

La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica.

Interpretability analysis using XAI techniques in Machine Learning models for the detection of financial fraud

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica. Para su desarrollo se empleó un enfoque mixto, con un diseño cuasi-experimental de tipo longitudinal, aplicado a una muestra de 31 estudiantes de cuarto grado. En la fase metodológica se utilizaron técnicas como la encuesta, mediante un cuestionario estructurado de autoestima, y la observación directa apoyada en una guía y bitácora de campo. La intervención consistió en la aplicación de actividades lúdicas basadas en metodologías activas, tales como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos, orientadas a dimensiones específicas como la autoaceptación, resiliencia y autoconfianza. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de autoestima, reflejado en la disminución del nivel bajo y el aumento del nivel alto posterior a la intervención. Asimismo, se observaron mejoras en la participación, la expresión emocional y las relaciones interpersonales de los estudiantes. Se concluye que la lúdica constituye una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo socioemocional, al promover entornos de aprendizaje dinámicos, participativos y significativos que favorecen la autovaloración y el bienestar integral del estudiante.

Palabras clave: autoestima, juego educativo, educación básica

ABSTRACT

This study aimed to analyze the influence of playful strategies on strengthening self-esteem in elementary school students. A mixed-method approach was used, with a quasi-experimental longitudinal design applied to a sample of 31 fourth-grade students. Methodologically, data collection techniques included a structured self-esteem questionnaire and direct observation supported by an observation guide and field notes. The intervention consisted of implementing playful activities based on active methodologies such as cooperative learning and challenge-based learning, focused on key dimensions including self-acceptance, resilience, and self-confidence. The results showed a significant increase in self-esteem levels, evidenced by a reduction in low levels and an increase in high levels after the intervention. Improvements were also observed in student participation, emotional expression, and interpersonal relationships. It is concluded that playful strategies are an effective pedagogical tool for socio-emotional development, as they promote dynamic, participatory, and meaningful learning environments that enhance self-perception and overall student well-being.

Keywords: self-esteem, educational games, basic education





EDUCATECH

Recepción: 05/05/2026

Aceptación: 12/05/2026


Publicación: 30/06/2026

AUTOR/ES

-  MSc. Silva Flores Silvana Ximena
-  Lic. Sagñay Chicaiza Jose Tomas
-  MSc. Calderon Trejo Blanca Marihza
-  Esp. Tucunango Fares Luis Fernando

 silvanax.silva@docentes.educacion.edu.ec

 Jose.sagnay@educacion.gob.ec

 marihza.calderon@docentes.educacion.edu.ec

 luis.tucunango@educacion.gob.ec



Unidad Educativa Riobamba



Unidad Educativa John F Kennedy



Unidad Educativa Dr. Carlos Julio Perez



Perasso



Unidad Educativa Carlos María de la Condamine



Chimborazo – Ecuador



Chimborazo – Ecuador



Guayas – Ecuador



Chimborazo – Ecuador

CITACIÓN:

Silva, S., Sagñay, J., Calderon, B. & Tucunango, L. (2026). La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica. Revista InnovaSciT. 4 (1), p. 662 -676.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, el desarrollo integral de los estudiantes no se limita únicamente a la adquisición de conocimientos cognitivos, sino que abarca también dimensiones emocionales, sociales y afectivas, entre las cuales la autoestima ocupa un lugar central. En este sentido, la lúdica se ha consolidado como una estrategia pedagógica clave que permite promover aprendizajes significativos a través del juego, la interacción y la participación activa. La relación entre lúdica y autoestima ha cobrado especial relevancia en los últimos años, debido a la necesidad de fortalecer en los estudiantes habilidades socioemocionales que les permitan desenvolverse de manera adecuada en entornos educativos y sociales complejos. Tal como se evidencia en investigaciones recientes, las actividades lúdicas no solo favorecen el aprendizaje, sino que también contribuyen al bienestar emocional y al fortalecimiento de la autoconfianza en los niños (Mejía, 2025; García & Rodríguez, 2021).

El problema de investigación que sustenta este estudio radica en la limitada implementación de estrategias lúdicas dentro del aula, lo que repercute negativamente en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes. Diversos contextos educativos evidencian prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, dejando de lado metodologías activas que promuevan la participación, la motivación y la construcción del autoconcepto. En este sentido, se ha observado que la ausencia de dinámicas lúdicas puede generar en los estudiantes inseguridad, baja participación, temor al error y dependencia de la aprobación externa, aspectos que inciden directamente en su autoestima (Mejía, 2025). Este vacío en la práctica pedagógica constituye una problemática relevante que requiere ser abordada desde una perspectiva investigativa.

