



Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática

Playful activities for socio-emotional and learning development in students: A systematic review

Atividades lúdicas para o desenvolvimento socioemocional e de aprendizagem em estudantes: uma revisão sistemática

ARTÍCULO DE REVISIÓN



Escanea en tu dispositivo móvil

o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111>

Victor Elias Vela López 
vvela@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú

Artículo recibido 26 de noviembre 2023 | Aceptado 2 de enero 2024 | Publicado 3 de julio 2025

RESUMEN

Las actividades lúdicas son una herramienta ideal para el desarrollo socioemocional de los estudiantes. El objetivo fue analizar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para el desarrollo de la habilidad socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes. Se implementó una revisión sistemática aplicando el método PRISMA. La búsqueda se realizó empleando las variables "desarrollo socioemocional" "actividades lúdicas" "Estrategia pedagógica" utilizando en las ecuaciones los booleanos AND y OR. Se analizaron 471 artículos de revistas indexadas en las bases de datos SCIELO, REDALYC y DIALNET. Los criterios de inclusión fueron: artículos entre 2018-2023, en inglés, español y portugués; de fácil acceso, con resultados adecuados y coherentes con pertinencia en el tema de estudio, incluyéndose 13 investigaciones para la revisión. Se concluye que a través de actividades lúdicas los estudiantes aprenden a expresar y regular sus emociones, construir relaciones positivas y adquieren habilidades de autocontrol, beneficiando su aprendizaje.

Palabras clave: Estrategias lúdicas; Desarrollo socioemocional; Desarrollo del aprendizaje; Estrategia pedagógica

ABSTRACT

Recreational activities are an ideal tool for the socio-emotional development of students. The objective was to analyze recreational activities as a pedagogical strategy for the development of socio-emotional and learning skills in students. A systematic review was implemented using the PRISMA method. The search was carried out using the variables "social-emotional development" "playful activities" "Pedagogical strategy" using in the equations the Booleans AND and OR. 471 journal articles indexed in the SCIELO, REDALYC and DIALNET databases were analyzed. The inclusion criteria were: articles between 2018-2023, in English, Spanish and Portuguese; easily accessible, with adequate and consistent results with relevance to the topic of study, including 13 investigations for the review. It is concluded that through playful activities students learn to express and regulate their emotions, build positive relationships and acquire self-control skills, benefiting their learning.

Key words: Play strategies; Social-emotional development; Learning development; Pedagogical strategy

RESUMO

As atividades recreativas são uma ferramenta ideal para o desenvolvimento socioemocional dos alunos. O objetivo foi analisar as atividades recreativas como estratégia pedagógica para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de aprendizagem nos alunos. Uma revisão sistemática foi implementada utilizando o método PRISMA. A busca foi realizada utilizando as variáveis "desenvolvimento socioemocional" "atividades lúdicas" "estratégia pedagógica" utilizando nas equações as booleanas AND E OR. Foram analisados 471 artigos de periódicos indexados nas bases de dados SCIELO, REDALYC e DIALNET. Os critérios de inclusão foram: Artigos entre 2018-2023, em inglês, espanhol e português; de fácil acesso, com resultados adequados e consistentes com relevância para o tema de estudo, incluindo 13 investigações para a revisão. Conclui-se que através de atividades lúdicas os alunos aprendem a expressar e regular suas emoções, construir relacionamentos positivos e adquirir habilidades de autocontrole, beneficiando seu aprendizado.

Palavras-chave: Estratégias lúdicas; Desenvolvimento socioemocional; Desenvolvimento da aprendizagem; Estratégia pedagógica

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas en la infancia son una herramienta fundamental para el desarrollo socioemocional de las personas. A través del juego, los niños y niñas pueden explorar sus emociones, aprender a regularlas, desarrollar habilidades sociales y construir relaciones positivas con sus pares. En situaciones de crisis o estrés, las actividades lúdicas pueden ser un recurso valioso para ayudar a los niños a procesar las experiencias de vida y en caso de necesidad recuperar el equilibrio emocional. A menudo, las personas enfrentan desafíos emocionales y sociales que pueden afectar negativamente su bienestar y su capacidad para funcionar en su vida cotidiana y la poca interacción social y comunicación que tiene los niños, adolescente y padres.

