

**El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los niños del grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo**

María Camila Graff Camargo

Asesor

Paola Ruiz Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD  
Escuela de Ciencias de las Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar de manera crítica sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo, trabajando con estudiantes de grado segundo de básica primaria.

Por lo tanto, el objetivo general fue fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes de grado segundo, de la mano con el juego como habilidad pedagógica en la Institución Educativa, mediante un enfoque cualitativo bajo la metodología de investigación acción pedagógica, la cual se maneja con la incorporación explícita el diseño pre-post, acompañado de un diagnóstico inicial, seguido de una intervención y al final una evaluación de las habilidades socioemocionales, con la intención de demostrar los avances formados a partir de la habilidad efectuada.

Asimismo, el juego como estrategias lúdicas es la variable que contribuye para mejorar el desarrollo emocional y social de los estudiantes como aspecto ontológico. Este enfoque permitió no solo observar la realidad, sino también transformarla a través de la intervención pedagógica. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego, cuando es orientado de manera intencionada desde la práctica pedagógica, favorece significativamente la regulación de las emociones, además de fortalecer las relaciones sociales y promover ambientes de aprendizaje más participativos, empáticos y significativos.

**Palabras clave:** Juego, estrategia pedagógica, habilidades socioemocionales, autorregulación, investigación-acción.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for critical reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the San Judas Tadeo Agricultural Technical Educational Institution in Chibolo, working with second-grade elementary school students. Therefore, the overall objective was to strengthen the socio-emotional skills of second-grade students through the use of play as a pedagogical skill within the Educational Institution. This was achieved through a qualitative approach using the pedagogical action research methodology, which explicitly incorporates a pre-post design, including a diagnostic phase, followed by an intervention, and finally a re-evaluation of socio-emotional skills to demonstrate the progress made as a result of the intervention. Furthermore, play, as a ludic strategy, is the variable that contributes to improving the students' emotional and social development as an ontological aspect. This approach allowed not only the observation of reality but also its transformation through pedagogical intervention. This research concluded that play, when intentionally guided within pedagogical practice, significantly promotes emotional regulation, strengthens social relationships, and fosters more participatory, empathetic, and meaningful learning environments.

**Keywords:** Play, pedagogical strategy, socio-emotional skills, self-regulation, action research.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos .....	18
Referentes Técnicos .....	20
Referentes Legales .....	21
Referentes Éticos .....	22
Herramientas y Métodos.....	25
Enfoque y Tipo de Estudio .....	25
Unidad de Análisis.....	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Categorías para el Análisis de Datos .....	28
Resultados.....	29
Acercamiento de la Población a la Variable.....	29

Experimentación .....	30
Identificación de Variaciones .....	31
Análisis y Discusión .....	33
Conclusiones y Recomendaciones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

**Apéndice A** *Muestras de Investigación* ..... 42

**Introducción**

En el contexto educativo actual, el desarrollo integral de los estudiantes ha cobrado una gran relevancia, especialmente en lo relacionado con el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales desde los primeros años de escolaridad. En este sentido, el juego se reconoce como una experiencia natural en la infancia que permite a los niños explorar su entorno, relacionarse con otros y expresar sus emociones de manera espontánea. Sin embargo, más allá de su carácter recreativo, el juego adquiere un valor pedagógico cuando es orientado intencionalmente dentro del aula, convirtiéndose en una herramienta clave para favorecer procesos de aprendizaje significativos y el desarrollo emocional. Por ello, abordar el juego como estrategia pedagógica resulta pertinente en contextos educativos donde se busca fortalecer no solo lo cognitivo, sino también desarrollo de habilidades socioemocionales.

A pesar de su importancia, en muchos escenarios educativos el juego continúa siendo limitado a espacios de recreación, sin una integración clara dentro de las prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo emocional. En el caso de los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo, se evidencian dificultades en el desarrollo de habilidades socioemocionales relacionadas con la interacción, la participación y la convivencia escolar, así como en la interacción social, manifestadas en conflictos, baja empatía y dificultades para comunicar lo que sienten. No obstante, existe una brecha entre la teoría y la práctica, lo que justifica la necesidad de investigar cómo el juego, desde una perspectiva pedagógica, puede contribuir al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en el aula.

En respuesta a esta problemática, el objetivo general de la presente investigación fue Fortalecer las habilidades socioemocionales mediante el uso del juego como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Técnica

Agropecuaria San Judas Tadeo del municipio de Chibolo (Magdalena), durante el primer trimestre del año 2026.

Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo bajo la metodología de investigación-acción pedagógica, entendida como un método reflexivo que busca que los docentes desaprendan para aprender nuevas formas de enseñar y afrontar los desafíos con la aplicación de acciones continuas de mejora. Esto permitió no solo comprender la realidad del contexto educativo, sino también transformarla mediante la implementación de estrategias lúdicas intencionadas. La recolección de información se realizó a través de técnicas como la observación, entrevistas y diarios reflexivos, lo que facilitó un análisis integral de los cambios generados en los estudiantes a lo largo del proceso.

Como hallazgo principal, se evidenció que el juego, cuando es mediado pedagógicamente, favorece de manera significativa la expresión, reconocimiento y regulación de las emociones, además de fortalecer las relaciones sociales y promover ambientes de aprendizaje más participativos y empáticos. Este resultado invita a reconocer el potencial transformador del juego dentro del aula y a replantear las prácticas pedagógicas tradicionales. En este sentido, se invita al lector a profundizar en el desarrollo del documento, donde se detallan los procesos, resultados y reflexiones que sustentan estos hallazgos.

