



Revista Perspectivas en Inteligencia

(Revista Científica en Ciencias Sociales e Interdisciplinaria)

Volumen 17, Número 26, enero - diciembre de 2025

ISSN: 2145-194X (impreso), 2745-1690 (en línea)

Página Web: <https://revistascedoc.com/index.php/pei>

Bogotá D.C., Colombia

El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar

Autores

Ángela Rodríguez-Rodríguez

<https://orcid.org/0009-0007-4886-5301>

✉ angelarodriguez@docente.ibero.edu.co

Corporación Universitaria Iberoamericana,
Colombia

Mildred Yesenia Henríquez-Banquet

<https://orcid.org/0009-0008-9676-2275>

✉ yesehb2912@gmail.com

Corporación Universitaria Iberoamericana,
Colombia

José Luis Jiménez-Gómez

<https://orcid.org/0009-0004-8528-0562>

✉ joseluisjimenezg.86@gmail.com

Corporación Universitaria Iberoamericana,
Colombia

Citación APA: Rodríguez-Rodríguez, Á., Jiménez-Gómez, J. L. y Henríquez-Banquet, M. Y. (2025). El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar. *Perspectivas en Inteligencia*, 17(26), 249-266.

<http://doi.org/10.47961/2145194X.795>

Publicado en línea: 2025



Los artículos publicados por la Revista Científica Perspectivas en Inteligencia son de acceso abierto bajo una licencia **Creative Commons: Atribución - No Comercial – Sin Derivados**.

Para enviar un artículo:

<https://revistascedoc.com/index.php/pei/about/submissions>



*Esta página queda
intencionalmente
en blanco*

El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar

Play as an affective dimension for improving school coexistence

Ángela Rodríguez-Rodríguez^{1*}, José Luis Jiménez-Gómez² y Mildred Yesenia Henríquez-Banquet³

(1) Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá, D. C., Colombia,
✉ angelarodriguez@docente.ibero.edu.co

(2) Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá, D. C., Colombia,
✉ joseluisjimenezg.86@gmail.com

(3) Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá, D. C., Colombia,
✉ yesehb2912@gmail.com

** Autor a quien se dirige la correspondencia*

Resumen

Esta investigación examina el impacto del juego colaborativo en el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de quinto grado de la I.E. Rural Trinidad Arriba, en Nechí, Antioquia. Se parte de la problemática relacionada con la carencia de habilidades, como la empatía y la resolución de conflictos, la cual afecta la convivencia y la interacción en el aula. Se plantea la hipótesis de que las actividades colaborativas favorecen el desarrollo de estas competencias al fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. El estudio adopta un enfoque mixto y se enmarca en la metodología de investigación-acción participativa, involucrando activamente a los estudiantes en la identificación, reflexión y mejora de las dinámicas de convivencia. A través de estrategias de aprendizaje colaborativo, se analizaron sus efectos mediante observación directa, registros de experiencias y diálogos reflexivos. Los resultados evidencian mejoras significativas en empatía y cooperación, así como en la capacidad para resolver conflictos y establecer relaciones basadas en el respeto. Estos hallazgos subrayan la relevancia de implementar estrategias pedagógicas que fomenten la participación, el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento, promoviendo así la convivencia escolar en contextos rurales y públicos.

Clasificación JEL: I21, I24.

Palabras clave: aprendizaje; competencias sociales; trabajo en equipo; interacción social; resolución de conflictos.

Abstract

This research examines the impact of collaborative play on the development of socio-emotional skills in fifth grade students at the Trinidad Arriba Rural School in Nechí, Antioquia. It starts from the problem related to the lack of skills such as empathy and conflict resolution, which affects coexistence and interaction in the classroom. It hypothesizes that collaborative activities favor the development of these skills by strengthening teamwork and assertive communication. The study adopts a mixed

approach and is framed in the participatory action-research methodology, actively involving students in the identification, reflection and improvement of coexistence dynamics. Through collaborative learning strategies, their effects were analyzed through direct observation, records of experiences and reflective dialogues. The results show significant improvements in empathy and cooperation, as well as in the ability to resolve conflicts and establish relationships based on respect. These findings underline the importance of implementing pedagogical strategies that encourage participation, dialogue and the collective construction of knowledge, thus promoting school coexistence in rural and public contexts.

Keywords: knowledge management; data analysis; information system; evaluation; technology.

Introducción

La interacción escolar es un factor esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo facilita un entorno de aprendizaje adecuado, sino que también fortalece su crecimiento emocional y social. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, especialmente en áreas rurales, los estudiantes enfrentan desafíos que afectan su capacidad para relacionarse de manera positiva. En este contexto, problemáticas como el acoso escolar, la falta de empatía y los conflictos interpersonales se vuelven recurrentes, dificultando la construcción de un ambiente basado en el respeto y la colaboración. Esta situación impacta tanto el bienestar emocional de los estudiantes como su rendimiento académico, lo que hace imprescindible la implementación de estrategias innovadoras que fomenten el desarrollo de competencias socioemocionales y mejoren la convivencia escolar.

Este análisis se centra en la aplicación del juego como recurso educativo, entendiéndolo como una dimensión socioemocional, a través del cual se puede fortalecer la convivencia escolar entre los estudiantes de quinto grado de la I.E. Rural Trinidad Arriba, lo que se materializa por medio de actividades lúdicas que pretenden potencializar la empatía, la resolución de conflictos y demás elementos claves para una convivencia armoniosa y la construcción de relaciones interpersonales saludables.

A partir de un enfoque teórico y práctico, el juego ha sido ampliamente respaldado por pensadores como Piaget (1961), el cual sostenía que es una manifestación del desarrollo cognitivo infantil y distingue tres tipos: sensoriomotor, simbólico y de reglas, cada uno relacionado con una etapa del desarrollo. Por su parte, Vygotsky (1978), enfatizaba su papel en el aprendizaje social, considerándolo una herramienta fundamental dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP), donde los niños pueden desarrollar habilidades más avanzadas mediante la interacción con otros. Por tanto, este, al integrarse en el contexto educativo rural, permite abordar aspectos emocionales, sociales y cognitivos del aprendizaje, ofreciendo una alternativa accesible y efectiva para mejorar la convivencia escolar en comunidades de escasos recursos o difícil acceso.

Marco teórico

El ambiente escolar es esencial para el crecimiento integral de los estudiantes, dado que impacta directamente en su desempeño escolar y en su salud emocional. En este contexto, múltiples investigaciones han evidenciado que la aplicación de tácticas lúdico-pedagógicas, como el juego, promueve el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, la colaboración y la solución de querellas entre los estudiantes. Estos recursos no solo potencian la interacción en el aula, sino que también propician el fomento de habilidades socioemocionales vitales para la vida cotidiana.