En este sentido, Saarni (2001) relaciona la competencia socioemocional con la manifestación de autoeficacia, lo cual implica ser capaz de expresar emociones adecuadamente en situaciones sociales. Para lograr esto, es necesario poseer conocimiento sobre las propias emociones y ser capaz de regularlas de forma efectiva según el contexto y los resultados deseados. Cabe destacar que el contexto tiene una importancia especial en este proceso. Además, para autores como Enriz (2014) es importante reconocer que la actividad recreativa se rige por dos fuerzas fundamentales: el juego libre o "paidía" y el juego reglado o "ludus".

En el ámbito educativo, Córdoba, et al., (2017) sostienen que el juego y otras expresiones lúdicas son una herramienta diseñada especialmente para niños dando sentido al universo que los rodea, tanto natural como social, por esto enseñar mediante actividades lúdicas resulta atractivo y motivador, al implementar este tipo de estrategia para lograr los objetivos planteados en el aula. Además, señalan que la capacidad para controlar y gestionar las emociones es primordial para lograr el éxito en la vida diaria, lo que implica que el desarrollo de habilidades socioemocionales puede ser un factor clave para lograr una vida satisfactoria y plena.

En este sentido, para Benítez y Ramírez (2019) existen dos tipos de mentes, una racional y otra emocional, destacando la importancia del concepto de inteligencia emocional en la obtención del éxito en la vida real. En su opinión, la inteligencia emocional resulta ser un mejor predictor del éxito en comparación con el coeficiente intelectual tradicional, principalmente en el ambiente académico. En este contexto del soporte socioemocional, se considera que el progreso de la inteligencia emocional es decisivo para el bienestar psicológico y social de las personas.

Conjuntamente, de acuerdo con Cohen y Sandy (2003) existe una complejidad pedagógica de la emoción, determinando que las percepciones de los estudiantes, la enseñanza y el aprendizaje influyen

en las habilidades y enfoques para el desarrollo escolar. Por esta razón, según Berger et al., (2016) si los profesores carecen de oportunidades de capacitación en habilidades socioemocionales, les resultará más difícil transmitirles a sus estudiantes y es más probable que experimenten agotamiento profesional con consecuencias negativas para su salud mental y la de sus alumnos.

Del mismo modo, incluso hay autores que señalan la complejidad de enseñar sobre las emociones, un ejemplo de esto lo establece Bisquerra (2003) al indicar que la educación emocional es una novedad educativa que se sustenta en las demandas sociales, que favorece el bienestar al promover el crecimiento completo del individuo. Por lo tanto, enseñar sobre emociones es igual a enseñar para alcanzar el bienestar. Es importante que se tomen medidas para abordar esta realidad problemática y se brinde el soporte socioemocional adecuado en todos los ámbitos de la vida.

De igual manera, cuando se emplea el juego con fines educativos, como en las actividades recreativas con propósitos didácticos, se combina el soporte socioemocional con el juego, creando un ambiente en el que los niños pueden explorar y aprender nuevas habilidades sociales y emocionales de manera natural y divertida. Esto permite a los juegos la utilidad de emplearse como una herramienta para enseñar y practicar hábitos sociales y emocionales, así como fomentar la autoexpresión y la creatividad. Según Sánchez

(2016) las actividades lúdicas en el aula tienen una motivación inherente debido a la competencia y el deseo de lograr mejores resultados.

En definitiva, los juegos pueden servir como base para integrar los conocimientos y presentan ciertos beneficios que mejoran el proceso de enseñanza, destacando la relevancia de los juegos como una herramienta efectiva para fortalecer la interacción social al proporcionar entornos adecuados para el trabajo en equipo. Al fomentar la socialización y la cooperación, se busca desarrollar habilidades, actitudes y valores en los niños en el contexto educativo para mejorar su aprendizaje de manera divertida y lúdica (Urbina y Paredes, 2020).

Por lo señalado se generan las siguientes interrogantes ¿Las actividades lúdicas ayudan a mejorar el desarrollo socioemocional? ¿Puede mejorar el aspecto socioemocional de los estudiantes si los docentes desarrollan actividades lúdicas en sus prácticas pedagógicas? En tal sentido este trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para el desarrollo de la habilidad socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes. La justificación para el estudio estuvo marcada en la recopilación de información contenida en los planteamientos realizados en las diferentes investigaciones analizadas que abordan el tema. Para esto, fue necesario ahondar en como las actividades lúdicas puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades sociales,

promover su creatividad, fomentar la exploración y el descubrimiento para la mejora la salud mental, al reducir el estrés y mejorar las capacidades en los niños y jóvenes. La falta de interacción social y comunicación puede ser un factor contribuyente a estos desafíos, y es importante abordar estos problemas para mejorar la calidad de vida de las personas y promover su bienestar emocional y social.

