



El juego como affordance educativa socioemocional para prevenir la violencia en básica superior

Play as a socio-emotional educational opportunity to prevent violence in higher education

Dayana Nicole Soto Alvarado*
dayana.soto@pg.uleam.edu.ec

Jorge Alberto Quijije Velez *
jorge.quijije@uleam.edu.ec

* Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador.

Recibido: 19/04/2025 - Aceptado: 17/06/2025

Correspondencia: dayana.soto@pg.uleam.edu.ec

Resumen

El artículo analiza la utilización del juego como una estrategia educativa con enfoque socioemocional para prevenir la violencia escolar en estudiantes de básica superior en Ecuador. A través de una intervención basada en dinámicas lúdicas implementadas durante ocho semanas, se evaluó el impacto del juego en el desarrollo de competencias como la empatía, la regulación emocional y la resolución pacífica de conflictos. La investigación utilizó un enfoque mixto, aplicando cuestionarios, observaciones estructuradas y entrevistas a docentes. Los resultados evidenciaron una reducción significativa en las formas de violencia verbal, física, psicológica y de exclusión social, así como mejoras notables en habilidades socioemocionales. Las actividades promovieron un ambiente de confianza, inclusión y cooperación en el aula. El estudio concluye que el juego, más allá de su dimensión recreativa, tiene un alto valor pedagógico y debe integrarse en el currículo escolar como herramienta para fomentar la convivencia pacífica.

Palabras clave: Convivencia, empatía, emociones, juego, violencia.

Abstract

The article analyzes the use of play as an educational strategy with a socio-emotional approach to prevent school violence among upper basic education students in Ecuador. Through an eight-week intervention based on playful dynamics, the impact of games on the development of competencies such as empathy, emotional regulation, and peaceful conflict resolution was evaluated. The research employed a mixed-method approach, applying questionnaires, structured observations, and interviews with teachers. The results showed a significant reduction in verbal, physical, psychological, and social exclusion violence, as well as notable improvements in socio-emotional skills. The activities fostered an environment of trust, inclusion, and cooperation in the classroom. The study concludes that play, beyond its recreational dimension, holds high pedagogical value and should be integrated into the school curriculum as a tool to promote peaceful coexistence.

Keywords: Coexistence, empathy, emotions, play, violence.

Cómo citar

Soto Alvarado, D. N., & Quijije Velez, J. A. (2025). El juego como affordance educativa socioemocional para prevenir la violencia en básica superior. *GADE: Revista Científica*, 5(2), 255-280. <https://doi.org/10.63549/rg.v5i2.672>



INTRODUCCIÓN

En las instituciones educativas de nivel básico superior, la violencia y los conflictos interpersonales se han convertido en desafíos significativos que afectan el ambiente escolar y el bienestar de los estudiantes. A pesar de diversas estrategias pedagógicas implementadas, se observa una necesidad urgente de enfoques innovadores que integren aspectos socioemocionales en la educación.

La violencia escolar es caracterizada por agresiones físicas ya sean verbales, bullying o exclusión hacia las otras personas donde existen diferentes tipos de participantes, el victimario, la víctima y el espectador. ¿Como podemos actuar antes estas situaciones? ¿Qué procesos afectivos están relacionados con este proceso? (Carpena, 2003) Indica que existen cinco emociones: alegría, ira, miedo, tristeza y desagrado se consideran bloques de información integrada donde la persona está implicada. Estos sentimientos sostienen en distintas formas, la motivación que induce a la acción, la habilidad para expresarlo esto es un componente necesario para regular el comportamiento del individuo y el bienestar personal.

La violencia escolar es un problema creciente en muchas instituciones educativas, que afecta el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes. La educación socioemocional ha emergido estrategias que promueve habilidades como la empatía, la regulación emocional y la resolución de conflictos. Sin embargo, la implementación efectiva de estas estrategias sigue siendo un desafío. El juego, como herramienta educativa, ha mostrado potencial en la mejora de las habilidades socioemocionales y podría jugar un papel crucial en la prevención de la violencia.

Existen violencias en la sociedad y la educación está llamada a trabajar las conductas de los estudiantes para concienciar de la necesidad de trabajar en la construcción de sociedades más pacíficas. Desde la educación física se propone una intervención que articula la práctica deportiva la dialógica y *effervencia* con miras a la reducción de la violencia.

El *affordance* busca superar la división artificial entre el individuo y su entorno (Las affordances engloban un sinfín de posibilidades de acción, vinculadas a las características que las



personas perciben en su entorno. Los objetos, espacios y seres que forman parte de un ambiente específico no solo están conectados con la percepción y el comportamiento, sino que también influyen en la cognición, la imaginación y las emociones. (Brando, 2021)

La educación socioemocional ha emergido como una estrategia clave para abordar esta problemática, ya que promueve habilidades como la empatía, la regulación emocional y la resolución de conflictos.

Es fundamental señalar que, aunque la noción de affordances pone énfasis en el entorno físico en el que se desarrollan los organismos, su enfoque se centra principalmente en la creación de una teoría básica que vincula la percepción con la acción.

El juego es un medio de aprendizaje. A través del juego, se adquieren de manera explícita e implícita conocimientos, actitudes y habilidades tanto en áreas específicas como para la vida cotidiana. Las actividades lúdicas ofrecen una oportunidad para desarrollar diversas competencias, incluyendo destrezas motoras, sociales, emocionales y cognitivas. “Los juegos no solo mejoran el aprendizaje académico, sino que también fortalecen las interacciones

sociales y el bienestar emocional de los niños”. (Palma Tarira & Valverde Urgiles, 2025, pág. 127).

Los juegos educativos, en combinación con las affordances del entorno escolar, se presentan como una estrategia pedagógica con gran potencial para desarrollar la empatía, la comunicación efectiva, la cooperación, y la resolución pacífica de conflictos. Este estudio propone investigar cómo la implementación de juegos educativos que aprovechen las affordances del entorno escolar puede contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales y, en consecuencia, a la reducción de la violencia entre estudiantes de básica superior.