Tabla 1. Matriz de análisis documental

Estudio / proyecto	Ubicación	Propósito principal	Enfoque	Resultados clave	Similitudes con Trinidad Arriba	Diferencias con Trinidad Arriba
Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar (Osornio-Callejas, 2016).	Aculco, México.	Emplear juegos colaborativos para promover la armonía y la paz entre los estudiantes.	Juegos colaborativos para el trabajo en equipo.	Mejora en las interacciones personales y la resolución pacífica de conflictos; respeto y empatía entre los estudiantes.	Los dos proyectos fomentan la coexistencia en la escuela a través del juego, incentivando la colaboración y la solución de disputas.	En Aculco, los retos sociopolíticos se incrementan a causa de la violencia externa.
Mejoramiento de la convivencia escolar, utilizando estrategias lúdicas (Jordán-Luna et al., 2016).	Escuela Escipión Jaramillo, Caloto, Cauca, Colombia.	Aplicar actividades recreativas para consolidar las relaciones y resolver de manera pacífica los conflictos.	Juegos de ocio para la solución pacífica de conflictos y disputas	Incremento en el respeto, la empatía y la solución pacífica de las disputas. Optimización en la cooperación y el trabajo conjunto.	Los dos proyectos emplean juegos para potenciar las relaciones entre los estudiantes y resolver disputas.	En Caloto es necesaria una acción más directa a causa de un ambiente social más violento.
Los juegos tradicionales como estrategia para el fortalecimiento de los valores (Bolívar-Rodríguez, 2018).	Colegio Santo Tomás, Chía, Colombia.	Fomentar los principios de respeto y tolerancia a través de juegos clásicos para fomentar valores.	Incremento en el respeto y la tolerancia. Robustecimiento de las relaciones personales.	Fortalecimiento de las relaciones interpersonales.	Los dos proyectos fomentan la coexistencia mediante actividades recreativas.	En Chía se concentra más en principios específicos como, la tolerancia; en cambio, en Trinidad Arriba se enfoca más en el manejo de las emociones.
La lúdica como instrumento de sana convivencia en el aula (Ardila-Hernández2020).	Colegio Veinte de Julio, Bogotá, Colombia - 2020	Aplicar juegos para resolver problemas rápidos en el salón de clases.	Juegos para resolver conflictos cotidianos.	Mejora en la coexistencia académica, con disminución de disputas verbales y físicas.	Ambos proyectos buscan mejorar la convivencia mediante el juego y fomentar la cooperación.	La atención en Bogotá es más respuesta a los conflictos a corto plazo, mientras que en Trinidad Arriba es más De prevención.

Fuente: elaboración propia

Por tanto, el presente estudio se basa en teoría del aprendizaje, propio de la psicología del desarrollo educativo, en relación con la pedagogía lúdica, con el propósito de analizar el impacto del juego en la convivencia escolar. Para ello, se abordan conceptos fundamentales sobre el papel del juego en el bienestar socioemocional, la importancia de estrategias lúdicas en la educación y su aplicabilidad en contextos rurales (Ávila-Preciado et al., 2024; González-Grandón et al., 2021; Solís-Silva et al., 2025).

El juego en el desarrollo socioemocional

El juego es una actividad primordial en la infancia, que influye en el aprendizaje, la socialización y la construcción de identidad. Al punto que Piaget (1961) sostenía que:

Desempeña un papel fundamental en el desarrollo social de los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a compartir, a tomar turnos y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo (Moya-Gómez, 2024, p. 279).

Encontrándose estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo en sus distintas etapas, como por ejemplo: el **Juego sensoriomotor (0-2 años)**: basado en la exploración y manipulación de objetos mediante los sentidos. **Juego simbólico (2-7 años)**: implicado en la representación de roles y la imaginación, lo que permite a los niños experimentar situaciones sociales. **Juego de reglas (7 años en adelante)**: caracterizado por la estructuración de normas que requieren interacción social, negociación y cooperación.

A partir de esta perspectiva, el juego con reglas en la edad escolar es crucial para la interiorización de valores, como la responsabilidad, el respeto y la cooperación, favoreciendo la construcción de relaciones interpersonales positivas. A su vez, para Vygotsky (1978), el juego crea la zona de desarrollo próximo del niño, siendo:

Una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños avanzar y desarrollar habilidades más allá de su nivel de desarrollo actual. El juego ofrece un espacio seguro y libre de presiones donde los niños pueden experimentar y practicar nuevas habilidades, resolver problemas y desarrollar su pensamiento abstracto, aprenden a regular su propio comportamiento e interactuar de manera cooperativa con otros, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y social (Moya-Gómez, 2024, p. 279).

Por lo tanto, se convierte en una herramienta fundamental para fortalecer la inteligencia emocional, que impacta directamente en el desarrollo de las habilidades esenciales, como la empatía, la comunicación, la autorregulación y la resolución de conflictos a partir de su función recreativa, actividades lúdicas que contribuyen significativamente a la formación del carácter y a la construcción de una convivencia armoniosa, dado que:

Las habilidades sociales se basan en el conocimiento y la regulación de las emociones. Esta teoría es relevante para este proyecto, ya que el juego es una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes. Y también crea sentimientos positivos en los participantes de las actividades. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de experimentar diferentes emociones y aprender a reconocerlas y gestionirlas (Goleman, 1995, como se citó en López-Jiménez et al., 2024, p. 2719).

Así, el juego se consolida como un eje fundamental en la educación, no solo como una estrategia didáctica, sino como un medio para potenciar el desarrollo socioemocional y la convivencia escolar. Su impacto trasciende el ámbito recreativo, convirtiéndose en un recurso valioso para la formación de habilidades esenciales que favorecen la interacción positiva y el bienestar de los estudiantes.

Estrategias lúdicas y su impacto en la convivencia escolar

La convivencia escolar se define como el conjunto de relaciones e interacciones que se establecen en la escuela y que están mediadas por valores de respeto, cooperación y resolución pacífica de conflictos. No obstante, en diversos entornos educativos, especialmente en contextos vulnerables, pueden surgir problemas, como la agresividad, el acoso y la falta de habilidades socioemocionales, lo que afecta negativamente el clima escolar y el aprendizaje; de allí que, como lo sustentan Bustamante-Lecca y Taboada-Marín (2022):

La convivencia escolar en las instituciones educativas siempre se ha considerado como uno de los aspectos fundamentales en propiciar y mantener esa interacción entre los estudiantes, docentes, padres de familia y comunidad educativa en general, para ello es necesario asumir un compromiso entre todos los actores a contribuir a mejorar la convivencia escolar en las instituciones educativas (p.1294).

