

**“El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de  
competencias socioemocionales en estudiantes de primero del Instituto Técnico de  
Capacitación en Sistemas”**

Manuela Cano Arenas

Yesica Tatiana Ladino

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa

2025

## Resumen

Este documento presenta una investigación formativa elaborada como opción de grado en el Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas de Anserma, Caldas, con relación al tema “el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de competencias socioemocionales”, desarrollada con 8 estudiantes de primer grado, de 6 a 7 años, donde su objetivo central es implementar estrategias lúdicas para fortalecer las competencias socioemocionales y favorecer el desarrollo de habilidades. En este estudio se utilizó un enfoque cualitativo y experimental, donde los resultados indican que, mediante dinámicas como la representación de roles y la exploración de emociones, los niños identificaron sus sentimientos, socializaron con sus pares y fortalecieron competencias ciudadanas como el diálogo, la participación y el trabajo en equipo, además de mejorar la empatía, la aceptación de errores, el manejo de impulsos y el reconocimiento de actitudes entre los estudiantes. Es así como el juego se presenta como una herramienta transformadora del proceso educativo, al propiciar espacios de creatividad, autonomía y aprendizaje auténtico.

***Palabras clave:*** competencias, estrategias, empatía, juego, emociones

### **Abstract**

This document presents a formative research project developed as a degree option at the Technical Training Institute in Systems in Anserma, Caldas, on the topic of “play as a pedagogical strategy for strengthening social-emotional skills.” It was developed with eight first-grade students, aged 6 to 7, and its main objective is to implement playful strategies to strengthen social-emotional skills and promote the development of abilities. This study used a qualitative and experimental approach, where the results indicate that, through dynamics such as role-playing and the exploration of emotions, children identified their feelings, socialized with their peers, and strengthened civic skills such as dialogue, participation, and teamwork, in addition to improving empathy, acceptance of mistakes, impulse control, and recognition of attitudes among students. This is how play is presented as a transformative tool in the educational process, by promoting spaces for creativity, autonomy, and authentic learning.

***Keywords:*** Skills, strategies, empathy, play, emotions

## Tabla de contenido

<a href="#">Introducción</a> .....	6
<a href="#">Caracterización</a> .....	8
<a href="#">Planteamiento Del Problema</a> .....	10
<a href="#">Pregunta De Investigación</a> .....	13
<a href="#">Objetivos</a> .....	13
<a href="#">Objetivo General</a> .....	13
<a href="#">Objetivos Específicos</a> .....	13
<a href="#">Marcos De Referencia</a> .....	14
<a href="#">Referentes Conceptuales</a> .....	14
<a href="#">Referentes Teóricos</a> .....	15
<a href="#">Referentes Técnicos</a> .....	16
<a href="#">Referentes Legales</a> .....	16
<a href="#">Referentes Éticos</a> .....	17
<a href="#">Herramientas Y Métodos</a> .....	18
<a href="#">Enfoque Y Tipo de Estudio</a> .....	18
<a href="#">Unidad De Análisis</a> .....	18
<a href="#">Técnicas Para La Recolección De Datos</a> .....	19
<a href="#">Categorías Para El Análisis De Datos</a> .....	21
<a href="#">Resultados</a> .....	23
<a href="#">Acercamiento De La Población A La Variable</a> .....	23
<a href="#">Experimentación</a> .....	24
<a href="#">Identificación de Variaciones</a> .....	25

<u>Análisis Y Discusión</u> .....	28
<u>Conclusiones Y Recomendaciones</u> .....	32
<u>Referencias Bibliográficas</u> .....	35
<u>Apéndices</u> .....	38
<b><u>Apéndice A Muestras de investigación</u></b> .....	38

## **Introducción**

Las competencias socioemocionales son una de las bases más sólidas, para el aprendizaje y la formación de la primera infancia, estas permiten el desarrollo integral en cada una de las áreas del desarrollo y crecimiento infantil. De esta manera durante los primeros años, los niños comienzan a adquirir las habilidades necesarias para reconocer, identificar y canalizar sus emociones. Es en este proceso donde comienzan a establecer sus propios lazos sociales, siendo la interacción con los demás una necesidad. Asimismo, comienzan a experimentar emociones y valores fundamentales como la empatía, el autoconocimiento, el egoísmo, entre otras, es por ello que el fortalecimiento de las competencias socioemocionales contribuye directamente al desarrollo de la inteligencia emocional de cada niño y niña.

Es así como el aula de primer grado del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas enfrenta un desafío significativo debido a la persistencia de metodologías tradicionales basadas en la memorización mecánica. Estas prácticas, que exigen a los estudiantes permanecer sentados, escribir por largos períodos y guardar silencio, junto con la escasa ambientación del aula y la limitada oferta de recursos didácticos, provocan desmotivación, aburrimiento e indisciplina. Ante esta situación desemboca en conflictos interpersonales, agresiones y discusiones que afectan negativamente el clima escolar.

Frente a esta problemática, el proyecto plantea como objetivo principal implementar estrategias lúdicas basadas en el juego para fortalecer las competencias socioemocionales ya que iniciativas como estas buscan promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, facilitando un ambiente educativo más dinámico y participativo que responda a las necesidades afectivas y sociales de los niños.

A lo largo de la investigación se aplicaron diversas técnicas e instrumentos, destacando dinámicas como la representación de roles y la exploración de emociones, de esta manera las actividades permitieron a los estudiantes reconocer sus sentimientos, mejorar la socialización con sus pares y consolidar competencias ciudadanas como el diálogo, la participación y el trabajo en equipo. Sin duda, este proceso favoreció su autoconciencia, espontaneidad emocional y la capacidad para enfrentar retos sociales y emocionales en su vida diaria

## Caracterización

El municipio de Anserma, ubicado en el departamento de Caldas, forma parte del Eje Cafetero colombiano. Se encuentra a 74 km de Manizales y a una altitud aproximada de 1.763 metros sobre el nivel del mar. Su territorio es predominantemente rural, con una economía basada en la agricultura, especialmente en el cultivo de plátano y café. Cuenta con 63 veredas que conforman su zona rural y es conocido como “La Abuela de Caldas” por ser la población más antigua del departamento. Además, hace parte del Paisaje Cultural Cafetero (PCC), lo que lo convierte en un destino turístico donde el café y su historia son el principal atractivo.