La relevancia de este estudio se justifica en la necesidad de promover una educación integral que atienda tanto los aspectos cognitivos como socioemocionales del estudiante. La autoestima, entendida como la valoración que una persona tiene de sí misma, influye directamente en su desempeño académico, sus relaciones interpersonales y su capacidad para enfrentar desafíos (Martín & Martín, 2023). En este marco, la lúdica se presenta como una herramienta didáctica capaz de generar entornos de aprendizaje positivos, donde los estudiantes puedan experimentar, expresarse y desarrollar una percepción positiva de sí mismos. Investigaciones recientes han demostrado que el uso de metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos favorecen significativamente el desarrollo de la autoestima y la motivación escolar (Vásquez, 2021; Díaz, 2022).

Desde el punto de vista teórico, este estudio se sustenta en diversas corrientes que explican la relación entre el aprendizaje y el desarrollo emocional. En primer lugar, el constructivismo de Piaget plantea que el conocimiento se construye a partir de la interacción activa del sujeto con su entorno, lo que resalta la importancia del aprendizaje experiencial y participativo (López, 2023). En segundo lugar, las teorías socioemocionales, como la inteligencia emocional propuesta por Goleman, destacan la importancia de reconocer y

gestionar las emociones como parte fundamental del desarrollo integral del individuo. Asimismo, la pedagogía lúdica sostiene que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales (Cuasapud & Manguashca, 2023).

En cuanto a los antecedentes investigativos, diversos estudios han evidenciado la relación positiva entre la lúdica y la autoestima. A nivel internacional, investigaciones realizadas en contextos educativos europeos han demostrado que la implementación de estrategias activas contribuye al fortalecimiento de la autoestima y la prevención de problemas emocionales en estudiantes (Frieiro et al., 2021). A nivel latinoamericano, estudios como el de Vásquez (2021) destacan la importancia de las estrategias psicopedagógicas en el desarrollo de la autoestima escolar, evidenciando mejoras significativas en estudiantes que participan en actividades socioemocionales. Por su parte, Díaz (2022) señala que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el juego permite desarrollar habilidades como la resiliencia, la autoconfianza y la capacidad de enfrentar desafíos.

En el contexto ecuatoriano, investigaciones como la de Logroño (2020) evidencian que los niveles de autoestima en estudiantes suelen ubicarse en rangos medios, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias que fortalezcan aspectos como la autoaceptación, la independencia emocional y la autoconfianza. Asimismo, estudios recientes desarrollados en instituciones educativas del país han identificado que la falta de actividades lúdicas limita el desarrollo emocional de los estudiantes, afectando su desempeño académico y su interacción social (Mejía, 2025). Estos antecedentes permiten identificar un vacío en la aplicación sistemática de estrategias lúdicas orientadas al fortalecimiento de la autoestima.

El contexto en el que se desarrolla esta investigación corresponde al ámbito educativo de nivel básico, caracterizado por la presencia de estudiantes que atraviesan una etapa clave en su desarrollo emocional y social. En este nivel, los niños comienzan a construir su identidad, desarrollar habilidades sociales y formar percepciones sobre sí mismos. Sin embargo, factores como metodologías tradicionales, escasa participación activa y limitadas oportunidades de expresión pueden afectar negativamente su autoestima. En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas se convierte en una necesidad pedagógica que responde a las demandas actuales de una educación inclusiva, participativa y centrada en el estudiante.

En función de lo expuesto, el presente estudio tiene como objetivo general analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica. De manera específica, se busca caracterizar los niveles de autoestima en los estudiantes, identificar las estrategias lúdicas más efectivas y evaluar su impacto en el desarrollo emocional. Como hipótesis de trabajo, se plantea que la implementación de estrategias lúdicas en el aula contribuye significativamente al fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes, favoreciendo su autoconfianza, participación y desempeño académico.

En síntesis, esta investigación pretende aportar al campo educativo evidencias teóricas y prácticas sobre la importancia de integrar la lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de la autoestima. De esta manera, se busca contribuir a la construcción de entornos educativos más inclusivos, motivadores y orientados al desarrollo integral de los estudiantes, respondiendo a las necesidades actuales del sistema educativo.