METODOLOGÍA

El artículo empleó la revisión sistemática como metodología para el análisis de contenido, realizando una exploración exhaustiva de fuentes basado en la evaluación y explicación de documentos y datos, examinando diferentes planteamientos y perspectivas del ámbito socioemocional, así como los procedimientos y esquemas de estudio, con la aplicación del método PRISMA. Se usaron los operadores booleanos AND y OR para orientar de forma eficiente la exploración de la búsqueda de artículos. Las ecuaciones utilizadas fueron “desarrollo socioemocional AND actividades lúdicas”; “desarrollo socioemocional AND actividades lúdicas AND estrategia pedagógica”; “actividades lúdicas AND desarrollo socioemocional OR habilidades sociales”. En los resultados de la búsqueda se identificaron, en un primer momento, 1230 documentos.

Como criterios de inclusión se establecieron los parámetros: artículos entre 2018 a 2023, en

idioma inglés, español y portugués; con fácil acceso de forma gratuita a los artículos y que los resultados de interés se muestren de manera adecuada y coherentemente con pertinencia en el tema de estudio asociados al desarrollo psicosocial a través de actividades lúdicas en estudiantes en distintos niveles educativos. En este sentido, mediante una lectura rápida del título y resumen fueron descartados los documentos irrelevantes, quedando 471 artículos. Se eliminaron los duplicados para evitar la repetición de información, quedando así 389, tomándose en cuenta que estos documentos debían estar publicados en revistas indexadas en SCIELO, REDALYC y DIALNET. Igualmente, se evaluó la metodología y coherencia del tema con el estudio en cuestión y se compararon los resultados y conclusiones de los documentos obtenidos, lo que permitió obtener 53 con posibilidad de elección.

Seguidamente, se excluyeron 18 artículos con resultados inciertos o incoherentes y se seleccionaron 38 investigaciones para su análisis. Finalmente, se incluyeron 13 estudios aptos para la síntesis y revisión Tabla 1. Esta investigación proporcionó información valiosa sobre las actividades lúdicas como soporte socioemocional a través de la revisión de revistas de alto impacto. A continuación, se presenta en la Figura 1 el flujograma PRISMA del procedimiento en la búsqueda, selección, análisis y elegibilidad siguiendo las pautas que establece esta metodología.