El estudio se centra en 8 estudiantes de primer grado, con edades entre 6 y 7 años, pertenecientes a estratos socioeconómicos 3 y 4. Proviene de familias con empleos estables y bien remunerados, algunos padres son emprendedores, empresarios o funcionarios públicos. Estos niños y niñas se encuentran en una etapa de desarrollo caracterizada por el egocentrismo, lo que requiere acompañamiento constante para fomentar su autonomía. Presentan dificultades en el seguimiento de instrucciones y normas, aunque se observa un progreso en los procesos de alfabetización inicial. La permisividad en el entorno familiar limita el desarrollo socioemocional, ya que los padres tienden a ser complacientes.

Los estudiantes evidencian carencias en hábitos de disciplina, autocontrol y tolerancia a la frustración, lo que afecta su capacidad para resolver conflictos y comprender conceptos como convivencia, respeto y cooperación. En este contexto, el juego se convierte en una herramienta clave para fortalecer habilidades socioemocionales, como la autorregulación, la empatía y la autoestima, de esta manera “el juego cooperativo estimula la capacidad de empatía, la capacidad

para hacerse cargo de los estados emocionales de otros seres humanos y de responder positivamente a los mismos” (Basté et al., 2017, p. 19).

El Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas emplea una metodología tradicional, con escasos ambientes de aprendizaje y limitaciones en infraestructura para el juego libre. La alta carga laboral de los padres implica que los niños pasen gran parte del día con cuidadores o abuelos. A pesar de contar con recursos materiales, la falta de acompañamiento efectivo y el uso excesivo de pantallas generan desequilibrios en la regulación emocional, el respeto a la autoridad y la resolución de conflictos. Como señala Radesky (como se citó en Yépez y Vásquez, 2025) esto puede profundizar brechas de aprendizaje, aumentar la exposición a contenidos inapropiados y limitar el desarrollo de habilidades sociales o cognitivas.

## Planteamiento Del Problema

El grupo de estudiantes de primer grado del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas, ubicado en el municipio de Anserma, Caldas, está conformado por niñas y niños que comparten una misma aula de clases. Cada estudiante cursa 12 asignaturas, orientadas por diferentes docentes. Este grupo se caracteriza por su alegría, energía y participación activa en actividades lúdicas y didácticas que captan su atención. Son niños creativos, con gusto por las manualidades, la pintura, el dibujo y las actividades que implican movimiento y esfuerzo físico. Disfrutan llevar juguetes, balones y otros objetos de casa para compartir durante los descansos, y muestran especial entusiasmo por asignaturas como matemáticas, gramática, educación artística y educación física.

Las estrategias pedagógicas que han demostrado ser efectivas en su proceso de aprendizaje incluyen el juego libre y guiado, dramatizaciones, juego simbólico, juegos de programación, uso de materiales sensoriales, proyectos creativos con música, pintura y danza, dinámicas motivacionales con retos e insignias, y recursos digitales interactivos. Estas estrategias, según Gallardo y Vázquez (2018) permiten, “desarrollar las habilidades motoras... fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico” (p. 45).

Sin embargo, también se implementan metodologías tradicionales como la memorización mecánica, que exige a los estudiantes permanecer sentados, escribir por tiempos prolongados y guardar silencio. Esta práctica, junto con la escasa ambientación del aula y la limitada disponibilidad de recursos didácticos, genera desmotivación, aburrimiento e indisciplina. Como

consecuencia, se presentan conflictos interpersonales, agresiones y discusiones entre los estudiantes.

Ante esta situación, se considera que el juego puede ser un aliado estratégico para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, ya que facilita la socialización y la expresión emocional. Bruner, citado por Preciado et al. (2024), sostiene que el juego representa una forma de vinculación entre individuos, reconociéndose como iguales y fortaleciendo los lazos de convivencia. Asimismo, el juego promueve la espontaneidad, lo que permite que los niños se sientan libres, abiertos al aprendizaje y receptivos a la instrucción y corrección.

En este sentido, se plantea la hipótesis de que el juego es una herramienta fundamental para fortalecer la confianza de los estudiantes, al permitirles experimentar sin temor al error y explorar en un ambiente seguro. A través de actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades esenciales como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones asertivas, enfrentándose a desafíos que estimulan el pensamiento crítico y la creatividad, favoreciendo así su autonomía y crecimiento integral. Otálvaro (2011) afirma que “es un agente socializador que facilita el desarrollo del niño como ser social y a través del cual, la normatividad, el respeto, la tolerancia y la comprensión [...] se fortalecen” (p. 28).

La brecha de conocimiento identificada radica en la escasa implementación de recursos didácticos, lo que ha derivado en problemas de indisciplina, deficiencias en las normas de convivencia y baja motivación entre los estudiantes. Frente a esta problemática, se propone el uso del juego como mediador pedagógico, mediante estrategias efectivas que potencien habilidades cognitivas, sociales y físicas, promoviendo un ambiente más participativo y formativo.

Valiño (2017) destaca que los juegos afectivo-emocionales permiten a los estudiantes explorar y desarrollar sus emociones y sentimientos, ya que “en ellos es necesario expresar ideas y emociones, comparar propuestas, construir acuerdos, identificar problemas y distribuir responsabilidades” (p. 54). Estos juegos contribuyen al desarrollo de la empatía, la comunicación emocional y el fortalecimiento de valores fundamentales como la autoestima, la tolerancia y el respeto, en un entorno natural y divertido.