En este sentido, las estrategias lúdicas han sido identificadas como una herramienta eficaz para promover una convivencia armónica. Quintero-Bolaño y Coba-Machacón (2024) destacan que los juegos colaborativos fomentan:

El desarrollo de las habilidades socioafectivas que son importantes en los niños, ya que le permiten al estudiante desenvolverse e interactuar con sus padres, maestros, familiares y amigos, le permitirá demostrar más seguridad al momento de expresar lo que siente, lo que piensa, y también exponer su carácter en su ámbito escolar (p.13).

El juego y las dinámicas lúdicas han demostrado ser estrategias efectivas para fortalecer la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Diversos estudios han evidenciado que su aplicación en el aula no solo favorece el aprendizaje, sino que también contribuye a la construcción de relaciones interpersonales basadas en el respeto, la empatía y la colaboración. Carrión-Guzmán (2024), en una investigación, concluyó que “la implementación de dinámicas lúdicas en el aula permitió mejorar significativamente el sentido de pertenencia y el respeto mutuo entre los estudiantes”.

Los juegos colaborativos son una de las estrategias más eficaces en este contexto, ya que requieren la participación conjunta para lograr un objetivo común. Según Díaz-Ballona et al. (2022):

Los juegos de cooperación provocan cambios en los comportamientos sociales de los niños, principalmente en el aumento de las interacciones entre niños y niñas en la clase, (...) demostrando pequeñas transformaciones en el comportamiento de los niños y llegando a concluir que a través de los juegos lúdicos se logra equilibrar en los niños la competitividad y cooperación con sus pares (pp. 2089 -2090).

Además de promover cambios en los comportamientos sociales, los juegos colaborativos contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales fundamentales para la convivencia escolar. A través de estas actividades, los niños aprenden a comunicarse de manera asertiva, a respetar turnos y a resolver conflictos de forma pacífica. Asimismo, fomentan la construcción de relaciones basadas

en la confianza y el trabajo en equipo, elementos esenciales para un ambiente escolar armonioso. En este sentido, diversas estrategias lúdicas han demostrado ser efectivas para fortalecer la interacción y el sentido de pertenencia dentro del aula. Entre las actividades más utilizadas para fortalecer la convivencia escolar se encuentran:

- **Juegos de rol:** Permiten a los estudiantes experimentar diferentes perspectivas y desarrollar la empatía.
- **Juegos de resolución de problemas:** Fomentan el pensamiento crítico y la toma de decisiones colectivas.
- **Juegos de equipo:** Refuerzan la comunicación y el sentido de comunidad.

La implementación de estos juegos en el aula contribuye a la reducción de conflictos y a la mejora del ambiente escolar, favoreciendo un entorno en el que prevalece la cooperación sobre la competencia individualista.

El juego como estrategia en contextos rurales

El uso del juego como herramienta pedagógica cobra especial relevancia en contextos rurales, donde las condiciones educativas pueden estar marcadas por la falta de recursos, la escasa formación docente en metodologías activas y la diversidad cultural de los estudiantes. En estos entornos, la aplicación de estrategias lúdicas se ha mostrado efectiva para mejorar la motivación, la integración social y el aprendizaje, así:

Los juegos (...) se configuran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, complementando, a su vez, las dinámicas de juego en consonancia con el entorno en el que se desarrollan, consolidándose, así, como medio educativo de primer orden. Sin embargo, estudios han demostrado que los juegos estructurados pueden suplir estas carencias al proporcionar experiencias significativas de aprendizaje (Trigueros, 2000, como se citó en Ardila-Barragán, 2022, p.2).

Los juegos colaborativos en las zonas rurales se han consolidado como una herramienta efectiva para mejorar la convivencia escolar, especialmente en contextos en los que es necesario reforzar las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes con “estrategias de aula en pro del desarrollo de una escuela mediada por el juego educativo y con prácticas recreo-deportivas, culturales y saludables como pretexto para el fortalecimiento del ambiente pedagógico en la educación rural” (López-Trujillo et al., 2022, p. 210).

Al involucrar a los niños en dinámicas que requieren cooperación, comunicación y resolución conjunta de problemas, se favorece la creación de ambientes más armoniosos y respetuosos dentro del aula. Además, estas estrategias no solo promueven la empatía y el trabajo en equipo, sino que también contribuyen a la reducción de actitudes agresivas, fortaleciendo la integración y el sentido de comunidad, puesto que son:

Momentos encarnados en la vida de niños y niñas, que permiten conocer y explorar las diversas posibilidades de desarrollo humano en un contexto territorial y diverso, en el cual se experimentan distintas formas de colaborar, sociabilizar y asociarse con sus pares y con el ecosistema, favoreciendo el bien común (Nanjarí et al., 2021, p. 135).

Diversos autores destacan la importancia de adaptar los juegos en contextos rurales a las características socioculturales de la comunidad, incorporando elementos del entorno local para re-

forzar la identidad y el sentido de pertenencia, puesto que a jugar se aprende y, por tanto, se le debe reconocer el valor que tiene para el desarrollo de habilidades representativas, imaginativas, comunicacionales y de comprensión de la realidad (Mendoza-Fuentes y Gañán-Ríos, 2022, p. 81). Así, los juegos tradicionales y las dinámicas grupales pueden convertirse en herramientas claves para la mejora de la convivencia, sin necesidad de recurrir a materiales costosos o difíciles de obtener.

El análisis del juego a partir de distintas perspectivas teóricas demuestra su valor como estrategia educativa y herramienta de transformación social. Desde Piaget y Vygotsky, quienes destacan su impacto en el desarrollo cognitivo y socioemocional, hasta estudios recientes que evidencian su efectividad en la mejora de la convivencia escolar, confirmando que el juego es un medio poderoso para fortalecer las relaciones interpersonales en el aula.

Metodología

Enfoque y diseño metodológico

Esta investigación se enmarcó en el enfoque mixto, utilizando “tanto métodos cuantitativos como cualitativos” (Arias, 2023, p. 15), específicamente bajo la metodología de la investigación acción-participativa (IAP), puesto que permite analizar cómo la implementación del juego como estrategia pedagógica contribuye al fortalecimiento de las competencias socioemocionales y a la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de quinto grado de la I.E. Rural Trinidad Arriba, Nechí, Antioquia, y resaltando que los estudiantes fueron actores activos desde el inicio del proyecto, aportando permanentemente, contribuyendo al desarrollo de las actividades y siendo claves en la implementación de las actividades; fomentando en estos un proceso de “cambio social y transformación de su realidad” (Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 496), especialmente en lo que respecta al desarrollo de sus capacidades socioemocionales, como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos, e implementando estrategias lúdico-pedagógicas en un ambiente de aprendizaje dinámico e inclusivo que permita a los estudiantes interactuar de manera positiva, aprender normas de convivencia y fortalecer sus relaciones interpersonales.