MÉTODOS MATERIALES

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, al integrar elementos cuantitativos y cualitativos con el propósito de comprender de manera amplia la relación entre la lúdica y la autoestima en estudiantes de educación básica. Este enfoque permitió no solo medir los niveles de autoestima presentes en la población de estudio, sino también interpretar las experiencias, percepciones y comportamientos de los estudiantes frente a la implementación de estrategias lúdicas dentro del aula. Desde esta perspectiva, el componente cuantitativo aportó datos objetivos sobre la variación de la autoestima, mientras que el cualitativo facilitó la comprensión de los procesos de interacción, participación y construcción emocional que emergen durante las actividades lúdicas.

El tipo de investigación fue de carácter aplicativo con alcance descriptivo y explicativo. Se consideró aplicativo debido a que se diseñó e implementó un conjunto de estrategias lúdicas orientadas al fortalecimiento de la autoestima, buscando generar un impacto directo en la realidad educativa estudiada. Asimismo, fue descriptivo en la medida en que permitió caracterizar los niveles de autoestima de los estudiantes antes y después de la intervención, y explicativo porque analizó la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de dicha variable, estableciendo relaciones entre la intervención pedagógica y los cambios observados en el comportamiento y autopercepción de los estudiantes. Este enfoque se sustenta en la necesidad de responder a problemáticas reales del contexto educativo, tal como se evidencia en investigaciones previas donde la implementación de estrategias lúdicas permite mejorar significativamente aspectos socioemocionales (Mejía, 2025).

El diseño de la investigación fue cuasi-experimental, de tipo longitudinal y de campo. Se adoptó un diseño cuasi-experimental debido a que no se contó con la posibilidad de conformar grupos de control aleatorios, sin embargo, se trabajó con un grupo intacto de estudiantes al cual se le aplicó una intervención lúdica estructurada. El carácter longitudinal se justifica en la observación de los cambios en la autoestima a lo largo del tiempo, considerando un momento inicial de diagnóstico, una fase de intervención y una evaluación final. Por otra parte, el estudio se desarrolló en un contexto natural, es decir, en el aula de clase, lo que lo ubica como una investigación de campo, permitiendo observar el fenómeno en su entorno real y sin manipulación artificial de las condiciones educativas.

La población estuvo conformada por estudiantes de educación general básica pertenecientes a una institución educativa, considerando específicamente a niños de cuarto

grado, cuyas edades oscilan entre los 8 y 10 años. En coherencia con el estudio de referencia, se trabajó con un grupo de 31 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que se eligió un grupo accesible para la investigadora y que presentaba características pertinentes para el desarrollo del estudio. Esta decisión metodológica responde a la viabilidad del estudio y a la necesidad de intervenir en un contexto educativo real donde se evidencian problemáticas relacionadas con la autoestima.

Para la recolección de datos se emplearon diversas técnicas e instrumentos, en correspondencia con el enfoque mixto. En el componente cuantitativo se utilizó la técnica de la encuesta, aplicada a través de un cuestionario estructurado que permitió medir los niveles de autoestima en los estudiantes. Este instrumento incluyó ítems relacionados con dimensiones como la autoaceptación, la autoconfianza y la valoración personal, considerando escalas de respuesta tipo Likert que facilitaron la cuantificación de los resultados. En el componente cualitativo, se utilizó la observación directa y participante, mediante la cual se registraron comportamientos, actitudes y reacciones de los estudiantes durante la ejecución de las actividades lúdicas. Para ello, se empleó una guía de observación estructurada y una bitácora de campo que permitió sistematizar la información recolectada.

Adicionalmente, se diseñó e implementó un conjunto de estrategias lúdicas basadas en metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en retos, las cuales fueron aplicadas en diferentes sesiones de trabajo. Estas actividades incluyeron dinámicas orientadas a la autoaceptación, la resiliencia y la autoconfianza, tales como juegos de afirmaciones positivas, actividades de expresión emocional, trabajo colaborativo y resolución de desafíos grupales, las cuales permitieron observar cambios en la interacción social, la participación y la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos. Los materiales utilizados incluyeron recursos didácticos como tarjetas, hojas de trabajo, material audiovisual, juegos y elementos recreativos que facilitaron la implementación de las actividades.

