



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4180>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Playful strategy to develop socio-emotional skills in fifth grade students

Estratégia Lúdica para desenvolver competências socioemocionais em alunos do 5º ano

Carmen Lucía Macas Ochoa ^I

clmacaso@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-5965-5411>

Mayra Patricia Macas Ochoa ^{II}

mpmacaso@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-002-1165-3034>

Yadyra de la Caridad Piñera Concepción ^{III}

ypinerac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Roger Martínez Isaac ^{IV}

rmartinezi@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>

Correspondencia: clmacaso@ube.edu.ec

***Recibido:** 27 de octubre de 2024 ***Aceptado:** 24 de noviembre de 2024 * **Publicado:** 26 de diciembre de 2024

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

Resumen

El presente trabajo de investigación aborda el insuficiente desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, un aspecto crucial para su formación integral. El propósito principal fue diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de quinto año de la escuela “Paulina Solís”. La metodología incluyó la revisión documental, entrevistas a docentes y observación estructurada. La población estuvo compuesta por estudiantes y docentes de quinto grado pertenecientes a la escuela “Paulina Solís”. La propuesta desarrollada incluyó estrategias lúdicas como el Juego de la Escalera de la Empatía, Circuito de Regulación Emocional, La Caja de Historias Compartidas, El Semáforo de las Decisiones, diseñadas para fortalecer las habilidades socioemocionales. Se validó por registro de experiencias, demostrándose la pertinencia del resultado científico elaborado. Se resalta la necesidad de incorporar enfoques innovadores en el currículo educativo para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, subrayando la replicabilidad de esta estrategia en otros contextos educativos. Entre los resultados más relevantes se destacan mejoras significativas en la autorregulación emocional de los estudiantes, mayor empatía y comprensión de las emociones propias y ajenas, así como un incremento en la autodisciplina y el respeto por las normas.

Palabras Claves: habilidades socioemocionales; estrategias lúdicas; autorregulación; empatía; autoconciencia.

Abstract

This research addresses the insufficient development of socio-emotional skills in fifth-grade students of Basic General Education, a crucial aspect for their comprehensive training. The main purpose was to design playful strategies for the development of socio-emotional skills in fifth-grade students of the “Paulina Solís” school. The methodology included a documentary review, interviews with teachers, and structured observation. The population was composed of fifth-grade students and teachers belonging to the “Paulina Solís” school. The developed proposal included playful strategies such as the Empathy Ladder Game, the Emotional Regulation Circuit, the Shared Stories Box, and the Decision Traffic Light, designed to strengthen socio-emotional skills. It was validated by recording experiences, demonstrating the relevance of the scientific result produced. The need to incorporate innovative approaches in the educational curriculum to promote the comprehensive

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

development of students is highlighted, highlighting the replicability of this strategy in other educational contexts. Among the most relevant results are significant improvements in students' emotional self-regulation, greater empathy and understanding of their own and others' emotions, as well as an increase in self-discipline and respect for rules.

Keywords: social-emotional skills; playful strategies; self-regulation; empathy; self-awareness.

Resumo

O presente trabalho de investigação aborda o insuficiente desenvolvimento de competências socioemocionais nos alunos do quinto ano do Ensino Básico Geral, aspeto crucial para a sua formação integral. O principal objetivo foi desenhar estratégias lúdicas para o desenvolvimento de competências socioemocionais nos alunos do quinto ano da escola “Paulina Solís”. A metodologia incluiu revisão documental, entrevistas aos professores e observação estruturada. A população era constituída por alunos do quinto ano e professores pertencentes à escola “Paulina Solís”. A proposta desenvolvida incluiu estratégias lúdicas como o Jogo da Escada da Empatia, o Circuito de Regulação Emocional, a Caixa de Histórias Partilhadas e o Semáforo de Decisão, destinadas a fortalecer as competências socioemocionais. Foi validado através do registo de experiências, demonstrando a relevância do resultado científico produzido. Destaca-se a necessidade de incorporar abordagens inovadoras no currículo educativo para promover o desenvolvimento integral dos alunos, destacando a replicabilidade desta estratégia noutros contextos educativos. Entre os resultados mais relevantes estão melhorias significativas na autorregulação emocional dos alunos, maior empatia e compreensão das emoções próprias e dos outros, bem como aumento da autodisciplina e do respeito pelas regras.

Palavras-chave: competências socioemocionais; estratégias lúdicas; autorregulação; empatia; autoconsciência.

Introducción

El siglo XXI ha constituido una revolución de la gestión emocional de los sujetos, sobre la base de los aportes de las neurociencias y de la psicología en general. En tal sentido, los hallazgos psicológicos se han llevado al ámbito pedagógico, y la educación se ha centrado en la emocionalidad de los estudiantes, en las vías para hacer más significativo el aprendizaje y más armoniosa la convivencia escolar. En este propósito el desarrollo de las habilidades socioemocionales, que como indica el término, van a lo colectivo y lo individual, revisten particular interés, ya que no solo

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

impactan el rendimiento académico, sino que también son esenciales para la adaptación social y emocional de los niños.

Las habilidades socioemocionales se refieren a un conjunto de competencias que permiten a los individuos gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales saludables y tomar decisiones responsables. Estas habilidades incluyen, entre otras:

Autoconciencia: La autoconciencia es la capacidad de reconocer y comprender nuestras propias emociones, pensamientos y comportamientos, así como su impacto en los demás. Es una habilidad fundamental dentro del desarrollo personal y socioemocional, ya que permite a las personas analizar sus respuestas emocionales y ajustar sus acciones para lograr un equilibrio emocional y social. Este proceso introspectivo no solo fomenta el conocimiento de las propias fortalezas y debilidades, sino que también promueve una mentalidad de mejora continua.