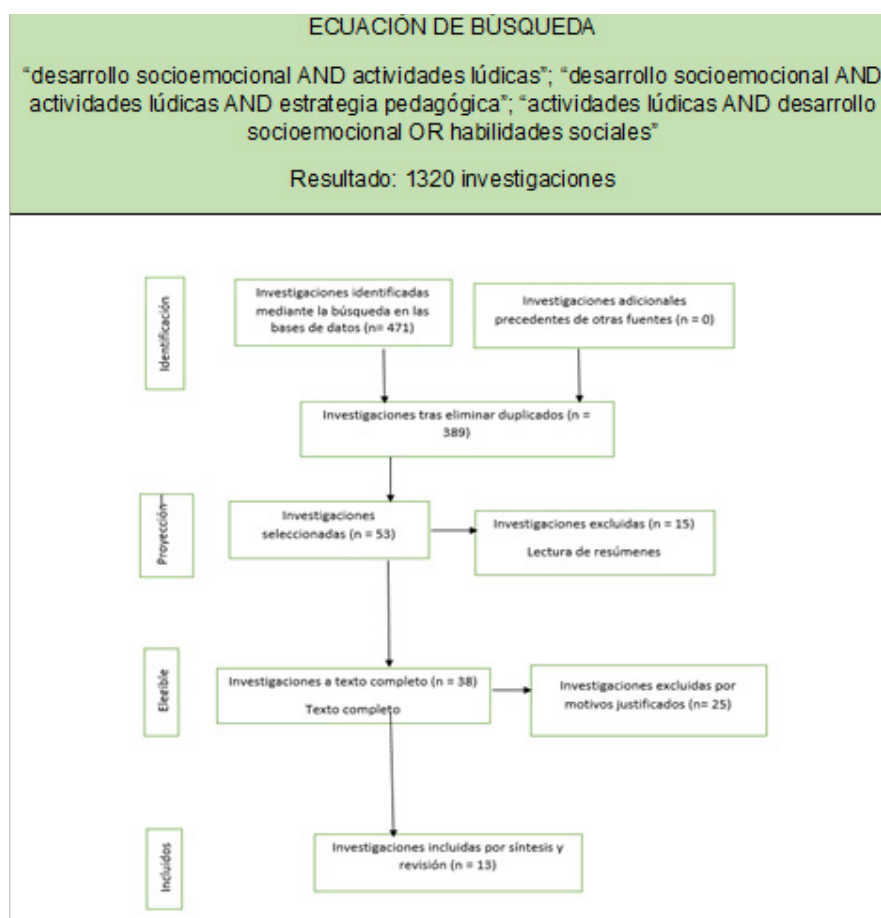


Figura 1. Flujograma PRISMA.

Tabla 1. Criterios de búsqueda .

Bases de datos	Términos de búsqueda	Temática	Idioma	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
DIALNET	Social-emotional Development and Recreational activities	Educación	Español (40) Portugués (2) Inglés (9)	51	4
REDALYC	Desarrollo Socioemocional AND Actividades lúdicas	Educación	Español (376) Portugués (12) Inglés (6)	394	5
SCIELO	(actividades lúdicas) OR (desarrollo socioemocional)	Educación	Español (26)	26	4
Total				471	13

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Los resultados muestran que las estrategias lúdicas pueden mejorar la motivación, la comunicación y la habilidad para resolver problemas. Los resultados también sugieren que las actividades lúdicas como soporte socioemocional

pueden mejorar la capacidad de los niños para regular sus emociones y sentimientos. Los resultados demuestran que el uso de actividades lúdicas como soporte socioemocional puede mejorar la confianza, el comportamiento y el bienestar emocional Tabla 2.

Tabla 2. Características de los artículos seleccionados en la revisión.

No.	Autor / año /país	Título	Metodología	Participantes	Revista
1	Tuárez y Tarazona (2022) Ecuador	Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial	Cualitativo / observación, entrevista	25 niños etapa inicial II y 2 docentes.	Educare
2	Rhenals (2022) Colombia	El juego como elemento neuroeducativo. Un análisis desde la reflexión y el desarrollo habilidades.	Cualitativo / Ensayo	-	Lúdica Pedagógica
3	Miranda y Yepes (2023) Colombia	La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad.	Cualitativo / estudio de caso	Escolares entre los 11 y 17 años, de los grados de sexto a décimo	Revista Digital: Actividad Física y Deporte.
4	Loor y Tarazona (2022) Ecuador	Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial ii: una propuesta educativa	Cualitativo / propuesta guía practica	29 niños etapa inicial II	Educare
5	Diogo (2022) Brasil	Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior	Cualitativo, exploratorio, del tipo estudio de caso.	24 participantes (22 mujeres, 2 hombres)	ARTIGOS
6	Acevedo et al. (2021) Chile	Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego	Cualitativo / propuesta educativa	200 participantes Estudiantes de primaria y secundaria	Sinéctica
7	Candela y Benavides (2020) Ecuador	Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior.	Cualitativo / encuesta	98 estudiantes Básica superior	Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales
8	Cedeño y Calle (2020) Ecuador	Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes.	Mixto	50 estudiantes	Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales
9	Venegas et al., (2021) Ecuador	Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica	Cuali-cuantitativo	30 estudiantes y docentes 12 profesores	Horizontes
10	Feijoo et al. (2023) Ecuador	Prácticas educativas efectivas para el desarrollo de habilidades socioemocionales, conductuales y comportamentales en un estudiante de nivel primario.	Cualitativo analítico y descriptivo / caso de estudio	1 estudiante	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

No.	Autor / año /país	Título	Metodología	Participantes	Revista
11	Nazario y Paredes (2020) Ecuador	El juego en la identidad y autonomía del niño.	Pre experimental / encuesta	75 niños	UCV Hacer
12	Albornoz (2019) Ecuador	El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión	Diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo	25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres	Revista Conrado
13	Reyes (2023) Chile	Juego infantil en tiempos de pandemia y confinamiento. Un estudio de caso	Cualitativo, estudio de casos / idiográfica y narrativa	2 estudiantes	Retos

Los estudios analizados sugieren que la actividad física y el ejercicio mental pueden tener un impacto positivo en el proceso socioemocional del estudiante, lo que les permite expresar sus emociones de manera lúdica y segura, fomentando la creatividad, la confianza en sí mismos y el desarrollo de habilidades sociales. Además, en el compendio de información obtenido luego del análisis realizado a las investigaciones incluidas en la revisión, los estudios coinciden en el criterio que avala a las estrategias lúdicas en el aula como una opción viable para el desarrollo psicosocial del individuo en su etapa escolar.