El aprendizaje socioemocional a través del juego desarrolla habilidades cognitivas el affordance es completamente social donde se adquiere comunicación, participación, cooperación.

Cuando juegan, los estudiantes a menudo manejan conflictos construyen conocimientos socioemocionales con otros miembros de grupo. Los estudiantes en entornos lúdicos y colaborativos tienen la posibilidad de aprender la habilidad de regular eficazmente las emociones prosociales,



tanto a nivel individual como a nivel grupal” (González-Grandón, 2021)

Las habilidades socioemocionales, cuando se desarrollan de forma explícita, progresiva y constante, pueden encontrar bases empíricas en esta teoría, considerándose un aprendizaje significativo dentro de comunidades educativas orientadas a un bienestar colectivo. Esto implica analizar cómo los entornos de aprendizaje, moldeados por la cultura, influyen en la adquisición y mantenimiento de creencias, valores o comportamientos específicos, como la presencialidad y la empatía, promovidos a través de una variedad de juegos sociales y cooperativos.

Según (Flores, 2023) Son una serie de habilidades desarrolladas como la educación asertiva, el liderazgo, la capacidad de trabajar en equipo, en control de cada una de sus emociones y en manejo de su entorno social.

La educación emocional se desarrolla con el propósito de promover la convivencia armoniosa, el respeto mutuo, la paz y el bienestar general. Su meta principal es fomentar el crecimiento de las competencias emocionales, que se consideran fundamentales para la vida. Entre estas habilidades se incluyen la conciencia

emocional, la capacidad de regular las emociones, la autonomía en la gestión emocional, y las destrezas para el trabajo personal. Además, se destaca que este proceso de aprendizaje requiere la capacidad de discernir entre recompensas inmediatas y aquellas de mayor valor, pero a largo plazo.

La importancia del aprendizaje basado en el juego es conocido por UNICEF donde fomenta la sociabilidad pacífica del individuo.

A través del juego, los niños desarrollan la habilidad de relacionarse con los demás, aprender a compartir, negociar y resolver conflictos, además de adquirir destrezas de autodefensa. El juego también les permite aprender a liderar y trabajar en equipo. Asimismo, el juego actúa como una herramienta natural que les ayuda a fortalecer su capacidad de resiliencia y a mejorar sus habilidades para enfrentar situaciones, mientras aprenden a gestionar relaciones y superar desafíos sociales, enfrentando sus miedos al recrear, por ejemplo, personajes heroicos imaginarios (Lego, 2018).

Los juegos cooperativos se caracterizan por ser aquellos en los que los participantes colaboran entre sí, brindando y recibiendo apoyo mutuo con



el fin de lograr metas compartidas. “Por ello explora el juego cooperativo puede servir como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la convivencia entre adolescentes. Destaca la importancia de actividades colaborativas para fortalecer las relaciones y la cohesión grupal.” (Fajardo, 2022). Desde esta perspectiva, el juego se transforma en una actividad inclusiva en la que todos los participantes experimentan una sensación de éxito en lugar de derrota; nadie pierde ni queda excluido del juego, lo que evita que alguno se convierta en mero observador. Además, se fomenta la autoconfianza y se genera un sentido de unidad entre los jugadores, donde el triunfo es colectivo.

Dentro de los juegos colectivos y cooperativos, destacan especialmente aquellos enfocados en la resolución pacífica de conflictos, ya que permiten desarrollar comprensión, adquirir nuevas perspectivas y practicar posibles soluciones sin el temor de cometer errores,” Educar en valores a través del juego permite promover el respeto a las diferencias y prevenir conflictos” . (ANAR, 2023) Propone una metodología del juego “Organizar de manera estructurada el trabajo de integración grupal y la enseñanza de

diversas herramientas enfocadas en la reconstrucción del tejido social y la lucha conjunta por los derechos humanos, tales como la comunicación efectiva, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos.”

Objetivos

Objetivo general

Explorar y analizar cómo la incorporación del juego como *affordance* educativa puede servir como estrategia efectiva para la prevención de la violencia en el nivel de educación básica superior, promoviendo el desarrollo socioemocional en estudiantes.

Objetivos Específicos

Identificar las características del juego que facilitan el desarrollo socioemocional en estudiantes de educación básica superior.

Analizar la influencia del juego en la reducción de comportamientos violentos y en la promoción de habilidades de resolución de conflictos.

Evaluar la implementación de juegos educativos en el aula y su impacto en la convivencia escolar y la prevención de la violencia.

METODOLOGÍA

Este estudio emplea un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto



del juego como *affordance* educativa en el desarrollo de habilidades socioemocionales para prevenir la violencia escolar en estudiantes de básica superior.

Población y muestra

La población objetivo estará compuesta por estudiantes de básica superior (8vo a 10mo grado) de una institución educativa en Ecuador que presente problemas de violencia escolar y así mismo 3 docentes. Se seleccionará una muestra representativa de aproximadamente 30 estudiantes, distribuidos en varios grupos de intervención y control.

Tabla 1.

La muestra

Identidad	12AÑOS	15AÑOS	Total
sexual			
<i>Femenino</i>	6	6	12
<i>Masculino</i>	10	8	18
<i>Otros</i>	0	0	0
Total	16	14	30

La muestra la integran alumnos matriculados en básica superior, con un rango de edad de 12 a 15 años.

Instrumentos

Se utilizarán los siguientes instrumentos para la recolección de datos:

Cuestionarios de evaluación socioemocional: Diseñados para medir

habilidades como la empatía, la regulación emocional y la capacidad para resolver conflictos. Estos cuestionarios se aplicarán antes y después de la intervención.

Escalas de violencia escolar:

Instrumentos validados para identificar la prevalencia de comportamientos violentos entre los estudiantes, tales como agresiones físicas, acoso escolar, o exclusión social.