### **Pregunta De Investigación**

¿De qué manera el juego puede fortalecer las competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado del Instituto Técnico de capacitación en Sistemas de Anserma Caldas durante el último semestre de 2025?

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Implementar estrategias lúdicas basadas en el juego para fortalecer las competencias socioemocionales, favoreciendo el desarrollo de habilidades en los estudiantes de primer grado del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas de Anserma Caldas

#### **Objetivos Específicos**

Explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes de primer grado sobre el uso del juego como estrategia para fortalecer sus competencias socioemocionales.

Diseñar e implementar estrategias y actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de habilidades socioemocionales

Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes mediante observación directa o instrumentos cualitativos

## Marcos De Referencia

### Referentes conceptuales

El marco conceptual de esta investigación resalta la importancia del **juego como herramienta esencial** para fortalecer competencias socioemocionales en niños y niñas de primer grado. A través del juego, los estudiantes desarrollan autoconciencia, autorregulación y empatía, al tiempo que construyen vínculos positivos y enfrentan retos propios de la infancia.

Las **competencias socioemocionales** se entienden como el conjunto de habilidades que permiten reconocer y manejar emociones, comprender a los demás, establecer relaciones saludables y afrontar conflictos de manera constructiva. Church (2019) señala que estas competencias favorecen la concentración en el aprendizaje y el disfrute de los logros cuando los estudiantes se sienten aceptados y valorados.

Las **emociones** constituyen un componente central del desarrollo humano, con efectos directos en la toma de decisiones y las relaciones interpersonales. López y Hurtarte (2021) afirman que “en la infancia comienza el descubrimiento de las emociones, el intento de regulación en las mismas, así como la búsqueda de respuestas adecuadas” (p. 57).

En cuanto al **juego**, este se concibe no solo como recreación, sino como estrategia educativa que fomenta la socialización, el respeto y la tolerancia (Otálvaro, 2011). Por su parte, Rivero (2016), plantea el juego como una actividad libre y culturalmente significativa, que ofrece un espacio seguro para explorar habilidades físicas, cognitivas y emocionales.

Finalmente, el **juego como metodología educativa** permite la creación de mundos imaginarios que favorecen la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Brooker y Woodhead (2013) afirman que “los niños necesitan experiencias lúdicas concretas de primera mano, a fin de que se promueva su desarrollo cognitivo” (p. 43).

### **Referentes teóricos**

Diversas teorías sustentan la relación entre juego y competencias socioemocionales.

- **Erikson** explica en su teoría psicosocial que la personalidad se construye a partir de etapas en las que se desarrollan confianza, autonomía y adaptación social (Carrasco, 2023).
- **Vygotsky** sostiene que el aprendizaje ocurre en la interacción social y cultural, donde las experiencias compartidas son esenciales para el desarrollo cognitivo y emocional (López & Vásquez, 2018).
- **Bowlby** plantea en la teoría del apego que la calidad de los vínculos tempranos determina la capacidad de establecer relaciones saludables en la vida adulta (López & Vásquez, 2018).
- **Gallardo y Gallardo (2018)** destacan que el juego permite a los niños expresar emociones, cooperar, resolver conflictos y construir comportamientos sociales positivos.

En síntesis, el juego actúa como un medio privilegiado para el desarrollo socioemocional, integrando la creatividad, la empatía y la autorregulación en contextos de aprendizaje.

## Referentes técnicos

Los referentes técnicos provienen de políticas y documentos orientadores que promueven el juego y la educación socioemocional:

- **MEN (2014):** *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.*
- **MEN (2017):** *El juego en la educación inicial.*
- **MEN (2018):** *El sentido de la educación inicial.*
- **UNICEF (2018):** *Aprendizaje a través del juego.*
- **UNICEF (2020):** *Crece y aprende a través del juego.*
- **UNESCO (2019):** *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.*

Estos documentos respaldan la pertinencia del juego como estrategia metodológica que favorece el desarrollo integral.

## Referentes legales

- **Constitución Política de Colombia** (Congreso de la República, 1991), art. 44: derechos de los niños.
- **Convención sobre los Derechos del Niño** (ONU, 1989), incorporada en Colombia mediante la **Ley 12 de 1991**.
- **Código de Infancia y Adolescencia** (Congreso de la República de Colombia, 2006) – Ley 1098.
- **Ley 1804 de 2016** – Política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia “De Cero a Siempre”.

- **Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018–2030** (ICBF, 2018).

Estas disposiciones consolidan el derecho a una educación integral, inclusiva y orientada al bienestar de la niñez.

### **Referentes éticos**

La investigación con niños exige principios éticos que garanticen respeto, equidad y confidencialidad. Asimismo, la **Convención sobre los Derechos del Niño** (ONU, 1989) establece que la educación debe desarrollarse en un marco de respeto y solidaridad. En este sentido, el consentimiento informado de padres, la protección de la identidad y la participación voluntaria se constituyen en pilares éticos fundamentales para la investigación educativa.

## **Herramientas Y Métodos**

### **Enfoque Y Tipo de Estudio**

El enfoque metodológico adoptado para este proyecto es un método cualitativo experimental, esta premisa da respuesta a fenómenos, situaciones o eventos que desde otra perspectiva metodológica se imposibilita abordar, asimismo este enfoque es sumamente importante ya que otorga una variedad de métodos con las que se puede abordar las realidades y comprender sus interacciones en relación al sujeto o conjunto de sujetos u objeto de estudio, este permite el acercamiento entre los sujetos para crear e informar contextos sociales a través del diálogo y la interacción “la metodología de la investigación cualitativa busca estudiar de manera científica las experiencias, las culturas humanas, las ostentaciones y demostraciones. En una palabra, todo aquello que guarda relación social y el medio representacional del ser humano” (De la Roche et al., 2021, p.19). De esta manera este enfoque permite conocer las percepciones de los participantes, este enfoque brinda información sobre la inteligencia emocional que posee cada niño y niña y sus relaciones sociales, permite identificar las necesidades, intereses, fortalezas y falencias de los niños y niñas, por medio de diferentes técnicas de recolección de datos, como entrevistas, observación participante entre otras.