Población y muestra

La población estudio de la investigación está conformada por estudiantes cuyas edades oscilan entre los diez y los once años, que cursan el grado quinto en I.E. Trinidad Arriba, de Nechí, Antioquia. Esta población fue seleccionada debido a su interés y a que se encuentran en una etapa clave del desarrollo socioemocional, entendiendo que “el impulso de estas competencias en los individuos es fundamental, y los modelos educativos actuales resaltan la importancia de fomentar ambientes escolares seguros, inclusivos y estimulantes” (Milicic et al., 2013, p. 647). Por tanto, en este periodo las experiencias escolares juegan un papel fundamental en la construcción de habilidades para la convivencia, lo que hace relevante la implementación de estrategias pedagógicas que fomenten un ambiente escolar armónico.

Para este estudio, se estableció una muestra intencional de veinte estudiantes de quinto grado, con base en la identificación de dificultades en convivencia escolar, dado que “es posible hacer generalizaciones a partir de los resultados obtenidos” (Izcara-Palacios, 2014, p. 19). Estos presentaban indicadores, como problemas en la resolución de conflictos, falta de empatía y dificultades en la comunicación con sus pares, convirtiéndolos en una muestra representativa para analizar el impacto del juego como herramienta pedagógica en el fortalecimiento de competencias socioemocionales.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para comprender el impacto del juego en la convivencia escolar, se emplearon técnicas de recolección

de información que permitieron obtener datos cualitativos a partir de diferentes perspectivas. Estas técnicas facilitaron la observación directa de los comportamientos de los estudiantes y la recolección de sus percepciones sobre la experiencia vivida, a través de la observación participante, permitiendo “abordar desde una perspectiva singular fenómenos poco conocidos. Asimismo, posibilita profundizar en ellos con el privilegio de la cercanía y el contacto directo entre sujeto y objeto que puede brindar la investigación primaria” (Fernández-Miranda y Jiménez-Gómez, 2021, p. 77) y los grupos focales, que son “una forma de entrevista grupal que aprovecha la comunicación entre los participantes de la investigación para generar datos” (Arias-Sánchez, 2022, p. 21).

Los instrumentos utilizados en la investigación fueron seleccionados con el propósito de registrar y analizar de manera precisa los datos obtenidos a través de las técnicas aplicadas. Estos permitieron organizar la información de forma sistemática, garantizando la validez y confiabilidad de los hallazgos. Entre los principales instrumentos se encuentran diarios de campo, registros de asistencias a las actividades, encuesta de evaluación y grabaciones de audio con apoyo de software de transcripción. Cada uno de estos recursos contribuyó en la recopilación de información clave sobre la manera en que los estudiantes experimentaron y respondieron a las estrategias lúdicas implementadas. En este contexto, la función primordial de una técnica de recolección de información primaria es el registro de los fenómenos empíricos, a partir de los cuales se generan modelos conceptuales (Hernández-Mendoza y Duana-Ávila, 2020, p. 52).

Etapas de la investigación

La investigación se segmentó en diversas etapas, cada una con un objetivo particular. A continuación se describen los métodos empleados para asegurar que la investigación pueda replicarse. Por tanto, para comprender y abordar de manera efectiva la problemática de la convivencia escolar en la I.E. Rural Trinidad Arriba, se adoptó el modelo PAOR (Planeación, Acción, Observación y Retroalimentación) dentro del enfoque de investigación - acción participativa. Este modelo metodológico permite analizar la realidad social a partir de una perspectiva dinámica e interactiva, facilitando la implementación y evaluación de estrategias diseñadas para generar cambios significativos en el entorno educativo.

Tabla 2. Fases según modelo PAOR (Planeación, Acción, Observación y Retroalimentación)

Planeación (P)	Acción (A)
En esta etapa se identificaron las problemáticas relacionadas con la convivencia escolar y la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales a través del juego, estableciéndose los objetivos y diseños, estrategias lúdicas o juegos enfocados en la cooperación, la resolución de conflictos y la empatía. Se definió la muestra (veinte estudiantes de quinto grado con dificultades en la interacción social). La selección de juegos y dinámicas con base en marcos teóricos relevantes. Por último, se elaboró un protocolo de observación con categorías clave, como comunicación, trabajo en equipo y resolución de conflictos.	Se implementaron las estrategias diseñadas, aplicando los juegos seleccionados dentro del entorno escolar. Durante esta fase, el investigador participó activamente en las actividades, promoviendo la interacción entre los estudiantes y asegurando que las dinámicas se desarrollen de manera adecuada. Aplicación de juegos colaborativos en sesiones estructuradas. Observación directa y registro de interacciones entre los estudiantes.
Observación (O)	Retroalimentación (R) en la discusión
A lo largo de la implementación, se llevó a cabo un proceso de observación sistemática para evaluar los efectos de las actividades lúdicas en la convivencia escolar. Se recopilaron datos mediante: diarios de campo, registros de asistencias a las actividades y grabaciones de audio, para evaluar el progreso en competencias socioemocionales.	En la discusión de resultados, se analizó cómo las estrategias lúdicas transformaron las relaciones entre los estudiantes. Se compararon las observaciones iniciales y finales, identificando cambios en la convivencia escolar y proponiendo ajustes para futuras intervenciones.

Fuente: elaboración propia

Resultados

En el presente apartado se analiza el impacto de los juegos en la convivencia escolar frente a las competencias socioemocionales de los estudiantes del grado quinto, destacando los cambios significativos en sus interacciones y percepciones. A través de un enfoque basado en la observación y la recopilación de datos, se evidenciaron mejoras en la expresión emocional, la resolución de conflictos y la construcción de un ambiente más armonioso en el aula.

Por tanto, integrar el juego es una estrategia fundamental para fortalecer la convivencia a partir de un paradigma socioemocional, a través de actividades lúdicas que combinen elementos de los juegos tradicionales propios de las zonas rurales, la recreación y el fomento de valores, reafirmando así, que “la convivencia social en el entorno escolar es un fenómeno complejo y multidimensional que puede ser influido por una serie de factores interrelacionados” (Retto-López et al., 2024, p. 313).

Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales permiten la transmisión de la cultura y el fortalecimiento de la identidad colectiva, mientras que las dinámicas lúdicas contemporáneas aportan invención y diversidad en las experiencias de aprendizaje al crear espacios seguros y participativos, el juego facilita el desarrollo de la confianza entre los estudiantes, la gestión emocional y la capacidad de trabajar en equipo, elementos claves para una convivencia plena y respetuosa.

A continuación se presentan los principales hallazgos de la investigación, basados en las actividades lúdicas realizadas con los estudiantes de quinto grado. Estas dinámicas son parte de la integración estructural de juegos tradicionales típicos del contexto con la innovación lúdica, permitiendo el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, el fomento del trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento.

Tabla 3. Actividades o juegos realizados

Juego/Dinámica	Descripción	Objetivo principal	Impacto en la convivencia escolar
El abrazo del árbol (relacionado con el juego tradicional de la Gallinita Ciega).	Los estudiantes forman parejas. Uno se venda los ojos y es guiado por su compañero hasta un árbol. Lo explora con el tacto y luego debe reconocerlo sin la venda.	Fomentar la confianza y la sensibilidad hacia el entorno y los compañeros	Refuerza el trabajo en equipo, la empatía y la confianza mutua.
La telaraña emocional (relacionado con el juego tradicional de la cuerda)	Se usa un ovillo de lana. Cada estudiante lo lanza a un compañero, mencionando una emoción que haya sentido en la jornada. Se forma una red simbólica.	Promover la expresión de emociones y la interconexión del grupo.	Mejora la comunicación, fortalece los lazos afectivos y refuerza la pertenencia al grupo.
La caja de las emociones (relacionado con el juego tradicional de Las sorpresas).	Se coloca una caja con tarjetas que tienen diferentes emociones escritas. Los estudiantes toman una tarjeta y comparten una experiencia relacionada con esa emoción.	Incentivar la reflexión sobre las emociones y su impacto en la vida cotidiana.	Ayuda a reconocer y gestionar emociones, favoreciendo la tolerancia y la comprensión mutua.
El mural de las emociones (relacionado con el juego tradicional de La rayuela).	En un gran papel mural, los estudiantes dibujan o escriben cómo se han sentido durante la jornada escolar.	Fomentar la autoexpresión y la visualización de emociones colectivas.	Facilita la identificación de emociones, promoviendo un ambiente de respeto y apoyo emocional.

El espejo emocional	Los estudiantes trabajan en parejas. Uno hace gestos representando emociones y el otro debe imitarlas como un espejo.	Desarrollar la empatía y la capacidad de interpretar emociones en los demás.	Mejora la conciencia emocional y la sensibilidad hacia los sentimientos de los demás.
El círculo de la confianza (relacionado con el juego tradicional El rincón de los consejos).	Los estudiantes se sientan en círculo y comparten algo personal con la garantía de ser escuchados sin interrupciones ni juicios.	Crear un espacio seguro para la expresión personal y el fortalecimiento de la confianza.	Fortalece la cohesión grupal, la escucha activa y la validación de experiencias personales.
Las ruedas de las emociones (relacionado con el juego tradicional de La rueda de la fortuna).	Se crea una rueda con diferentes emociones. Los estudiantes la giran y, según la emoción que les toque, narran una situación en la que la hayan sentido.	Favorecer el reconocimiento y la expresión de emociones.	Potencia la inteligencia emocional y la capacidad de compartir experiencias sin temor.

Fuente: elaboración propia

En relación con el desarrollo de las actividades, cabe resaltar que ciertos estudiantes al principio demostraron resistencia o timidez, algo habitual al momento de expresar sentimientos personales, puesto que estos suelen estar acostumbrados a actividades monótonas o carentes de dinamismo. No obstante, conforme avanzaban las actividades pactadas dentro de la investigación, fueron tomando confianza, compenetrándose de forma armoniosa al dinamismo de estas y haciendo del entorno de investigación un espacio cálido y acogedor, pero sobre todo socializador.

Esto motivó a los estudiantes a manifestar sus emociones de manera franca y auténtica, lo que les facilitó sentirse vinculados con el grupo. La percepción de sus vivencias, fueron cada vez más relevantes al desarrollarse las actividades, evidenciándose el gozo y aprecio por parte de los participantes y creando sentimientos de identidad en cada uno de ellos, reforzando de esta manera la confianza, la solidaridad, la motivación, entre otros valores.

Además, es de resaltar que los estudiantes demostraron una transformación significativa en su manera de manifestar sus sentimientos durante las actividades sugeridas, caso en particular fue en el juego del Círculo de confianza, dado que estas actividades proporcionaron un lugar seguro donde pudieron expresar sus emociones y experiencias de manera libre, sin miedo a ser evaluados o malinterpretados por sus pares. El formato del círculo, en el que cada uno tenía la posibilidad de expresarse libremente y ser oído, promovió la apertura emocional, un elemento crucial en la evolución de su dimensión socioemocional.

Por consiguiente, para evaluar el impacto del proyecto, se empleó una encuesta con preguntas cerradas a trece de los veinte estudiantes que sirvieron como muestra para el estudio (seleccionados aleatoriamente). Centrándose en la comprensión profunda de experiencias y significados, y permitiendo obtener datos complementarios que facilitaron la identificación de tendencias y patrones en la percepción de estos, este instrumento proporcionó información clave sobre cómo las actividades lúdicas influyeron en la cooperación, la expresión emocional y la resolución pacífica de conflictos. Al combinar la observación participante con la recopilación de las respuestas de la encuesta, se consiguió una triangulación de datos que fortaleció el análisis y la validez de los descubrimientos dentro del enfoque cualitativo de la investigación. A continuación se muestran los resultados obtenidos:

Tabla 4. Resultados encuesta

Indicador	Cantidad	Porcentaje
Mejora en el respeto entre compañeros.	11	84.60%
Fomento del trabajo en equipo.	13	100%
Reducción de conflictos.	11	84.60%
Aumento de seguridad y confianza.	12	92.30%
Ayuda en la resolución pacífica de conflictos.	12	92.30%
Creación de un ambiente amigable y colaborativo.	13	100%
Interés en seguir con actividades lúdicas.	12	92.30%

Fuente: elaboración propia

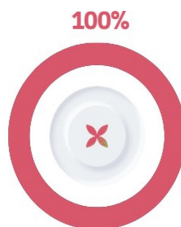
El 84.60% de los estudiantes percibió una mejora significativa en el respeto entre compañeros, lo que demuestra la efectividad de las actividades lúdicas en la construcción de relaciones basadas en la empatía y la valoración mutua.