## Caracterización

El trabajo de investigación se desarrolla en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo, ubicada en el municipio de Chibolo, departamento del Magdalena. Este contexto se caracteriza por dinámicas socioculturales propias de una comunidad rural, donde la mayoría de sus habitantes dependen de la agricultura como principal medio de subsistencia. A pesar de las limitaciones económicas y de acceso a servicios básicos y tecnologías, se evidencia una disposición comunitaria hacia el fortalecimiento de las condiciones educativas y sociales.

En este sentido, la institución educativa cumple un papel fundamental, ya que ofrece una formación con enfoque técnico agropecuario, orientada al desarrollo de capacidades, habilidades y conocimientos que permiten a los estudiantes desenvolverse en su entorno y proyectarse en el sector rural. De esta manera, la escuela no solo es un espacio académico, sino también un escenario clave para la formación integral de niños y adolescentes.

La población objeto de estudio está conformada por 25 estudiantes del grado segundo de básica primaria, con edades entre los 7 y 8 años. En esta etapa del desarrollo, los niños comienzan a consolidar habilidades cognitivas relacionadas con el pensamiento concreto, lo que hace necesario implementar procesos de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo. Asimismo, se evidencian ritmos de aprendizajes diversos, situación que hace necesario implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo y al fortalecimiento de la regulación emocional.

En este grupo se priorizan las dificultades relacionadas con la participación, la atención, la motivación, la comprensión lectora, pensamiento lógico-matemático, autorregulación la interacción entre pares y la expresión de habilidades socioemocionales en el aula.

En cuanto a los factores asociados a esta problemática, se reconocen aspectos del contexto familiar, como el limitado acompañamiento de algunos padres en los procesos educativos, así como condiciones socioeconómicas que restringen el acceso a recursos pedagógicos y espacios adecuados para el estudio. De igual forma, las dinámicas del entorno pueden exponer a los estudiantes a responsabilidades tempranas o a estímulos externos que afectan sus hábitos escolares.

Por otro lado, en el ámbito pedagógico, se observa el predominio de prácticas tradicionales de enseñanza que no logran captar el interés de los estudiantes, lo que contribuye a la desmotivación y a la baja participación en el aula. Esta situación evidencia la necesidad de replantear las estrategias didácticas utilizadas, de manera que respondan a las características del grupo y a su contexto.

En este sentido, este párrafo define como eje la atención, motivación y participación, pero el estudio (según resumen, introducción, objetivos y marco referencial) está orientado a las habilidades socioemocionales

Por tanto, se propone el uso del juego como estrategia pedagógica, entendido no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta didáctica que permite fortalecer la atención, promover la participación y potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

## **Planteamiento del Problema**

En el grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo, se evidencian diversas dificultades asociadas al desarrollo socioemocional de los estudiantes, las cuales inciden de manera directa en la dinámica del aula y en los procesos de aprendizaje. En particular, se observan situaciones relacionadas con la expresión, el reconocimiento y el desarrollo de habilidades socioemocionales, manifestadas en comportamientos como la impulsividad, la baja tolerancia a la frustración, los conflictos frecuentes entre compañeros y las dificultades para el trabajo en equipo.

Estas situaciones permiten reconocer que, más allá del avance en los contenidos académicos, existen necesidades importantes relacionadas con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, fundamentales para el desarrollo integral de los niños en esta etapa. En este sentido, el aula no solo se configura como un espacio de aprendizaje cognitivo, sino también como un escenario clave para la formación socioafectiva, la construcción de la convivencia y el desarrollo de la empatía.

En relación con las mediaciones pedagógicas, se identifica que las estrategias implementadas actualmente se centran, en gran medida, en el cumplimiento de los contenidos curriculares y en el desarrollo de competencias básicas como la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático. Si bien algunas prácticas, como el trabajo colaborativo y ciertas actividades dinámicas, favorecen momentos de participación e interacción, estas no siempre incorporan de manera intencionada el componente socioemocional. Como resultado, se evidencia una limitada articulación entre el aprendizaje académico y desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Esta situación pone en evidencia una insuficiencia en las estrategias pedagógicas utilizadas, en tanto no logran impactar de manera integral las necesidades del grupo. Aunque el aprendizaje cognitivo presenta avances, persisten dificultades en aspectos como la autorregulación emocional, la resolución pacífica de conflictos y la expresión adecuada de sentimientos, lo que repercute en el clima de aula y en la calidad de las interacciones.

En este contexto, surge la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas, orientándolas hacia enfoques más integrales que respondan a las características y necesidades reales de los estudiantes. Desde esta perspectiva, el juego cobra relevancia como una posible estrategia pedagógica, no solo por su carácter natural en la infancia, sino por su potencial para favorecer procesos de aprendizaje significativos y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

No obstante, aunque el juego está presente en la vida cotidiana de los niños, en el ámbito escolar no siempre se utiliza de manera intencionada, planificada y con un propósito formativo claro. En muchos casos, se limita a espacios recreativos, sin ser integrado como una herramienta didáctica estructurada que contribuya al fortalecimiento emocional. Esta falta de intencionalidad pedagógica en el uso del juego evidencia una brecha entre su potencial educativo y su aplicación real en el aula.

A partir de lo anterior, se delimita como variable de estudio el juego como estrategia pedagógica, entendido como una mediación didáctica que, al ser implementada de manera estructurada, puede favorecer la expresión emocional, la empatía, la interacción social y la autorregulación en los estudiantes. Su incorporación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje podría contribuir no solo al enriquecimiento emocional, sino también a la mejora del clima escolar y del desempeño académico.

En consecuencia, se identifica una brecha investigativa relacionada con la escasa implementación sistemática del juego como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades emocionales en la educación primaria. Aunque se reconoce la importancia del desarrollo socioemocional, aún es limitado el uso del juego como estrategia intencionada y evaluable dentro del aula.