### **Unidad De Análisis**

El estudio focalizó su atención en el grado primero del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas, el cual está conformado por ocho estudiantes (cuatro niños y cuatro niñas). Este grupo se encuentra acompañado por un equipo de 7 docentes y bajo la orientación de su directora de grupo, Manuela Cano, Licenciada en Pedagogía Infantil. Los estudiantes pertenecen a familias

diversas caracterizadas por el desarrollo en contextos enriquecidos con oportunidades de participación social, acceso a programas artísticos y recreativos.

### **Técnicas Para La Recolección De Datos**

Para llevar a cabo esta investigación, se propone implementar diversas actividades basadas en la observación directa de estudiantes de primer grado del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas, con el propósito de detallar las interacciones y comportamientos socioemocionales que reflejen sus gustos, necesidades, preferencias o dificultades en el proceso de aprendizaje. En consecuencia, se utilizarán las siguientes técnicas:

**Dibujo:** Los estudiantes expresarán mediante la elaboración y posterior descripción de un dibujo su juego preferido, las emociones que experimentan durante el mismo y los aspectos que encuentran más interesantes.

Al utilizar este enfoque cualitativo, se puede obtener una comprensión rica y detallada de las percepciones de los niños, permitiendo identificar patrones, temas y tendencias emergentes. Esta información puede ser valiosa para informar el diseño y la mejora de las prácticas educativas, promoviendo entornos escolares más inclusivos, participativos y adaptados a las necesidades de los niños. Por consiguiente, es necesario “transmitir a los niños confianza en sí mismos fomentando su iniciativa y el ejercicio de un rol activo, donde se les posibilite espacios y marcos de escucha para poder demostrar su capacidad de expresar opiniones y de tomar decisiones” (Castro & Manzanares, 2015, p. 925).

**Entrevistas:** En este espacio, los estudiantes explicarán su dibujo e intercambiarán con sus compañeros, manifestando verbalmente sus experiencias y realidades al vivir el juego.

Al utilizar este método, se puede capturar detalles significativos y contextuales que permiten obtener una visión más completa de su desarrollo y aprendizaje. Por ejemplo, sus preferencias con respecto al ambiente de aprendizaje que desearían tener. Además, brinda la oportunidad de escuchar las voces de los niños, valorando sus perspectivas y opiniones, respetando y valorando su manera de pensar y expresar sus pensamientos por medio de un dibujo. Como lo afirma Castro y Manzanares (2015) es necesario, “proporcionar propuestas de mejora sustentadas en las aportaciones de los pequeños que incidan en los procesos de innovación y mejora de la práctica docente” (p. 927).

**Recolección de datos a través de juegos de roles:** Se aplicará la representación de situaciones sociales reales en las cuales los estudiantes deberán seguir reglas, normas y turnos, enfrentando problemas para indagar sus comportamientos y las estrategias que emplean para resolverlos.

Esta técnica es seleccionada, porque el juego es una plataforma rica para el desarrollo integral, es el hilo conductor que teje el tapiz del desarrollo infantil en la etapa preescolar. Además, es un fenómeno lúdico que no solo trasciende la mera diversión, siendo un catalizador esencial para el florecimiento de habilidades motoras finas y gruesas y es a través de roles y escenarios, donde los niños aprenden a negociar, compartir y comprender las emociones propias y ajenas, ya sea asumiendo roles de superhéroes o creando mundos de fantasía, los niños y niñas desarrollan la capacidad de pensar fuera de los límites y de expresar su creatividad de maneras infinitas.

La consolidación de estas técnicas posibilita la percepción e identificación del desarrollo emocional de los estudiantes, permitiendo el análisis de comportamientos para fortalecer áreas potenciadas y mejorar falencias encontradas.

### **Categorías Para El Análisis De Datos**

***Expresión emocional y motivación:*** Se evalúa la oportunidad de exploración, comprensión y expresión de sentimientos de manera creativa y lúdica, Por ejemplo, al invitarles a expresar en que momentos, tiempos y situaciones ellos enfrentan diferentes emociones y tipo actividades son de su preferencia. “Inicia el lenguaje socializado, expresando sentimientos, deseos y necesidades, de forma socialmente aceptable” (Fernández García, 2015, p. 46).

***Participación y comunicación:*** Se aplica la observación sistemática de las interacciones, necesidades e intereses de los niños durante las actividades diarias las cuales permiten ajustar las estrategias educativas de manera contextualizada. Por ejemplo, en las interacciones sociales, durante el juego libre, se observa cómo los niños interactúan entre sí, del mismo modo se registran momentos de cooperación, conflictos y resolución de problemas.

***Desarrollo de habilidades:*** Al integrar actividades como el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, se evalúa un aprendizaje integral que fortalece no solo su inteligencia emocional, sino también su imaginación, creatividad y habilidades sociales. Es así como la relación con sus compañeros enriquece las habilidades sociales y los conflictos por lo que, acoge el desarrollo de competencia social (Fernández García, 2015).

***Aprendizaje y autonomía:*** Se evalúa iniciativas propias de los estudiantes a partir de ideas individuales en el que gestionan su propio proceso de aprendizaje, ya que Según Valda et al. (2018), “no todos los alumnos procesan la información de la misma manera, cada uno responde emocionalmente con un nivel de activación personal para alcanzar resultados” (p. 129).

Además, proponen estrategias, mejoran el compromiso, y fortalecen la autoconfianza favoreciendo habilidades críticas como en la toma de decisiones.