En este caso, la escala a utilizar será la CUVE3-ESO (Cuestionario de Violencia Escolar en Educación Secundaria Obligatoria) es un instrumento psicométrico diseñado para evaluar la frecuencia y tipos de comportamientos violentos que se manifiestan en el entorno escolar, tanto entre estudiantes como hacia el profesorado, ya que, “El CUVE3-ESO constituye un instrumento válido y fiable para medir la violencia escolar desde la percepción del alumnado, permitiendo una evaluación multidimensional de los comportamientos violentos en el entorno educativo” (Álvarez-García, *et al.* 2016, p. 215).

Observaciones estructuradas:

Durante las actividades de juego, se utilizarán guías de observación para registrar comportamientos asociados a la



cooperación, resolución de conflictos y expresión emocional.

Entrevistas semiestructuradas a docentes: Al finalizar la intervención, se llevarán a cabo entrevistas a los profesores para conocer sus percepciones sobre el uso del juego como estrategia socioemocional y su impacto en el comportamiento de los estudiantes.

Procedimientos

Recopilación de datos iniciales:

Aplicación de los cuestionarios de evaluación socioemocional y las escalas de violencia escolar a los estudiantes antes de la intervención.

Entrevistas iniciales con los docentes para conocer su percepción sobre la violencia escolar y el uso de juegos educativos.

Implementación de la intervención:

Durante un período de 8 semanas, se llevarán a cabo sesiones semanales de 60 minutos, donde se aplicarán juegos educativos diseñados para fomentar la empatía, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos.

Los estudiantes serán guiados por los docentes, quienes actuarán como facilitadores. Cada juego será seguido por una reflexión grupal sobre las

emociones y comportamientos experimentados.

Evaluación posterior a la intervención:

Aplicación de los mismos cuestionarios y escalas empleados al inicio para medir cambios en las habilidades socioemocionales y en los niveles de violencia escolar.

Realización de observaciones estructuradas durante las últimas sesiones de juego para evaluar el comportamiento de los estudiantes.

Entrevistas finales a los docentes para evaluar su perspectiva sobre la efectividad de la intervención.

Análisis de datos:

Los datos cuantitativos de los cuestionarios y escalas se analizarán estadísticamente para medir cambios significativos.

Los datos cualitativos, provenientes de las observaciones y entrevistas, se analizarán mediante análisis de contenido, buscando identificar patrones en las respuestas y comportamientos.

RESULTADOS

Cuestionario de evaluación socioemocional

Sección 1: Empatía



Me doy cuenta cuando alguien de mi clase está triste o molesto.

Tabla 2.

Está triste o molesto

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	26.7%	3.3%
<i>A veces</i>	33.3%	13.3%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	40%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, el 80% de los estudiantes se ubicaban en niveles bajos o medios (valores 1–3), reflejando una débil capacidad para identificar emociones ajenas. Después de la intervención, 83.3% marcaron valores 4 o 5, mostrando un desarrollo significativo en la empatía.

Me esfuerzo por entender cómo se sienten mis compañeros

Tabla 3.

Sentir de los compañeros

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	16.7%	0%
<i>Casi nunca</i>	30%	3.3%
<i>A veces</i>	33.3%	10%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	46.7%
<i>Siempre</i>	6.7%	40%
Total	100%	100%

Solo el 20% de estudiantes mostraban buena empatía al inicio (valores 4 o 5), mientras que 86.7% lo hicieron al final. Esto indica que la capacidad de comprender emocionalmente a los compañeros mejoró de manera significativa.

Me interesa ayudar a quienes tienen problemas

Tabla 3.

Ayuda

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	13.3%	0%
<i>Casi nunca</i>	33.3%	3.3%
<i>A veces</i>	30%	13.3%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	40%
Total	100%	100%

Análisis:

Antes de la intervención, solo 23.4% de los estudiantes mostraban una actitud solidaria (valores 4 y 5). Tras la intervención, esa cifra aumentó a 83.3%, lo que indica un desarrollo notable en el comportamiento prosocial.

Me pongo en el lugar de los demás para comprender sus emociones

**Tabla 5.***Comprender sus emociones*

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	16.7%	0%
<i>Casi nunca</i>	36.7%	6.7%
<i>A veces</i>	26.7%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	40%
<i>Siempre</i>	6.7%	36.7%
Total	100%	100%

El grupo pasó de tener solo un 20% de estudiantes con alta empatía emocional (valores 4 y 5) a un 76.7%. Esto sugiere que los juegos de dramatización y reflexión fueron claves para mejorar esta competencia.

Escucho con atención cuando alguien me cuenta sus problemas.

Tabla 6.*Escucho con atención*

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	33.3%	3.3%
<i>A veces</i>	23.3%	13.3%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	40%
Total	100%	100%

Al inicio, solo 23.4% de los estudiantes se consideraban buenos oyentes. Al finalizar, ese número

ascendió a 83.3%, reflejando una mejora notable en la escucha activa, esencial para las relaciones interpersonales positivas.

Sección 2: Regulación emocional

Puedo calmarme cuando me siento enojado/a o frustrado/a.

Tabla 7.*Calma*

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	23.3%	0%
<i>Casi nunca</i>	30%	6.7%
<i>A veces</i>	26.7%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	33.3%
Total	100%	100%

Al inicio, el 80% de los estudiantes indicaban tener poca capacidad para controlar su enojo. Tras la intervención, el 76.6% reporta haber desarrollado esta habilidad, lo que representa un avance clave en la autorregulación emocional.

Trato de pensar antes de actuar cuando estoy molesto/a.

**Tabla 8.***Pensar antes de actuar*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	16.7%	0%
<i>Casi nunca</i>	33.3%	3.3%
<i>A veces</i>	30%	13.3%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	50%
<i>Siempre</i>	6.7%	33.3%
Total	100%	100%

Solo 20% de los estudiantes en pretest demostraban control de impulsos. Con la intervención, esa cifra creció a 83.3%, confirmando que las actividades favorecieron el pensamiento reflexivo antes de actuar.