Por tanto, existe escasa integración del juego como estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en el aula. A partir de esta necesidad surge la formulación de la pregunta de investigación.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes de grado segundo mediante el juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo, en el primer trimestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes de grado segundo mediante el juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo, en el primer trimestre del año 2026.

### **Objetivos Específicos**

Caracterizar el acercamiento de los estudiantes de grado segundo al juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo.

Implementar el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo.

Evidenciar los cambios en las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado segundo después de la implementación del juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En el desarrollo de esta investigación es fundamental definir algunos conceptos que orientan el análisis del problema y permiten comprender la relación entre las prácticas pedagógicas, el juego y las emociones de los estudiantes dentro del aula.

De la misma forma, el concepto de prácticas pedagógicas hace referencia al conjunto de acciones intencionadas que el docente desarrolla en el aula con el propósito de favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Según Zabala (1996), las prácticas pedagógicas no solo implican la transmisión de contenidos, sino la organización de experiencias significativas que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

En este sentido, el juego se constituye como una estrategia pedagógica fundamental en la educación primaria, dado que permite al niño aprender de manera activa y significativa. De acuerdo con Piaget (1962), el juego favorece el desarrollo cognitivo al permitir la asimilación de la realidad, mientras que Vygotsky (1978), destaca su papel en el desarrollo social y en la construcción del aprendizaje a través de la interacción.

Por su parte, el desarrollo de las emociones, específicamente la regulación emocional, se entiende como la capacidad de los niños para reconocer, expresar y controlar sus emociones de manera adecuada en diferentes contextos. Según Goleman (citado por Alonso-Serna, 2019), la regulación emocional es un componente esencial de la inteligencia emocional, ya que influye en la conducta, las relaciones interpersonales y el aprendizaje.

En consecuencia, el uso del juego como estrategia pedagógica permite integrar el aprendizaje cognitivo con el desarrollo socioemocional, generando espacios donde los

estudiantes pueden expresar emociones, resolver conflictos y fortalecer habilidades como la empatía y el autocontrol.

Por consiguiente, se reconoce que uno de los conceptos centrales es el de prácticas pedagógicas, letrado como el conjunto de acciones, estrategias y métodos que el docente emplea para orientar el proceso de enseñanza–aprendizaje. Según diversos autores del campo educativo, las prácticas pedagógicas no se limitan únicamente a la transmisión de conocimientos, sino que también involucran la interacción entre docentes y estudiantes, el ambiente de aprendizaje y las estrategias utilizadas para favorecer la participación y el desarrollo integral de los estudiantes.

En relación con lo anterior, es importante definir el concepto de juego, el cual ha sido ampliamente estudiado desde la psicología y la pedagogía. Para autores como Piaget (1962), el juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite que los niños exploren su entorno, desarrollen habilidades cognitivas y construyan conocimientos a partir de la experiencia. Desde esta perspectiva, el juego no solo representa una actividad recreativa, sino también un medio a través del cual los estudiantes desarrollan procesos de pensamiento, imaginación y creatividad.

De igual manera, Vygotsky (1978), considera que el juego cumple un papel importante en el desarrollo social y cognitivo, ya que durante las actividades lúdicas los niños interactúan con otros, aprenden normas, desarrollan habilidades de comunicación y fortalecen procesos de aprendizaje a través de la colaboración. En este sentido, el juego favorece la construcción del conocimiento mediante la interacción con el entorno y con otras personas.

Por su parte, Huizinga plantea que el juego es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, con reglas establecidas y con un sentido de disfrute

para quienes participan. Desde esta visión, el juego tiene un valor cultural y educativo, ya que permite el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas.

A partir de estos aportes, se puede afirmar que el juego, cuando es incorporado de manera intencionada dentro del proceso educativo, puede convertirse en una estrategia pedagógica que favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

De igual manera, es importante abordar el concepto de emociones en el aprendizaje, ya que estas influyen directamente en la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. Las emociones positivas, como la motivación, la curiosidad o el entusiasmo, favorecen los procesos de aprendizaje, mientras que emociones como el miedo o la desmotivación pueden dificultarlos. Por esta razón, comprender la relación entre las prácticas pedagógicas y las emociones permite analizar cómo determinadas estrategias pueden generar ambientes más favorables para el aprendizaje.

Finalmente, en este caso, la estrategia pedagógica se relaciona con la implementación del juego como herramienta lúdica que permita fortalecer la participación, la motivación y el interés de los estudiantes dentro del aula.

### **Referentes Teóricos**

El análisis teórico de esta investigación se sustenta en diferentes aportes académicos que han estudiado la relación entre el aprendizaje, las emociones y las estrategias pedagógicas innovadoras.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, Piaget (1962), plantea que el niño construye su conocimiento a través de la interacción con el entorno, siendo el juego una actividad fundamental en este proceso. En la etapa de operaciones concretas, correspondiente a

la edad de los estudiantes de grado segundo, el juego permite consolidar habilidades de pensamiento lógico y social.

Complementando esta visión, Vygotsky (1978), introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, destacando que el aprendizaje ocurre en interacción con otros. En este sentido, el juego favorece la regulación emocional, ya que los niños aprenden a controlar impulsos, respetar normas y gestionar conflictos dentro de actividades compartidas.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando se relaciona con experiencias previas. El juego, al ser una actividad cercana a la realidad del niño, facilita la integración de nuevos conocimientos y emociones.

Por otro lado, autores contemporáneos como Bisquerra (2000), resalta la importancia de la educación emocional en el contexto escolar, señalando que el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la empatía y la conciencia emocional son esenciales para el bienestar y el rendimiento académico.