Desde un enfoque educativo, la autoconciencia es un pilar esencial para la construcción de competencias socioemocionales. Según Jiménez (2005) “la autoconciencia se está considerando como estado inducido por estímulos, situacionales o externos, que orientan la atención del sujeto sobre sí mismo” (p. 47). Por lo tanto, los estudiantes que desarrollan esta habilidad tienden a ser más reflexivos, lo que les permite identificar sus metas y valores, gestionar el estrés y resolver conflictos de manera efectiva. Además, esta capacidad es clave para establecer relaciones saludables, ya que facilita una comunicación más asertiva y empática.

Autorregulación: En el ámbito educativo, la autorregulación es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Aquellos que logran autorregularse son capaces de planificar y priorizar tareas, perseverar ante las dificultades y adaptarse a los cambios. Además, esta competencia les ayuda a manejar sus emociones de manera constructiva, evitando reacciones impulsivas que podrían afectar negativamente su aprendizaje o sus relaciones interpersonales. Na et al. (2022, como se citó en Betancourt et al. 2024) hallaron que la autorregulación se correlaciona positivamente con la disminución de las conductas impulsivas e hiperactivas en los niños dentro del ambiente escolar, ayudando a su vez a una disminución en los problemas de conducta y aprendizaje. Desde una perspectiva socioemocional, la autorregulación no solo contribuye al bienestar individual, sino que también influye en la dinámica grupal. Un estudiante que regula adecuadamente sus emociones puede manejar conflictos de manera pacífica, fomentar un ambiente de respeto y colaborar más efectivamente con sus compañeros. Esta habilidad, por lo tanto, es clave para construir comunidades más armoniosas y resilientes.

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Empatía: Castro et al. (2023). Concluyen que “la empatía era la base del cuidado y deseo de ayudar a otros, lo que podría ayudar a resolver problemas como la insensibilidad personal y la agresión” (p. 87). Es decir, La empatía puede entenderse como la capacidad de identificar y comprender las emociones, pensamientos y necesidades de los demás, no solo a través del reconocimiento de sus expresiones emocionales, sino también al responder de manera adecuada a esas emociones. Más allá de la simple simpatía, la empatía implica un esfuerzo activo por conectar con las experiencias ajenas desde una perspectiva emocional y cognitiva, creando un puente de comprensión mutua.

Por otra parte, en el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, se pone énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales como un eje transversal de la educación integral. Este enfoque reconoce que las habilidades socioemocionales no solo complementan los conocimientos académicos, sino que son esenciales para el bienestar emocional, la convivencia social y el aprendizaje significativo.

Las habilidades socioemocionales deben desarrollarse de manera intencionada y progresiva, integrándose en las prácticas pedagógicas diarias. Esto incluye el fortalecimiento de la autoconciencia, la autorregulación emocional, la empatía, y la capacidad de resolver conflictos de forma pacífica, todas ellas necesarias para construir relaciones saludables y afrontar retos personales y colectivos.

Las habilidades socioemocionales no solo fortalecen el bienestar emocional, sino que influyen positivamente en el rendimiento académico y en la calidad de las relaciones interpersonales dentro del aula. De acuerdo a González (2021), “Las habilidades socioemocionales desarrolladas de manera explícita, secuencial y sostenida pueden ayudar a desarrollar un aprendizaje significativo alcanzando un bienestar colectivo” (p. 246), por lo tanto, se considera esencial el desarrollo de competencias socioemocionales desde los primeros niveles educativos para asegurar la formación integral del individuo, mejorando la convivencia y el rendimiento escolar. La incorporación de estrategias es necesaria para formar estudiantes resilientes y con habilidades para enfrentar la vida cotidiana.

Ferreira et al. (2023), menciona que, “La escuela es un espacio donde los alumnos actualmente pasan la mayor parte de su tiempo. Sus acciones, relaciones y conocimientos son vivenciados en el contexto escolar, allí experimentan sentimientos y emociones que perduran durante toda la vida” (p.39). Por otra parte, la enseñanza de estas habilidades dentro del entorno escolar contribuye al desarrollo de ciudadanos más competentes emocional y socialmente. Finalmente, Reyes et al. (2022), afirma que,

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

“La formación de habilidades socioemocionales desde la ética del cuidado de sí, es un aporte importante para la innovación educativa” (p.1).

La implementación de estrategias lúdicas en el aula ha demostrado ser efectiva para desarrollar competencias socioemocionales. La lúdica permite a los estudiantes aprender a través del juego, lo que no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueve un ambiente de cooperación y entendimiento mutuo. Chica Rodríguez (2021) señala que "la lúdica se ha convertido en la herramienta pedagógica que permite mejorar las relaciones interpersonales y fomentar el trabajo en equipo"(p. 11). Esto es particularmente relevante en el contexto del quinto grado, donde los estudiantes comienzan a formar identidades sociales más complejas.

El enfoque lúdico genera aprendizajes significativos porque involucra tanto aspectos emocionales como cognitivos. Además, fomenta la autonomía en los procesos de aprendizaje y fortalece la autoestima. Según Regalado et al. (2022), “Los docentes deben aplicar una estrategia lúdica que despierte la motivación de los niños y estos, a su vez, comiencen a crear de manera espontánea sus actividades y desarrollen destrezas y capacidades cognitivas propias de un grupo escolar” (p.40).