Figura 1. Mejora en el respeto entre compañeros

Fuente: elaboración propia

Juegos como La caja de las emociones y El mural de las emociones permitieron a los estudiantes comprender y respetar las vivencias emocionales de los demás. Dinámicas como El abrazo del árbol y El círculo de la confianza fortalecieron la confianza y la escucha activa, fomentando interacciones respetuosas. Además, estrategias como La telaraña emocional y Las ruedas de las emociones promovieron el reconocimiento de emociones y el fortalecimiento del sentido de grupo, aspectos fundamentales para consolidar una convivencia armoniosa, basada en el respeto mutuo.

El resultado de 100% en la pregunta fomento del trabajo en equipo evidencia el impacto positivo de las actividades lúdicas en la construcción de relaciones colaborativas entre los estudiantes. A través de dinámicas como El abrazo del árbol, La telaraña emocional, y El círculo de la confianza, los participantes experimentaron situaciones que exigen comunicación efectiva, coordinación y apoyo mutuo.

Figura 2. Fomento del trabajo en equipo

Fuente: elaboración propia

Este hallazgo refuerza la idea de que el juego va más allá de ser una herramienta recreativa y se convierte en un medio para fortalecer habilidades sociales esenciales dentro del aula. Además, resalta cómo la interacción constante en estos espacios genera un ambiente de confianza en el que los estudiantes se sienten valorados y reconocidos por sus pares, lo que fomenta un clima escolar propicio para el aprendizaje colaborativo.

El 84.60% de los estudiantes del grado quinto percibieron que las actividades lúdicas ayudaron a disminuir los conflictos en el aula, juegos como El círculo de la confianza, La telaraña y El espejo emocional, fomentan la expresión de emociones, la empatía y la escucha activa, lo que permitió gestionar diferencias de manera reflexiva.

Figura 3. Reducción de conflictos

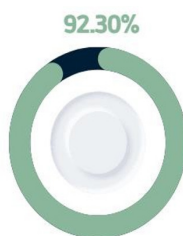


Fuente: elaboración propia

Dinámicas como La caja de las emociones y La rueda de las emociones favorecieron la autorregulación emocional, evitando que tensiones en el grupo escalaran a mayor grado. El fortalecimiento del trabajo en equipo con juegos como El abrazo de árbol, también promovió la confianza y la cooperación entre los estudiantes.

Los estudiantes en su 92.30% reportaron mayor seguridad y confianza tras las actividades lúdicas. Juegos como El espejo emocional y Las ruedas de las emociones ayudaron a la expresión emocional, mientras que El círculo de la confianza y La telaraña emocional fortalecieron la confianza grupal.

Figura 4. Aumento de seguridad y confianza



Fuente: elaboración propia

Igualmente, El abrazo del árbol promovió el apoyo mutuo, y La caja de las emociones y El mural de las emociones incentivaron la autoexpresión. Estos resultados refuerzan el impacto positivo del juego en la convivencia escolar y la creación de un ambiente colaborativo.

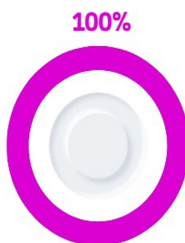
El 92.30% de los estudiantes consideró que las actividades lúdicas facilitaron la resolución pacífica de conflictos. Juegos como El círculo de la confianza y La telaraña emocional promovieron el diálogo abierto y la escucha activa, permitiendo que los estudiantes expresaran sus emociones y comprendieran mejor a sus compañeros.

Figura 5. Ayuda en la resolución pacífica de conflictos

Fuente: elaboración propia

Las ruedas de las emociones y La caja de las emociones ayudaron a reconocer y gestionar los sentimientos, reduciendo las reacciones impulsivas. Además, El abrazo del árbol y El espejo emocional fortalecieron la empatía y el respeto, elementos clave para resolver desacuerdos de manera pacífica. Estos resultados evidencian cómo el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar una convivencia armoniosa.

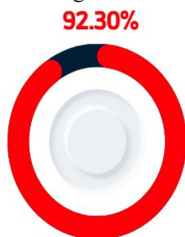
El 100% de los estudiantes percibió que las actividades lúdicas contribuyeron a un ambiente más amigable y colaborativo en el aula. Juegos como El mural de las emociones y El círculo de la confianza promovieron la expresión y el respeto mutuo, fortaleciendo el sentido de comunidad. La telaraña emocional y Las ruedas de las emociones incentivaron la comunicación y la empatía, permitiendo que los estudiantes se conocieran mejor y estrecharan lazos.

Figura 6. Creación de un ambiente amigable y colaborativo

Fuente: elaboración propia

Por otro lado, El abrazo del árbol y El espejo emocional reforzaron la cooperación y la confianza, fundamentales para la convivencia escolar. Estos resultados demuestran el impacto positivo del juego en la construcción de relaciones sanas y en el fortalecimiento del trabajo en equipo.

El 92.30% de los estudiantes manifestó su deseo de continuar participando en actividades lúdicas, lo que evidencia su impacto positivo en la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional. Juegos como El espejo emocional y Las ruedas de las emociones despertaron el interés en la autoexploración y la identificación de emociones, mientras que El círculo de la confianza y La caja de las emociones generaron espacios de escucha activa y expresión libre.

Figura 7. Interés en seguir con actividades lúdicas

Fuente: elaboración propia

Además, dinámicas como El abrazo del árbol y La telaraña emocional fortalecieron el sentido de pertenencia y el trabajo colaborativo. Estos hallazgos indican que el juego no solo mejora la convivencia, sino que también motiva a los estudiantes a seguir participando en estrategias lúdicas que promuevan su bienestar emocional y social.

Como conclusión de los resultados, cabe resaltar que los datos obtenidos evidencian que las actividades lúdicas por medio de los juegos tienen impacto significativo en la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional de los estudiantes del grado quinto de la I.E. Rural Trinidad Arriba, de Nechí, Antioquia. Proporcionando espacios seguros para la expresión, el respeto y la colaboración, reduciendo los conflictos entre los participantes y fortaleciendo la confianza, estas estrategias se consolidan como herramientas esenciales para la construcción de una comunidad educativa agradable y participativa. La percepción positiva de los estudiantes reafirma la necesidad de integrar permanentemente los juegos y actividades socioemocionales en el ámbito escolar para potenciar el bienestar individual y colectivo, tal como lo expresan Martínez-Inés et al (2024), enriqueciendo “el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando un ambiente escolar más inclusivo y participativo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de intercambiar ideas y experiencias de manera significativa” (p. 19).