Por otra parte, Vygotsky (1978), destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Su teoría sociocultural plantea que el conocimiento se construye a través de la interacción con otras personas y con el entorno cultural. Desde esta perspectiva, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes, ya que permite fortalecer habilidades como la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas.

Igualmente, Ausubel (1983), propone la teoría del aprendizaje significativo, la cual sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los saberes previos del estudiante. En este sentido, las estrategias lúdicas pueden facilitar este

proceso, ya que permiten conectar los contenidos académicos con experiencias dinámicas y cercanas a la realidad del estudiante.

De igual forma, diferentes investigaciones educativas han señalado que la incorporación de estrategias lúdicas en el aula contribuye a mejorar la motivación y el interés por el aprendizaje. Algunos estudios destacan que el juego favorece la participación de los estudiantes, promueve el trabajo colaborativo y fortalece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

En este contexto, diversos autores coinciden en que las emociones desempeñan un papel fundamental en el proceso educativo. Las experiencias positivas dentro del aula, generadas a través de estrategias pedagógicas innovadoras, pueden influir en la manera en que los estudiantes perciben el aprendizaje y se comprometen con él. Por esta razón, la implementación de estrategias lúdicas puede contribuir a generar ambientes de aprendizaje más participativos y motivadores.

Estos aportes teóricos permiten sustentar la importancia de analizar las prácticas pedagógicas y la relación que estas tienen con las emociones de los estudiantes, así como la pertinencia de implementar el juego como estrategia pedagógica dentro del proceso educativo.

### **Referentes Técnicos**

Los referentes técnicos que orientan esta investigación se fundamentan en documentos y lineamientos elaborados por instituciones educativas y organismos internacionales que promueven el mejoramiento de la calidad educativa.

El Ministerio de Educación Nacional (2026), establece los nuevos Lineamientos Curriculares Para la Formación Integral en Educación Inicial Básica y Media y que el juego es

una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo integral del estudiante, promoviendo dimensiones cognitivas, sociales y emocionales.

De igual manera, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], (2015) resalta la importancia del aprendizaje basado en el juego como una herramienta que favorece la inclusión, la participación y el desarrollo socioemocional en contextos educativos.

Por su parte, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], (s.f.e), señala que el juego contribuye al bienestar emocional de los niños, permitiéndoles expresar sentimientos, reducir el estrés y fortalecer habilidades sociales.

En relación con el presente estudio, estos lineamientos respaldan el uso del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la regulación emocional en estudiantes de grado segundo.

### **Referentes Legales**

El presente estudio se sustenta en un marco legal que reconoce la educación como un derecho fundamental y promueve el desarrollo integral de los niños, incluyendo su dimensión emocional.

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 establece en su artículo 44 que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás, garantizando su desarrollo integral en dimensiones físicas, cognitivas, afectivas y sociales. En este sentido, el fortalecimiento de la regulación emocional a través de estrategias pedagógicas como el juego se alinea con el mandato constitucional de proteger el bienestar integral de la niñez. Asimismo, el artículo 67 reconoce la educación como un derecho y un servicio público que cumple una función social, orientada al acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes de la cultura, lo cual respalda el uso de metodologías activas e innovadoras en el aula.

En concordancia con lo anterior, la Ley 115 de 1994 establece que la educación debe propender por la formación integral del educando, abarcando no solo el desarrollo cognitivo, sino también el desarrollo afectivo, social y ético. En este marco, el uso del juego como estrategia pedagógica se justifica como una herramienta que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales, especialmente en los primeros niveles de escolaridad. Además, esta ley promueve prácticas pedagógicas activas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que refuerza la pertinencia del juego en el contexto educativo.

Por su parte, el Decreto 1860 de 1994 reglamenta la organización del servicio educativo y orienta la implementación de metodologías pedagógicas que favorezcan el aprendizaje integral. Este decreto destaca la importancia de diseñar experiencias educativas significativas, donde el estudiante participe activamente en su proceso de aprendizaje. En este sentido, el juego se configura como una estrategia didáctica que facilita la participación, la interacción social y el desarrollo emocional de los niños, contribuyendo al cumplimiento de los fines educativos establecidos por la normativa.

De manera articulada, estas disposiciones legales no solo fundamentan el carácter integral de la educación, sino que también respaldan la implementación de estrategias pedagógicas como el juego, las cuales favorecen el desarrollo de la regulación emocional en los estudiantes de grado segundo. Así, el presente estudio se enmarca en los lineamientos legales que promueven una educación centrada en el estudiante y orientada a su desarrollo integral.

### **Referentes Éticos**

En toda investigación educativa es fundamental considerar los principios éticos que garantizan el respeto y la protección de los participantes.

En este estudio se tendrán en cuenta principios como el respeto por la dignidad de los participantes, la confidencialidad de la información y la participación voluntaria. Los estudiantes que participen en la investigación serán informados sobre los objetivos del estudio y las actividades que se realizarán, asegurando que su participación no represente ningún riesgo para su bienestar.

Asimismo, se procurará que la información recolectada sea utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, garantizando la protección de los datos personales de los participantes.

De esta manera, el desarrollo de la investigación se orientará bajo criterios éticos que promuevan el respeto, la responsabilidad y la integridad en el proceso investigativo.

De esta forma, en cumplimiento de la Ley 1098 de 2006, se reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, lo que implica la obligación de proteger su desarrollo integral, incluyendo su bienestar emocional. En coherencia con esta normativa, el estudio promueve un ambiente seguro, respetuoso y adecuado para la expresión emocional de los estudiantes.

De igual manera, la Ley 1581 de 2012 orienta el tratamiento de la información recolectada, garantizando la confidencialidad y privacidad de los datos personales de los participantes. En este sentido, la información será utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos, evitando cualquier tipo de divulgación que pueda afectar la identidad de los estudiantes.