Asimismo, el consenso de las investigaciones señala que es las actividades recreativas promueven la empatía, la autoexpresión y el autoconocimiento, lo que puede tener un efecto real en su bienestar emocional y mental. A manera de concepto sobre las habilidades socioemocionales, Tuárez y Tarazona (2022) indican que son las competencias que facilitan las relaciones interpersonales, siendo importante su desarrollo desde la educación inicial, ya que es en esta etapa que los niños comienzan a ampliar sus habilidades sociales. Lo que se traduce en que el avance de las habilidades socioemocionales implica un trabajo arduo para los docentes en los primeros años del individuo en las primeras etapas del ciclo vital, con el apoyo familiar o adultos responsables. Por lo anterior, cobra sentido que los maestros deban formarse y apropiarse de los aportes de las distintas

teorías que profundizan en el tema, pensando en las actividades lúdicas como una estrategia eficaz para promover el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Adicionalmente, según las investigaciones examinadas los niños aprenden a través del juego, por lo que les permiten constituir las reglas de las relaciones, el respeto, la tolerancia y la empatía. Además, el juego es un gran incentivo para los niños, ya que los motiva y los atrae hacia una dinámica que entienden sin tantas limitaciones. Por esta razón, autores como Loor y Tarazona (2022) dan importancia a incorporar la dimensión socioemocional en el currículo, caso Ecuador. Sin embargo, aún falta desarrollo en el aspecto curricular para lograr que los estudiantes desplieguen sus habilidades socioemocionales de manera efectiva, con la implementación de estrategias lúdicas en la práctica docente en los niveles de inicial y primaria.

En efecto, una de las razones de esta falta de progreso es que el juego, que es una estrategia fundamental para el desarrollo socioemocional, no se ha utilizado de manera intencional en la práctica educativa. En el caso de un grupo de estudiantes de educación inicial II, los docentes realizaron actividades lúdicas, sin estar diseñadas intencionalmente para promover el desarrollo socioemocional, logrando estimular algunos aspectos intrínsecos de los individuos involucrados. Igualmente, para Venegas et al., (2021) sugieren que

la utilización de estrategias lúdicas en estudiantes debe ser una opción a elegir recurrente para los docentes, como forma de combatir las carencias y su falta de motivación es los educandos.

En este sentido, el uso de estrategias de enseñanza específicas puede ayudar a los docentes a diseñar actividades lúdicas que sean efectivas para lograr este objetivo. El juego es una actividad natural y espontánea de los niños que les permite aprender y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Efectivamente, estrategias como el juego didáctico tiene un propósito formativo que se puede utilizar en cualquier nivel educativo, desde la educación infantil hasta la educación superior, convirtiéndose en una estrategia efectiva para el aprendizaje por ser ameno y divertido, por lo que se está más motivado a participar y aprender. Al mismo tiempo, el juego puede ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades de forma efectivas, es decir, entre el juego y el aprendizaje existen varios aspectos en común: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento y la puesta en práctica de estrategias.

Según lo anterior, para Candela y Benavides (2020) el juego didáctico ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, entre las que se encuentran: el aumento de la motivación y la participación de los estudiantes, mejora de la comprensión y la retención de los conocimientos, desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y

emocionales. Esto sugiere que utilizar estrategias con sentido lúdico puede aumentar las posibilidades del individuo para desenvolverse en el ámbito educativo de forma óptima, lo que también beneficia de cierta forma las posibles interacciones que puedan presentarse a nivel social.

Efectivamente, el juego implica pensamiento creativo, resolución de problemas, habilidades para aliviar la tensión y la ansiedad, la capacidad de adquirir nuevos conocimientos, calmar problemas de conducta, aumentar la autoestima, la capacidad de utilizar herramientas y el desarrollo del lenguaje. El sentido lúdico a nivel educativo es también una actividad clave en la formación de las relaciones de los estudiantes con los demás, con la naturaleza y consigo mismos, ya que promueve un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el entorno con el que interactúan, promoviendo relaciones de calidad con todo el entorno presente en el ciclo de vida del ser humano.