Diversos estudios han mostrado que el uso de actividades lúdicas contribuye significativamente al desarrollo de habilidades como la comunicación asertiva, la empatía y la resolución de conflictos. Por ejemplo, Álvarez (2020) argumentan que "un cerebro emocionado es capaz de aprender de manera efectiva, pues el aprendizaje está estrechamente vinculado a la curiosidad y la atención"(p. 393). Estos resultados reflejan cómo las estrategias lúdicas pueden mejorar no solo las habilidades socioemocionales, sino también el bienestar general y el éxito académico de los estudiantes.

La investigación presente se desarrolló en la escuela “Paulina Solís”, con estudiantes y docentes de quinto grado. Se realizó un estudio exploratorio que incluyó la observación de actividades docentes y extra docentes, encuesta a estudiantes y entrevista a los docentes de quinto año. Igualmente, se revisaron informes y recomendaciones dejadas en la escuela por metodólogos y directivos, y se contó con la experiencia de los maestrantes.

Los resultados del estudio exploratorio arrojaron fortalezas y debilidades.

Fortalezas: La inclusión de la competencia socioemocional dentro del Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, en la cual se apoyan las habilidades socioemocionales / Reconocimiento por parte de los directivos y docentes de la necesidad de desarrollar las habilidades socioemocionales en el contexto investigativo.

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Debilidades: Problemas en el reconocimiento y expresión de las emociones personales /Deficiente autorregulación ante situaciones de conflicto escolar/Comportamientos inadecuados que derivan en problemas de actitud, de disciplina y en un bajo rendimiento académico /Inadecuada interacción con otros miembros del grupo, y con los docentes /Pobre uso de estrategias lúdicas, para gestionar las habilidades socioemocionales en quinto año.

En correspondencia con lo anterior, se define como problema científico, cómo contribuir al desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de educación básica “Paulina Solís”. El objeto de investigación es el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año, y el objetivo es diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de educación básica “María Paulina Solís”. Esta investigación se incluye en el proyecto Gestión y calidad de la Educación Básica de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se utilizó el enfoque mixto y se siguió la ruta metodológica prescrita en las preguntas científicas y objetivos específicos, yendo del marco teórico, al diagnóstico, la propuesta del resultado científico y su validación.

Preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos metodológicos del desarrollo de habilidades socioemocionales en Educación Básica y de quinto año en particular?
2. ¿Cuál es el estado actual del desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de educación básica “Paulina Solís”?
3. ¿Qué estructura tendrá la estrategia lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de educación básica “Paulina Solís”?
4. ¿Qué validez tendrá la estrategia lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de educación básica “Paulina Solís”?

Objetivos específicos

1. Sistematizar los referentes teóricos metodológicos del desarrollo de habilidades socioemocionales en Educación Básica y de quinto año en particular.

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

2. Diagnosticar el estado actual del desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela “Paulina Solís”.
3. Diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela “María Paulina Solís”.
4. Validar una estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año de la Escuela “María Paulina Solís”.

Además, se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadísticos matemáticos. Entre los primeros, se utilizó el histórico lógico para el estudio tendencial del objeto de investigación; la sistematización para llegar a conclusiones teóricas y prácticas y la modelación, para concebir el resultado científico, en este caso, la estrategia lúdica.

En cuanto a los métodos empíricos, se emplearon la revisión documental, para analizar la presencia del objeto de investigación en los documentos rectores de la Educación Básica, la observación de actividades docentes y extra docentes para valorar el comportamiento de las habilidades socioemocionales y la entrevista a docentes de quinto año, para obtener información acerca de la gestión de dichas habilidades en el grado de estudio. También se empleó la consulta de especialista para la validación. De igual forma, se emplearon métodos estadísticos matemáticos, apoyados en la estadística descriptiva e inferencial.

Las **variables** que se tuvieron en cuenta, fueron la variable dependiente, el desarrollo de habilidades socioemocionales en quinto año, y la variable independiente, estrategia lúdica. En el caso de la primera, se tuvieron en cuenta las siguientes dimensiones e indicadores:

Dimensión I: Autorregulación. Indicadores: Capacidad para regular emociones, capacidad de afrontamiento y capacidad de autogenerar emociones positivas.

Dimensión II: Conciencia de sí mismos y de los demás. Indicadores: Gestión emocional, comprensión y dominio de habilidades sociales principales, comunicación asertiva.

Dimensión III: Disciplina y control. Indicadores. Construcción de ambientes efectivos desde el punto de vista emocional, autodisciplina.

Los instrumentos elaborados, sobre la base de estos indicadores, fueron:

1. Guía de revisión documental

Se estructuró con el objetivo de recopilar información relevante sobre la implementación de estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de quinto año. Su estructura incluyó las siguientes secciones:

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Identificación de la documentación: Descripción de los documentos analizados, como planes de clase, guías didácticas, registros de actividades y materiales curriculares.

Criterios de análisis: Dimensiones e indicadores previamente definidos (autorregulación, conciencia de sí mismo y los demás, y disciplina y control) que sirvieron como parámetros para evaluar la calidad y el impacto de las estrategias implementadas.

Categorías de evaluación: Uso de matrices para clasificar la información bajo categorías como pertinencia, aplicabilidad y resultados obtenidos.

Hallazgos preliminares: Registro de observaciones clave relacionadas con las dimensiones socioemocionales y el enfoque lúdico.