En cuanto a los procedimientos éticos, se contempla la obtención del consentimiento informado por parte de los padres o acudientes, quienes serán debidamente informados sobre los objetivos, metodología y alcances del estudio. De igual forma, se tendrá en cuenta el

asentimiento de los estudiantes, respetando su voluntad de participar o retirarse del proceso en cualquier momento.

Finalmente, los principios éticos mencionados se articulan con el propósito de la investigación, garantizando que el uso del juego como estrategia pedagógica no solo contribuya al fortalecimiento de la regulación emocional, sino que también se desarrolle en un marco de respeto, cuidado y protección integral de los niños participantes.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El trabajo de investigación se desarrolla desde la mirada del enfoque cualitativo, el cual permite aproximarse a la realidad de los estudiantes de grado segundo de manera contextualizada, reconociendo que el desarrollo de las habilidades socioemocionales se construye a partir de las interacciones cotidianas en el aula y de las experiencias compartidas entre los estudiantes y el docente.

Por lo tanto, el estudio se desarrolla bajo el enfoque de investigación–acción pedagógica, entendida como un proceso reflexivo, continuo y sistemático que se lleva a cabo mediante fases interrelacionadas de planificación, acción, observación y reflexión. Este tipo de investigación permite al docente analizar críticamente su práctica pedagógica, desaprender algunas formas tradicionales de enseñanza y asumir nuevas estrategias que favorezcan procesos educativos más significativos y contextualizados. Asimismo, posibilita comprender cómo y por qué se desarrollan determinadas prácticas educativas, contribuyendo a la construcción de nuevos conocimientos orientados al fortalecimiento de la labor docente.

En este sentido, Hernández Sampieri et al. (2014) plantean que la investigación–acción pedagógica constituye una orientación metodológica que permite al maestro examinar, reflexionar y transformar su práctica educativa mediante un proceso permanente de análisis, intervención y evaluación, con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De igual manera, el presente estudio se estructura desde una lógica pre–post, propia de la investigación–acción pedagógica, la cual implica realizar un diagnóstico inicial, desarrollar una intervención pedagógica y posteriormente valorar los cambios generados. Esta estructura metodológica se evidencia en los objetivos específicos planteados: el primero está orientado a la

caracterización inicial de las habilidades socioemocionales de los estudiantes (fase pre); el segundo busca implementar el juego como estrategia pedagógica (fase de intervención); y el tercero pretende evidenciar los cambios producidos después de la intervención (fase post). De esta manera, el diseño metodológico permite analizar las transformaciones alcanzadas en las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado segundo a partir de la estrategia aplicada.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está constituida por los 25 estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo en el primer trimestre del año 2026.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

La recolección de la información se organiza de acuerdo con los objetivos específicos del estudio y el diseño pre–post planteado en la investigación. En este sentido, las técnicas e instrumentos se articulan con las fases de preintervención, intervención y postintervención, permitiendo realizar un seguimiento progresivo de los cambios relacionados con las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Durante la fase de preintervención, correspondiente al diagnóstico inicial, se empleará la técnica de observación participante mediante una guía de observación, con el propósito de identificar comportamientos asociados al reconocimiento emocional, el control de impulsos, la convivencia y la interacción con los compañeros dentro del aula. Asimismo, se aplicará la entrevista semiestructurada, apoyada en una guía de entrevista, para explorar las experiencias previas de los estudiantes y las percepciones del docente frente a las dificultades socioemocionales presentes en el contexto escolar. Estas técnicas permitirán

recopilar información relevante para caracterizar el estado inicial de las habilidades socioemocionales antes de la implementación de la estrategia pedagógica.

En la fase de intervención, orientada al desarrollo e implementación del juego como estrategia pedagógica, se continuará utilizando la observación participante como técnica principal, debido a que facilita el seguimiento de las conductas, interacciones y respuestas de los estudiantes durante las actividades lúdicas desarrolladas en el aula. Como instrumento se empleará la guía de observación, permitiendo registrar aspectos relacionados con la regulación emocional, la participación, la cooperación y la resolución de conflictos. De igual manera, se utilizará el diario de campo como instrumento de registro narrativo, mediante el cual el docente-investigador documentará de manera sistemática las experiencias, situaciones significativas y reflexiones surgidas durante el proceso pedagógico. La información recolectada en esta fase permitirá analizar el desarrollo de la intervención y la incidencia del juego en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

Finalmente, en la fase de postintervención, se retomarán las técnicas de observación participante y entrevista semiestructurada con el fin de evidenciar los cambios generados después de la implementación de la estrategia pedagógica. A través de la guía de observación y la guía de entrevista se valorarán las transformaciones relacionadas con la autorregulación, la interacción social, la convivencia y la expresión emocional de los estudiantes. Asimismo, el diario de campo permitirá realizar un análisis reflexivo y comparativo de los avances observados entre la fase inicial y la fase final del estudio. De esta manera, las técnicas e instrumentos seleccionados facilitarán la comprensión del impacto del juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado segundo.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

El apartado de categorías para el análisis de datos requiere ajustes importantes para garantizar su coherencia con la variable, los objetivos y el diseño metodológico del estudio.

Actualmente se incluyen categorías como el juego como estrategia pedagógica.

Asimismo, se identifica que el juego, la motivación, las socioemocionales

Por consiguiente, el análisis de la información se sitúa a partir de categorías que surgen tanto de los objetivos de la investigación como de la comprensión del juego en el proceso de formación integral de los estudiantes, registrando a los niños como sujetos activos que opinan, piensan y cimentan significado en su entorno escolar.