## **Resultados**

El proyecto se centró en investigar como a partir de la implementación de estrategias y actividades lúdicas, se fortalecía competencias emocionales en niños y niñas del primer grado del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas de Anserma Caldas. Es así como a través de dinámicas como la representación de roles y la exploración de emociones, los niños aprendieron a identificar sus sentimientos, a socializar con sus compañeros y a fortalecer competencias ciudadanas como el diálogo, la participación y el trabajo en equipo; actividades que, sin lugar a duda, favoreció su autoconciencia y la espontaneidad emocional y a la vez su capacidad para enfrentar desafíos sociales y emocionales en la vida cotidiana.

### **Acercamiento De La Población A La Variable**

Mediante el ejercicio de acercamiento con los estudiantes de primer grado y gracias a las experiencias pedagógicas implementadas, se pudo observar cuán importante es permitir que los niños y niñas socialicen y expresen sus percepciones en el desarrollo de las actividades. De esta manera, se pudo identificar una percepción notable en la expresión emocional de los niños y las niñas de grado primero de 6 a 7 años. Asimismo, al inicio de las actividades lúdicas, se permitieron desarrollar juegos de roles y competencias donde se implementaron reglas y normas, en estos espacios cada uno de los niños y niñas lograron expresar diferentes emociones.

En medio de las actividades de juego, se presentaron altercados entre Emmanuel Giraldo y Manuela Restrepo, ya que uno de manera accidental empujó al otro, generando discusiones entre el mismo grupo, asimismo en la actividad de dibujo cada estudiante representó su colegio ideal, cada uno disfrutó de este espacio, ya que se les dio total libertad para crear. Macarena

Londoño utilizó colores vivos y explico que su escuela ideal es una que tenga espacios de juegos para que todos pudieran disfrutar y ser felices, un lugar donde no pasen mucho tiempo sentados en pupitres, sino una escuela con donde se estudie con tecnología, música y pintura.

Durante las entrevistas, se destaca el caso de Victoria Salgado, quien demostró un alto grado de inteligencia emocional. En una conversación junto con la Docente y un compañero, en donde el expresó sentirse triste y enojado cuando sus compañeros lo golpean o le gritan, en ese momento Victoria intervino y le explica a su compañero, que tanto ella como todos también se sienten igual cuando él es agresivo con ellos, ella señala lo siguiente -todos nos sentimos así cuando él es agresivo con nosotros y eso está mal, porque aquí debemos respetarnos y querernos como somos, si algo no nos gusta, debemos hablarlo, pero no demostrarlo con agresividad ni con gritos-

Asimismo, por medio de las técnicas de recolección utilizadas se logró identificar que los niños y las niñas tienen diversas formas de expresión, y que cada una de ellas estimula su imaginación creatividad y comunicación verbal y no verbal.

## **Experimentación**

Durante la exploración con el juego y demás actividades los niños tuvieron la oportunidad de expresar y regular sus emociones, es decir, por medio de la interacción con otros, se lograron desarrollar habilidades sociales, como el respeto, la cooperación y la empatía, además, fortalecieron la confianza en sí mismos y una mayor autoestima

Es así como, durante estas actividades, aprendieron a resolver problemas, a tomar decisiones, a comunicarse con otros y a regular sus emociones tras situaciones en las que se sentían tristes, alegres, frustrados, enojados, entre otras. También mediante diferentes actividades

lúdicas, favorecieron el desarrollo físico y cognitivo, permitiendo que se divirtieran, pero al mismo tiempo fortalecieron equilibrio, coordinación y agilidad física.

En este sentido, las diferentes actividades propuestas en esta investigación permitieron a los niños explorar en un ambiente en el que se sintieron cómodos y felices, de hecho, sus conversaciones, apreciaciones y sugerencias se daban de manera fluida; por ejemplo, Emiliano, uno de los participantes señaló que para las próximas clases también quería aprender mientras jugaba, porque se hacía más divertida la clase, de esta manera dieron a conocer sus pensamientos, sentimientos, emociones e incluso algunas causas de su mal comportamiento y por ende estas actividades brinda la oportunidad al educador de comprender y trabajar las actitudes y comportamientos de los más pequeños.

Adicional a esto, estos encuentros se convierten en un ambiente estimulante donde los niños no solo aprenden sobre sí mismos, sino que también descubren el mundo que los rodea de una manera divertida y emocionante. Por ello la implementación de este tipo de actividades incentiva la construcción de nuevos conocimientos que le ayudarán a los niños en sus procesos de enseñanza aprendizaje y en cuanto al el área de interacción social es esencial para el desarrollo emocional, porque sienta las bases para la construcción de relaciones sólidas y saludables en el futuro.

### **Identificación de Variaciones**

Para identificar los cambios en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los niños y niñas de grado primero, de 6 a 7 años, se implementaron técnicas de observación como el dibujo, las entrevistas, recolección de datos a través del juego de roles. Esto permitió conocer como los estudiantes expresan, identifican y regulan sus emociones. De esta manera las entrevistas se aplicaron a 4 niños y 4 niñas, estas fueron orientadas al conocimiento de las diferentes emociones,

al inicio del proyecto investigativo, los niños tenían claro los diferentes tipos de emociones gracias a la película “Intensamente” ellos relacionaban un color junto con ellas, por ejemplo el rojo lo relacionaban con la furia, el amarillo con alegría, el azul con tristeza, etc., conocían cada una de las emociones, pero para ellos era difícil el hecho de identificarlas y poderlas regular.

En las actividades de juego se identificaron muchas emociones, cada uno de los niños y niñas pudieron experimentar, alegría, tristeza, ansiedad. En el caso de Celeste, al inicio del proyecto de investigación era una niña que le costaba regular sus emociones, sin embargo, en la actividad del juego ella tuvo un momento de frustración en donde se distanció, pero en menos de 10 minutos se integró a la actividad de manera voluntaria y calmada. De igual forma, en las entrevistas se identificaron expresiones e ideas muy amplias en cuanto al conocimiento y regulación de las emociones.