2. Guía de observación de actividades docentes y extra docentes: Se estructuró para evaluar la interacción entre estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional de los estudiantes durante y fuera del aula. Su estructura incluyó:

Datos generales: Nombre del docente o facilitador, fecha, horario y contexto de la actividad observada (aula, recreo, eventos especiales).

Dimensiones observables:

Autorregulación: Identificación de situaciones en las que los estudiantes demostraron capacidad para regular sus emociones y generar emociones positivas.

Conciencia de sí mismos y de los demás: Evidencias de comunicación asertiva, interacción social y comprensión emocional.

Disciplina y control: Situaciones que reflejan autodisciplina y contribución a un ambiente emocionalmente positivo.

Indicadores específicos: Para cada dimensión, se utilizaron descriptores observables como "responde adecuadamente a situaciones de frustración" o "colabora en actividades grupales respetando turnos".

Registro descriptivo y analítico: Espacios para anotar lo observado de forma narrativa y su correspondiente análisis cualitativo.

Valoración: Aplicación de escalas para medir el grado de presencia o ausencia de los indicadores.

3. Entrevista a docentes de quinto año

Se conformó con el propósito de obtener información cualitativa sobre las percepciones, experiencias y prácticas de los docentes respecto al desarrollo de habilidades socioemocionales mediante estrategias lúdicas. Su estructura incluyó:

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Introducción: Propósito de la entrevista y garantía de confidencialidad y uso académico de la información.

Bloques temáticos:

Bloque 1: Percepción general: Opinión sobre la importancia de las habilidades socioemocionales en el proceso educativo.

Bloque 2: Estrategias lúdicas: Experiencias en la implementación de actividades lúdicas y su impacto en el aula.

Bloque 3: Retos y oportunidades: Desafíos enfrentados al integrar habilidades socioemocionales en el currículo y sugerencias para mejorar estas prácticas.

Preguntas específicas: Basadas en los indicadores de las dimensiones:

¿Cómo observa el desarrollo de la capacidad de autorregulación en sus estudiantes durante actividades lúdicas? ¿Qué prácticas utiliza para fomentar la conciencia emocional y social entre sus alumnos? ¿Qué estrategias han resultado más efectivas para promover la autodisciplina?

Cierre: Reflexión final del docente sobre el tema. Espacio para comentarios adicionales.

Registro y análisis: Transcripción de las respuestas para su codificación y análisis posterior.

La **población** objetivo de esta investigación está conformada por todos los estudiantes de quinto grado de la Escuela de educación básica “Paulina Solís”, un total de 35 alumnos, que a su vez constituyen la **muestra**. También se trabaja con cinco docentes del grado.

RESULTADOS

El currículo ecuatoriano destaca que el desarrollo de habilidades socioemocionales es esencial para la formación integral, promoviendo la autorregulación, la conciencia de sí mismo y de los demás, y el manejo de las emociones en diferentes contextos. La normativa subraya la importancia de fomentar en los estudiantes valores como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Sin embargo, aunque se prescriben estos objetivos, la implementación práctica queda muchas veces limitada debido a la falta de estrategias específicas y recursos adaptados a las realidades del aula.

Los documentos revisados subrayan la relevancia de las habilidades socioemocionales como elementos clave en el desarrollo integral de los estudiantes, destacando su transversalidad en el currículo. Sin embargo, se identifica una brecha significativa entre lo establecido en estos marcos normativos y su aplicación práctica en el aula, ya que no se detallan estrategias específicas para su implementación. Esto pone de manifiesto la necesidad de investigaciones como la presente, que

aporten metodologías concretas para abordar estas competencias. Además, se observa que el currículo actual, aunque bien intencionado, podría beneficiarse de una mayor sistematización en la integración de estas habilidades dentro de las actividades diarias de enseñanza.

El análisis también evidencia que las normativas, aunque relevantes, se centran más en la convivencia escolar que en el desarrollo proactivo de competencias socioemocionales específicas. Esto resalta la importancia de estrategias lúdicas, como las propuestas en este proyecto, para cubrir dicha carencia y asegurar que estas habilidades no solo sean parte de las normas, sino también de la praxis docente cotidiana.

Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes

El análisis de las dimensiones de autorregulación, conciencia de sí mismos y de los demás, y disciplina y control permite observar patrones específicos en la frecuencia de comportamientos relacionados con las habilidades socioemocionales.

Dimensión 1: Autorregulación

En esta dimensión, los resultados indican que solo el 18% de los estudiantes logran regular sus emociones siempre, mientras que el 36% lo hace a veces y el 46% nunca. Esto refleja una clara necesidad de trabajar en estrategias que fortalezcan la autorregulación emocional. La alta proporción en el nivel "nunca" evidencia que muchos estudiantes no cuentan con herramientas efectivas para manejar sus emociones o enfrentar situaciones desafiantes. Esto podría estar relacionado con la falta de actividades o programas específicos en el aula que aborden de manera estructurada el desarrollo de esta habilidad.

La autorregulación es esencial para el éxito tanto académico como personal, ya que permite a los estudiantes enfrentar frustraciones, mantener la concentración y lograr metas a largo plazo. La ausencia de esta habilidad podría derivar en conductas impulsivas, bajo rendimiento académico y dificultades en las relaciones interpersonales.