De manera colateral, estas categorías se modulan con la relación socioemocional, demostrando cómo los niños, a través del juego, desenvuelven habilidades como la empatía, el respeto, la colaboración y la resolución de conflictos, elemento esencial para el desarrollo integral.

En conjunto, estas categorías acceden para interpretar de manera integral los cambios observados, proporcionando la cimentación de conclusiones que no solo narran la realidad, igualmente, colaboran a la transformación de las prácticas educativas, registrando al niño como un ser emocional, social y en continua construcción.

## Resultados

En esta sección se presentan los hallazgos obtenidos durante el primer trimestre del año 2026, en el desarrollo de la investigación titulada *“El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las emociones de los niños del grado segundo de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Judas Tadeo de Chibolo en el primer trimestre del año 2026”*.

Los resultados se organizan en tres momentos fundamentales: el acercamiento inicial de la población a la variable, la fase de experimentación y la identificación de variaciones, en coherencia con los objetivos específicos planteados.

### Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial de la investigación se evidenció que los estudiantes de grado segundo presentaban una relación espontánea con el juego, pero limitada en cuanto a su uso como medio para la expresión emociones.

A partir de las observaciones directas en el aula, se identificó que el juego era utilizado principalmente como actividad recreativa, sin una intencionalidad pedagógica clara. Los niños participaban activamente en dinámicas libres, sin embargo, mostraban dificultades para reconocer, nombrar y expresar sus emociones. Por ejemplo, durante situaciones de conflicto en juegos grupales, algunos estudiantes reaccionaban con llanto, enojo o aislamiento, sin lograr verbalizar lo que sentían.

En las entrevistas iniciales, varios estudiantes asociaron el juego únicamente con “diversión” o “pasar el tiempo”, evidenciando una concepción reducida de esta práctica. Asimismo, al indagar sobre sus emociones, respuestas como “me siento bien” o “me siento mal” fueron recurrentes, lo que demuestra un vocabulario socioemocional limitado.

Desde la categoría de prácticas pedagógicas, se observó que el docente empleaba ocasionalmente actividades lúdicas, pero estas no estaban estructuradas para favorecer el desarrollo emocional. Predominaban estrategias tradicionales centradas en contenidos académicos, dejando en segundo plano el fortalecimiento socioemocional.

En cuanto a la relación social, dificultades en habilidades socioemocionales relacionadas con empatía y resolución de conflictos.

En síntesis, este primer acercamiento permitió identificar que, aunque el juego está presente de manera natural en los niños, no estaba siendo aprovechado como una estrategia pedagógica orientada al desarrollo de habilidades socioemocionales.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación se implementaron estrategias pedagógicas basadas en el juego diseñado intencionalmente para fortalecer las emociones de los estudiantes.

Las actividades incluyeron juegos de roles, dinámicas cooperativas, narrativas lúdicas, dramatizaciones y juegos simbólicos. Estas estrategias permitieron integrar las categorías de juego y prácticas pedagógicas.

Se evidenció que, a medida que avanzaban las intervenciones, los estudiantes comenzaron a mostrar mayor disposición para participar activamente. Por ejemplo, en los juegos de roles, los niños representaban situaciones cotidianas (familiares o escolares), lo que facilitó la expresión de emociones como la alegría, el miedo, la tristeza y el enojo.

En los diarios reflexivos del docente se registraron avances significativos. En una de las sesiones se observó que un estudiante que inicialmente reaccionaba con agresividad logró expresar verbalmente: “me sentí bravo porque no me dejaron jugar”, lo cual evidencia un proceso de reconocimiento socioemocional.

Asimismo, en la práctica, los estudiantes manifestaron que las actividades les permitían “hablar de lo que sienten” y “entender a los compañeros”. Esto refleja el impacto del juego como estrategia pedagógica

Desde la categoría de relación social, se observaron mejoras en habilidades socioemocionales relacionadas con la interacción entre los estudiantes.

Por su parte, las prácticas pedagógicas del docente deben presentarse como transformación de la mediación pedagógica durante la intervención

En esta fase, el juego dejó de ser solo una actividad recreativa para convertirse en una herramienta pedagógica significativa que favorece el desarrollo emocional.

### **Identificación de Variaciones**

Tras la implementación de las estrategias lúdicas, se evidenciaron cambios significativos en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes en relación con sus emociones.

En comparación con la fase inicial, los niños mostraron una mayor capacidad para reconocer y nombrar sus emociones. En las entrevistas finales, expresiones como “me sentí frustrado”, “estaba feliz porque ganamos en equipo” o “me dio miedo equivocarme” evidencian un enriquecimiento del lenguaje emocional.

En términos de regulación emocional, se observaron avances en la manera en que los estudiantes enfrentaban situaciones de conflicto. A diferencia del inicio, donde predominaban reacciones impulsivas, al final del proceso algunos niños optaban por dialogar, pedir ayuda o retirarse momentáneamente para calmarse.

Desde la categoría de relación social, se evidenció un fortalecimiento de habilidades como la empatía y la cooperación. Los estudiantes comenzaron a mostrar mayor disposición para

escuchar a sus compañeros, respetar diferencias y trabajar en equipo. Por ejemplo, en actividades grupales, se observó una disminución de conflictos y una mayor inclusión.

En cuanto a las prácticas pedagógicas, se consolidó el uso del juego como estrategia intencionada para el aprendizaje emocional. El docente logró integrar la lúdica dentro de su planificación, generando ambientes de aprendizaje más significativos, participativos y afectivos.