En este mismo sentido, autores como Nazario y Paredes (2020) avalan que es posible el desarrollo del individuo a través de la lúdica pedagógica, por ejemplo, es posible elevar la autonomía como objetivo educativo, es decir, desarrollar habilidades que permitan a los estudiantes pensar críticamente; animar y lograr en los niños una mentalidad activa y confiar en su propia capacidad para encontrar y decidir cosas; resaltar que el desarrollo de la autonomía y la dependencia son condiciones que a lo largo de la vida de una

persona serán parte de su crecimiento, en este caso es importante el entorno del niño y cómo influye positivamente en él. Por lo anterior, es primordial brindarle al sujeto un entorno familiar confiable y equilibrado, con una estructura clara en el desarrollo de los valores para la vida, lo que deriva en el progreso de competencias que propician niveles acordes en el ámbito psicosocial.

Asimismo, existe metodologías como el “Juego-Trabajo” que permiten desarrollar plenamente el pensamiento creativo en los alumnos, alejándose de la idea que la formación se obtiene a partir de que los niños trabajen sólo mecánicamente (Albornoz, 2019). En tal sentido, las investigaciones analizadas concuerdan en que existe la necesidad de cambiar las estrategias para mejorar las habilidades de los niños, que ofrezcan un ambiente lúdico donde estos puedan explorar y expresar toda su creatividad a través de las diversas actividades recreativas, mejorando las probabilidades de desarrollo individual y colectivo que se brindan en el aula.

Según lo analizado, hay una confluencia de ideas hacia la perspectiva de establecer al juego como una actividad educativa que aporta elementos sustanciales para el desarrollo de la niñez y para el aprendizaje. La investigación de Rhenals (2022) avala lo anterior al indicar que el juego frecuente ha demostrado mejoras significativas en diversas habilidades cognitivas al favorecer la integración de estímulos sensoriales, el

funcionamiento ejecutivo, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

En igual medida, existe indicios que el juego como estrategia pedagógica ayuda a las habilidades motoras al mejorar el conocimiento corporal y la ejecución de patrones perceptivos y motrices, así como también, perfecciona las habilidades comunicativas al influir de forma positiva en el desarrollo de la expresión oral y en las dificultades de lectura. Incluso, el aspecto lúdico mejora las habilidades socioemocionales al afrontar situaciones difíciles, influenciando de forma positiva si es bien aplicada la estrategia el control de las emociones, la cooperación y los vínculos de amistad entre los estudiantes (Rhenals, 2022).

Como puede observarse, el desarrollo de juegos y actividades recreativas, tanto individuales como colectivas, tiene un impacto significativo en el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes. Las estrategias didácticas utilizadas por los docentes, con énfasis en el juego, predisponen a los estudiantes a procesos de enseñanza y aprendizaje más efectivos. Sin embargo, no todos los docentes están interesados en crear dinámicas innovadoras y lúdicas en sus aulas. Los juegos específicos que se utilizan con mayor frecuencia en el entorno educativo, donde se centra este estudio, son los juegos de razonamiento lógico y numérico, los juegos de física centrados en el desarrollo motor y los juegos para enfatizar habilidades o algún contenido de la lección. La mayor parte del

juego colectivo o grupal de los estudiantes en edad adolescente consiste en juegos que enfatizan la competencia, la integración con los compañeros y juegos y/o dinámicas motivacionales relacionadas con los temas de clase (Cedeño y Calle, 2020). De igual forma, varias investigaciones concuerdan que el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en los niños es esencial para su éxito en la vida. Estas habilidades les permiten interactuar con los demás de forma positiva, resolver problemas eficazmente y gestionar su tiempo. Las habilidades sociales pueden desarrollarse a través de diversas actividades, como jugar con otros niños, participar en actividades grupales y en juegos de rol. Las estrategias anteriormente nombradas ayudan en el establecimiento de conexiones cognitivas que influyen en la dinámica social del individuo, capacitándolo para el abordaje de situaciones del quehacer cotidiano concernientes a las relaciones con sus pares y demás actores sociales con los que interactúan.