Dimensión 2: Conciencia de Sí Mismos y de los Demás

En esta categoría, el 21% de los estudiantes demuestra siempre tener conciencia de sus emociones y las de los demás, el 46% lo hace a veces, y un 33% nunca. Si bien el porcentaje "a veces" es mayor, lo cual podría interpretarse como un inicio positivo en la gestión emocional y social, el 33% en "nunca" es preocupante. Esto sugiere que una parte significativa de los estudiantes carece de habilidades para interpretar o manejar adecuadamente sus interacciones sociales. Esta dimensión es clave para fomentar la empatía y la comunicación asertiva, pilares fundamentales de las relaciones

interpersonales y el trabajo colaborativo. Un déficit en esta área puede generar conflictos, aislamiento social y dificultades para resolver problemas de manera constructiva.

Dimensión 3: Disciplina y Control

Esta dimensión presenta los resultados más positivos, con un 58% de estudiantes que siempre muestran disciplina y control, un 45% que lo hace a veces y solo un 3% que nunca. Este dato refleja que, en comparación con las otras dimensiones, los estudiantes tienen mayor facilidad para establecer rutinas, seguir normas y controlar sus comportamientos en el contexto escolar. La autodisciplina parece ser una habilidad más desarrollada, probablemente debido a su enfoque constante en las dinámicas educativas tradicionales. Sin embargo, es importante señalar que la disciplina no debe limitarse al cumplimiento de normas externas, sino que debe integrarse con habilidades como la autorregulación emocional y la conciencia social para formar estudiantes con un sentido ético sólido y la capacidad de tomar decisiones autónomas.

Finalmente, Los datos sugieren que, aunque la disciplina y el control están relativamente bien desarrollados, las áreas de autorregulación y conciencia de sí mismos y de los demás requieren una atención urgente. Estos resultados plantean la necesidad de diseñar intervenciones pedagógicas más integrales, como estrategias lúdicas, que fomenten el desarrollo equilibrado de todas las dimensiones. Se debe promover una pedagogía que combine el aprendizaje emocional y cognitivo para lograr un impacto positivo en el bienestar general de los estudiantes.

Resultados de la entrevista a docentes

Categoría 1: Percepción general

Se observa que dos docentes indican que "SIEMPRE" tienen una percepción general positiva sobre las estrategias lúdicas implementadas, mientras que uno señala que "nunca" lo considera favorable. Esto sugiere que, aunque la mayoría de los docentes valoran el uso de las estrategias, existe una discrepancia significativa en cuanto a su percepción. Esto podría deberse a diferencias en experiencias previas, formación o expectativas frente a los resultados de estas estrategias en el aula.

Categoría 2: Estrategias Lúdicas.

En este apartado, dos docentes afirmaron que "siempre" emplean estrategias lúdicas como herramienta en sus actividades, mientras que uno señaló que "nunca" las aplican. Esta división es significativa y refleja un uso heterogéneo de las estrategias en los entornos escolares.

La polarización en las respuestas sugiere que, aunque algunos docentes comprenden y utilizan las estrategias lúdicas como facilitadoras del aprendizaje, otros enfrentan barreras que pueden incluir

falta de conocimiento, tiempo limitado para planificar actividades lúdicas o incluso una resistencia al cambio metodológico. Esto pone de manifiesto la necesidad de reforzar la formación docente en metodologías innovadoras que integren la ludicidad como un componente pedagógico clave.

Categoría 3: Retos y oportunidades.

En cuanto a los retos y oportunidades percibidos, dos docentes mencionaron que "siempre" identifican desafíos y posibilidades al aplicar estrategias lúdicas, mientras que otro señala que "nunca" los reconoce.

Este resultado evidencia que algunos docentes ven las estrategias lúdicas como una herramienta con potencial tanto para superar obstáculos como para promover un aprendizaje significativo. Por otro lado, quienes no identifican estos aspectos podrían necesitar mayor orientación y apoyo para comprender las oportunidades pedagógicas que ofrece la ludicidad, así como estrategias concretas para enfrentar las dificultades.

Propuesta

Los resultados expresados anteriormente, permiten proponer las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado.

Fundamentación

En el contexto educativo actual, se ha evidenciado una creciente preocupación por el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, especialmente en aquellos que cursan el quinto grado. Esta etapa es crucial, ya que los niños comienzan a enfrentar desafíos sociales y emocionales que pueden influir en su rendimiento académico y en su bienestar general.

Las estrategias lúdicas se definen como el uso de actividades basadas en el juego para facilitar el aprendizaje y el desarrollo personal. Esto incluye: juegos cooperativos (actividades que requieren trabajo en equipo y colaboración), dinámicas grupales (ejercicios diseñados para fomentar la comunicación y la empatía entre los participantes) y simulaciones (escenarios donde los estudiantes pueden practicar habilidades socioemocionales en un entorno controlado), entre otras alternativas didácticas y pedagógicas.

Objetivo general: Contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de quinto año a través de estrategias lúdicas.

Estrategias lúdicas diseñadas

1. El Teatro de las Emociones

Esta actividad está basada en la teoría de la inteligencia emocional de Goleman, esta estrategia utiliza el teatro para ayudar a los estudiantes a identificar, expresar y regular sus emociones.

Propósito: Fomentar la autorregulación y la empatía a través de la expresión artística.

Desarrollo

Preparación: Se seleccionan historias o situaciones relacionadas con conflictos emocionales comunes (ejemplo: perder un juego, discusiones con amigos).

Dramatización: Los estudiantes trabajan en equipos para interpretar las escenas, mostrando cómo las emociones pueden gestionarse de manera constructiva.

Reflexión: Después de cada actuación, el grupo discute las emociones representadas, las acciones tomadas y posibles alternativas.