Discusión

Frente a los hallazgos más relevantes de esta investigación se encuentra la percepción positiva de los estudiantes sobre el desarrollo de actividades que mediante el juego promuevan los valores, como la tolerancia, la justicia, el respeto, la empatía, las competencias socioemocionales y la convivencia escolar, quedando claro que estos, mediante estas, pueden resolver problemas, trabajar en equipo y, sobre todo, desarrollar habilidades que le permiten mejorar su ambiente escolar, evidenciando que los juegos deben de ser percibidos más allá de un simple entretenimiento, y adaptándolo en el ámbito educativo como una estrategia efectiva para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar. Se reafirma así lo propuesto por Ardila-Barragán (2022) que, en “consonancia con el entorno en el que se desarrollan, pueden consolidándose así como un medio educativo de primer orden” (p. 2).

En la misma línea, para Merette-Ovalles y Peña-García (2024) “el juego proporciona una vía para liberar la energía emocional acumulada, ayudando a los niños a gestionar las tensiones causadas por su entorno” (p. 161), y más cuando se desarrolla con estudiantes de la primaria, ya que por su carácter socioafectivo se convierte en un elemento clave para la construcción del autoconcepto, la independencia y la subjetividad, incidiendo directamente en las relaciones interpersonales. En este sentido, todas las actividades lúdicas mediante el juego planteadas en esta investigación han permitido que los niños del grado quinto establezcan vínculos más sólidos y desarrollen una mayor empatía y comprensión hacia sus pares.

Por tanto, contrastar estos hallazgos con propuestas e investigaciones dadas sobre la influencia del juego en el fomento de las competencias socioemocionales y la convivencia escolar, reafirma que es una herramienta efectiva para implementar en las aulas de clases la formación de individuos íntegros, puesto que Piaget (1961) y Vygotsky (1978) concibieron el juego como parte del desarrollo cognitivo y social, respectivamente, entendiendo que a partir de las actividades lúdicas se puede generar la construcción del conocimiento, permitiendo la transición hacia los juegos cooperativos que refuerzan la interacción y la regulación emocional. Pero al mismo tiempo, también se ve como una herramienta social que facilita la internalización de normas y valores a través de la interacción, lo que facilitaría a los docentes fortalecer las habilidades socioemocionales y más en contextos rurales, resaltando el valor del juego para la promoción de la convivencia y el aprendizaje colaborativo.

Por consiguiente, a partir de la afirmación de Quintero Bolaño y Coba Machacón (2024), el juego lúdico es una parte “fundamental para desarrollar adecuadamente las habilidades socioafectivas

en los estudiantes” (p.14). En esta investigación, los resultados obtenidos en las actividades implementadas con relación a este no solo fortalecen la confianza y la seguridad al momento de expresar las emociones, sino que al tiempo mejoran las relaciones interpersonales en el contexto escolar. Estos hallazgos coinciden con otros estudios previos que destacan el impacto del juego en el desarrollo socioemocional, validando su implementación como estrategia para la convivencia escolar, especialmente en las zonas rurales donde las dinámicas comunitarias son claves para la formación de los individuos.

Si bien los resultados son alentadores, es importante reconocer ciertas limitaciones del estudio. La investigación se llevó a cabo en un único contexto educativo rural, lo que en consecuencia podría restringir la generalización de los hallazgos a otros entornos, especialmente los de zona urbana; de igual manera, puede reflejarse en la variabilidad y en la efectividad de las actividades según el entorno socioemocional de los estudiantes, puesto que, aunque la mayoría mostró avances en la convivencia y en la expresión de emociones, algunos de estos pueden presentar dificultades para adecuarse o integrarse a estas actividades, requiriendo así una mayor motivación para su adaptación a la misma.

Ahora, los resultados de este estudio evidencian que las actividades lúdicas a través del juego pueden ser un recurso clave para el fortalecimiento de la convivencia escolar, propiciando la resolución pacífica de conflictos y promoviendo la colaboración. Por tanto, implementar estas estrategias de manera sostenida en el currículo escolar y en los proyectos transversales podría contribuir a la creación de un ambiente escolar más armonioso y cooperativo. A futuro, sería pertinente ampliar las investigaciones de este tipo a la inserción de las tecnologías educativas y juegos digitales para la mejora de la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional.

Por consiguiente, este estudio aporta evidencia sólida sobre el impacto del juego en la convivencia escolar, alineándose con estudios anteriores que destacan su rol en la formación de ciudadanos críticos, empáticos, puesto que “la convivencia escolar es el conjunto de las interacciones y relaciones que se producen entre todos los actores de la comunidad educativa” (Nanjarí et al., 2021, p.136).

Conclusiones

En este estudio se ha evidenciado que las actividades recreativas influyen positivamente en el crecimiento de la dimensión emocional de los estudiantes, particularmente en el marco de la coexistencia en el ámbito escolar y en el robustecimiento de las relaciones interpersonales. Los hallazgos mostraron que la actitud proactiva de estos en actividades grupales y juegos ha sido crucial para potenciar sus habilidades, gestionar emociones y consolidar los vínculos de confianza en el salón de clases.

Las actividades lúdicas han permitido que los estudiantes identifiquen y gestionen sus emociones de manera efectiva. Este enfoque ha sido crucial para que estos desarrollen herramientas para manejar situaciones emocionales fuera del salón de clases, promoviendo así la empatía y la colaboración. El impacto en la autoestima y la confianza de los estudiantes es palpable, ya que se han formado relaciones más cercanas y respetuosas entre ellos, contribuyendo significativamente a una convivencia escolar más solidaria.

Para la implementación del juego en las actividades escolares, también es crucial una actitud receptiva de los profesores y el apoyo emocional que los estudiantes obtienen de sus pares. Los docentes, al promover un ambiente dinámico y seguro, contribuyen a que estos se sientan entendidos y validados. Esta relación de respaldo ha de facilitar que los estudiantes se manifiesten de forma autónoma y manejen sus emociones de forma eficaz, lo cual potencia la salud emocional y social.

Las conductas colaborativas, tales como el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos, mediante la realización de la investigación han tenido un rol significativo en la mejora de la convivencia en el salón de clases. A través de las actividades lúdicas, los estudiantes han adquirido la habilidad de escuchar, respetar y brindar apoyo mutuo, lo que ha contribuido a la creación de un entorno escolar socioemocionalmente seguro. Esto, por consiguiente, ha promovido relaciones más sanas y ha aumentado la unidad en el colectivo.

