | Aplicar actividades de reconocimiento emocional y promover la reflexión grupal. | Termómetro emocional y juegos de expresión emocional | Autorregulación e identificación emocional | Las estrategias lúdicas visuales y expresivas mejoran la gestión emocional y fortalecen la autorregulación. |
| 5. Evaluación formativa socioemocional | Valorar los avances en el desarrollo socioemocional | Observación sistemática, uso de rúbricas socioemocionales y retroalimentación cualitativa. | Juegos de roles evaluativos y dinámicas reflexivas | Toma de decisiones y convivencia | La evaluación formativa permite evidenciar avances progresivos en competencias socioemocionales y su impacto en el desempeño académico y social. |
| 6. Retroalimentación y mejora continua | Ajustar las estrategias en función de los resultados | Modificar actividades, reforzar habilidades en desarrollo e integrar nuevas dinámicas. | Juegos adaptativos y actividades cooperativas progresivas | Desarrollo socioemocional integral | La planificación lúdica debe ser contextualizada, flexible y orientada a la mejora continua del proceso educativo. |

En la fase 1: Diagnóstico socioemocional, se evidencia un enfoque preventivo y contextualizado. La observación del clima escolar, las interacciones sociales y las conductas emocionales diseñan intervenciones pertinentes y ajustadas a la realidad del aula. El uso de dinámicas rompehielo facilita la generación de confianza y el reconocimiento inicial de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Desde el plano teórico, esta fase se alinea con enfoques socioculturales del aprendizaje, donde el desarrollo emocional se construye a partir de la interacción social y la experiencia educativa compartida.

La fase 2: Planificación pedagógica lúdica representa el eje estratégico del proceso, ya que traduce los resultados del diagnóstico en acciones pedagógicas concretas y estructuradas. La selección de juegos cooperativos, dramatizaciones y dinámicas socioafectivas permite fortalecer la empatía, la comunicación y la cooperación. Esta fase se sustenta en el aprendizaje significativo y en el enfoque constructivista, donde la motivación, el contexto y la pertinencia del contenido influyen directamente en la efectividad del aprendizaje y en la consolidación de competencias socioemocionales.

La fase 3: Implementación en el aula materializa la intervención pedagógica mediante la mediación docente. En esta etapa, el docente asume el rol de facilitador del aprendizaje socioemocional, guiando la interacción, promoviendo la reflexión y reforzando los aprendizajes emocionales emergentes. La evidencia sugiere que los programas estructurados de actividades lúdicas favorecen la inclusión, la participación y el desarrollo de habilidades sociales, además de contribuir indirectamente a la mejora del clima escolar.

La fase 4: Desarrollo de la autorregulación emocional constituye un componente especializado dentro del modelo. El uso de herramientas como el termómetro emocional y los juegos de expresión facilita que los estudiantes identifiquen, comprendan y gestionen sus emociones de manera consciente. Este enfoque resulta relevante, ya que la autorregulación se considera una competencia base que influye significativamente en el comportamiento social, el aprendizaje académico y la toma de decisiones responsables.

La fase 5: Evaluación formativa socioemocional introduce un enfoque evaluativo cualitativo y continuo, apoyado en rúbricas socioemocionales, observación sistemática y retroalimentación reflexiva. Este planteamiento es coherente con modelos de evaluación formativa centrados en procesos más que en resultados aislados, lo que permite valorar avances progresivos en habilidades como la convivencia, la toma de decisiones y la regulación conductual.

Finalmente, la fase 6: Retroalimentación y mejora continua consolida el carácter dinámico y flexible del modelo. La adaptación de estrategias en función de los resultados obtenidos permite responder a la diversidad del aula y garantizar la sostenibilidad del proceso. Este enfoque se alinea con modelos de mejora continua en educación y con la concepción de que el desarrollo socioemocional es progresivo, contextual y no lineal.

4. Discusión

Los resultados muestran una coherencia evidente con los planteamientos teóricos expuestos en el documento, especialmente en relación con el papel del juego y las estrategias lúdicas como mediadoras del desarrollo socioemocional. Los estudios analizados respaldan los enfoques constructivistas y socioculturales señalados por autores como Piaget, Vygotsky y Ausubel, quienes destacan que el aprendizaje se construye mediante la interacción activa, la experiencia y los vínculos sociales significativos (Martínez et al., 2025; Moya et al., 2024). El predominio de estrategias grupales, cooperativas y participativas registradas en los resultados confirma que el juego funciona no solo como actividad recreativa, sino como una estrategia pedagógica capaz de fomentar la reflexión emocional,

la autorregulación y la convivencia armónica, tal como lo plantea Caballero-Calderón (2021) y como se desarrolla en la base conceptual del estudio. En este sentido, los hallazgos no solo reproducen lo señalado por la teoría, sino que lo validan empíricamente al evidenciar mejoras concretas en competencias socioemocionales observables y medibles.