Resultado esperado: Los estudiantes comprenderán la importancia de reconocer y gestionar sus emociones, mientras desarrollan empatía hacia los demás.

2. El Juego de la Escalera de la Empatía

Fundamentación: Inspirada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb. Este juego facilita el desarrollo de habilidades sociales.

Propósito: Promover la conciencia de los demás y la empatía mediante un juego colaborativo.

Desarrollo

Inicio: Los estudiantes comienzan en la base de una escalera metafórica que deben "subir" al resolver desafíos relacionados con la empatía (ejemplo: ponerse en el lugar de otro).

Rondas de Desafíos: En cada nivel, enfrentan situaciones como "¿Qué harías si un compañero se siente excluido?". Las respuestas correctas los hacen avanzar.

Metas Grupales: El juego solo se completa si todos los miembros del grupo llegan al final, fomentando el apoyo mutuo.

Resultado esperado: Mayor sensibilidad hacia las emociones de los demás y habilidades para resolver conflictos sociales.

3. Circuito de Regulación Emocional

Fundamentación: Apoyada en las teorías de autorregulación de Bandura, esta estrategia promueve el manejo consciente de emociones a través de actividades físicas.

Propósito: Enseñar a las estudiantes técnicas de regulación emocional mediante el movimiento y la reflexión.

Desarrollo

Estaciones del Circuito: Cada estación representa una emoción básica (alegría, enojo, tristeza, miedo) y actividades relacionadas con su manejo, como respiración profunda o escritura reflexiva.

Práctica Activa: Los estudiantes pasan por cada estación y practican las técnicas correspondientes.

Cierre: Se realiza una actividad grupal de reflexión sobre las emociones experimentadas y cómo manejarlas en situaciones futuras.

Resultado esperado: Los estudiantes integrarán técnicas prácticas de regulación emocional en su vida diaria.

4. La Caja de Historias Compartidas

Fundamentación: Relacionada con la pedagogía narrativa, esta estrategia fomenta la comunicación asertiva y la empatía mediante la narración.

Propósito: Desarrollar habilidades de conciencia social y comunicación efectiva a través de relatos personales.

Desarrollo

Recolección de Historias: Cada estudiante escribe o dibuja una situación emocional que haya vivido recientemente.

Compartir: En un círculo, cada participante narra su historia mientras los demás practican la escucha activa.

Reflexión Colectiva: Después de cada historia, el grupo ofrece ideas y reflexiona sobre cómo actuarían en situaciones similares.

Resultado esperado: Mayor comprensión de las emociones ajenas y fortalecimiento de habilidades de comunicación.

5. El Semáforo de las Decisiones

Fundamentación: Basada en el modelo de toma de decisiones de la educación emocional, esta estrategia guía a los estudiantes en el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.

Propósito: Desarrollar disciplina y control personal mediante la reflexión estructurada.

Desarrollo

Introducción: Se presenta un semáforo como metáfora para tomar decisiones: rojo (detenerse y pensar), amarillo (evaluar opciones) y verde (actuar).

Ejercicios Prácticos: Se proponen dilemas éticos y los estudiantes analizan cada paso del semáforo antes de tomar una decisión.

Seguimiento: Los estudiantes implementan el semáforo en su vida diaria y registran ejemplos para compartir en clase.

Resultado esperado: Mejora en la capacidad para tomar decisiones responsables y control emocional en situaciones desafiantes.

Estas estrategias integran elementos teóricos y prácticos, asegurando un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Además, promueven el aprendizaje activo, la participación y la reflexión, esenciales en un enfoque innovador e inclusivo.

Validación de la propuesta a través de registro de experiencias en un pilotaje.

El pilotaje de la estrategia lúdica se llevó a cabo con un enfoque sistemático, registrando las experiencias observadas en los estudiantes. Los resultados obtenidos se evaluaron con base en los criterios de autorregulación, conciencia de sí mismo y de los demás, y disciplina y control, evidenciando el impacto directo de las actividades propuestas en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

1. Autorregulación

Durante el pilotaje, se registró una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para identificar y gestionar sus emociones. A través de actividades como el Circuito de Regulación Emocional y el Teatro de las Emociones, los estudiantes mostraron avances en la expresión adecuada de sus emociones, disminuyendo comportamientos impulsivos.

En situaciones de conflicto, el 70% de los estudiantes optaron por técnicas de regulación aprendidas (respiración profunda o verbalización emocional) antes de reaccionar. El 30% restante, aunque no utilizó completamente las estrategias, mostró disposición a reflexionar sobre su comportamiento tras recibir orientación.

Estas evidencias demuestran que las estrategias fomentaron la autorreflexión y el autocontrol, fundamentales para la autorregulación emocional. Sin embargo, se identificó que algunos estudiantes requieren un refuerzo adicional en contextos de alta presión emocional.

2. Conciencia de Sí Mismo y de los Demás

Las actividades lúdicas, como el Juego de la Escalera de la Empatía y la Caja de Historias Compartidas, promovieron un aumento en la conciencia social y la empatía. Los estudiantes

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

comenzaron a reconocer con mayor claridad las emociones de sus compañeros y a responder con acciones positivas y comprensivas.

El 80% de los estudiantes participaron activamente en las discusiones grupales, identificando emociones ajenas y sugiriendo soluciones empáticas. En situaciones de trabajo en equipo, el 65% tomó la iniciativa de apoyar a compañeros con dificultades emocionales o académicas.

