

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Estrategias lúdicas para la regulación emocional en la  
educación inicial**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORES:**

Acosta Zegarra, Emma Nadia (Orcid: 0009-0006-9735-1377)

Atencio Sifuentes, Katherine (Orcid: 0009-0006-6624-5045)

Atencio Sifuentes, Raquel Verónica (Orcid: 0009-0003-2265-6609)

Rosario Holguin, Elizabeth Cristina (Orcid: 0009-0004-2218-0302)

**ASESOR:**

Mg. Reyes Sánchez, María Luisa (Orcid: 0000-0003-2953-1107)

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Estrategias metodológicas

**SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Inteligencia emocional

**Nuevo Chimbote – Perú  
2025**

## METADATOS COMPLEMENTARIOS

| <b>DATOS DE LOS AUTORES</b>      |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Datos del autor 1</b>         |   |
| Apellidos y nombres              | Acosta Zegarra Emma Nadia   |
| Tipo de documento de identidad   | DNI   |
| Número de documento de identidad | 47241922  |
| URL de ORCID                     | <a href="https://orcid.org/0009-0008-3373-3821">https://orcid.org/0009-0008-3373-3821</a> |
| <b>Datos del autor 2</b>         |   |
| Apellidos y nombres              | Atencio Sifuentes Katherine.  |
| Tipo de documento de identidad   | DNI   |
| Número de documento de identidad | 48284359  |
| URL de ORCID                     | <a href="https://orcid.org/0009-0006-6624-5045">https://orcid.org/0009-0006-6624-5045</a> |
| <b>Datos del autor 3</b>         |   |
| Apellidos y nombres              | Atencio Sifuentes Raquel Veronica.  |
| Tipo de documento de identidad   | DNI   |
| Número de documento de identidad | 44089147  |
| URL de ORCID                     | <a href="https://orcid.org/0009-0003-2265-6609">https://orcid.org/0009-0003-2265-6609</a> |
| <b>Datos del autor 4</b>         |   |
| Apellidos y nombres              | Rosario Holguin Elizabeth Cristina  |
| Tipo de documento de identidad   | DNI   |
| Número de documento de identidad | 75421291  |
| URL de ORCID                     | <a href="https://orcid.org/0009-0004-2218-0302">https://orcid.org/0009-0004-2218-0302</a> |
| <b>DATOS DE ASESOR</b>           |   |
| Apellidos y nombres              | Reyes Sánchez, María Luisa.   |
| Tipo de documento de identidad   | DNI   |
| Número de documento de identidad | 70850607  |
| URL de ORCID                     | <a href="https://orcid.org/0000-0003-2953-1107">https://orcid.org/0000-0003-2953-1107</a> |
| Título / Grado académico         | Magíster  |
| <b>DATOS DEL JURADO</b>          |   |
| <b>Presidente</b>                |   |
| Apellidos y nombres              |   |
| Tipo de documento de identidad   |   |
| Número de documento de identidad |   |
| URL de ORCID                     |   |
| Título / Grado académico         |   |
| <b>Secretario</b>                |   |
| Apellidos y nombres              |   |
| Tipo de documento de identidad   |   |

|  |  |
|--|--|
| Número de documento de identidad   |  |
| URL de ORCID   |  |
| Título / Grado académico   |  |
| <b>Vocal</b>   |  |
| Apellidos y nombres  |  |
| Tipo de documento de identidad   |  |
| Número de documento de identidad   |  |
| URL de ORCID   |  |
| Título / Grado académico   |  |
| <b>DATOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>   |  |
| Campo de la investigación y el desarrollo OCDE<br>Consultar el listado en el enlace: | Educación general<br><a href="https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01">https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01</a>                         |
| Idioma (Normal ISO 639-3)  | SPA - español  |
| Tipo de trabajo de investigación   | Trabajo de Investigación   |
| País de publicación  | PE - Perú  |
| Grado académico o título profesional   | Bachiller  |
| Nombre del grado o título profesional  | Bachiller en Educación   |
| Ubicación geográfica de la investigación   | País: Perú<br>Departamento: Ancash<br>Provincia: Santa<br>Distrito: Nuevo Chimbote<br>Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana<br>Mz. C Lte. 01 |
| Nombre del programa de estudios  | Educación Inicial  |
| Código del programa.   | 112016   |
| Año o rango de años en que se realizó la investigación                               | Junio 2025 – diciembre 2026  |

## CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Reyes Sánchez María Luisa, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: Estrategias lúdicas en niños de educación inicial, 2025, presentado por los autores: Emma Nadia Acosta Zegarra, Raquel Verónica Atencio Sifuentes, Katherine Atencio Sifuentes y Elizabeth Cristina Rosario Holguin, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación en el Programa de Estudios de Educación Inicial.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 5% nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 14/01/2026, con veintiocho (28) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 14 de enero de 2026

Firma del Asesor:



DNI: 70850607

Nombres y apellidos del asesor: Reyes Sánchez María Luisa



# CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

|   |   |
|---|---|
| Denominación del Trabajo De Investigación | "Estrategias lúdicas para la regulación emocional y la mejora de la convivencia escolar en niños de educación inicial, 2025"  |
| Autores                                   | Acosta Zegarra Emma Nadia (Orcid: 0009-0006-9735-1377)<br>Atencio Sifuentes Katherine (Orcid: 0009-0006-6624-5045)<br>Atencio Sifuentes Raquel Verónica (Orcid: 0009-0003-2265-6609)<br>Rosario Holguin Elizabeth Cristina (Orcid: 0009-0004-2218-0302) |
| % similitud del Turnitin                  | 5 %   |
| Asesor                                    | Reyes Sánchez María Luisa (Orcid: 0000-0003-2953-1107)  |
| Línea de investigación                    | Estrategias metodológicas   |
| Grado                                     | Bachiller en Educación  |
| Título                                    |   |

## 5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, por lo que:

### Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### Nº de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirle de una entrega normal. Si encontramos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 14 de enero de 2026

Mg. Silvia María del Valle Buitrago  
Jefa de la Unidad de Investigación

(043)-314528

Zona de equipamiento  
Metropolitano M-C U-1  
Nuevo Chimbote

pedagogicochimbote@  
hotmail.com

www.pedagogico  
chimbote.edu.pe



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Emma Nadia Acosta Zegarra, Raquel Verónica Atencio Sifuentes, Katherine Atencio Sifuentes y Elizabeth Cristina Rosario Holguin, estudiantes de Formación Inicial Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Trabajo de Investigación: **“Estrategias lúdicas en niños de educación inicial, 2025”**; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Inicial.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 14 de enero de 2026



---

Emma Nadia Acosta Zegarra  
Estudiante FID  
DNI: 47241922



---

Katherine Atencio Sifuentes  
Estudiante FID  
DNI: 48284359



---

Raquel Atencio Sifuentes  
Estudiante FID  
DNI: 44089147



---

Elizabeth Cristina Rosario Holguin  
Estudiante FID  
DNI: 75421291

## **DEDICATORIA**

A Dios, por guiarme siempre. A mis padres, por su amor y apoyo incondicional. A mi hijo, mi mayor motivación y fuerza para seguir. Dedico este logro con profundo amor y gratitud. (Emma)