En este sentido, la socialización es un proceso continuo que comienza desde el nacimiento y continúa durante toda la vida. Los niños aprenden a comunicarse con los demás a través de sus interacciones con sus padres, familiares, amigos y profesores. Lo que atañe una especial importancia a las estrategias que impulsen el establecimiento de competencias que estimulen la dinámica social. Por esto, es primordial animar a los niños a hablar de sus emociones positivas y negativas, así como

enseñarles a resolver problemas y conflictos, no solo internos sino también externos, y a gestionar su tiempo de forma eficaz planificándose de manera efectiva (Feijoo et al., 2023).

Asimismo, el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en los niños es una evolución importante para su futuro, afianzando a través del juego competencias como una forma de apoyo emocional. A la par de lo anterior, al brindarles oportunidades y el apoyo que necesitan para desarrollar estas habilidades, los padres y profesores pueden ayudarles a tener éxito en la escuela en los niveles de primaria y secundaria, en el trabajo y a lo largo de la vida. También, el fenómeno del juego y las experiencias recreativas infantiles fue modificado por la pandemia y el confinamiento, entendiendo que estas modificaciones son específicas de cada contexto, y que parten de la potenciación del apoyo relevante brindado por los padres cuando estos participan en experiencias recreativas (Reyes, 2023).

Durante la modalidad no presencial implementada por muchos países debido al COVID-19, experiencias como la reportada por Acevedo et al., (2021) con la implementación de programas que promovían la utilización de estrategias lúdicas durante las horas de clases, determinaron un nivel óptimo de desarrollo socioemocional a través del juego en el contexto de la pandemia. Los principales hallazgos del programa hablan sobre el juego

como una herramienta eficaz para promover el desarrollo socioemocional, especialmente en contextos de estrés y ansiedad, incluso de manera remota, evidenciando la necesidad que los centros educativos incorporen actividades lúdicas en todos los contextos posibles dentro de la dinámica escolar.

Adicionalmente, en el caso de estudiantes con condiciones especiales cognitivas las estrategias lúdicas, recreativas y deportivas tienen una serie de beneficios para el aprendizaje. Los autores Miranda y Yepes (2023) proponen dichas estrategias que favorecen los aspectos cognitivos, actitudinales y procedimentales. En el caso específico de los niños con discapacidad, las estrategias lúdicas son especialmente importantes para promover su inclusión y equidad educativa. Además, estas estrategias permiten demostrar sus habilidades y capacidades, desarrollar sus competencias ciudadanas y laborales, influyendo en factores como la familia y la sociedad, siendo necesario contar con recursos y apoyos especializados para garantizar su éxito educativo.

Asimismo, las investigaciones analizadas destacan la relevancia de las actividades lúdicas en el aula como un factor motivador inherente para los estudiantes, incluso en la formación de nuevos profesionales en educación. Además, también se enfatiza la necesidad de ser cuidadosos al emplear el término "lúdico" en el contexto de la educación, particularmente en las actividades recreativas con objetivos didácticos, ya que es importante

establecer límites conceptuales claros. En este sentido, la formación docente es importante a la hora de establecer estrategias durante la carrera universitaria.

En este sentido, para Diogo (2022), por ejemplo, la creación de una ludoteca sirve como laboratorio para estudiantes de pedagogía, ayudándolos a desarrollar su propia práctica docente basada en el derecho a la niñez a la mejora de sus competencias socioafectivas a través del juego, siendo relevante a nivel académico aplicar actividades para niños de diferentes edades, situación pocas veces vivida en las instituciones escolares. En tal sentido, el uso de actividades de carácter lúdico, desde la visión teórico-práctica esbozada por algunos autores, brinda a los estudiantes de pregrado universidades pedagógicas recursos para que puedan trabajar desde esta perspectiva.

En resumen, en el análisis de los artículos incluidos en la revisión estos se enfocan en proporcionar un apoyo adecuado en el desarrollo socioemocional de los individuos, especialmente en el contexto educativo. El soporte socioemocional puede verse como una prioridad que beneficia el bienestar al fomentar el desarrollo integral del alumno, es necesario fomentar el uso de actividades lúdicas en el aula como herramienta pedagógica motivadora para mejorar las habilidades socioemocionales, facilitando que los estudiantes exploren sus habilidades.

CONCLUSIONES

En el análisis realizado se destaca el valor de asociar actividades lúdicas en el aprendizaje del estudiante. Las investigaciones coinciden en que se debe fomentar un ambiente adecuado, desde el aspecto lúdico, que permita la adquisición de conocimientos de manera efectiva, con el apoyo del desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en equipo con sus pares, entre otras estrategias. Además, a través de la implementación de actividades lúdicas, los estudiantes aprenden a expresar y regular sus emociones, desarrollar la empatía, construir relaciones positivas y adquieren habilidades de autocontrol. Asimismo, a partir de la pandemia por COVID-19, se experimentó que bajo ciertas circunstancias las actividades lúdicas pueden ser utilizadas en cualquier contexto, tanto en el hogar como en la escuela.

Otro de los aspectos analizados fue que los padres y educadores pueden fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales a través de juegos de cooperación, juegos de roles, juegos de empatía y juegos de construcción de relaciones eligiendo actividades que sean apropiadas para la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes, creando un ambiente seguro y acogedor en el que los niños y adolescentes se sientan cómodos expresándose, fomentando la participación activa de todos y proporcionándoles oportunidades para la reflexión sobre sus experiencias y aprendizajes. Además, los docentes pueden trabajar en equipo

para desarrollar y compartir ideas y recursos a través de las actividades lúdicas, promover la creatividad y fomentar la exploración y el descubrimiento y mejorar el aspecto socioemocional. Incluso, los docentes pueden recibir capacitación y apoyo para integrar actividades lúdicas en sus planes de clase, así como también pueden recibir apoyo en la implementación de estrategias efectivas de desarrollo socioemocional.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneeus, M., y Puga, M. (2021). Recreo en casa. Aprender a convivir a través del juego. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (57), 1-22. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0057-015](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0057-015)
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conra-do>
- Benítez, M., y Ramírez, L. (2019). Las habilidades socioemocionales en la escuela secundaria mexicana: retos e incertidumbres. *Revista electrónica en educación y pedagogía*, 3(5), 129-144. <https://n9.cl/t53e6>
- Berger, C., Alamos, P. y Milicic, N. (2016). El rol de los docentes en el aprendizaje socioemocional. En J. Manzo y M. R. García (Eds.), *La transformación de las prácticas docentes* (pp. 645-666). Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica. <https://n9.cl/w2eka>
- Bisquerra, R. (2003). Educación Emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21 (1), 7-43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>

- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuSo.v5i3.3194>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>
- Cohen, J., y Sandy, S. (2003). Perspectives in social-emotional education: Theoretical foundations and new evidence-based developments in current practice. *Perspectives in Education*, 21(4), 41-54. <https://n9.cl/pqbn6>
- Córdoba, E., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>
- Diogo, M. (2022). Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. *Educação e Pesquisa*, 48, e236386. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>
- Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios En Blanco. Revista de Educación*, 24, 17-33. <https://n9.cl/680nx>
- Feijoo, K., Beltrán, M., Ley, N., Gaibor, W., y Gortaire, D. (2023). Prácticas educativas efectivas para el desarrollo de habilidades socioemocionales, conductuales y comportamentales en un estudiante de nivel primario. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 14059-14078. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4673
- Loor, M., y Tarazona, A. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 531-550. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1644>
- Miranda, S., y Yepes, D. (2023). La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*. 9(2): e2136. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v9.n2.2023.2136>
- Nazario, M., y Paredes, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV Hacer*, 9(1), 11-17. <https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Reyes, A. (2023). Juego infantil en tiempos de pandemia y confinamiento: Un estudio de caso. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (50), 516-527. <https://n9.cl/8ph85>
- Rhenals, J. (2022). El juego como elemento neuroeducativo. Un análisis desde la reflexión y el desarrollo habilidades. *Lúdica Pedagógica*, 1(35), 54-60. <https://doi.org/10.17227/ludica.num35-14551>
- Saarni, C. (2001). Emotional competence: a developmental perspective. En R. Bar-On, & J. D. A. Parker (Eds.), *The Handbook of Emotional Intelligence* (pp. 68-91). San Francisco: Jossey-Bass. <https://n9.cl/q2i7c>
- Sánchez, S. (2016). La importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera. España: Universidad de Valladolid. <https://n9.cl/bl31t>
- Urbina, M., y Paredes, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *Revista de Investigación y Cultura*, 9(1), 1-7. <https://10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Tuárez, J., y Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 459-475. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>