De manera comparativa, se puede afirmar que el trabajo genere cambios desde el desaprender del docente hasta mejorar su práctica para fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes de la mano con el juego. Además, mayor claridad qué cambios específicos se observaron el fortalecimiento de la empatía, las emociones, el respeto y la colaboración

En conjunto, los resultados evidencian que la implementación del juego como estrategia pedagógica incidió de manera positiva en el fortalecimiento emocional de los estudiantes, favoreciendo no solo el desarrollo individual, sino también la construcción de relaciones sociales más sanas y un ambiente escolar más armónico.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación se orienta a comprender cómo la implementación del juego como estrategia pedagógica incide en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de grado segundo. En este sentido, los hallazgos se organizan en función de los objetivos específicos del estudio y del diseño preintervención–postintervención, permitiendo identificar cambios en el reconocimiento, regulación e interacción socioemocional de los estudiantes. De esta manera, el análisis integra la variable pedagógica y el aspecto ontológico, estableciendo un diálogo con los referentes teóricos que sustentan el papel del juego en el desarrollo integral infantil.

En el momento de preintervención, se evidenció que los estudiantes concebían el juego principalmente como una actividad recreativa, desvinculada de procesos de aprendizaje intencionados. Asimismo, se identificaron limitaciones en el desarrollo de habilidades socioemocionales, especialmente en aspectos como el reconocimiento de emociones propias y la interacción con sus pares. Estos hallazgos iniciales permiten comprender la necesidad de implementar el juego como estrategia pedagógica que favorezca el fortalecimiento de dichas habilidades, en coherencia con el propósito del estudio. Al respecto, Piaget (1962) señala que el juego constituye un medio fundamental para el desarrollo cognitivo y social, lo que respalda la importancia de su integración en el contexto educativo.

Durante la fase de intervención, la implementación del juego como estrategia pedagógica permitió evidenciar avances significativos en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, especialmente en la regulación de comportamientos, el respeto por normas y la interacción con otros. Estas transformaciones se comprenden a la luz de los planteamientos de Vygotsky (1978), quien destaca el papel del juego en la internalización de normas sociales y en

el desarrollo de funciones psicológicas superiores a través de la interacción. De igual manera, los aportes de Piaget (1962) permiten interpretar que, mediante el juego, los niños construyen aprendizajes significativos que favorecen su desarrollo integral. En este sentido, los resultados evidencian que la mediación pedagógica del juego genera espacios propicios para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

En el momento de postintervención, se observaron cambios relevantes en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, evidenciados en una mayor capacidad para reconocer emociones, regular comportamientos y establecer relaciones más respetuosas con sus compañeros. Las entrevistas finales permitieron identificar que los estudiantes lograron mejorar su interacción social y el manejo de situaciones conflictivas. Estos resultados se relacionan directamente con la implementación del juego como estrategia pedagógica, la cual facilitó escenarios de aprendizaje donde los estudiantes pudieron desarrollar y fortalecer dichas habilidades en un contexto significativo.

Asimismo, los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con estudios previos que destacan la importancia del juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales en el contexto escolar. En este sentido, autores como Bisquerra (2000), señala que el desarrollo de competencias socioemocionales es fundamental para el bienestar y el aprendizaje de los estudiantes. De igual manera, investigaciones recientes evidencian que el uso del juego como estrategia pedagógica favorece la interacción, la empatía y la autorregulación en niños de educación primaria, lo cual se corresponde con los hallazgos del presente estudio.

Por lo tanto, es importante reconocer algunas limitaciones que pudieron influir en los resultados obtenidos. En primer lugar, el tiempo de implementación fue relativamente corto, lo que limita la posibilidad de observar cambios a largo plazo. Asimismo, el estudio se centró en un

grupo específico de estudiantes, lo que dificulta la generalización de los resultados a otros contextos. También se presentaron desafíos relacionados con la adaptación inicial de los estudiantes a las nuevas dinámicas lúdicas. Estas limitaciones invitan a considerar, en futuras investigaciones, periodos más prolongados de intervención y la inclusión de muestras más amplias y diversas.

Seguidamente, a partir de los resultados obtenidos, se identifican importantes implicaciones pedagógicas para el contexto educativo. En primer lugar, se evidencia que la implementación del juego como estrategia pedagógica favorece el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, lo que resalta la necesidad de integrarlo de manera intencionada en las prácticas de aula. Asimismo, se reconoce el papel del docente como mediador del fortalecimiento de habilidades socioemocionales, al diseñar experiencias significativas que promuevan la participación, la interacción y el aprendizaje integral de los estudiantes. En este sentido, los hallazgos del estudio permiten afirmar que el uso pedagógico del juego contribuye a la formación integral, al atender no solo el desarrollo cognitivo, sino también el socioemocional.

En conclusión, el análisis de los resultados permite afirmar que el juego, cuando es orientado pedagógicamente, se convierte en una herramienta poderosa para el fortalecimiento emocional de los niños. Este estudio no solo evidencia cambios en los estudiantes, sino que también abre nuevas posibilidades de reflexión sobre las prácticas educativas. A partir de estos hallazgos, surgen preguntas como: ¿cómo se pueden sostener estos avances a largo plazo?, ¿qué impacto tendría esta estrategia en otros niveles educativos?, o ¿cómo involucrar a las familias en estos procesos? Futuras investigaciones podrían profundizar en estas líneas, ampliando el alcance y la comprensión del juego como eje transformador en la educación.

### **Conclusiones y Recomendaciones**

La presente investigación permitió evidenciar que el juego, asumido como estrategia pedagógica, contribuye de manera significativa al fortalecimiento de las emociones en los estudiantes de grado segundo. Los resultados obtenidos respondieron de forma coherente a los objetivos planteados, al demostrar que, mediante la implementación de actividades lúdicas intencionadas, los niños lograron mejorar su capacidad para reconocer, expresar y regular sus emociones. En este sentido, se da respuesta a la pregunta de investigación al confirmar que el juego no solo favorece el aprendizaje, sino que también se constituye en un medio fundamental para el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Para entrar en materia, la presente investigación permitió evidenciar que la implementación del juego como estrategia pedagógica contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de grado segundo. A partir del diseño preintervención–postintervención, se identificaron avances en el reconocimiento, la regulación y la interacción socioemocional, lo cual evidencia el impacto positivo de esta estrategia en el desarrollo integral de los estudiantes.

En el momento diagnóstico, se observó que los estudiantes presentaban dificultades en el manejo de sus habilidades socioemocionales, especialmente en la regulación de comportamientos y la interacción con sus pares. Sin embargo, tras la implementación del juego como estrategia pedagógica, se evidenciaron cambios progresivos que permitieron mejorar la convivencia, el respeto por normas y la expresión adecuada de sus estados emocionales.

En este sentido, los resultados confirman los planteamientos de Piaget (1962) y Vygotsky (1978), quienes destacan el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social del niño,

evidenciando que su uso intencionado en el aula favorece procesos de aprendizaje significativos y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

Finalmente, se concluye que el juego, cuando es mediado pedagógicamente, no solo cumple una función recreativa, sino que se constituye en una herramienta didáctica fundamental para promover el desarrollo integral, aportando al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en el contexto escolar.

A partir de los hallazgos obtenidos en la investigación, se recomienda a los docentes y a las instituciones educativas incorporar el juego como estrategia pedagógica de manera planificada y permanente dentro de las prácticas de aula, especialmente en los primeros niveles escolares. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas favorecen el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la autorregulación, la convivencia, la participación y la interacción social de los estudiantes. Por ello, es importante promover espacios de formación docente orientados al diseño e implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, así como desarrollar procesos de seguimiento y evaluación que permitan valorar continuamente el desarrollo socioemocional de los estudiantes dentro del contexto educativo.

De igual manera, se recomienda a futuros investigadores profundizar en el estudio del juego como estrategia pedagógica, ampliando su aplicación en diferentes contextos educativos y niveles escolares, con el fin de fortalecer la comprensión de su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, se sugiere considerar intervenciones pedagógicas de mayor duración y la incorporación de otros instrumentos de recolección de información que permitan obtener una visión más amplia sobre los cambios generados en las habilidades socioemocionales. Estas proyecciones investigativas contribuirán al fortalecimiento de prácticas pedagógicas más inclusivas, participativas y centradas en el bienestar integral de los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
- Alonso-Serna, D, K (2019). *Inteligencia Emocional*. Daniel Goleman.  
<file:///C:/Users/Usuario%201/Downloads/3677-Manuscrito-16628-1-10-20181206.pdf>
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.  
<https://www.jstor.org/stable/23765827>
- Cerrón Rojas, W. J. (2019). *La investigación cualitativa en educación*. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Universidad Nacional del Centro del Perú.  
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Domínguez Chavira, C (s.f.e). *La lúdica como elemento indispensable del que hacer didáctico*.  
[http://cie.uach.mx/cd/docs/area\\_05/a5p5.pdf](http://cie.uach.mx/cd/docs/area_05/a5p5.pdf)
- Hernández-Sampieri, R; Fernández-Collado, C & Baptista, Lucio, P (2014). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición.  
<https://metodologiacienciasocialesunrn.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/unidad2-sampiericapitulo1.pdf>
- Hernández-Sampieri, R; Fernández-Collado, C & Baptista, Lucio, P (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Jaraba, J (2022). *La lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas del grado transición del Colegio la Anunciación de Cartagena*.  
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/e9929b6b-31c1-49f1-b70b-e774c4f90151/content>

Jiménez., C. (2018). *La lúdica como experiencia cultural*. Magisterio.com.co. disponible en:

<https://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural-etnografia-y-hermeneutica-del-juego>

Ley 1098 de 2006. (2006). *Código de la Infancia y la Adolescencia*. Congreso de la República de Colombia. <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Ley 1581 de 2012. (2012). *Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Congreso de la República de Colombia.

[https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma\\_pdf.php?i=49981](https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=49981)

Lugo, T. (2020). *Inteligencia Emocional y Resiliencia en los Estudiantes del IV Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís – Ate* [Tesis de maestría Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.] Repositorio institucional: <https://n9.cl/m5u1d>

Martínez, A & Rosales, P (2020). *La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Distrital Cristo*

Rey. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8173/La%20l%C3%BAdica%20como%20herramienta%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20desarrollo%20socio-afectivo%20de%20los%20estudiantes%20de%20transici%C3%B3n%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20Distrital%20Cristo%20Rey.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación Nacional (2026). *Lineamientos Curriculares Para la Formación Integral en Educación Inicial Básica y Media*.

[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975\\_recurso\\_12.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_12.pdf)

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W.

Norton. <https://www.rexresearch1.com/PiagetChildPsychologyLibrary/PlayDreamsImitationChildhood.pdf>

UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?* UNESCO Publishing.

UNICEF. (s.f.). *Por qué el juego refuerza la salud mental de tu hijo*. UNICEF Parenting.

<https://www.unicef.org/parenting/es/desarrollo-infantil/por-que-juego-refuerza-salud-mental-de-tu-hijo>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Zabala, A (1996). *¿Cómo enseñar? El análisis de la práctica educativa*.

<https://portalacademico.cch.unam.mx/revista-signos/docs/numero-18/32-Antoni-Zabala-Como-enseniar.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1DnZ\\_343g6xgsQ5YvtnJg75MohrrNYsjt](https://drive.google.com/drive/folders/1DnZ_343g6xgsQ5YvtnJg75MohrrNYsjt)