A Dios por su bendición, a mis padres por su apoyo, a mis hermanos por su cariño. En especial le dedico a mi hijo Leonardo que lo amo, por ser mi motivación a ser buena persona. (Katherine)

Gracias a Dios. Dedico este logro con amor a mis hijos Bryson y Rubencito, mi fortaleza; a mis padres Edit y Juan, por su apoyo y a Rubén quien me apoyo incondicionalmente e impulso a estudiar y perseguir mis sueños. (Raquel)

Dedico este trabajo a Dios por su guía, a mi familia por su apoyo, especialmente a mi padre, a mi tía Chana, a mi hijo, y a mi abuelo Juan, quien partió al cielo, pero a quien prometí culminar esta meta. (Elizabeth)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por brindarnos sabiduría y fortaleza durante el desarrollo de esta investigación. Expresamos nuestro sincero reconocimiento a nuestros docentes por su dedicación, orientación y compromiso con nuestra formación profesional, así como a la Escuela de Educación Superior Pedagógica por proporcionar los recursos y espacios necesarios para nuestro aprendizaje. De manera especial, agradecemos a las directoras y docentes de las instituciones educativas por permitirnos observar, aplicar y enriquecer nuestra práctica mediante diversas estrategias pedagógicas. Asimismo, extendemos nuestro agradecimiento a todas las personas que, directa o indirectamente, contribuyeron al logro de este objetivo académico.

## ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| Carátula.....  | i         |
| Certificado de similitud.....  | ii        |
| Declaración jurada de autenticidad.....                                      | iii       |
| Dedicatoria.....   | iv        |
| Agradecimiento.....  | v         |
| Índice .....   | vi        |
| Resumen.....   | vii       |
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b>   |           |
| 1.1. Descripción y formulación del tema de investigación.....                | 08        |
| 1.2. Objetivos.....  | 09        |
| 1.2.1. Objetivo general.....   | 10        |
| 1.2.2. Objetivos específicos.....  | 10        |
| <b>2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>   | <b>11</b> |
| 2.1. El juego como estrategia pedagógica.....                                | 11        |
| 2.2. Rol del docente como mediador lúdico.....                               | 13        |
| 2.3. El juego y la regulación emocional.....                                 | 14        |
| 2.4. Competencias emocionales desarrolladas mediante el juego.....           | 17        |
| 2.5. El papel del docente en el desarrollo emocional a través del juego..... | 17        |
| 2.6. Estrategias lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional.....      | 19        |
| 2.7. Impacto del juego emocional en la convivencia escolar.....              | 19        |
| <b>3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA.....</b>                                      | <b>22</b> |
| <b>4. CONCLUSIONES.....</b>  | <b>25</b> |
| <b>5. REFERENCIAS.....</b>   | <b>27</b> |

## ANEXOS

## RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo describir el uso de estrategias lúdicas para el manejo de la ira y la mejora de la convivencia escolar en niños del nivel inicial. Parte del reconocimiento de la primera infancia como una etapa decisiva para el desarrollo socioemocional, donde la autorregulación de emociones como la ira resulta clave para establecer relaciones positivas en el entorno escolar.

Desde una perspectiva teórica, se analizan conceptos vinculados al desarrollo emocional, la inteligencia emocional y el valor pedagógico del juego, apoyándose en autores como Bisquerra, Goleman y Vygotsky. Se destaca que el juego, además de ser una actividad espontánea y placentera, es un recurso educativo eficaz que permite a los niños expresar emociones, adquirir normas de convivencia y fortalecer habilidades sociales como la empatía, el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos.

La contrastación pedagógica se desarrolló durante prácticas preprofesionales en aulas de educación inicial, donde se observó la implementación de recursos como dramatizaciones, juegos simbólicos y dinámicas emocionales. Estas experiencias evidenciaron que las estrategias lúdicas, cuando se aplican de forma planificada, favorecen la identificación, expresión y regulación de la ira, así como la mejora del clima escolar.

Finalmente, la investigación concluye que las estrategias lúdicas representan una herramienta pedagógica fundamental para fomentar el desarrollo emocional en la infancia. Su incorporación intencionada en el aula no solo mejora la convivencia, sino que contribuye a la formación integral de los niños, sentando las bases para una cultura escolar respetuosa e inclusiva.

**Palabras clave:** juego, emociones, convivencia, estrategias lúdicas.

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Descripción y formulación del tema de investigación**

En los primeros años de vida, los niños viven un tiempo clave. Esto es vital para su desarrollo tanto emocional como social. En este periodo, los más pequeños establecen la base para saber quiénes son, aprenden a tratar con otros y empiezan a ver cómo sus emociones cambian lo que hacen cada día. Una de las emociones que a menudo es muy difícil de llevar es el enojo, si este no se maneja bien, causa acciones impulsivas o agresivas por lo cual afecta al niño. De igual manera también afecta el modo de convivencia juntos en el salón. Es muy importante que los maestros de inicial entiendan este paso, dado que ellos ven a diario a alumnos que requieren apoyo por lo que necesitan formas buenas de decir y manejar sus emociones.

La vida en la escuela es saber relacionarse en un entorno donde prevalezca el respeto, colaboración y comunicación; lo cual resulta importante para aprender en la etapa de la niñez. No es solo no pelear, sino que también se trata de crear acuerdos que permita prevalecer los valores y actitudes que fomenten la unión entre los miembros de la comunidad educativa. Por esta razón, establecer un buen clima escolar es clave y es un trabajo de enseñanza muy grande lo cual sirve para desarrollar habilidades socioemocionales las cuales son muy necesarias para el día a día, como la empatía, la paciencia ante la frustración, la autorregulación y el trabajo en conjunto.

En este contexto, las estrategias lúdicas son importantes. Jugar no es solo cosa de niños pequeños, es una forma en que ellos se conocen, aprenden a tratar a otros y a ver el mundo. Mediante las actividades lúdicas bien organizadas los niños pueden mostrar lo que sienten, probar ser otras personas, practican cómo arreglar problemas y refuerza lazos afectivos. El juego, entonces, es una herramienta clave que fomenta el crecimiento emocional y social, permite sacar su rabia o pena de forma que se controla, pueden vivir situaciones que los preparan para convivir en armonía.

En diversas instituciones educativas del nivel inicial de la ciudad de Chimbote, se ha observado que las profesoras emplean el juego; esto es parte de su forma de enseñar. El juego busca fomentar el desarrollo emocional. Sin embargo, hace falta ver mejor estas formas de trabajar; es clave saber qué juegos usar y, también, cómo se incluyen en la clase. Debemos conocer sus metas, ver qué efecto tienen en el manejo de las emociones de los niños y cómo afecta su convivencia. Tener estos datos es muy importante, sirve para

mejorar el trabajo de los maestros. También ayuda a crear nuevas propuestas educativas que permitan cubrir lo que los estudiantes sienten y necesitan en lo social.

Autores como Miranda Paredes et al. (2023) resaltan que el jugar favorece el desarrollo completo al despertar partes sociales, corporales, de entendimiento, de movimiento y de sentimiento, avivando la imaginación, la autoestima, la originalidad y la motivación en los niños. Aparte, señalan que juntar esfuerzos entre el hogar y el colegio con juegos produce un efecto en el sentir más profundo y que permanece más tiempo. También se agregan las ideas de Moya Gómez (2024), quien comenta que meter juegos y modos de juego en lo que se enseña cambia los entornos educativos en zonas en movimiento, que se ajustan y se trabajan juntos, donde el maestro actúa como agente que cambia cosas, impulsando experiencias de aprendizaje más estimulantes y emocionales enriquecedoras.

Asimismo, resulta clave entender que el manejo de la ira en los niños pequeños no debe mirarse solo como la reducción de comportamientos agresivos, sino como un camino de enseñanza que trae consigo ayudarles a reconocer sus emociones, captar el porqué de sus respuestas y hallar modos útiles de mostrar su malestar. En este contexto, las actividades lúdicas son sumamente útiles porque dan un espacio seguro y guiado donde el niño puede sentir sus emociones. Mediante juegos simbólicos, colaborativos o de dramatización, los niños tienen chance de manejar momentos que les causan ansiedad o frustración, al mismo tiempo que aprenden a responder de forma más adecuada. Esto logra que el jugar funcione como un puente entre sus sentimientos y el pensar claro, donde los maestros, con su ayuda, impulsan el crecer paulatino de un dominio de sentimientos más funcional. Por ende, este estudio no solo anhela describir los modos de juego, sino también comprender de qué formas estos cooperan al crecer completo del infante y al promover un entorno de centro que sustente la salud, el estar juntos y el saber importante desde el inicio de su formación.

Por ello, la meta principal de esta investigación es describir el uso de estrategias lúdicas para el manejo de la ira y la mejora de la convivencia escolar en los niños del nivel inicial. Esta investigación busca hacer una contribución importante para la labor educativa, brindando datos que puedan guiar intervenciones posteriores, ideas pedagógicas y estudios asociados al desarrollo emocional y la convivencia en la educación de los más pequeños.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Analizar el uso de estrategias lúdicas para el manejo de la ira y su contribución a la mejora de la convivencia escolar en los niños del nivel inicial.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

Identificar las estrategias lúdicas empleadas por los docentes para favorecer el manejo de la ira en los niños del nivel inicial.

Describir de qué manera las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora de la convivencia escolar en el aula.

Analizar las percepciones de los docentes sobre la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional de los niños.

Identificar las principales dificultades que enfrentan los docentes al aplicar estrategias lúdicas con fines socioemocionales.

## **2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA**

Como se comentó en la introducción, abordaremos los principales fundamentos conceptuales relacionados con el uso de estrategias lúdicas para la regulación de emociones y la mejora de la convivencia escolar en los niños del nivel inicial. Para ello, se desarrollan temas relacionados con el desarrollo emocional en la primera infancia, haciendo énfasis en la autorregulación de la ira como parte fundamental del crecimiento socioemocional. Asimismo, se analiza el valor pedagógico del juego como estrategia lúdica dentro del aula, desde una perspectiva sociocultural, y su influencia en la construcción de una convivencia escolar respetuosa, empática y colaborativa.

### **2.1. El juego como estrategia pedagógica:**

El juego es una parte fundamental en la existencia de las personas, especialmente en la niñez, donde se manifiesta como el método más orgánico para adquirir conocimientos, interactuar y mostrar sentimientos. En el nivel inicial, el juego se convierte en un recurso educativo clave, ya que posibilita al menor investigar su entorno, fomentar su imaginación y mejorar su habilidad para interactuar socialmente. No es solo una forma de entretenimiento, sino un medio formativo que facilita la creación de aprendizajes relevantes y el crecimiento total del niño.

De acuerdo con Vygotsky (1933), el juego es una actividad lúdica que facilita la asimilación de reglas, funciones y principios culturales, permitiendo al niño abordar una “zona de desarrollo próxima”. Esto implica que, mediante el juego, el niño es capaz de realizar comportamientos que aún no controla en su vida diaria, pero que puede lograr a través de la cooperación y el apoyo del adulto. Desde este punto de vista, el juego no se limita a ser un lugar de entretenimiento, sino que también es un entorno para el crecimiento cognitivo y emocional.

Por su parte, Piaget (1975) sostiene que el juego representa el desarrollo del pensamiento en los niños, puesto que estos evolucionan de actividades sensoriomotoras hacia juegos simbólicos y, más adelante, hacia juegos con normas. Cada fase fomenta distintas áreas del aprendizaje. En los juegos simbólicos, por ejemplo, el infante simula situaciones cotidianas y manifiesta emociones o tensiones internas de manera espontánea, lo que le permite entender sus vivencias y mejorar su inteligencia emocional.

En esa misma línea, Bruner (1997) sostiene que el juego posee un gran valor pedagógica ya que promueve la curiosidad, la investigación y la solución de desafíos. Según este autor, las actividades lúdicas deberían formar parte del proceso educativo

debido a que estimulan un aprendizaje participativo y alientan el descubrimiento dirigido. Desde esta perspectiva, el educador pasa a ser un facilitador que guía las experiencias de juego hacia la creación de nuevos conocimientos.

Los fundamentos y valor educativo del juego, hace referencia a que la enseñanza se beneficia mucho del juego. Esto pasa porque une la emoción con lo que se aprende. Si un niño disfruta, pone más atención y participa mejor en la clase. Esto ayuda a entender cosas nuevas, también ayuda a recordarlas bien. Bisquerra (2000) explica que el juego constituye un entorno idóneo para el desarrollo de competencias emocionales, ya que en él los niños pueden reconocer y expresar sentimientos de alegría, miedo, tristeza o enojo sin temor a ser juzgados.

Del mismo modo, Miranda Paredes, Sánchez y Villanueva (2023) afirman que las estrategias lúdicas fortalecen áreas como la empatía, la creatividad y la capacidad de autorregulación. En el contexto escolar, el juego fomenta la convivencia, el respeto por las normas y la cooperación entre compañeros, contribuyendo al bienestar socioemocional del grupo.

Huizinga (2017) da un punto de vista cultural al juego. Él piensa que el juego es algo que toca toda la vida humana, esto va más allá de solo divertirse un poco. Para el autor, el juego hace lazos entre la gente, también crea reglas con símbolos. Estas reglas enseñan a la persona cómo vivir en grupo. En la escuela, esta tarea se ve en formar costumbres y valores. Esto prepara a los chicos para estar en la sociedad.

En el contexto peruano, el Ministerio de Educación (2018) reconoce el juego como un medio esencial para el desarrollo integral, señalando que su promoción favorece el aprendizaje significativo desde la primera infancia.

Los tipos de estrategias lúdicas aplicadas en educación inicial se refiere a la práctica pedagógica del nivel inicial, donde las docentes emplean diversos tipos de estrategias lúdicas según la edad, los intereses y las necesidades de los niños. Entre las más relevantes se destacan:

- a) Juegos simbólicos: Permiten al niño representar roles familiares, sociales o profesionales. Mediante juegos como “la casita” o “el consultorio médico”, los niños aprenden a comunicarse, a tomar turnos y a resolver conflictos, fortaleciendo la empatía y la comprensión emocional (Gonzales Portilla, 2020).

- b) Juegos cooperativos: Fomentan la colaboración por encima de la competencia. Actividades como “la telaraña de los amigos” o “el dado de las emociones” ayudan a crear lazos afectivos y promueven el respeto mutuo (Castro y Paredes, 2020).
- c) Juegos de dramatización: Permiten expresar emociones y comprender las de los demás. En experiencias como “el teatro de las emociones”, los niños representan situaciones de conflicto y ensayan respuestas más adecuadas (Hernández y Pacheco, 2021).
- d) Gamificación: Consiste en aplicar elementos del juego puntos, niveles, insignias a las actividades académicas. Moya Gómez (2024) sostiene que esta metodología transforma el aula en un espacio activo, dinámico y participativo, incrementando la motivación y la implicación de los estudiantes.

Estas formas de juego, al estar orientadas pedagógicamente, permiten al docente enseñar contenidos curriculares al mismo tiempo que promueve la regulación emocional, la convivencia y la autoestima

## **2.2. Rol del docente como mediador lúdico**

La labor del maestro al usar estrategias lúdicas es muy importante, no solo dar juegos es suficiente, se necesita una meta de enseñanza clara, cada actividad debe tener un fin que ayude al sentir y al trato de los niños. El maestro sirve de puente donde une la emoción con lo que se aprende, ayuda a entender los sentimientos y guía a los alumnos para que sientan bien sus emociones. Así, apoya pasos internos, los niños por ser chicos no los manejan solos. El juego se vuelve un sitio para enseñar, esto impulsa pensar, tratar bien a otros y calmar peleas. Su trabajo es mirar, ayudar en el momento justo y cambiar las ideas. Esto se hace según lo que el grupo necesite, así asegura que todo juego sirva para crecer en el sentir y en las habilidades sociales.

Para Hernández y Pacheco (2021), el profesor usa el juego como forma de enseñar, esto ayuda a pensar, también a las emociones y a estar bien con otros. Se debe pensar bien cada juego, debe tener metas claras y ser para todos así todos pueden jugar sin importar cómo son. Los autores dicen que un lugar seguro ayuda al niño a confiar. El niño se siente libre para probar cosas puede fallar y luego intentar de nuevo, no teme que lo critiquen. El maestro debe cuidar el juego, el lugar debe ser ordenado, pero abierto a cambios, se debe apreciar hablar, trabajar juntos y ver lo que logran solos y en grupo. Esta planeación hace que el juego sirva mucho. Impacta de verdad en cómo viven juntos en la escuela.

Asimismo, Gonzales Portilla (2020) piensa que el maestro debe estar listo de mente para seguir las respuestas de los niños. No debe forzar la mano o castigar debe entender que el sentir de las personas, es normal en crecer su labor es orientar, es escuchar bien y dar ayuda así el niño aprende a manejar sus sentimientos durante el juego, esto cambia penas, rabia o disgusto, brindando una oportunidad para aprender de otros, en este paso, el grande es un ejemplo. Muestra calma y entiende a otros, habla con verdad y sin ser brusco. Así enseña con su modo de actuar cómo ver problemas. También cómo arreglar peleas de buen modo. Este apoyo ayuda mucho, fortalece el lazo de enseñanza y facilita crear un ambiente de afecto bueno. Esto deja que el juego sirva a su meta educativa, pasa esto en el día a día del salón.

### **2.3. El juego y la regulación emocional**

La conexión del juego y la regulación emocional ha sido ampliamente estudiada en los últimos años. Rodríguez y Cedeño (2022) mostraron que los juegos en equipo ayudan a reducir las acciones hechas sin pensar. Además, estos juegos hacen más fuerte el control de sentimientos en los niños de cuatro y cinco años. Los autores dicen que mientras juegan, los niños deben seguir normas y esperar su turno, también tienen que arreglar cuando hay problemas. Esto pide que frenen sus deseos y también implica ver qué sienten otras personas

Delgado y Ramírez (2023) coinciden al señalar que el juego actúa como un “laboratorio emocional”, donde los niños aprenden a sentir y compartir sus emociones en un entorno seguro y guiado. Cuando se utilizan estrategias lúdicas con una finalidad educativa, los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades de autoconocimiento, empatía y autocontrol.

El juego deja que los problemas diarios sean oportunidades para aprender, si un niño se enoja porque otro tomó su juguete la maestra puede usar métodos. Por ejemplo, usar “el semáforo de las emociones”. Esto enseña a parar, pensar y actuar sin prisas, estas tácticas en el día a día de la escuela hacen fuerte el control propio y así se evitan actos malos o de romper reglas.

El juego es una herramienta poderosa para la construcción de la convivencia escolar, este da un lugar para que los niños interactúen solos, su interacción es real y tiene mucho valor. En un lugar de juego, los alumnos usan ideas como ayudar y ser buenos. Estas cosas crecen con tareas que hacen juntos, esto ayuda a que se junten con otros. Salas y Romero (2019) dicen que el juego ayuda mucho favorece arreglar peleas sin violencia, también enseña a hacer cosas en grupo, los niños aprenden a mostrar lo que sienten bien.

El juego deja que vivan cosas de la vida diaria, deben decidir cosas. Necesitan hablar y pactar, esto es para lograr una meta a la vez, por esto, el juego se vuelve un sitio de enseñanza, allí prueban y hacen firmes modos de trato social. Estos son claves para la escuela y para su vida.

Cuando los niños aprenden a jugar, también aprenden a vivir juntos. El juego es como un mundo pequeño de la vida social, allí prueban cómo cooperar o competir, hacen esto de forma segura y con guía. En este modo, el juego enseña a esperar, también enseña a seguir las reglas, hay que aceptar cuando se pierde, se celebra cuando el grupo gana. Esto enseña que vivir juntos necesita acuerdos, necesita respeto de todos y ver las diferencias. Estos saberes parecen fáciles, pero son la base de la vida en democracia. Es una vida de respeto cada niño ve que lo que hace afecta al grupo, por eso, usar juegos en la escuela ayuda al estudio. Ayuda a formar la emoción y la moral, fortalece cosas como sentir por otros, también controlar los impulsos y hablar claro al otro.

Concuerda con lo mencionado el autor Egoavil Riveros (2023), él comenta que usar juegos siempre en la etapa inicial ayuda al crecimiento de las emociones y a lo social. Los niños aprenden a mostrar lo que sienten, también aprenden a vivir juntos con calma. El autor subraya que el juego ayuda a los alumnos a ver cómo sus actos afectan a otros esto crea tratos más justos y de respeto en la clase, por lo tanto, usar el juego sin falta hace las tareas más vivas, además, el juego impulsa un buen ambiente escolar. Los niños se sienten importantes se sienten oídos y guiados en su modo de ser y crecer, en resumen, el juego es una base clave para crear escuelas más justas, inclusivas y afectivas.

El desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia constituye un eje fundamental del proceso educativo, ya que de ella dependen la autoconciencia, la empatía, la regulación de emociones y la capacidad de convivir en armonía con los demás. En este sentido, el juego se convierte en una de las herramientas más poderosas para promover dichas competencias, porque permite al niño experimentar, reconocer y canalizar sus emociones dentro de un contexto seguro, agradable y significativo.

Según Goleman (1996), la inteligencia emocional tiene cinco partes claves, estas son saber de las propias emociones, también incluye el manejo de esas emociones, la motivación es otra parte importante, la empatía es necesaria y finalmente están las destrezas sociales, se pueden formar todas estas cosas desde el inicio esto se logra con juegos bien pensados. El juego da oportunidades reales a los niños, pueden enfrentar retos de emoción, por ejemplo, deben esperar su turno, tienen que compartir las cosas, deben

aceptar cuando pierden un juego, así aprenden a reaccionar bien donde sus respuestas deben ser calmadas y útiles.

Bisquerra (2000) sostiene que la educación emocional debe comprenderse como un proceso educativo continuo, guiado a desarrollar competencias emocionales que favorezcan el bienestar personal y social. En este marco, las experiencias lúdicas constituyen el medio más eficaz para iniciar a los niños en el reconocimiento de sus emociones y en la comprensión de las de los demás. El juego, al ser una actividad espontánea y placentera, facilita la expresión emocional sin temor ni coerción, creando las condiciones ideales para que el aprendizaje emocional sea auténtico y duradero.

La relación entre emoción y aprendizaje en la infancia afectan el pensar de forma directa. Un niño que siente motivación y está calmado aprende mejor, pero si siente enfado o miedo esto es un obstáculo en su mente y su recuerdo. Según Mora (2018), la emoción y la cognición son procesos inseparables, y el aprendizaje significativo solo ocurre cuando el contenido tiene un impacto afectivo en quien aprende.

Desde esta perspectiva, el juego no solo es un entretenimiento, sino que genera experiencias emocionales positivas que facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes. Por ejemplo, cuando los niños participan en una dinámica de dramatización sobre la felicidad o la tristeza, no solo educan su vocabulario emocional, sino también incrementa su empatía y comprensión hacia los sentimientos de los demás. Estas experiencias fortifican las conexiones neuronales vinculadas al placer y a la memoria, consolidando aprendizajes duraderos (Gazzaniga y Heatherton, 2019).

En el nivel inicial, este vínculo entre emoción y aprendizaje se observa de manera continua. Los juegos de cooperación, las rondas o los cuentos dramatizados generan entusiasmo y curiosidad, fomentando la participación activa. Así, el juego se convierte en un mediador afectivo que refuerza tanto la comprensión cognitiva como el crecimiento emocional. Tal como sostiene Vivas García (2003), la educación emocional no se limita a la enseñanza de valores, sino que implica el desarrollo de la conciencia afectiva desde los primeros años, proceso que el juego facilita al conectar emoción y experiencia.

#### **2.4. Competencias emocionales desarrolladas mediante el juego**

Diversos estudios señalan que las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo de las cinco competencias emocionales descritas por Goleman (1996). Estas se detallan a continuación con ejemplos prácticos del aula:

Hay varias investigaciones que dicen esto. Los juegos ayudan mucho a crecer en las cinco habilidades del sentir. Goleman (1996) describió estas destrezas. Ahora se explican estas. Se dan ejemplos reales del salón de clases:

**Autoconciencia emocional:** los juegos simbólicos permiten que el niño identifique lo que siente. Por ejemplo, en actividades como “el dado de las emociones”, los niños lanzan un dado con expresiones faciales y mencionan en qué momento se sintieron así, fortaleciendo su capacidad de introspección (Rincón, 2020).

**Autorregulación:** mediante dinámicas como “el semáforo emocional”, los niños aprenden a detenerse ante una reacción impulsiva, reflexionar y actuar con calma. Este tipo de juegos les enseña estrategias para controlar su conducta y responder de manera más adaptativa (Hernández y Pacheco, 2021).

**Motivación:** el juego, por su carácter placentero, estimula la curiosidad y el deseo de superación. Las actividades de gamificación, por ejemplo, refuerzan la perseverancia y la satisfacción por el logro (Moya Gómez, 2024).

**Empatía:** los juegos cooperativos promueven la comprensión de las emociones ajenas. Cuando un niño ayuda a otro a completar una tarea o consuela a un compañero, desarrolla la capacidad de ponerse en el lugar del otro (Castro y Paredes, 2020).

**Habilidades sociales:** los juegos en grupo, como las rondas o dramatizaciones, fortalecen la comunicación, el respeto y la convivencia. Los niños aprenden a esperar turnos, escuchar y dialogar (Salas y Romero, 2019).

Cada una de estas competencias se desarrolla en contextos de juego donde el docente actúa como mediador y guía emocional, promoviendo la reflexión y la verbalización de sentimientos.

## **2.5. El papel del docente en el desarrollo emocional a través del juego**

El rol del docente es crucial para que el juego se convierta en una verdadera herramienta de educación emocional. No basta con permitir que los niños jueguen libremente; se requiere planificación, intencionalidad y una comprensión profunda del juego como experiencia formativa. El docente debe seleccionar actividades lúdicas que respondan a las necesidades emocionales del grupo, adecuarlas a las edades y características de los niños, y orientarlas hacia el desarrollo de competencias como la autorregulación, la empatía y la expresión emocional. En este sentido, el juego deja de ser un recurso recreativo y se transforma en un espacio pedagógico donde los niños

experimentan, reflexionan y ponen en práctica habilidades que son esenciales para la convivencia.

De acuerdo con Gonzales Portilla (2020), el maestro debe observar las conductas emocionales de los niños durante el juego y aprovechar esos momentos para orientar, contener o reforzar comportamientos adecuados. Esta observación permite identificar emociones como la frustración, la alegría intensa, la tristeza o la ira, y convertirlas en oportunidades de aprendizaje emocional. Por ejemplo, si un niño se muestra frustrado al perder un juego, la docente puede acompañarlo para que exprese lo que siente, validando su emoción y guiándolo a comprender que la pérdida también forma parte de la experiencia lúdica. Esta intervención no solo regula la emoción en ese momento, sino que enseña estrategias para afrontar futuras situaciones similares dentro y fuera del aula.

Además, la intervención docente debe ser oportuna y respetuosa, evitando imponer soluciones que limiten la autonomía emocional del niño. La idea es generar un espacio donde los estudiantes puedan explorar sus emociones sin miedo a ser juzgados. En ocasiones, basta con una guía verbal suave o con proporcionar un modelo de conducta calmada para que el niño recupere el equilibrio emocional. Esta forma de acompañamiento permite que los estudiantes desarrollen la habilidad de nombrar sus emociones, comprenderlas y gestionarlas, lo cual es fundamental para su desarrollo integral.

En este sentido, Hernández y Pacheco (2021) destacan que la mediación emocional del docente requiere sensibilidad, empatía y equilibrio. Un maestro que modela la calma, la escucha activa y el respeto enseña más con su ejemplo que con sus palabras. Cuando un docente mantiene una actitud serena ante los conflictos que puedan surgir durante el juego, transmite un mensaje claro sobre cómo afrontar situaciones desafiantes, promoviendo la autorregulación y el autocontrol. A su vez, esta actitud favorece un ambiente afectivo seguro donde los niños se sienten acompañados, comprendidos y respetados.

El docente, entonces, se convierte en un referente emocional para sus estudiantes, alguien que guía y acompaña sin imponer, que escucha antes de corregir y que valida antes de juzgar. Esto contribuye al desarrollo de una convivencia escolar basada en el diálogo y la tolerancia, ya que los niños internalizan modelos positivos de relación. Asimismo, la presencia activa del docente durante el juego permite prevenir conflictos, reconducir interacciones negativas y fortalecer las habilidades sociales necesarias para el trabajo colaborativo. En consecuencia, el juego, mediado pedagógicamente y emocionalmente,

se transforma en una herramienta poderosa para construir vínculos saludables, fomentar la cohesión grupal y promover una formación integral centrada en el bienestar emocional.

## **2.6. Estrategias lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional**

Existen múltiples estrategias que pueden emplearse en el aula para trabajar la inteligencia emocional desde el juego. Entre las más efectivas se encuentran:

- El rincón de las emociones: espacio donde los niños identifican cómo se sienten mediante colores o caritas. Permite la autorregulación y el reconocimiento emocional (Bisquerra, 2000).
- El teatro de los sentimientos: dramatizaciones en las que los niños representan emociones básicas y reflexionan sobre su origen y control.
- El buzón de los sentimientos: recurso donde los niños depositan dibujos o mensajes sobre lo que les hizo sentir bien o mal durante el día.
- Juegos cooperativos: dinámicas como “el puente de la amistad” fomentan la colaboración y el apoyo mutuo, reforzando la empatía (Delgado y Ramírez, 2023).

La eficacia de estas estrategias depende del acompañamiento docente y de la constancia con que se integren al currículo. No se trata de actividades aisladas, sino de prácticas sistemáticas que fortalecen la educación emocional desde la rutina diaria.

## **2.7. Impacto del juego emocional en la convivencia escolar**

El aprendizaje emocional logrado mediante el juego tiene un impacto directo y significativo en la convivencia escolar, ya que las experiencias lúdicas ofrecen un espacio seguro para que los niños expresen, comprendan y regulen sus emociones en interacción con sus pares. Cuando los estudiantes participan de actividades diseñadas para explorar sentimientos como la alegría, la frustración, la sorpresa o la ira, aprenden a identificar sus propias reacciones y a comprender las de los demás, lo cual repercute positivamente en la calidad de sus relaciones interpersonales. Esta comprensión emocional mutua contribuye a la construcción de vínculos más respetuosos, empáticos y colaborativos dentro del aula.

Según Miranda Paredes, Sánchez y Villanueva (2023), el trabajo lúdico emocional favorece la empatía, la resolución pacífica de conflictos y el fortalecimiento de la cooperación entre pares. En su investigación, los autores evidencian que los niños que participan de manera sostenida en actividades lúdicas guiadas tienden a mostrar conductas menos impulsivas, mayor disposición al diálogo y mejores habilidades para negociar

desacuerdos. Esto ocurre porque el juego permite vivenciar situaciones problemáticas en un contexto controlado, donde el docente actúa como mediador y orienta la reflexión emocional. De esta forma, el aula se convierte en un espacio de práctica social que mejora progresivamente la convivencia.

En ambientes educativos donde se integran estrategias lúdicas de forma continua y planificada, se observa un clima afectivo más estable, caracterizado por interacciones positivas, mayor tolerancia a la frustración y una comunicación más asertiva entre los niños. Los estudiantes se muestran más dispuestos a colaborar, compartir materiales y participar en actividades grupales, lo cual favorece la cohesión social del grupo. A través del juego, los niños aprenden a regular emociones difíciles, como la ira, evitando conductas agresivas o disruptivas que suelen afectar la dinámica escolar.

Asimismo, el juego emocional actúa como un puente entre el desarrollo personal y la convivencia colectiva, ya que permite que los niños reconozcan que sus acciones tienen un impacto en sus compañeros. Actividades como dramatizaciones de conflictos, juegos cooperativos o dinámicas de turnos permiten reflexionar sobre la importancia del respeto, la escucha y la solidaridad. Cuando un niño comprende que sus comportamientos afectan el estado emocional del grupo, se incrementa su sentido de responsabilidad y pertenencia, componentes fundamentales de una convivencia democrática.

El docente cumple aquí un rol esencial, pues su mediación emocional convierte cada experiencia lúdica en una oportunidad para modelar comportamientos pro sociales. A través del acompañamiento, la observación y el refuerzo positivo, el maestro guía a los niños hacia la adopción de actitudes pacíficas y respetuosas. Este proceso contribuye no solo a la disminución de conductas problemáticas, sino también al fortalecimiento de la autoestima, el autocontrol y la confianza en el grupo.

En síntesis, el impacto del juego emocional en la convivencia escolar es profundo y abarcador. No solo transforma la manera en que los niños gestionan sus emociones, sino que también mejora la calidad de las interacciones sociales, favorece la cohesión del grupo y promueve un clima escolar donde predomina la armonía, la colaboración y el respeto mutuo. De este modo, el juego deja de ser un simple recurso recreativo para convertirse en una herramienta pedagógica y emocional capaz de incidir de manera positiva en la cultura convivencial del aula.

### 3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA

La contrastación pedagógica une las bases teóricas con lo visto en las prácticas preprofesionales. Muestra cómo las ideas se concretan en la vida escolar de verdad. En esta investigación, vimos algo claro. Usar estrategias lúdicas ayuda mucho a los niños pequeños a regular sus emociones y también mejora cómo viven juntos en la escuela. Los resultados concuerdan con viejas y nuevas ideas sobre aprender. Esto incluye temas de sentir y manejar emociones.

Desde la óptica sociocultural de Lev Vygotsky, el juego se presenta como un entorno especial para la interacción, donde el niño tiene la oportunidad de desarrollar habilidades psicológicas avanzadas gracias a la intervención de adultos y compañeros, especialmente en el contexto de la Zona de Desarrollo Próximo. A lo largo de las actividades educativas, se pudo observar que, frente a conflictos como peleas por el uso de materiales o dificultades en el respeto de turnos, la intervención tranquila y guiadora de la docente permitía a los pequeños gestionar poco a poco sus emociones. En vez de recurrir a castigos, la profesora planteaba preguntas que formaban la reflexión y ofrecía soluciones alternativas, asistiendo a los niños en la expresión de sus sentimientos y en la búsqueda de reacciones apropiadas. Esta mediación ayudó a transformar acciones impulsivas en respuestas más pensadas, evidenciando que la autorregulación emocional se desarrolla en un contexto social y no ocurre de forma natural.

Según Jean Piaget (1975), el juego se transforma a medida que avanza el desarrollo cognitivo del niño, desde actividades lúdicas funcionales hasta juegos simbólicos y más tarde a juegos con reglas. Este proceso ayuda en la formación de una moral autónoma. En la clase de 3 años, se observó que los niños utilizaban frecuentemente el juego simbólico, como “La casita”, “el doctor” o “la tienda”, para representar situaciones diarias donde manifestaban emociones, imitaban normas y practicaban conductas sociales. Además, en juegos grupales que incluían reglas simples, como esperar su turno o seguir instrucciones, empezaron a asimilar normas fundamentales de convivencia. Estas vivencias mostraron que el juego promueve el desarrollo del autocontrol y la comprensión de las reglas sociales, tal como lo indica Piaget en su teoría sobre el progreso moral.

De acuerdo con la visión constructivista de Jerome Bruner en 1997, el aprendizaje se vuelve más impactante cuando el niño está involucrado activamente en el proceso de crear conocimiento a través de la exploración guiada. En la implementación pedagógica, esta idea se reflejó en actividades como representaciones teatrales sobre cómo manejar la ira. Los niños, mediante el diálogo y la actuación, sugirieron métodos como respirar hondo,

contar hasta tres o solicitar asistencia. La maestra desempeñó un papel de mediadora, fomentando la introspección sin forzar respuestas definitivas. Se notó que cuando los niños formulaban sus propias soluciones, demostraban una mayor comprensión y estaban más dispuestos a llevarlas a cabo en situaciones reales, lo que respaldaba efectivamente el aprendizaje a través del descubrimiento.

De igual manera, Johan Huizinga (2017) define el juego como una manifestación cultural que facilita la incorporación de valores, reglas y maneras de interacción social. Esta noción se manifestó en actividades colaborativas como “La telaraña de los amigos” en la que los niños debían turnarse, prestar atención a sus compañeros y resaltar las virtudes de los demás. En estas dinámicas, se consolidaron actitudes de respeto, empatía y pertenencia grupal. Se observó que la aceptación de las normas era más comprometida cuando se integraban en una experiencia lúdica relevante, lo que ratifica el aspecto formativo y social del juego.

En el campo de la educación emocional, Bisquerra (2000) sostiene que es fundamental su desarrollo deliberado para potenciar habilidades como la conciencia y el manejo de las emociones. En las prácticas analizadas se usaron técnicas como el “espacio de las emociones” y la “caja de las tristezas”, lugares donde los pequeños tenían la libertad de comunicar sus sentimientos. Estas iniciativas facilitaron que los alumnos reconocieran y denominaran sus emociones, mostrando gradualmente una mayor habilidad para manejarlas, lo que reafirma la relevancia de diseñar actividades que favorezcan el crecimiento emocional.

Asimismo, Goleman (1996) menciona que la inteligencia emocional abarca destrezas como el autoconocimiento, el autocontrol, la capacidad de empatía y habilidades interpersonales. En la clase, se mostró el avance en estas competencias a través de actividades como “El semáforo de las emociones”, donde los estudiantes aprendían a identificar su estado emocional y a frenar acciones impulsivas. La colaboración en grupo también potenció la empatía y el apoyo recíproco, evidenciando que el juego es un instrumento efectivo para el crecimiento global de la inteligencia emocional.

Las ideas de Miranda Paredes, Sánchez y Villanueva (2023) sobre el crecer completo por medio del juego también se vieron en las clases estudiadas. Estos autores dicen que usar modos de juego necesita que la escuela y la casa trabajen juntas para hacer mejores los logros. De hecho, se vio que, si los padres ayudaban en juegos, los chicos tenían más ganas y se sentían más firmes. Esto prueba lo esencial que es el lazo de afecto entre esos dos sitios de enseñanza.

Además, Moya Gómez (2024) piensa que la gamificación es una forma nueva de enseñar. Esto anima a aprender. Se meten partes de juegos en la clase. Este modo de ver las cosas llevó a hacer tableros. También se hicieron premios pequeños. Estas cosas impulsaron buenas acciones. Por ejemplo, calmar el enojo o dar ayuda a otros. Se vio claro que usar este método no es solo jugar. Ayudó a que más gente participara. Mejoró la forma en que todos convivían. Esto sigue lo que dice el escritor.

Sobre el rol del profesor en la mediación, Gonzales Portilla (2020) dice algo importante. El maestro debe guiar los sentimientos de los chicos. No debe usar un poder muy grande. En lo visto, las profesoras que estaban tranquilas frente a problemas lograban algo. Hacían que los niños volvieran a la calma. Así, arreglaban sus problemas hablando. Esto apoya lo dicho por Gonzales Portilla. Refuerza que el control de las emociones del maestro es clave. Este sirve de ejemplo para los alumnos. Además, Hernández y Pacheco (2021) resaltan algo. La mediación de emociones pide tener tacto y entender al otro. Estas cosas se vieron en las maestras. Ellas apoyaban los juegos hechos juntos y las obras de teatro. Allí, los niños aprendían a oír y decir lo que sentían. Todo esto pasaba en un ambiente de mucho respeto y cariño.

Los resultados concuerdan con lo dicho por Rodríguez y Cedeño (2022). Ellos mostraron que jugar juntos ayuda a bajar la prisa y a mejorar el control propio. En las tareas hechas por grupos, se vio menos enojo. También aumentó el apoyo entre los estudiantes. Esto apoya el valor de enseñar con juegos en equipo. De forma parecida, Delgado y Ramírez (2023) dicen que jugar es un “lugar de sentir”. Allí los niños pueden percibir y aprender a manejar sus sentimientos en un sitio seguro. Las maestras usaron estos momentos. Así pudieron ayudar a pensar sobre las emociones. Esto cambió las acciones rápidas en cosas buenas para aprender.

Siguiendo la misma idea, Egoavil Riveros (2023) dice que el gran problema al usar juegos es la formación de los profesores. Esto ocurre porque muchos maestros no saben cómo usarlos siempre. Esto se vio en las charlas que tuvimos. Algunas profesoras dijeron que tienen mucho trabajo. Así, tienen poco tiempo para los juegos. Se necesita mejorar la preparación de los maestros en sentimientos y en cómo usar juegos. Por otro lado, Salas y Romero (2019) creen que los juegos ayudan a arreglar peleas en paz. También fomentan el trabajo en equipo. En lo estudiado, los juegos con varios niños sirvieron para tener una buena vida juntos. Los niños aprendieron a dar y recibir. También a esperar su momento. Y a gozar lo que todos logran.

La conexión de la emoción y el saber también se vio probada por Mora (2018). Él dice que solo aprendemos lo que nos mueve. Los chicos en juegos con sentido mostraron más gusto. Ellos pusieron más atención y recordaron mejor las cosas. Esto enseña que la emoción es clave para aprender. Además, Vivas García (2003) pone en foco algo importante. La enseñanza de las emociones empieza muy pronto. Esto se vio en el aula. Los niños usaron juegos de rol y hablaron mucho. Así aprendieron a ver y nombrar sus sentimientos. Esto hizo más fuerte su ser emocional y social.

En síntesis, la evidencia empírica recogida durante las prácticas confirma la vigencia de los aportes de Vygotsky, Piaget, Bruner y Huizinga respecto al valor formativo del juego, así como de las propuestas contemporáneas de Bisquerra y Goleman en relación con la educación emocional. El juego, cuando es planificado e intencionado pedagógicamente, no solo favorece el aprendizaje cognitivo, sino que fortalece la autorregulación, la empatía y la convivencia democrática desde la primera infancia, constituyéndose en una estrategia fundamental para el desarrollo integral del niño.

## CONCLUSIONES

El juego es un modo efectivo de enseñanza que ayuda a promover el control de las emociones, a su vez impulsa el crecer social y formar valores, este factor beneficia el buen crecimiento del niño. Estos datos muestran algo claro, los juegos, si se hacen con metas de aprender, son buenos, porque ayudan a mostrar lo que se siente, de modo que refuerzan el ponerse en el lugar del otro, brindando así un ambiente armonioso en el aula o entorno educativo.

Las estrategias lúdicas que usan las maestras son de suma importancia, porque son juegos simbólicos, cooperativos y de dramatización, ayudando así a calmar el enojo, ya que las acciones rápidas nos hacen pensar primero. Esto es igual a lo que dijeron Vygotsky, Piaget y Bruner. Ellos creen que aprender y controlar el sentir mejoran cuando los niños emplean el juego como guía, el maestro debe ayudar siempre a los niños a manejar situaciones de conflicto brindando estrategias empleadas en el juego.

Las estrategias lúdicas ayudan mucho a que la vida en la escuela sea mejor, ellos promueven ideas buenas como el respeto, también fomentan la ayuda mutua y ponerse en el lugar del otro. Por medio de juegos en grupo, los niños aprenden cosas, como seguir normas, esperar su turno, también arreglan peleas sin violencia. Estas formas de hacer las cosas muestran lo expuesto por los autores como Huizinga, Bisquerra y Goleman, ellos dicen que jugar impulsa el crecimiento, este crecimiento es de sentir y de llevarse bien, las cuales brindan habilidades claves para vivir en sociedad.

Las docentes reconocen la importancia del juego en el desarrollo emocional de los niños, pero algunas enfrentan dificultades debido a limitaciones de tiempo o de formación en educación emocional. Esto coincide con lo expresado por Egoavil Riveros (2023), quien resalta la necesidad de fortalecer la capacitación docente en metodologías lúdicas. La formación continua permitiría mejorar el uso del juego como estrategia pedagógica y tener así un impacto sostenido en la convivencia escolar.

Integrar a las familias en el juego ayuda mucho, porque las ideas que usamos funcionan mejor. Para Miranda Paredes et al. (2023), Hacer equipo entre la casa y la escuela mejora cómo siente el niño. Esto hace que los valores sean iguales en los dos sitios, al unir a la familia vemos que el cariño se hizo más fuerte, también mejoró el ambiente de sentir en el aula de clases.

El juego, visto así, es una forma completa de enseñar, ya que une el sentir, el saber y el estar juntos. Si los maestros preparan juegos con metas claras, ayudan con las

emociones y cuidan el respeto, se logra algo grande, debido que se forman niños más buenos en sentir, que se controlan solos y viven bien con otros. Por esto, las ideas de juego no son solo herramientas de clase. Son un pilar central en la enseñanza básica. Su meta es ayudar a crecer por dentro y vivir en armonía con la gente y su entorno.

### 3. REFERENCIAS

- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Praxis. <https://corporacionlaudelinaraaneda.cl/wp-content/uploads/2020/11/Educacion-emocional-y-bienestar.pdf>
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.
- Castro, J., y Paredes, M. (2020). El juego cooperativo y la convivencia escolar en la infancia temprana. *Revista de Educación Infantil*, 15(2), 45–57.
- Delgado, R., y Ramírez, E. (2023). Juego y regulación emocional en la primera infancia. *Revista Psicopedagógica Andina*, 10(1), 55–68. <https://es.scribd.com/document/871732475/Delgado-Paredes-Oficial>
- Gazzaniga, M., y Heatherton, T. (2019). *Bases biológicas del comportamiento humano*. Editorial Médica Panamericana.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós. <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gonzales Portilla, M. (2020). *La gestión de emociones en la infancia: Guía para docentes y familias*. Editorial Psique.
- Hernández, L., Pacheco, S. (2021). La inteligencia emocional en la educación inicial: Estrategias para el aula. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 125–138.
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens: El juego como elemento de la cultura* (Trad. E. Imaz). Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938). <https://www.alianzaeditorial.es/libro/libros-singulares-ls/homo-ludens-johan-huizinga-9788491044365>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2018). *La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el nivel inicial (orientaciones pedagógicas)*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10799>
- Miranda Paredes, M. J., Chachipanta Cholo Patín, B. L., Castillo Pindo, B. M., Jimbicti Warusha, A. I., y Cambo Quinche, U. V. (2023). Importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5867](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867)

- Miranda Paredes, L., Sánchez Chávez, A., y Villanueva López, J. (2023). *Juego y desarrollo integral en la infancia temprana*. Fondo Editorial Pedagógico. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/5867/8883>
- Mora, F. (2018). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Moya Gómez, A. (2024). *La gamificación en educación: Estrategias para aulas activas y participativas*. Editorial Académica Española.
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Centro de Investigación Magisterial del Nayar*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Rincón, J. (2020). *Educación emocional en la infancia: Una guía para docentes*. Narcea.
- Rodríguez, F., y Cedeño, K. (2022). Juegos cooperativos y autorregulación emocional en la infancia. *Revista Internacional de Psicología Educativa*, 8(3), 90–104.
- Rubio, G. (2003). *Lenguaje: Primera conciencia de aprendizaje a partir de la lúdica*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4926/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0009.pdf>
- Salas, L., y Romero, M. (2019). El juego y la convivencia escolar en la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(1), 33–49.
- Vygotsky, L. S. (1933). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (A. Kozulin, Ed.). Crítica. (Obra original publicada en 1933). <https://archive.org/details/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologc3b3gicos-superiores.pdf-20240219T002112Z-001>