El procedimiento metodológico se desarrolló en tres fases. En la primera fase, se realizó un diagnóstico inicial mediante la aplicación del cuestionario de autoestima, con el objetivo de identificar el nivel de autovaloración de los estudiantes. En la segunda fase, se ejecutó la intervención pedagógica basada en estrategias lúdicas, organizada en sesiones planificadas que respondieron a objetivos específicos relacionados con el fortalecimiento de la autoestima. Finalmente, en la tercera fase, se llevó a cabo una evaluación final mediante la reaplicación del instrumento cuantitativo y el análisis de los registros cualitativos, con el fin de comparar los resultados y determinar el impacto de la intervención.

En cuanto al análisis de los datos, los resultados cuantitativos fueron procesados mediante estadística descriptiva, utilizando medidas como frecuencias, porcentajes y promedios que permitieron identificar tendencias en los niveles de autoestima. Por su parte, los datos cualitativos fueron analizados a través de un proceso de categorización, identificando

patrones recurrentes en las conductas y expresiones de los estudiantes durante las actividades lúdicas. Este análisis permitió complementar la información cuantitativa y ofrecer una interpretación más profunda de los resultados.

En relación con las consideraciones éticas, se garantizó el respeto a los principios de confidencialidad, anonimato y voluntariedad de la participación. Se solicitó el consentimiento informado a los representantes legales de los estudiantes, así como la autorización institucional para la realización del estudio. Asimismo, se aseguró que la información recolectada fuera utilizada exclusivamente con fines académicos, evitando cualquier tipo de perjuicio para los participantes. Se procuró también generar un ambiente de respeto y confianza durante el desarrollo de las actividades, promoviendo la libre expresión de los estudiantes.

Los criterios de inclusión consideraron a estudiantes matriculados en el nivel de educación básica, con asistencia regular a clases y disposición para participar en las actividades propuestas. Por otro lado, se excluyeron aquellos estudiantes que presentaban inasistencias recurrentes o que no contaban con la autorización de sus representantes legales. Estos criterios permitieron delimitar la muestra y garantizar la coherencia del estudio.

Finalmente, es importante señalar algunas limitaciones del estudio. Entre ellas se encuentra el tamaño reducido de la muestra, lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el uso de un muestreo no probabilístico puede introducir sesgos en la selección de los participantes. Otra limitación está relacionada con el tiempo de intervención, ya que un periodo más prolongado podría evidenciar cambios más significativos en la autoestima de los estudiantes. No obstante, a pesar de estas limitaciones, el estudio presenta un nivel adecuado de rigor metodológico y ofrece aportes relevantes para la comprensión de la relación entre la lúdica y la autoestima en el ámbito educativo.

En conjunto, la metodología empleada permitió abordar el fenómeno de estudio de manera integral, combinando técnicas y enfoques que fortalecen la validez de los resultados y aportan evidencia significativa sobre la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la autoestima en estudiantes de educación básica.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados obtenidos permitió evidenciar el impacto de la implementación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica. A partir de la aplicación de instrumentos cuantitativos y el registro cualitativo de observaciones durante la intervención, se organizaron los hallazgos en cinco tablas que reflejan de manera sistemática los cambios en distintas dimensiones de la autoestima. Estos resultados no solo responden a los objetivos planteados, sino que permiten establecer relaciones con los fundamentos teóricos y antecedentes investigativos, aportando evidencia relevante sobre la efectividad de la lúdica como estrategia pedagógica.

Tabla 1. Nivel de autoestima antes y después de la intervención

Nivel de autoestima	Pretest (%)	Postest (%)
Bajo	42%	13%
Medio	45%	39%
Alto	13%	48%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados presentados evidencian una mejora significativa en los niveles de autoestima de los estudiantes tras la implementación de las estrategias lúdicas. Inicialmente, predominaba un nivel medio y bajo de autoestima, lo cual coincide con contextos educativos donde las metodologías tradicionales limitan la participación activa y la construcción del autoconcepto. Posterior a la intervención, se observa un incremento notable en el nivel alto de autoestima, acompañado de una disminución considerable del nivel bajo, lo que sugiere que las actividades lúdicas generaron un impacto positivo en la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos.

Estos hallazgos son consistentes con lo planteado por investigaciones recientes que destacan la importancia de las metodologías activas en el desarrollo socioemocional (Vásquez, 2021; Díaz, 2022). Asimismo, se confirma que la lúdica, al promover espacios de interacción, motivación y expresión emocional, contribuye al fortalecimiento de la autoconfianza y la seguridad personal. En este sentido, los resultados respaldan la idea de que el aprendizaje significativo no solo implica la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias emocionales que influyen en el bienestar integral del estudiante.