Los resultados destacan la efectividad de las estrategias en fortalecer la sensibilidad interpersonal. Esto es esencial para crear un ambiente escolar donde prime la colaboración y el respeto mutuo.

3. Disciplina y Control

La implementación de estrategias como el Semáforo de las Decisiones y las dinámicas de grupo estructuradas influyó positivamente en la capacidad de los estudiantes para seguir normas y mantener el autocontrol en contextos grupales.

El 85% de los estudiantes lograron completar actividades siguiendo las instrucciones establecidas y respetando los turnos de sus compañeros. El 60% implementó de manera autónoma las estrategias aprendidas para tomar decisiones responsables fuera del contexto de las actividades programadas.

Se evidenció un aumento en la autodisciplina y la capacidad de los estudiantes para autorregular su comportamiento en el aula. Esto contribuyó directamente a la creación de un entorno emocionalmente efectivo y ordenado.

Análisis Global del Pilotaje

Los resultados obtenidos confirman que las estrategias lúdicas no solo fueron efectivas para el desarrollo de habilidades socioemocionales, sino que también contribuyeron al fortalecimiento del clima emocional en el aula. Las dimensiones evaluadas reflejan avances significativos, aunque con oportunidades de mejora en la personalización de las actividades para estudiantes con necesidades particulares.

Impacto General:

El pilotaje validó la pertinencia de las estrategias lúdicas como herramientas clave para promover la autorregulación, la empatía y la autodisciplina en estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica “Paulina Solís”. Estos resultados respaldan la posibilidad de ampliar la implementación del modelo en otros niveles educativos, ajustándolo a las características y necesidades específicas de cada grupo. En resumen, esta fase de validación no solo permitió medir el impacto de las estrategias, sino también ajustar las mismas para maximizar su efectividad en contextos educativos diversos.

Discusión

Las habilidades socioemocionales son reconocidas como fundamentales en el desarrollo integral del estudiante. En este sentido autores como, Romero et al. (2022), mencionan que, “Las emociones pueden influir de una forma clave en el desempeño académico, y puede actuar tanto directamente como indirectamente sobre el aprendizaje” (p.111). Sin embargo, su implementación efectiva depende en gran medida de estrategias metodológicas específicas. Esto requiere la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas. Figueroa (2023), afirma que, “La competencia propia de los seres humanos de reconocer su sentir y el de las personas de su entorno, así como implementar emociones en sí mismos y en otras interacciones” (p.142), destacando la relevancia del trabajo socioemocional en ambientes escolares y sociales.

Se sostiene que el desarrollo emocional debe ser una prioridad en las escuelas para mejorar tanto los resultados académicos como el bienestar general de los alumnos. Este planteamiento concuerda con los hallazgos de esta investigación, ya que el uso de estrategias lúdicas mostró ser efectivo para promover la interacción y el aprendizaje colaborativo en quinto grado. Vargas et al. (2021), sostiene que, “Las experiencias lúdicas se constituyan en espacios y tiempos para la fantasía y la imaginación, donde los sujetos puedan actuar como observadores, o protagonistas, para construir o reconstruir los significados del pensamiento, es un espacio creativo para el conocimiento” (p.7).

Cabe mencionar que la falta de formación docente impide una adecuada implementación y transversalidad de estas habilidades socioemocionales en el ámbito educativo. Como investigadoras, estamos de acuerdo en que esta carencia constituye un desafío, pero también creemos que las dinámicas lúdicas presentan un potencial innovador para superar estas barreras.

Este enfoque lúdico se posiciona como un puente entre el contenido académico y el desarrollo emocional, complementando los enfoques tradicionales.

La investigación se distingue por la sistematización de estrategias lúdicas orientadas específicamente al desarrollo de habilidades socioemocionales en quinto grado, una contribución innovadora que no solo identifica las competencias clave, sino que también propone actividades prácticas para fomentarlas. Este enfoque destaca por su capacidad de integrar las competencias socioemocionales dentro de las actividades regulares del aula, sin tratarlas como elementos aislados del currículo. Además, la investigación no se limita a describir la importancia de estas habilidades, sino que propone un marco metodológico que puede ser replicado y adaptado en diferentes contextos educativos.

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

El valor social de esta investigación radica en su alineación con los lineamientos del Currículo Nacional de Educación General Básica del Ecuador, que promueve la formación integral del estudiante. Al centrarse en habilidades como la autorregulación emocional y la resolución de conflictos, esta investigación responde directamente a las necesidades actuales de la sociedad ecuatoriana, caracterizada por contextos multiculturales y desafiantes. El uso de estrategias lúdicas, además, se ajusta a las tendencias pedagógicas contemporáneas que buscan metodologías más activas y centradas en el estudiante.

El principal aporte práctico de esta investigación es un sistema de estrategias lúdicas diseñado para desarrollar habilidades socioemocionales de manera sistemática y eficiente. Estas estrategias permiten a los docentes no solo trabajar competencias emocionales, como la empatía y la colaboración, sino también hacerlo de una forma que los estudiantes perciban como atractiva y motivadora. Este enfoque práctico contribuye a la mejora del clima escolar y a la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y efectivos.

A partir de esta investigación, se podrían derivar estudios que exploren la efectividad de estas estrategias en otros niveles educativos, como la educación inicial o secundaria. También sería relevante analizar cómo se pueden integrar herramientas digitales de gamificación para potenciar aún más el desarrollo de habilidades socioemocionales, o evaluar la efectividad de estas estrategias en contextos con estudiantes que presentan necesidades educativas especiales. Finalmente, esta investigación logra responder a su objetivo inicial al demostrar que las estrategias lúdicas no solo son efectivas para el desarrollo de habilidades socioemocionales en quinto grado, sino que también representan un modelo innovador y replicable en otros contextos. Esto fortalece la propuesta educativa actual y contribuye a la formación de estudiantes con competencias integrales, en línea con las demandas sociales y académicas contemporáneas.