Al contrastar los hallazgos con la teoría, se observa una sólida relación entre la implementación de dinámicas lúdicas y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales específicas, como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos. Las actividades registradas por Morales y Buendía (2025) y Moyón et al. (2025) coinciden con los planteamientos del aprendizaje significativo de Ausubel, dado que la expresión emocional y la interacción social permiten que el estudiante relacione sus experiencias previas con nuevas estructuras cognitivas. Asimismo, el énfasis que Vygotsky otorga al aprendizaje mediado se evidencia en las prácticas colaborativas que, según los resultados, mejoran la autorregulación emocional y la convivencia. En consecuencia, la mediación docente y la estructuración intencional del juego actúan como catalizadores del desarrollo socioemocional, más allá del simple componente recreativo. Además, estos hallazgos se alinean con los expuestos por Andrade y Paredes-Pita (2024) respecto a la importancia de actitudes docentes positivas y de ambientes inclusivos para promover interacciones enriquecedoras. De este modo, la discusión integra no solo la dimensión metodológica del juego, sino su dimensión relacional y contextual.

Un aspecto relevante es que la revisión muestra una evolución en el uso de estrategias lúdicas, pasando de actividades espontáneas o poco estructuradas hacia intervenciones pedagógicas sistematizadas, como los programas de juegos lúdicos descritos por Orozco y Aguilar (2024). Esto concuerda con lo expresado en el marco teórico, donde se argumenta que el juego no solo constituye un medio natural de aprendizaje, sino una herramienta planificada que requiere intención pedagógica y adecuación metodológica (Moya, 2024; Martínez et al., 2025). Esta transición representa un avance significativo en el campo educativo, ya que permite superar la concepción tradicional del juego como actividad complementaria y posicionarlo como eje estratégico dentro de la planificación curricular. Asimismo, la incorporación de diseños experimentales y mediciones cuantitativas fortalece la validez de los resultados y aporta mayor rigor científico a la evidencia disponible. En consecuencia, el enfoque lúdico adquiere legitimidad no solo teórica, sino también metodológica y empírica.

Los resultados también muestran que las estrategias lúdicas favorecen la participación, la motivación intrínseca y el involucramiento del estudiante en su proceso de aprendizaje. Esto se relaciona directamente con lo expuesto por López et al. (2024), quienes sostienen que la lúdica transforma los modelos tradicionales de enseñanza y promueve ambientes escolares más dinámicos e inclusivos. El efecto positivo observado en habilidades sociales y en la autorregulación emocional coincide con los argumentos de Rimascca et al. (2025), quienes destacan la necesidad de integrar el juego en la educación inicial como principio pedagógico para garantizar oportunidades equitativas y atender los retos socioemocionales de los estudiantes. Estos resultados refuerzan la idea de que la lúdica no debe entenderse como recurso ocasional, sino como componente estructural del proceso formativo.

Finalmente, al comparar las evidencias empíricas con las problemáticas institucionales descritas en la introducción como el aislamiento social, la escasa interacción y las conductas individualistas, se confirma que las estrategias lúdicas actúan como un mecanismo eficaz para mejorar la convivencia y promover relaciones sociales más positivas. Los beneficios reportados en estudios como los de Erazo (2021) y Martínez (2025) respaldan la idea de que la lúdica no solo estimula la motivación y el disfrute, sino que genera cambios tangibles en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, lo que resulta coherente con los postulados de Vélez y Tarazona (2022) sobre la importancia de guías metodológicas basadas en actividades lúdicas. En síntesis, la convergencia entre teoría, evidencia

empírica y necesidades institucionales confirma que las estrategias lúdicas constituyen una respuesta pedagógica pertinente y fundamentada frente a los desafíos socioemocionales contemporáneos.

5. Conclusiones

Las prácticas más utilizadas en educación inicial y básica corresponden a dinámicas socioafectivas, metodologías innovadoras y programas pedagógicos estructurados. Estas estrategias integran juegos cooperativos, dramatizaciones, actividades visuales y propuestas recreativas, las cuales promueven habilidades como la empatía, la interacción social, la autorregulación emocional y el trabajo colaborativo. La diversidad de enfoques evidencia que las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico versátil y adaptable a diferentes contextos educativos. En consecuencia, se confirma que la lúdica trasciende su carácter recreativo y se consolida como un eje metodológico con impacto formativo comprobado.

Existe una correspondencia sólida con los enfoques psicológico-pedagógicos de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner. El juego, entendido como actividad mediadora, facilita aprendizajes significativos, potencia la interacción social y promueve la construcción activa del conocimiento, elementos que se reflejan directamente en el fortalecimiento de competencias como la comunicación, la motivación, la interacción, la autorregulación y la socialización. De esta forma, la teoría respalda el impacto positivo del enfoque lúdico en la formación integral del estudiante. Asimismo, la convergencia entre evidencia empírica y fundamentos teóricos otorga consistencia científica a la propuesta, validando su pertinencia dentro de los modelos educativos contemporáneos centrados en el desarrollo socioemocional.