En la elaboración de los dibujos los niños expresaron como querían que fuera su escuela ideal, en esta actividad se evidencia que el juego y la diversión son herramientas fundamentales para la gestión emocional, puesto que permiten a los niños y niñas mantenerse activos, atentos, participativos en cualquier situación vivida. Estos resultados también proponen que las entrevistas, el juego y el dibujo son instrumentos que permiten brindar una observación más amplia en cuanto al desarrollo socioemocional, ya que al iniciar el estudio de investigación los niños y niñas se mostraban con más debilidades en su desarrollo socioemocional. Un ejemplo de ello es el caso de Jaidiver, un niño que se frustraba y caía en llanto de manera explosiva, en cambio ahora al realizar actividades que le pueden generar frustración y ansiedad, se muestra más calmado, más comprensivo y con una evidente mejora en cuanto a su regulación emocional.

**Tabla 1***Cuadro de Resumen de Técnicas de Recolección de Datos*

<b>Técnicas e instrumentos de investigación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Momento de aplicación</b>	<b>Propósito</b>
Observación	Registro de las conductas socioemocionales de los estudiantes	Durante las actividades pedagógicas	Observación e identificación de las competencias socioemocionales
Entrevista	Desarrollo de preguntas creativas, didácticas y abiertas que permitan a los niños expresar de manera libre y genuina sus emociones	En el cierre de la actividad pedagógica	Observar y evaluar los cambios emocionales y la forma en que los niños comprenden cada una de las emociones
Dibujo	Actividad artística que le permite a los niños expresar libremente cómo comprenden y sienten las distintas emociones	Desarrollo de la actividad pedagógica	Observar y documentar por medio del dibujo las percepciones de los niños, con el fin de reconocer cómo viven cada una de las emociones
Juegos de roles	Actividad lúdica donde se ponen a prueba las competencias socioemocionales de los estudiantes	Desarrollo de la actividad pedagógica	Fomentar la inteligencia emocional por medio de juegos creativos y lúdicos

*Fuente:* Autoría propia

### **Análisis Y Discusión**

Teniendo presente el objetivo general del proyecto de investigación el cual busca fortalecer las competencias socioemocionales por medio de la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego en niños y niñas de grado primero del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas del Municipio de Anserma Caldas. A través de las actividades propuestas como lo fueron los juegos de roles, las entrevistas, la lectura con imágenes, las actividades lúdicas y creativas. Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias pedagógicas implementadas fortalecen las percepciones de los estudiantes y les brindan herramientas las cuales fortalecen la empatía, la aceptación de errores, impulsos físicos y la identificación de actitudes pero que pueden afectar negativamente el ambiente de clase

La elaboración de los dibujos brinda una información amplia sobre cómo los niños viven sus emociones y cómo estas poseen una riqueza y un significado especial para ellos. Esta técnica se convierte en una herramienta valiosa que permite ampliar la explicación de una experiencia vivida. Al inicio, los estudiantes utilizan diferentes colores y trazos; no hablan, solo dibujan y pintan. Después de que cada niño realizó su actividad artística, se les pidió que explicarían el significado de su dibujo. Ante sus explicaciones, se evidencia que la intervención de la docente, al hablar sobre las emociones y su relación con los colores, fue efectiva, pues al explicar sus dibujos, la técnica se consolidó como una herramienta que apoya la expresión y comprensión de las percepciones individuales. Se hace evidente cómo los colores y los trazos adquieren un significado y un protagonismo especial en cada obra artística, reflejando la forma en que cada niño interpreta y representa sus emociones.

El dibujo o la pintura constituyen un complejo proceso a través del cual el alumno reúne varios elementos extraídos de sus experiencias para ofrecer un nuevo significado.

El niño nos da algo más que un simple dibujo, en realidad está permitiendo que podamos ver su interior: cómo piensa, cómo se siente (Ostúa, 2017, p. 13).

Por otro lado, luego del juego de roles y de los resultados obtenidos, se pudo poner a prueba los conocimientos de los estudiantes, en la actividad los niños debían colocarse los zapatos de otros compañeros y simular que eran esa persona, asimismo, para algunos, la actividad resultó divertida y graciosa, ya que fortaleció los lazos de compañerismo; para otros, fue realmente un reto, ya que no querían compartir sus zapatos, en el caso particular de Celeste, ella lloraba, pero se le dio un tiempo para que comprendiera la dinámica y unos minutos después decidió participar y se divirtió, de esta manera, esta actividad logró captar la atención de los estudiantes, como se menciona en lo referentes teóricos, es un instrumentos que fomenta la socialización, la tolerancia a la frustración, la empatía y la solución de conflictos, Otalvaro (2011) señala que “El juego involucra la integración y aceptación del otro al conducir al conocimiento de una manera más divertida y más significativa que la simple teoría” (p.28).

En las entrevistas realizadas se identificó que los niños, de una forma calmada y directa, dialogan con la docente para explicar y justificar sus conocimientos, pues para ellos siempre existe una razón que da sentido a sus actitudes o conductas. Asimismo, cuando se les pregunta de manera específica sobre una situación vivida “¿Crees que es una buena actitud? ¿Cambiarías algo de esa actitud? ¿Qué cambiarías?”, ellos reflexionan y explican qué cosas cambiarían y porque lo harían, permitiendo de esta manera un momento de concientización. En el caso de Emmanuel Giraldo, reconoció que algunas de sus emociones y actitudes no eran las más adecuadas porque los gritos y las agresiones físicas son una falta de respeto hacia los demás compañeros.