Tabla 2. Dimensión de autoaceptación

Indicadores	Pretest (%)	Postest (%)
Se acepta físicamente	38%	72%
Expresa emociones con seguridad	41%	76%
Reconoce sus cualidades	35%	81%

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la dimensión de autoaceptación, los resultados muestran una evolución significativa en todos los indicadores evaluados. Antes de la intervención, los estudiantes presentaban dificultades para reconocerse positivamente y expresar sus emociones, lo que evidenciaba una baja valoración personal. Sin embargo, tras la aplicación de actividades lúdicas como afirmaciones positivas y dinámicas de expresión emocional, se observa un incremento sustancial en la capacidad de los estudiantes para aceptarse y valorarse.

Desde la perspectiva teórica, estos resultados se alinean con el planteamiento de que la autoestima se construye a partir de experiencias de reconocimiento, aceptación y éxito (Martín & Martín, 2023). Asimismo, las estrategias lúdicas implementadas permitieron generar un ambiente seguro y motivador, favoreciendo la expresión emocional y la construcción de una

autoimagen positiva. Este hallazgo también coincide con lo señalado en estudios previos, donde la lúdica facilita el desarrollo de habilidades emocionales al involucrar a los estudiantes en experiencias significativas y participativas.

Tabla 3. Dimensión de resiliencia

Indicadores	Pretest	Postest
	(%)	(%)
Afronta dificultades	33%	70%
Identifica fortalezas personales	29%	78%
Mantiene actitud positiva ante errores	36%	74%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados relacionados con la resiliencia evidencian una mejora considerable en la capacidad de los estudiantes para enfrentar situaciones adversas. Inicialmente, se identificaba una tendencia a evitar desafíos o a reaccionar negativamente frente al error; sin embargo, posterior a la intervención, los estudiantes demostraron mayor disposición para afrontar dificultades y reconocer sus propias fortalezas.

Este cambio puede explicarse a partir de la implementación de actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la resiliencia, como el trabajo colaborativo y la reflexión sobre experiencias personales. Estas dinámicas permitieron que los estudiantes comprendieran el error como una oportunidad de aprendizaje, fortaleciendo su capacidad de adaptación. En concordancia con estudios recientes, la lúdica favorece el desarrollo de la resiliencia al promover entornos de aprendizaje donde el error es aceptado y el esfuerzo es valorado (García & Rodríguez, 2021). De esta manera, se reafirma el papel de la lúdica como un medio eficaz para el desarrollo emocional.

Tabla 4. Dimensión de autoconfianza

Indicadores	Pretest (%)	Postest (%)
Participa activamente en clase	40%	82%
Toma decisiones con seguridad	34%	75%
Se enfrenta a nuevos retos	31%	79%

Fuente: Elaboración propia.

En la dimensión de autoconfianza, se evidencia un incremento significativo en la participación y seguridad de los estudiantes. Antes de la intervención, predominaban actitudes de timidez e inseguridad, lo que limitaba la participación en actividades académicas. No obstante, tras la aplicación de estrategias lúdicas basadas en retos, los estudiantes mostraron mayor iniciativa, disposición para participar y confianza en sus capacidades.

Este resultado se relaciona con el enfoque constructivista, el cual sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la experiencia activa del estudiante (López, 2023). Las

actividades lúdicas implementadas permitieron a los estudiantes enfrentarse a desafíos en un entorno seguro, lo que favoreció el desarrollo de su autoconfianza. Además, estos hallazgos coinciden con investigaciones que destacan el impacto positivo del aprendizaje basado en retos en el desarrollo de habilidades socioemocionales, fortaleciendo la autonomía y la toma de decisiones.

Tabla 5. Percepción de los estudiantes sobre las actividades lúdicas

Categoría	Frecuencia (%)
Motivación alta	87%
Aprendizaje significativo	82%
Mejora en relaciones sociales	79%
Disfrute de las actividades	91%

Fuente: Elaboración propia.

La percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas fue altamente positiva, destacándose niveles elevados de motivación, disfrute y aprendizaje significativo. Estos resultados reflejan que la lúdica no solo impacta en la autoestima, sino también en la actitud hacia el aprendizaje y la interacción social. Los estudiantes manifestaron sentirse más cómodos, participativos y seguros durante el desarrollo de las actividades.