Conclusiones

Las habilidades como la autorregulación, la empatía y la autoconciencia son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que influyen positivamente en el rendimiento académico, la convivencia escolar y el bienestar emocional.

Actividades como el "Teatro de las Emociones", el "Juego de la Escalera de la Empatía" y el "Circuito de Regulación Emocional" demostraron ser efectivas para mejorar las habilidades socioemocionales.

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Estas estrategias no solo motivaron a los estudiantes, sino que también fortalecieron su aprendizaje emocional y cognitivo.

Se observó una mejora significativa en la capacidad de autorregulación emocional, con un 70% de los estudiantes adoptando técnicas aprendidas para gestionar conflictos.

El desarrollo de la empatía y la conciencia social aumentó, con un 80% de participación activa en discusiones grupales y apoyo a compañeros.

La autodisciplina se destacó, con un 85% de los estudiantes respetando normas y turnos en actividades grupales.

Aunque los resultados fueron positivos, un porcentaje significativo de estudiantes aún requiere apoyo adicional para integrar estas habilidades en situaciones de alta presión emocional.

Es necesario trabajar en la formación docente para una implementación más homogénea y efectiva de estrategias lúdicas en el aula.

La propuesta puede ser adaptada a otros niveles educativos y contextos, permitiendo su aplicación en ambientes multiculturales y desafiantes. Esto refuerza su potencial como modelo innovador para la formación de estudiantes emocional y socialmente competentes.

Se sugiere explorar la integración de herramientas digitales y gamificación para ampliar el impacto de estas estrategias y considerar la adaptación de actividades para estudiantes con necesidades educativas especiales.

Referencias

- Álvarez Bolaños, E., (2020). Educación socioemocional. Controversias y Concurrencias Latinoamericanas, 11(20), 388-401.
<https://www.redalyc.org/journal/5886/588663787023/588663787023.pdf>
- Betancourt Ocampo, D. ., Alamillo Cuéllar, A. I., García Méndez, F. A., Michel Contreras, R., Suárez Horta, M., & Fabián Prado, M. R. (2024). Fortalezas de carácter y su relación con síntomas emocionales, hiperactividad y conductas prosociales en niños. *Psicología Iberoamericana*, 32(1), e321545. <https://doi.org/10.48102/pi.v32i1.545>
- Castro Suarez, S., Guevara Silva, E. y Meza Vega, M. (2023). La empatía y su rol en las demencias neurodegenerativas. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 86(2), 87-89.
<https://www.redalyc.org/journal/3720/372077084001/>
- Chica, J. M. y Romero, A. I. (2021). La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en ambientes de aprendizaje no presenciales. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/11371/5307>
- Figuroa Oquendo, A. E. (2023). INTELIGENCIA EMOCIONAL Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD ECUATORIANA. Chakiñan, *Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 21, 140-152.
<https://doi.org/10.37135/chk.002.21.09>
- Ferreira-Marco, Reis-Jorge, José Olcina S., Gustau Fernandes, Rita. (2023). El aprendizaje socioemocional en la Educación Primaria: una investigación sobre las concepciones y las prácticas de los maestros en el aula. *Revista Colombiana de Educación*, 87, 37-60.
<https://www.redalyc.org/journal/4136/413677447002/413677447002.pdf>
- González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. A. M. (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>
- Gutiérrez-Torres, Marien A. y Buitrago-Velandia, SJ (2019). Las habilidades socioemocionales en los docentes: herramientas de paz en la escuela. *Praxis y Saber* ,10 (24), 167-192.
<https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.9819>
- Jiménez Rodríguez, J. A., (2005). Autoconciencia. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, (7), 44-58. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271020873005> Ramírez Lemus, L.,

Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado

Rodríguez Rodríguez, C. A., Barrón-Adame, J. M. ., & Cuevas Vargas, H. . (2023). Factores predominantes que influyen en el indicador de rendimiento académico en los universitarios in situ. *Acta Universitaria*, 33, 1–15. <https://doi.org/10.15174/au.2023.3878>

Regalado-Cedeño, Ana María; Sanz-Martínez, & Oneida. (2022) ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SUBNIVEL PREPARATORIO. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6 (11), 35-53. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167003/685872167003.pdf>

Reyes, A. ., Keck, C., Gracia, M. ., & Saldivar, A. (2022). Habilidades socioemocionales en los docentes: educación desde la ética del cuidado de sí. *Praxis & Saber*, 13(34), e13667. <https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n34.2022.13667>

Romero Caballero, S., Hernández Sánchez, I., Barrera Villarreal, R., & Mendoza Rojas, A. (2022). Inteligencia emocional y desempeño académico en el área de las matemáticas durante la pandemia. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVIII(2), 110-119. <https://www.redalyc.org/journal/280/28070565008/28070565008.pdf>

Vargas Garduño, María de Lourdes; López Herrera, Ángeles Eugenia; & Lara González, Luis Ernesto. (2021) Educación para la paz desde el enfoque intercultural mediante la pedagogía lúdica Sinéctica. *Revista Electrónica de Educación Sinéctica*, 57, e1277, <https://www.redalyc.org/journal/998/99869779011/99869779011.pdf>.