Se estableció un modelo estructurado en seis fases que integra diagnóstico, planificación, implementación, desarrollo emocional, evaluación formativa y retroalimentación. Esta propuesta permite abordar de manera sistemática las necesidades socioemocionales del aula y orientar la selección de estrategias lúdicas pertinentes y contextualizadas. Su carácter flexible y adaptativo favorece la mejora continua del proceso educativo, contribuyendo al desarrollo socioemocional integral de los estudiantes y al fortalecimiento del clima escolar. En síntesis, el estudio demuestra que la implementación planificada y fundamentada de estrategias lúdicas no solo mejora habilidades socioemocionales específicas, sino que constituye una estrategia pedagógica integral capaz de responder a los desafíos actuales de la educación inicial y básica.

Referencias

- Andrade, D., & Paredes-Pita, G. (2024). Las estrategias efectivas y desafíos en la implementación de la educación inclusiva en contextos escolares: Un análisis integral. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 1(1), 15-23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13151174>
- Arteaga-Alcívar, Y. A. (2025). Estrategias de desarrollo socioemocional y digital en docentes. Una educación inclusiva. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(5), 885-899. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10442422.pdf>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.112045/page/n7/mode/2up>
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press. <https://is.gd/tNTB1w>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://n9.cl/jfh7d>

- Caicedo, L. (2020). Aporte de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 37(2). <https://doi.org/10.31948/rev.unimar/37-2-art2>
- Cedeño, W., Ibarra, L., Galarza, F., Verdesoto, J., & Gómez, D. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. *Universidad y Sociedad*, 14(4), 466-474. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3068>
- Erazo, L. (2021). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y las niñas, dentro de los ambientes virtuales, de los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo* [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. Repositorio Institucional. <https://n9.cl/huqu2>
- García, M., & Vegas, H. (2019). La importancia de la formación integral en los procesos de inclusión de estudiantes con discapacidad cognitiva. *ReHuSo*, 4(2), 53-65. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2132>
- Huaranga, L., Quispe, W., Jayo, R., Panduro, O., del Aguila, R., Yon, G., & Cortez, M. (2024). *Educación para la inclusividad: Enfoque basado en teorías de la cognición*. Editorial Mar Caribe. <https://n9.cl/7ry2qk>
- López, L., Fuentes, C., & Díaz, J. (2024). El juego como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Ciencia Latina*, 8(3), 2711-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493
- Martínez, D. (2025). *Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023* [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/8203>
- Martínez, M., Encalada, G., Villamar, V., Zhindón, E., & Matute, M. (2025). Gamificación como herramienta pedagógica para potenciar la autorregulación en el aprendizaje. *Estudios y Perspectivas*, 5(3), 4057-4087. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i3.1448>
- Mojica, M. (2025). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en estudiantes de básica primaria. *Orbis Cognitiona*, 9(2), 306-319. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v9n2.a7341>
- Morales, H., & Buendía, G. (2025). Habilidades socioemocionales en estudiantes de educación básica regular: Una revisión sistemática. *Aula Virtual*, 6(13), 1493-1509. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17093677>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://is.gd/MLgNQr>
- Moya, C., López, F., Sánchez, E., Montero, J., & Guachi, C. (2024). Fundamentos psicológicos y pedagógicos del aprendizaje en la infancia. *ARANDU-UTIC*, 11(2), 3675-3699. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.518>
- Moyón, K., Vera, M., Fernández, K., & Abad, G. (2025). Enfoque lúdico para potenciar las habilidades socioemocionales en los estudiantes de segundo año de básica elemental. *G-Nerando*, 6(1), 1166-1200. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/457>
- Orozco, J., & Aguilar, E. (2024). Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media en Manabí. *Ciencia y Educación*, 217-231. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13773668>

- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Psychology Press. <https://is.gd/Ps1JTy>
- Rimascca, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1-11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>
- Torres, J. (2024). Relación entre habilidades socioemocionales y rendimiento académico: Una revisión sistemática de estudios contemporáneos. *Ciencia y Educación*, 422-443. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14232805>
- Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., & Fernández, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico en niños de etapa preescolar. *Ciencia Latina*, 6(1), 544-557. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE*, (11), 1-15. <https://n9.cl/saet8>
- Vélez, M., & Tarazona, A. (2022). Metodológicas lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de educación inicial II. *Revista Educare*, 26. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1681>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://is.gd/jPhsmv>

Transparencia

Conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de interés de naturaleza alguna como parte de la presente investigación.

Fuente de financiamiento

Los autores financiaron completamente la investigación.

Contribución de autoría

Nathaly Rocio Palchucán Fuentes: Conceptualización, software, validación, investigación, gestión de datos, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, administración del proyecto, supervisión.

María José Andramuño Bermeo: Conceptualización, validación, investigación, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, recursos, supervisión.

Hernán Ramiro Pailiacho Yucta: Metodología, análisis formal, investigación, gestión de datos, visualización, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, recursos.

Gonzalo Paúl Rodríguez Galarza: Metodología, análisis formal, investigación, gestión de datos, visualización, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento.

Los autores contribuyeron activamente en el análisis de los resultados, revisión y aprobación del manuscrito final.