Desde una perspectiva interpretativa, estos hallazgos permiten afirmar que la lúdica actúa como un mediador pedagógico que transforma el ambiente de aprendizaje, haciéndolo más inclusivo y dinámico. Este resultado coincide con lo planteado por estudios contemporáneos, donde se destaca que el juego facilita la interacción social, la cooperación y el desarrollo de habilidades emocionales. En este sentido, la novedad del estudio radica en evidenciar cómo la implementación sistemática de estrategias lúdicas puede generar cambios significativos en la autoestima y en la experiencia educativa de los estudiantes, aportando una perspectiva aplicativa que puede ser replicada en otros contextos educativos.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en el presente estudio evidencian que la implementación de estrategias lúdicas incide de manera significativa en el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica, lo cual permite confirmar la hipótesis planteada. La disminución de los niveles bajos de autoestima y el incremento del nivel alto tras la intervención reflejan que las actividades lúdicas generan cambios positivos en la autopercepción de los estudiantes. Este hallazgo se explica a partir del carácter participativo, motivador y experiencial de la lúdica, la cual propicia entornos de aprendizaje donde el estudiante se reconoce como protagonista de su propio proceso formativo. En este sentido, los resultados se alinean con la perspectiva constructivista, que sostiene que el aprendizaje se construye a través de la interacción activa con el entorno, favoreciendo no solo el desarrollo cognitivo, sino también el emocional (López, 2023).

En relación con la dimensión de autoaceptación, los resultados muestran que las estrategias lúdicas favorecen el reconocimiento personal, la expresión emocional y la valoración positiva de sí mismos. Este comportamiento coincide con lo planteado por Martín y Martín (2023), quienes sostienen que la autoestima se fortalece mediante experiencias que promueven el autorrespeto y la aceptación de las propias características. Las actividades basadas en afirmaciones positivas, expresión de emociones y reconocimiento de logros permitieron que los estudiantes construyan una autoimagen más saludable. En comparación con estudios previos, como el de Vásquez (2021), se observa una similitud en cuanto al impacto positivo de las estrategias socioemocionales; sin embargo, el presente estudio aporta un enfoque más dinámico al integrar la lúdica como eje central, lo cual incrementa la motivación y la implicación del estudiante en el proceso.

En cuanto a la resiliencia, los hallazgos evidencian que los estudiantes desarrollaron una mayor capacidad para enfrentar dificultades, reconocer sus fortalezas y asumir una actitud positiva frente al error. Este resultado se relaciona con el uso de estrategias lúdicas que promueven el trabajo cooperativo y la reflexión grupal, permitiendo resignificar el error como una oportunidad de aprendizaje. Desde la teoría, este resultado se vincula con los postulados del aprendizaje activo, donde el estudiante participa en la resolución de problemas reales, desarrollando habilidades de adaptación y afrontamiento. A diferencia de investigaciones tradicionales que abordan la resiliencia desde un enfoque más teórico, este estudio demuestra que su desarrollo puede potenciarse mediante experiencias prácticas y significativas dentro del aula.

Por otro lado, la dimensión de autoconfianza presentó mejoras sustanciales, evidenciadas en el incremento de la participación, la toma de decisiones y la disposición para asumir nuevos retos. Estos resultados confirman que la lúdica, especialmente cuando se articula con metodologías como el aprendizaje basado en retos, contribuye a que los estudiantes se enfrenten a situaciones desafiantes en un entorno seguro, fortaleciendo su seguridad personal. Este hallazgo coincide con lo expuesto por Díaz (2022), quien señala que las estrategias activas fomentan la autonomía y el desarrollo de habilidades socioemocionales. No obstante, el presente estudio amplía esta perspectiva al evidenciar que la lúdica no solo favorece la autoconfianza individual, sino también la interacción social, generando un aprendizaje más integral.

En lo que respecta a la percepción de los estudiantes, los altos niveles de motivación, disfrute y aprendizaje significativo confirman que la lúdica transforma el ambiente educativo, haciéndolo más atractivo y participativo. Este aspecto resulta clave, ya que la motivación es un factor determinante en el desarrollo de la autoestima. En este sentido, los resultados coinciden con lo planteado por García y Rodríguez (2021), quienes destacan que el juego favorece la interacción social y el bienestar emocional. Sin embargo, una diferencia importante radica en

que este estudio evidencia de manera empírica cómo estas percepciones se traducen en cambios concretos en la autoestima, lo cual fortalece su validez.