Dicho lo anterior, y tras los resultados de esta investigación se puede decir que son coherentes con las teorías previas que relacionan el juego con el desarrollo de competencias socioemocionales. Ya que, según Erikson, la construcción de la personalidad sucede en etapas que fomentan la confianza, autonomía y adaptación social (Carrasco, 2023). De igual manera, Vygotsky enfatiza que el aprendizaje se da en la interacción social y cultural, donde las experiencias compartidas son clave para el desarrollo cognitivo y emocional (López & Vásquez, 2018). En este estudio, las estrategias lúdicas aplicadas fortalecieron la empatía, la aceptación de errores, el manejo de impulsos físicos y la identificación de actitudes entre los estudiantes. Por tanto, estos avances contribuyeron a mejorar la percepción socioemocional, aunque también evidenciaron la necesidad de continuar trabajando para minimizar comportamientos que afectan negativamente el ambiente de aula. Así, los hallazgos confirman la importancia del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo integral.

Ahora, una de las principales limitaciones del estudio fue el reducido número de participantes, lo que pudo haber limitado la diversidad de percepciones y formas de trabajo observadas. Es decir, con un grupo más amplio, probablemente se habrían identificado diferentes experiencias y resultados relacionados con el fortalecimiento de competencias socioemocionales. Además, el tiempo limitado con que se contó para implementar las estrategias lúdicas restringió la posibilidad de desarrollar una mayor variedad de actividades centradas en los mismos objetivos, estas limitaciones sugieren la necesidad de ampliar el estudio en futuras investigaciones para obtener conclusiones más robustas.

Es así como estos hallazgos aportan evidencia valiosa para mejorar el proceso educativo, ya que muestran que el juego favorece la empatía, la gestión emocional y las habilidades

sociales. En ese sentido, es necesario incorporar estrategias de manera sistemática puede transformar el ambiente escolar, promoviendo un clima más positivo y colaborativo, fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Por ejemplo, estrategias en las que se pueda representar diferentes situaciones sociales, desarrollando empatía, comunicación y resolución de conflictos, realizar relatos o dramatizaciones, incorporar cuentacuentos que aborde temas como la amistad, la tolerancia y la autoestima, también implementar técnicas simples de respiración para ayudar a los niños a manejar sus impulsos y emociones y algo que no puede faltar son las rutinas de diálogo y reflexión en los que los estudiantes comparten experiencias y pensamientos, favoreciendo la escucha activa y el respeto por las opiniones ajenas.

Por tanto, los resultados evidencian que el juego es una herramienta esencial que transforma el proceso educativo, ya que, a través del juego, el alumno accede a espacios de creatividad, autonomía y libertad, fundamentales para ser y aprender de manera auténtica. Además, esta estrategia fortalece el rol del docente, quien se convierte en un facilitador de procesos lúdicos, promoviendo un ambiente dinámico y participativo. De esta manera, se confirma que la implementación de actividades lúdicas es vital para una educación más humana y efectiva, que responde a las necesidades emocionales y sociales del estudiante. Entonces, una pregunta pertinente para futuras investigaciones podría ser ¿Cómo influye la implementación sostenida de estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional y académico de estudiantes de diferentes grados escolares y contextos educativos?

## Conclusiones Y Recomendaciones

En el presente proyecto se tenía como objetivo principal desarrollar competencias socioemocionales en los niños y niñas de grado primero del Instituto Técnico de Capacitación en Sistemas, a través de la observación directa y gracias a diferentes herramientas de participación como el juego, las representaciones artísticas que permitieron tener un acercamiento directo a las diferentes emociones y percepciones de estas en los estudiantes y como estas influyen en la confianza, el autoestima y la convivencia de los niños y niñas.

Por medio del proceso de investigación, se logró comprender la importancia que tienen las propuestas pedagógicas para el fortalecimiento de las capacidades socioemocionales de los niños y las niñas de grado primero, asimismo, las estrategias fueron un canal el cual facilitó la comunicación entre docentes y estudiantes, logrando que los mismos reflexionaran sobre sus propias acciones, sobre las diferentes emociones que se experimentan en las aulas de clase y específicamente en las actividades propuestas, de esta manera estas actividades ofrecieron un espacio donde los niños reconocen que cada emoción es válida, pero que es necesario tener las herramientas adecuadas, para canalizar cada emoción de la mejor manera.

Trabajar en la inteligencia emocional de la primera infancia, es una inversión hacia el desarrollo y el crecimiento personal de cada individuo, un ejemplo de ello fueron las actividades propuestas ya que de una manera lúdica puso a prueba los conocimientos de los estudiantes y los fortaleció para el adecuado manejo y gestión de las diferentes emociones vividas, de esta manera la técnica de la recolección de datos como lo fue la entrevista, abre un espacio donde las voces de los niños son escuchadas, permitiendo entender algunas de las acciones y situaciones vividas para ellos. De igual forma un logro importante en esta investigación es la implementación de más actividades que estén enfocadas en brindar herramientas que faciliten la convivencia entre los

niños y niñas, estas actividades incluidas las técnicas de investigación son necesarias para que los niños se conozcan y se den a conocer entre los mismo y entre los docentes.

Sin lugar a duda, este estudio contribuyó significativamente a la literatura sobre desarrollo socioemocional en infancia temprana al evidenciar cómo las estrategias lúdicas fortalecen competencias emocionales y sociales en niños de primer grado. Es decir, su enfoque práctico, mediante dinámicas como el juego de roles y la expresión emocional, aportó evidencia concreta de la relación positiva entre el juego y el desarrollo de habilidades como la autorregulación, empatía y autoestima. Es así como este proyecto también puede orientar futuras investigaciones hacia intervenciones más inclusivas y contextualizadas, abriendo caminos para explorar la integración de actividades lúdicas en diferentes niveles educativos y culturales para potenciar el bienestar emocional infantil.