Sé cómo expresar mis emociones sin herir a los demás.

Tabla 9.*Expresar emociones*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	26.7%	3.3%
<i>A veces</i>	33.3%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	46.7%
<i>Siempre</i>	6.7%	33.3%
Total	100%	100%

Con un salto del 20% al 80% en respuestas positivas (valores 4 y 5), este ítem refleja que los estudiantes

aprendieron a canalizar sus emociones de forma asertiva y sin agresividad.

Cuando me siento triste, sé qué hacer para sentirme mejor.

Tabla 10.*Se sentirme mejor*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	23.3%	0%
<i>Casi nunca</i>	30%	6.7%
<i>A veces</i>	26.7%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	46.7%
<i>Siempre</i>	6.7%	30%
Total	100%	100%

Este ítem muestra una mejora significativa en la gestión del estado de ánimo negativo, aumentando de 20% a 76.7% quienes declaran poder manejar la tristeza de forma efectiva.

1. Si algo me molesta, puedo hablarlo sin perder el control.

Tabla 11.*Hablo sin perder el control.*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	26.7%	6.7%
<i>A veces</i>	33.3%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	13.3%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	33.3%
Total	100%	100%



La capacidad de expresar el enojo sin perder el control pasó de 20% a 76.6%, reflejando que la intervención ayudó a fortalecer habilidades de comunicación emocional sin violencia.

Sección 3: Resolución de conflictos

Intento resolver los problemas hablando con calma

Tabla 12.

Hablo con calma

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	16.7%	0%
<i>Casi nunca</i>	33.3%	3.3%
<i>A veces</i>	26.7%	10%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	50%
<i>Siempre</i>	6.6%	36.7%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, solo el 23.3% de los estudiantes manifestaban usar el diálogo como primera opción para resolver problemas. Después, esta cifra se elevó al 86.7%, lo que evidencia una mejora significativa en la resolución pacífica de conflictos.

Escucho la opinión de los demás antes de discutir

Tabla 13.

Escucho la opinión

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	13.3%	0%

<i>Casi nunca</i>	33.3%	6.7%
<i>A veces</i>	30%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.7%	33.3%
Total	100%	100%

La escucha activa pasó de 23.4% a 76.6% en respuestas positivas (valores 4 y 5). Este progreso refleja que los estudiantes ahora valoran más el diálogo y las ideas de otros antes de reaccionar.

Busco soluciones que funcionen para todos cuando hay un conflicto

Tabla 14.

Busco soluciones

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	30%	6.7%
<i>A veces</i>	26.7%	10%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	46.7%
<i>Siempre</i>	6.6%	36.6%
Total	100%	100%

Este ítem pasó de 23.3% a 83.3% de estudiantes dispuestos a encontrar soluciones colectivas. Se confirma que la intervención generó una mayor conciencia sobre la importancia del beneficio común al resolver conflictos.

Evito pelearme y prefiero hablar cuando tengo un desacuerdo.

Tabla 15.

*Evito pelear y mejor hablar*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	16.7%	0%
<i>Casi nunca</i>	33.3%	6.7%
<i>A veces</i>	26.7%	13.3%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	43.3%
<i>Siempre</i>	6.6%	36.7%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, solo 23.3% preferían resolver desacuerdos hablando. Tras ella, el 80% adoptó este enfoque. Esto indica que los estudiantes internalizaron estrategias de resolución no violenta.

Ayudo a mis compañeros a solucionar sus diferencias sin pelear.

Tabla 16.*Ayudo a mis compañeros*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	20%	0%
<i>Casi nunca</i>	26.7%	3.3%
<i>A veces</i>	30%	10%
<i>Casi siempre</i>	16.7%	46.7%
<i>Siempre</i>	6.6%	40%
Total	100%	100%

La disposición a intervenir positivamente en conflictos ajenos pasó de 23.3% a 86.7%. Esto refleja una

cultura de mediación y paz que se fomentó con el enfoque lúdico y colaborativo de la intervención.

Escala adaptada CUVE3-ESO**Violencia verbal**

En clase, algunos alumnos insultan a otros.

Tabla 17.*Insultos*

	Pretest	Postest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	30%
<i>Casi nunca</i>	0%	46.7%
<i>A veces</i>	26.7%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%
<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

Al inicio, un 73.3% de los estudiantes percibían insultos frecuentes en clase (valores 4 y 5). Después de la intervención, esa cifra se redujo a 0%, y el 76.7% reportó niveles bajos de insultos (valores 1 y 2). Esto demuestra una reducción clara en los actos de agresión verbal directa gracias a la estrategia lúdica.

Se ríen de la forma de vestir, hablar o caminar de algún compañero.

**Tabla 18.***Se ríen*

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	33.3%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	30%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	36.7%	0%
<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

En el pretest, un 70% de los estudiantes reportaban burlas frecuentes por apariencia física. En el postest, 76.6% las reportaron como poco o nada frecuentes. Esto indica que se redujo la violencia basada en estereotipos, promoviendo mayor aceptación.

Se burlan de los errores de los demás durante las actividades escolares.

Tabla 19.*Burlas de errores*

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	40%
<i>A veces</i>	23.3%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	46.7%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

Inicialmente, el 76.7% de los estudiantes percibían burlas ante errores académicos como comunes. Luego de la intervención, el 76.7% las considera poco frecuentes. Este cambio demuestra una mayor empatía y respeto hacia el aprendizaje del otro.

Sección 2: Violencia física directa

He visto o sé de compañeros que golpean a otros

Tabla 20.*Golpean a otros*

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	33.3%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	30%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	36.7%	0%
<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

El porcentaje de estudiantes que observaban agresiones físicas frecuentes bajó de 70% a 0%. Actualmente, el 76.6% percibe estas situaciones como poco comunes. Esto indica que la intervención tuvo un efecto positivo al disminuir la normalización de la violencia física en el aula.

Algunos estudiantes han sido empujados o agredidos en los pasillos



Tabla 21.

Agresiones

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	40%
<i>A veces</i>	26.7%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%
<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

La violencia física en los espacios comunes del colegio (pasillos, recreos) disminuyó de forma significativa. En el pretest, el 73.3% la observaba con frecuencia; en el posttest, el 76.7% la reporta como rara o inexistente. Se deduce que la intervención generó una mayor conciencia sobre el respeto a los espacios compartidos.

Se tiran objetos con la intención de hacer daño.

Tabla 22.

Se tiran objetos

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	40%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	33.3%	16.7%
<i>Casi siempre</i>	36.7%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

Inicialmente, el 66.7% de los estudiantes afirmaban presenciar con frecuencia comportamientos peligrosos como lanzar objetos. Tras la intervención, 83.3% reporta que estas conductas casi nunca o nunca ocurren. Esto sugiere un avance notable en la autorregulación y autocontrol físico de los estudiantes.

Sección 3: Exclusión social

Algunos estudiantes son dejados de lado en juegos o trabajos grupales.

Tabla 23.

Son dejados

	Pretest	Posttest
Escala	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	30%	20%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, un 70% reportaba que sus compañeros eran frecuentemente excluidos. Después, 80% lo considera poco o nada frecuente. Las dinámicas de juego colaborativo fomentaron la inclusión y participación equitativa, disminuyendo prácticas excluyentes.



A ciertos compañeros no los invitan a actividades fuera del aula.

Tabla 24.

No invitaciones

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	40%
<i>Casi nunca</i>	0%	36.7%
<i>A veces</i>	26.7%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	43.3%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

La exclusión social más allá del aula también mostró una disminución significativa: pasó de 73.3% de ocurrencia frecuente a 76.7% poco frecuente. Esto evidencia que los lazos de amistad y pertenencia se fortalecieron durante el proceso lúdico.

Hay estudiantes que comen solos o son ignorados por los demás.

Tabla 25.

Comen solos y son ignorados

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	33.3%
<i>Casi nunca</i>	0%	40%
<i>A veces</i>	23.3%	26.7%
<i>Casi siempre</i>	43.3%	0%
<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

Pasamos de 76.6% de estudiantes que observaban aislamiento social frecuente, a solo 26.7% en esa condición tras la intervención. La implementación de juegos grupales y el trabajo cooperativo favoreció una cultura de inclusión activa.

Sección 4: Violencia relacional o psicológica

Se difunden rumores negativos sobre compañeros

Tabla 26.

Rumores negativos

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	40%
<i>Casi nunca</i>	0%	36.7%
<i>A veces</i>	30%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, un 70% reportaba difusión frecuente de rumores. Tras la intervención, 76.7% indicó que estas conductas eran poco comunes. Se evidencia una reducción importante en la violencia indirecta, posiblemente gracias a los juegos que promovieron la confianza y el respeto interpersonal.



Se hacen comentarios malintencionados sobre la vida personal de alguien.

Tabla 27.

Comentarios malos

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	43.3%
<i>Casi nunca</i>	0%	36.7%
<i>A veces</i>	33.3%	20%
<i>Casi siempre</i>	36.7%	0%
<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

En el pretest, el 66.7% de estudiantes reconocía este tipo de agresión verbal indirecta con frecuencia. Después de las sesiones, un 80% afirmó que ahora es poco frecuente. Esto refleja una disminución clara en el juicio o crítica dañina hacia otros, fortaleciendo la convivencia positiva.

Hay estudiantes que reciben amenazas indirectas o miradas intimidantes.

Tabla 28.

Amenazas o miradas malas

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	30%	20%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%

<i>Siempre</i>	30%	0%
Total	100%	100%

Análisis

En la medición inicial, el 70% percibía amenazas indirectas como frecuentes. Tras la intervención, 80% declaró que estas conductas se volvieron poco comunes. Esto indica un cambio en el lenguaje no verbal agresivo y una mejora en el clima de respeto visual y emocional.

Sección 5: disrupción escolar

1. Algunos alumnos gritan o interrumpen constantemente la clase.

Tabla 29.

Interrumpen la clase

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	40%
<i>Casi nunca</i>	0%	36.7%
<i>A veces</i>	33.3%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%
<i>Siempre</i>	26.7%	0%
Total	100%	100%

En el pretest, el 66.7% de los estudiantes percibían interrupciones frecuentes. Después de la intervención, el 76.7% indicó que este comportamiento se había reducido significativamente. Esto sugiere una



mejora en el respeto a las normas del aula y al turno de palabra.

No dejan hablar al profesor ni a sus compañeros.

Tabla 30.

No dejan hablar a los demás

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	40%
<i>A veces</i>	30%	23.3%
<i>Casi siempre</i>	43.3%	0%
<i>Siempre</i>	26.7%	0%
Total	100%	100%

El 70% de los estudiantes afirmaban que no se respetaba el derecho a hablar en clase. Posteriormente, esa cifra bajó a solo 23.3%. Esto evidencia una mayor conciencia sobre la escucha activa y el respeto a los demás, promovido por la reflexión grupal posjuego.

Se hacen bromas pesadas o humillaciones en público.

Tabla 31.

Bromas y humillaciones

Escala	Pretest	Postest
	Porcentaje	Porcentaje
<i>Nunca</i>	0%	36.7%
<i>Casi nunca</i>	0%	43.3%
<i>A veces</i>	26.7%	20%
<i>Casi siempre</i>	40%	0%

<i>Siempre</i>	33.3%	0%
Total	100%	100%

Antes de la intervención, las humillaciones públicas eran reportadas por un 73.3% de los estudiantes. Tras la intervención, 80% las identifican como poco frecuentes. Esto señala una disminución importante de las conductas que causan daño emocional en público, fortaleciendo la convivencia.

Entrevista a docentes

Entrevista a la docente Ana María López

La docente Ana María López explicó que, antes de la intervención, en su curso eran frecuentes los insultos, las burlas y la exclusión durante las actividades grupales, tras la implementación del plan educativo, notó una mejora considerable en el ambiente del aula, comentó que los estudiantes se mostraron más empáticos y colaborativos, especialmente luego de actividades como la carrera de relevos de valores y el puente, donde entendieron que los logros colectivos dependen del esfuerzo de todos. Ana resaltó cómo el balón de la empatía ayudó a que los estudiantes se abrieran emocionalmente y reconocieran los sentimientos de sus compañeros, también observó que



resolvían mejor sus desacuerdos y que incluso algunos que antes se peleaban ahora dialogaban antes de reaccionar. La participación fue muy activa en todas las sesiones; incluso los más introvertidos se involucraron con entusiasmo, destacó como juegos más efectivos el círculo de confianza y fútbol sin rivales, ya que promovieron tanto la confianza como la empatía. Considera que el juego debería formar parte regular del aula por su valor educativo y emocional.

Entrevista al docente Jorge Paredes

Jorge Paredes comentó que, antes de la intervención, la clase presentaba altos niveles de desorden, interrupciones constantes y dificultad para trabajar en equipo, luego de las actividades lúdicas, los estudiantes mostraron cambios evidentes, especialmente en el respeto mutuo y la autorregulación, para él, dinámicas como el laberinto cooperativo y la cuerda del entendimiento fueron claves, ya que implicaban coordinación y confianza, evitando rivalidades, destacó el impacto del balón prisionero cooperativo, donde los estudiantes aprendieron que apoyar al otro es más valioso que competir. También observó cómo mejoraron las habilidades de resolución de conflictos, ya que en

situaciones de desacuerdo buscaban soluciones sin recurrir a gritos o violencia, señaló que todos participaron con entusiasmo, y que incluso algunos con dificultades de conducta se involucraron positivamente. Jorge cree firmemente que el juego tiene un gran potencial formativo y que debería aplicarse más seguido como parte de la planificación escolar.

Entrevista a la docente Carolina Vélez

Carolina Vélez manifestó que al inicio del año escolar existía una marcada tendencia a excluir a ciertos estudiantes en juegos y trabajos grupales, tras las sesiones implementadas, especialmente la carrera de sacos en parejas y la carrera de tres pies, observó una transformación en la manera de relacionarse, los estudiantes entendieron que el éxito dependía de su coordinación y apoyo mutuo, también señaló que el balón de la empatía permitió que muchos estudiantes expresaran emociones que normalmente no comparten, y que la actividad, los puntos de vista ayudó a comprender diferentes perspectivas dentro de los conflictos. Carolina notó que el respeto, la escucha y la tolerancia mejoraron significativamente, y que los juegos hicieron que los vínculos entre



estudiantes se fortalecieran, cree que estas actividades deberían ser permanentes, ya que aportan al desarrollo emocional tanto como al aprendizaje académico.

Guía de Observación

Carrera de relevos de valores

Durante la carrera de relevos de valores, los estudiantes demostraron un alto nivel de participación grupal, todos se involucraron activamente en la dinámica, corriendo con entusiasmo y colaborando para cumplir las tareas en cada estación, ayudaban a sus compañeros a recordar el valor asignado y daban ánimos constantemente, se notó un ambiente positivo donde se respetaban las ideas del grupo, especialmente al momento de responder preguntas reflexivas sobre los valores. En cuanto a la resolución de conflictos, no hubo confrontaciones, y cuando surgieron dudas sobre las reglas, los propios estudiantes buscaron soluciones en conjunto sin recurrir a gritos o discusiones, emocionalmente, mostraron orgullo al representar valores como la solidaridad y el respeto, al final, compartieron cómo podrían aplicar esos valores en su vida diaria, mostrando empatía y autorreflexión.

El puente

Durante la actividad “El puente”, los estudiantes debían cruzar una cuerda en el suelo sin tocarlo, trabajando en equipo para lograrlo, al inicio, algunos se mostraron inseguros, pero rápidamente surgieron líderes positivos que ayudaron a los demás a organizar una estrategia, la cooperación fue evidente: se pasaban objetos y se daban indicaciones claras. Ayudaban a los compañeros que perdían el equilibrio o se quedaban atrás, reforzando el apoyo mutuo, se presentaron algunos desacuerdos sobre cómo avanzar, pero los resolvieron dialogando y haciendo pruebas juntos. A nivel emocional, se notó alegría al lograr el objetivo y solidaridad cuando algún equipo fallaba, los estudiantes manifestaron sentirse orgullosos del esfuerzo colectivo y reflexionaron sobre la importancia de confiar en el grupo.

El círculo de confianza

El círculo de confianza permitió observar una dinámica de respeto profundo entre compañeros, los estudiantes formaron un círculo y uno a uno se dejaban caer suavemente hacia los brazos de sus compañeros, esta actividad, aunque simple, evidenció un alto nivel de cooperación y atención plena. Nadie se distrajo, y todos estaban



enfocados en proteger al compañero, ayudaban a quienes mostraban inseguridad y les ofrecían palabras de apoyo, no se presentaron conflictos, y si alguien dudaba, el grupo lo animaba sin presión. Emocionalmente, los estudiantes compartieron que sintieron confianza y seguridad, muchos expresaron que no imaginaban que sus compañeros los cuidarían así, fue una experiencia emocionalmente significativa que fortaleció los lazos del grupo.

El balón de la empatía

En la actividad “El balón de la empatía”, los estudiantes se sentaron en círculo y se pasaron una pelota, cada vez que la recibían, compartían cómo se sentían o contaban una experiencia personal, la cooperación fue constante: todos respetaban los turnos, escuchaban con atención y no interrumpían. Se notó un alto nivel de contención emocional; cuando alguien compartía una situación difícil, los demás respondían con empatía y apoyo, algunos estudiantes expresaron emociones que normalmente no se atreven a compartir, lo cual generó un ambiente de confianza profunda. Al final, muchos coincidieron en que se sintieron comprendidos, esta actividad favoreció fuertemente la expresión

emocional y el desarrollo de habilidades empáticas.

Carrera de sacos en parejas

La carrera de sacos en parejas generó un ambiente de cooperación intensa desde el inicio, los estudiantes debían coordinarse físicamente para avanzar, lo que implicó comunicación constante, paciencia y confianza, varios equipos cayeron al principio, pero se ayudaban mutuamente a levantarse con buen ánimo. No hubo conflictos significativos; los desacuerdos sobre el ritmo de salto fueron solucionados mediante acuerdos sencillos entre las parejas. A nivel emocional, los estudiantes mostraron alegría y satisfacción al llegar juntos a la meta, la actividad reforzó la importancia de la sincronización y del apoyo mutuo para lograr objetivos comunes.

Los puntos de vista

Durante la dinámica “Los puntos de vista”, los estudiantes representaron situaciones conflictivas desde diferentes roles, esta actividad fue especialmente rica en expresión emocional y empatía. Mostraron interés en comprender cómo se sienten las personas en diversas posiciones dentro de un conflicto, la cooperación se dio al construir juntos las escenas, organizándose sin mayores



dificultades, aunque surgieron algunas diferencias sobre cómo actuar ciertos papeles, estas se resolvieron hablando y ajustando los guiones, al final, muchos expresaron que les ayudó a ver que “todos tienen razones” y que “no siempre uno tiene toda la verdad”, lo que evidencia un avance en la comprensión de perspectivas ajenas.

Fútbol sin rivales

La actividad “Fútbol sin rivales” sorprendió por su capacidad para transformar un ambiente competitivo en uno cooperativo, al cambiar de equipo tras cada gol, los estudiantes tuvieron que interactuar y colaborar con todos, se observó una excelente disposición para integrarse sin importar con quién jugaban, aunque algunos mostraron resistencia al principio, terminaron aceptando el reto con entusiasmo. No hubo discusiones, y cuando surgían diferencias sobre jugadas, los estudiantes dialogaban o reían para resolverlo, emocionalmente, mostraron alegría y apertura, reconociendo que se sintieron más conectados y menos presionados por ganar, esta actividad favoreció fuertemente la resolución pacífica de conflictos en entornos competitivos.

El laberinto cooperativo

En el “Laberinto cooperativo”, los estudiantes debían guiar a un compañero con los ojos vendados a través de un recorrido, fue notable el nivel de cooperación y comunicación verbal entre ellos, todos tomaron muy en serio su rol de guía, utilizando instrucciones claras, respetuosas y calmadas. La confianza fue clave, y se demostró cuando los estudiantes se dejaban guiar sin miedo, no se presentaron conflictos, emocionalmente, se sintieron conectados y valorados, tanto quienes guiaban como quienes eran guiados. La reflexión posterior fue profunda: muchos comentaron que “confiar no es fácil, pero se puede cuando sabes que el otro te cuida”.

Balón prisionero cooperativo

Esta versión cooperativa del balón prisionero tuvo gran acogida, cada vez que alguien era eliminado, el equipo contrario debía realizar una tarea grupal para devolverlo al juego, esto modificó totalmente la lógica de competencia habitual, se observó que todos querían apoyar para recuperar a sus compañeros, lo que fortaleció la empatía. No hubo burlas ni quejas al ser eliminados, los estudiantes celebraban cuando el otro equipo lograba cumplir la tarea, lo cual



evidenció una gran madurez emocional, se ayudaban entre sí y celebraban los logros colectivos más que los individuales.

Carrera de tres pies

La carrera de tres pies, en la que los estudiantes corrían atados a sus compañeros, fue un verdadero reto en términos de coordinación y apoyo, al principio, hubo caídas y confusión, pero rápidamente surgieron estrategias para sincronizarse, los estudiantes se daban ánimos, se reían juntos y aprendían del error. No surgieron discusiones; si alguien se molestaba, su compañero lo calmaba y reorganizaban la estrategia. A nivel emocional, muchos expresaron que entendieron “lo difícil que es avanzar sin coordinación” y que aprendieron a escuchar al otro, fue una actividad que reforzó la tolerancia y el trabajo en conjunto.

La cuerda del entendimiento

En “La cuerda del entendimiento”, el reto era mantener el equilibrio entre dos equipos que tiraban la cuerda sin que uno ganara, fue impresionante observar cómo los estudiantes se autorregulaban para no aplicar demasiada fuerza, se escuchaban mutuamente y negociaban el ritmo. Surgieron algunas tensiones al inicio,

pero fueron manejadas con propuestas como contar juntos o cambiar de roles. Emocionalmente, esta actividad ayudó a reconocer la importancia del equilibrio en las relaciones, tal como lo compartieron en la reflexión final, dijeron cosas como “ni tú ni yo tenemos que ganar, podemos estar en el medio”, la empatía y la escucha fueron los ejes de esta jornada.

El balón de la empatía

En esta actividad, los estudiantes mostraron buena disposición a participar, se respetaron los turnos y hubo un ambiente de cooperación y escucha activa, aunque no hubo conflictos durante la dinámica, algunos compartieron experiencias difíciles y el grupo reaccionó con empatía. Emocionalmente, fue una sesión significativa: los estudiantes expresaron con sinceridad sus emociones y apoyaron a sus compañeros con palabras de aliento, la actividad fortaleció la confianza y la sensibilidad entre ellos.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran con claridad el impacto positivo de la intervención lúdico-educativa en el desarrollo de competencias socioemocionales y en la reducción de conductas violentas entre



los estudiantes, de forma general, se puede observar una transformación significativa en tres dimensiones clave: la empatía, la regulación emocional y la resolución pacífica de conflictos.

En la dimensión de empatía, los estudiantes mostraron avances notables. En ítems como “me doy cuenta cuando alguien está triste o molesto” o “me esfuerzo por entender cómo se sienten mis compañeros”, el porcentaje de respuestas positivas (valores 4 y 5) aumentó de menos del 25% en el pretest a más del 80% en el postest. Este cambio coincide con estudios como el de Bisquerra (2011), quien destaca que el juego, al fomentar la interacción emocional y la cooperación, es un medio eficaz para desarrollar habilidades empáticas en contextos escolares.

En cuanto a la regulación emocional, indicadores como “puedo calmarme cuando estoy enojado” o “sé cómo expresar mis emociones sin herir a los demás” reflejaron un crecimiento sustancial en la autorregulación, con incrementos del 20% al 76.6%-80% en respuestas afirmativas, esto concuerda con investigaciones de Goleman (1995), quien argumenta que la inteligencia emocional puede ser entrenada mediante experiencias emocionales controladas,

como las que ofrecen los juegos colaborativos y reflexivos.

Respecto a la resolución de conflictos, se evidenció un aumento importante en la capacidad de dialogar en lugar de pelear, buscar soluciones colectivas y evitar la exclusión social. Este avance es consistente con las teorías de Johnson y Johnson (2004), quienes afirman que el aprendizaje cooperativo y el uso de conflictos estructurados permiten el desarrollo de habilidades de negociación y empatía.

Asimismo, los resultados del cuestionario adaptado CUVE3-ESO muestran una disminución contundente en las manifestaciones de violencia verbal, física, psicológica y de exclusión social. Conductas como insultos, burlas o agresiones, que antes eran frecuentes (hasta en un 70%), se redujeron casi a cero, esta reducción puede interpretarse desde el enfoque de convivencia escolar propuesto por Fernández, *et al.* (2012), que señala la importancia de intervenir sobre el clima emocional del aula para disminuir la violencia.

Los testimonios docentes ratifican lo observado en los datos cuantitativos, al señalar mejoras en la empatía, la cooperación, el respeto mutuo y la participación de estudiantes



tradicionalmente aislados, las dinámicas como el balón de la empatía, el círculo de confianza o fútbol sin rivales fueron claves para transformar relaciones interpersonales, lo que evidencia el valor del enfoque vivencial y emocional del aprendizaje.

La intervención no solo permitió desarrollar habilidades emocionales, sino que también transformó actitudes, fortaleció la cohesión grupal y mejoró el clima escolar. Se constata que el juego, más allá de su función recreativa, tiene un enorme potencial pedagógico y social cuando es aplicado con objetivos claros y reflexivos.

CONCLUSIONES

La intervención basada en dinámicas lúdicas demostró ser altamente efectiva para fortalecer las competencias socioemocionales en los estudiantes, especialmente en empatía, autorregulación emocional y resolución pacífica de conflictos.

Se logró una reducción significativa en todas las formas de violencia escolar evaluadas (verbal, física, psicológica, relacional y disrupción escolar), evidenciada tanto en los cuestionarios como en los relatos de docentes y observaciones de aula.

Las actividades implementadas generaron un ambiente de confianza, respeto mutuo y cooperación, lo que transformó de manera positiva la dinámica del aula.

Se constató que los juegos aplicados fomentaron la inclusión social, disminuyendo conductas de exclusión y fortaleciendo los vínculos afectivos entre compañeros.

Las entrevistas a los docentes validaron la eficacia del plan, destacando una mayor participación, empatía y convivencia pacífica en sus grupos de clase.

El estudio se aplicó en un grupo escolar específico, lo cual limita la generalización de los resultados, además, no se realizó seguimiento longitudinal para evaluar la permanencia de los cambios.

Se recomienda replicar esta intervención en otras instituciones educativas y considerar la integración permanente del juego con enfoque socioemocional como parte del currículo escolar, también se sugiere incorporar la participación familiar para ampliar el impacto fuera del aula.



REFERENCIAS

- Álvarez-García, D., Dobarro, A., Núñez, J. & Rodríguez, C. (2016). Validez y fiabilidad del cuestionario CUVE3-ESO para medir la violencia escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 21(2), 209–226. <https://doi.org/10.1387/RevPsicodidact.14488>
- Anar, F. (2023). Prevención de la violencia escolar desde el juego. Obtenido de <https://campus.anar.org/pluginfile.php/1753/coursecat/description/PREVENCI%C3%93N%20DE%20LA%20VIOLENCIA%20ESCOLAR%20DESDE%20EL%20JUEGO.pdf>
- Brando, X. (2021). El juego en la educación. Mexico.
- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional: Propuestas para educadores y familias. Desclee De Brouwer.
- Fajardo, Z. y. (2022). Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/64751/jamendozaar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, E., Ortega, R., & Del Rey, R. (2012). Convivencia escolar: qué es y cómo abordarla. Editorial Octaedro.
- Flores. (2023). Investigación Educativa y Deportiva. Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723/5973>
- Gibson. (1979). Mexico. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rlee/v51n2/2448-878X-rlee-51-02-233.pdf>
- Goleman, D. (1995). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ. Bantam Books.
- González-Grandón, C. (2021). El juego en la educación. 234. Obtenido de <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Johnson, D. & Johnson, R. (2004). La cooperación y la competencia: teoría y práctica. Editorial Aique.
- Lego. (2018). UNICEF. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rlee/v51n2/2448-878X-rlee-51-02-233.pdf>
- Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R., & Casas, J. (2016). Convivencia escolar y prevención de la violencia: aportes desde la investigación educativa. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 48(1), 1–10.



Palma T. & Valverde U. (2025). EL
JUEGO COMO HERRAMIENTA
EN EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS
SOCIOEMOCIONALES. 53.
Obtenido de
[https://repositorio.ug.edu.ec/serve
r/api/core/bitstreams/69f6c8dd-
0880-4fd1-ac77-
1d067aefadb4/content](https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/69f6c8dd-0880-4fd1-ac77-1d067aefadb4/content)