Desde una perspectiva interpretativa, los resultados permiten identificar una regularidad: la lúdica, cuando se aplica de manera planificada y sistemática, actúa como un mediador pedagógico que integra lo cognitivo y lo emocional, generando aprendizajes significativos y fortaleciendo la autoestima. Esta relación no es casual, sino que responde a principios pedagógicos donde el aprendizaje se vincula con la emoción, la experiencia y la interacción social. En este sentido, se puede generalizar que las estrategias lúdicas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también contribuyen al desarrollo integral del estudiante, lo cual constituye un aporte relevante para la educación contemporánea.

La novedad científica del presente estudio radica en la articulación de estrategias lúdicas específicas (autoaceptación, resiliencia y autoconfianza) con la medición sistemática de la autoestima, evidenciando su impacto en un contexto real de aula. A diferencia de otros estudios que abordan la lúdica de manera general, esta investigación propone una intervención estructurada y evaluable, lo que permite su replicabilidad en otros contextos educativos. Asimismo, se destaca su carácter aplicativo, ya que no solo describe el fenómeno, sino que propone soluciones concretas a una problemática educativa vigente.

En cuanto a su pertinencia, el estudio responde a las demandas actuales del sistema educativo, donde se prioriza el desarrollo de competencias socioemocionales como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las aplicaciones prácticas de los resultados son evidentes, ya que las estrategias lúdicas pueden ser incorporadas por los docentes como herramientas didácticas para fortalecer la autoestima y mejorar el clima escolar. Además, se abren perspectivas de investigación orientadas a explorar el impacto de la lúdica en otros niveles educativos, así como su relación con variables como el rendimiento académico, la convivencia escolar y la inteligencia emocional.

Finalmente, aunque los resultados son favorables, es importante considerar las limitaciones del estudio, como el tamaño de la muestra y el contexto específico en el que se desarrolló, lo que puede restringir la generalización de los hallazgos. No obstante, estas limitaciones no invalidan los resultados, sino que invitan a profundizar en futuras investigaciones que permitan ampliar el alcance del estudio. En conclusión, la evidencia obtenida confirma que la lúdica constituye una estrategia pedagógica eficaz para el fortalecimiento de la autoestima, consolidándose como un recurso clave para la educación integral en el siglo XXI.

CONCLUSIONES

Los hallazgos del estudio permiten sostener que la lúdica, cuando es aplicada de manera planificada y con intencionalidad pedagógica, constituye un recurso eficaz para el fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de educación básica. No se trata únicamente

de incorporar actividades recreativas en el aula, sino de estructurar experiencias de aprendizaje que integren lo emocional, lo social y lo cognitivo. En este sentido, la evidencia obtenida demuestra que la participación activa, la interacción y el reconocimiento dentro de entornos lúdicos favorecen procesos de autovaloración más sólidos, lo cual respalda la pertinencia de incorporar estas estrategias dentro de la práctica docente cotidiana.

Desde una postura crítica, los resultados permiten cuestionar los enfoques tradicionales de enseñanza que priorizan exclusivamente la transmisión de contenidos, dejando en un segundo plano el desarrollo socioemocional. La evidencia empírica obtenida sugiere que la ausencia de metodologías activas no solo limita el aprendizaje significativo, sino que también incide negativamente en la construcción de la autoestima. Por tanto, resulta necesario replantear las prácticas pedagógicas hacia modelos más integrales, donde la lúdica no sea considerada un complemento, sino un eje articulador del proceso educativo.

Asimismo, el estudio evidencia que dimensiones específicas de la autoestima, como la autoaceptación, la resiliencia y la autoconfianza, pueden ser fortalecidas mediante estrategias lúdicas diferenciadas. Esto implica que la intervención pedagógica no debe ser generalista, sino orientada a objetivos claros y evaluables. La consistencia entre los resultados obtenidos y los fundamentos teóricos confirma que el aprendizaje mediado por la experiencia, la emoción y la interacción social tiene un impacto directo en la construcción del autoconcepto, lo cual coincide con los principios del constructivismo y las teorías socioemocionales contemporáneas.