Ahora, con respecto a los hallazgos de este estudio refuerzan la importancia de incorporar la promoción de competencias ciudadanas desde las primeras etapas educativas, puesto que estas habilidades no solo facilitan una mejor convivencia escolar, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los niños en múltiples dimensiones. Es decir, al fomentar el diálogo, la cooperación y el respeto desde temprana edad, se sientan las bases para una sociedad más empática y participativa. Además, estas competencias fomentan la capacidad de los niños para resolver conflictos de manera pacífica y para trabajar en equipo, habilidades que perduran en su vida adulta.

Por otro lado, también es fundamental continuar cultivando espacios emocionales seguros donde los niños puedan practicar la escucha activa y la participación libre, es así como estos espacios deben ser inclusivos y respetuosos, incentivando el diálogo abierto y el respeto mutuo,

lo que también contribuye a mejorar la comunicación familiar y escolar. Por esta razón, el rol de adultos en estos procesos es clave para guiar, apoyar y validar las experiencias emocionales de los niños, facilitando una mayor seguridad emocional y social. Por ello, se recomienda implementar programas y actividades que incentiven la participación activa en la toma de decisiones dentro del entorno educativo y familiar, esto garantizará un crecimiento equilibrado, en el que los niños se sientan escuchados, valorados y capaces de enfrentar desafíos con autonomía y apoyo.

Por último, se recomienda explorar en futuras investigaciones el uso de metodologías mixtas que combinen técnicas cualitativas y cuantitativas para obtener una visión más integral del fenómeno estudiado, ya que sería pertinente incorporar variables relacionadas con el entorno familiar, la influencia del ambiente escolar y las características individuales de los niños, como su nivel de exposición previa a actividades lúdicas o el desarrollo de habilidades cognitivas específicas. Estos ajustes metodológicos permitirán ampliar el alcance y la profundidad del análisis, facilitando la identificación de factores que potencian o limitan los efectos de las intervenciones y, en consecuencia, facilitarán el diseño de estrategias más ajustadas a las necesidades y contextos particulares de los niños y sus entornos.

## Referencias Bibliográficas

- Basté, M. M. E., Gelabert, S. B., & i Rosera, M. A. (Eds.). (2017). El juego en la primera infancia. Editorial Octaedro.  
[https://books.google.com/books/about/El\\_juego\\_en\\_la\\_primera\\_infancia.html?id=MAiIDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/El_juego_en_la_primera_infancia.html?id=MAiIDwAAQBAJ)
- Brooker, L. y Woodhead, M. (2013). *La primera infancia en perspectiva 9. El derecho al juego*. p. 17-28. <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Carrasco Chanamé, L. M. (2023). *Estrategias según Erik Erikson para el desarrollo emocional de estudiantes, IEI Angelitos de Jesús y María, pueblo Nuevo–Ferreñafe*.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11370>
- Church, E. B. (2019). *Las habilidades socioemocionales en la primera infancia: llegar al corazón del aprendizaje* (Vol. 82). Narcea Ediciones.  
[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=OPikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=que+son+habilidades+socioemocionales++en+la+primera+infancia&ots=7ydLqxeZmR&sig=qr8tz6XAxZE5R9pthDUa1imfBHs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=que%20son%20habilidades%20socioemocionales%20%20en%20la%20primera%20infancia&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=OPikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=que+son+habilidades+socioemocionales++en+la+primera+infancia&ots=7ydLqxeZmR&sig=qr8tz6XAxZE5R9pthDUa1imfBHs&redir_esc=y#v=onepage&q=que%20son%20habilidades%20socioemocionales%20%20en%20la%20primera%20infancia&f=false)
- Fernández García, C. I. (2015). *Desarrollo socio afectivo: técnico superior en educación infantil*. Editorial CEP, S.L.  
<https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/50776?page=15>

- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gil, M. (2018). *Educación y ética para una ciudadanía mundial. Revista boletín redipe*, 7(2). <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/427/424>
- López-Pereyra, M., & Armenta-Hurtarte, C. (2021). El bienestar emocional en las niñas y los niños. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 1(2), 56-63.
- Recuperado de <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/4f8ad40cd0a0da32490bf6d075d005bc.pdfcentrohumanista+1>
- López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). *El juego en la educación inicial. Documento. 22 serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los derechos del niño. Asamblea general de las naciones unidas*. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Otálvaro, S. (2011). *El juego en la dimensión infantil*. *Revista de educación y pensamiento*, (18), 24-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3884434>

Ostúa Garrido, A. (2017). *El dibujo y las emociones*.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/12753/OstuaGarridoAndrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Preciado, Á. D. R. Á., Loor, W. D. J. L., Iñiguez, T. M. P., Bustos, K. A. P., & Navarrete, I. M.

R. (2024). *El papel del juego en el desarrollo socioemocional en la educación inicial*. *ciencia latina revista científica multidisciplinar*, 8(5), 8940-

8950. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/14286/20447>

Rivero, I. V. (2016). *El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois*. *Enrahonar*, 56, 0049-63.

[https://ddd.uab.cat/pub/enrahonar/enrahonar\\_a2016v56/enrahonar\\_a2016v56p49.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/enrahonar/enrahonar_a2016v56/enrahonar_a2016v56p49.pdf)

Valda V.; Suñagua R.; Coaquira R. *Estrategias de intervención para niños y niñas con TDAH en edad escolar*. (2018) RIP: 20: Pag 119-179. [http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n20/n20\\_a10.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n20/n20_a10.pdf)

Valiño, G. (2017). *Fichero de juegos: El juego: Derecho y motor del desarrollo infantil*. p.1-124

<https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2018/09/Fichero-de-juegos.pdf>

Yepez, V. H., & Vásquez, N. M. (2025). *Tiempo en pantallas: implicaciones en la salud mental de los menores de edad*. *psicoespacios: Revista virtual de la institución universitaria de*

*envidado*, 19(34), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1021379>

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

ENLACE: [Muestras del estudio](#)