Referencias

- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Ardila-Hernández, C. Y. (2020). *La Lúdica como instrumento de Sana Convivencia en el Aula* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Dspace.
- Arias, F. (2023). El paradigma pragmático como fundamento epistemológico de la investigación mixta. Revisión sistematizada. *Educación, Arte, Comunicación: Revista Académica e Investigativa*, 12(2), 11–24. <https://doi.org/10.54753/eac.v12i2.2020>
- Arias-Sánchez, R. E. (2022). Algunos apuntes sobre los grupos focales en la investigación cualitativa. *GnosisWisdom*, 2(1), 20-28. <https://doi.org/10.54556/gnosiswisdom.v2i1.27>
- Ávila-Preciado, Á del R., Looor-Loor, W. del J., Padilla-Iñiguez, T. M., Plaza-Bustos, K. A. y Rodríguez-Navarrete, I. M. (2024). El papel del juego en el desarrollo socioemocional en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8940-8950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14286
- Bolívar-Rodríguez, J. A. (2018). *Los juegos tradicionales, una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y la tolerancia en los niños de grado tercero* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Dspace.
- Bustamante-Lecca, I. M., y Taboada-Marín, H. M. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1291-1304. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1579
- Carrión-Guzmán, A. B. (2024). *Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes-Huaraz, 2024*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37204>
- Díaz-Ballona, D. J., Chávez-Espinoza, P. E., Taber-De la Cruz, Y. O., y Raez-Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078-2093. <https://doi.org/10.33996/revista-horizontes.v6i26.475>
- Fernández-Miranda, R., y Jiménez-Gómez, I. (2021). Observación participante y enfoques emic/etic en la comunicación de la ciudadanía organizada. En R. Eguizábal (Ed.), I. Jiménez (Ed.), *Herramientas metodológicas para el estudio de la comunicación* (pp. 75-90). Editorial Fragua Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/8817>

- González-Grandón, X., Chao-Rebolledo, C. y Patiño-Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233-270. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Hernández-Mendoza, S., y Duana-Ávila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación*. S. A. De C. V. McGraw-Hill / Interamericana Editores, Sexta edición.
- Izcara-Palacios, S. P. (2014). *Manual de investigación cualitativa*. Editorial Fontamara, primera edición.
- Jordán-Luna, A. M., Dorado-Muñoz, M., y Rodríguez-Bravo, U. (2016). *Mejoramiento de la convivencia escolar utilizando estrategias lúdicas* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Dspace.
- López-Jiménez, L. M., Fuentes-Garcés, C. F., y Díaz-Bernal, J. A. (2024). El juego como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493
- López-Trujillo, Á. A., Loaiza-Zuluaga, Y. E., y Duque, P. A. (2022). La práctica pedagógica y el juego educativo en la escuela rural multigrado-unitaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(1), 187-211. <https://doi.org/10.17151/rlee.2022.18.1.10>
- Martínez-Inés, J., Lozano-Ardila, M. C., y Alvarado-Salgado, S. V. (2024). Habilidades socioemocionales y convivencia escolar. Un análisis documental en la Educación Primaria1. *Aletheia Revista de desarrollo humano educativo y social contemporáneo*, 16(2), 1-28. <https://doi.org/10.11600/ale.v16i2.799>
- Mendoza-Fuentes, A., y Gañán-Ríos, M. A. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.2-art5>
- Merette-Ovalles, I., y Peña-García, M. D. (2024). Explorando el mundo a través del juego. Estrategias lúdicas para el desarrollo infantil en República Dominicana. *EHQUIDAD. Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*, (23), 157-174.: <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C., y Álamos, P. (2013). Aprendizaje socioemocional en estudiantes de quinto y sexto grado: presentación y evaluación de impacto del programa BASE. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 21(81), 645-666. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362013000400002> <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399538147002>

- Moya-Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistanuronum/article/view/533>
- Nanjarí-Miranda, R., Cataldo-Guerra, M., Celedón-Briones, N., y Vidal-Tapia, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*, (37), 133-156. <https://ediciones.ucsh.cl/index.php/ForoEducativo/article/view/2892> <https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Osornio-Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-431. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811029> <https://doi.org/10.35197/rx.12.02.2016.29.lo>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueños. Imagen y representación*. Editorial Fondo de cultura económica.
- Quintero-Bolaño, A., y Coba-Machacón, H. J. (2024). *El juego: una estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las relaciones socioafectivas en los estudiantes de tercer grado de básica primaria* [Tesis de pregrado, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/11323/13007>
- Retto-López, S. V., Abrigo-Barrazueta, B. O., Luna-Sánchez, E. E., y Martínez-Isaac, R. (2024). El desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de sexto grado y su impacto en la convivencia escolar. *Sinergia Académica*, 7(Especial 1), 312-342. <http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/140> <https://doi.org/10.51736/bf8an958>
- Solis-Silva, F., Mallma-Saldaña, M. A. y Cárdenas-Valverde, J. C. (2025). Importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las emociones en infantes. *E-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 3, e-RMS04042025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.196>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mente en sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.



Revista Perspectivas en Inteligencia

(Revista Científica en Ciencias Sociales e Interdisciplinaria)

Volumen 17, Número 26, enero - diciembre de 2025

ISSN: 2145-194X (impreso), 2745-1690 (en línea)

Página Web: <https://revistascedoc.com/index.php/pei>

Bogotá D.C., Colombia

El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar

Declaración de divulgación

Los autores declaran que no existe ningún potencial conflicto de interés relacionado con el artículo.

Financiamiento

Los autores no declaran fuente de financiamiento para la realización de este artículo.

Sobre el/los autor(es)

Ángela Rodríguez-Rodríguez es Magister en desarrollo educativo y social de la Universidad Pedagógica Nacional (Colombia), es Trabajadora Social de la Universidad de la Salle (Colombia), con Diplomatura como e-mediadora en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Diplomado en competencias docentes. Conocimientos en ambientes virtuales de aprendizaje y ambientes digitales incluyentes, es docente de Maestría en educación.

<https://orcid.org/0009-0007-4886-5301> - Contacto: angelar.rodriguez@docente.ibero.edu.co

José Luis Jiménez-Gómez es Magister en Educación de la Corporación Universitaria Iberoamericana (Colombia), es Licenciado en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad Popular del Cesar (Colombia).

<https://orcid.org/0009-0004-8528-0562> - Contacto: joseluisjimenezg.86@gmail.com

Mildred Yesenia Henríquez-Banquet es Magister en Educación de la Corporación Universitaria Iberoamericana (Colombia), es Licenciada en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad Católica de Oriente (Colombia).

<https://orcid.org/0009-0008-9676-2275> - Contacto: yesehb2912@gmail.com