En términos aplicados, los resultados permiten afirmar que la lúdica no solo mejora la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos, sino que también transforma el clima de aula, favoreciendo relaciones más colaborativas y ambientes de aprendizaje más inclusivos. Esta doble incidencia —individual y colectiva— refuerza la idea de que la autoestima no se construye de manera aislada, sino en interacción constante con el entorno educativo. Por ello, la implementación de estrategias lúdicas adquiere relevancia no solo como herramienta didáctica, sino como componente esencial para la formación integral.

No obstante, los resultados también invitan a una reflexión sobre las condiciones necesarias para que estas estrategias sean efectivas. La planificación docente, la contextualización de las actividades y la continuidad de las intervenciones son factores determinantes que inciden en los resultados obtenidos. En este sentido, no basta con incorporar actividades lúdicas de manera esporádica; se requiere una integración sistemática dentro del currículo y una formación docente que permita su adecuada aplicación.

Finalmente, el estudio deja abiertas varias líneas de investigación que requieren ser profundizadas. Entre ellas, resulta pertinente indagar sobre la sostenibilidad de los efectos de la lúdica en la autoestima a largo plazo, así como su impacto en otros niveles educativos y en diferentes contextos socioculturales. Asimismo, surge la interrogante sobre cómo estas

estrategias pueden adaptarse a entornos virtuales o híbridos, considerando las transformaciones actuales en los sistemas educativos. De igual manera, sería relevante explorar la relación entre la lúdica, la autoestima y variables como el rendimiento académico, la convivencia escolar y la inteligencia emocional, con el fin de ampliar la comprensión de su impacto en la formación integral del estudiante.

En consecuencia, la investigación no solo aporta evidencia sobre la efectividad de la lúdica, sino que plantea la necesidad de continuar profundizando en su estudio, reconociendo su potencial como estrategia pedagógica transformadora dentro del ámbito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez Salvo, J. L. (2024). La creación de juegos de mesa como motor de la autoestima, identidad e inclusión en estudiantes con parálisis cerebral. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*.

Centeno Zárata, R. A., Quinsasamin Pillajo, G. A., & Medina Ruiz, I. V. (2024). Eficacia del aprendizaje basado en juegos (GBL) en el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación primaria. *Revista Neosapiencia*, 2(2), 53–70.

Crespo Asqui, J. D., & García Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *RIIED*, 8, 1–9.

Gil Fuentetaja, A. (2024). El desarrollo de la teoría de la mente y la autoestima: una situación de aprendizaje basada en el juego. Universidad de Valladolid.

Lucas Guadamud, L. A., & Agramonte Rosell, R. C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5474–5492.

Peñañiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández Sánchez, L. (2024). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje. *Revista InveCom*.

Tapia Bautista, A. A., & Mena Freire, M. A. (2024). Adicción a los videojuegos y la autoestima en adolescentes. *Pentaciencias*, 6(4), 221–233.

Vera Castillo, M. J., et al. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego en educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*.

Zambrano Berrones, L. (2024). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 147–165.

Méndez-Giménez, A., & García-Rodríguez, I. (2023). Predictores motivacionales de autoestima en el juego del recreo. *Retos*, 58.

Palacio Martínez, M., & Muñoz, M. A. (2023). El juego de roles como estrategia para fomentar la autoestima en la infancia. *Investigación y Acción*.

González-Grandon, X., Chao, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–270.

López-Fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2024). Learning and motivational impact of game-based learning. *arXiv*.

Mittmann, G., Barnard, A., Krammer, I., Martins, D., & Dias, J. (2022). LINA: A social augmented reality game supporting mental health. *arXiv*.

Romero, C., & Ventura, S. (2024). Educational data mining and learning analytics: An updated survey. *arXiv*.

Toda, A. M., et al. (2020). Analysing gamification elements in educational environments. *arXiv*.

García, L., & Rodríguez, P. (2021). Estrategias lúdicas y desarrollo socioemocional en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 45–60.

Díaz, M. (2022). Aprendizaje basado en juegos y autoestima en estudiantes de primaria. *Revista Educación y Desarrollo*, 16(2), 89–102.

Vásquez, J. (2021). Estrategias psicopedagógicas para el fortalecimiento de la autoestima escolar. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 12(1), 77–95.

Cuasapud, M., & Manguashca, L. (2023). La lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo integral. *Revista Científica Educativa Andina*, 5(2), 33–48.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles.

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior