

El juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía y la resolución de conflictos

Cooperative play as a playful strategy to promote empathy and conflict resolution

O jogo cooperativo como estratégia lúdica para promover a empatia e a resolução de conflitos

Navarro Rambay Elizabeth Ivonne¹
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
elizabeth.navarro@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-8708-3472>



Rodríguez Zambrano Arturo Damián²
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
arturo.rodriguez@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7017-9443>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1093>

Como citar:

Navarro, E. & Rodríguez, A. (2025). *El juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía en la resolución de conflictos*. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2), 1506-1526.

Recibido: 28/06/2025

Aceptado: 29/07/2025

Publicado: 30/09/2025

Resumen

La presente investigación aborda el impacto del juego cooperativo como estrategia lúdica para fomentar la empatía y la resolución de conflictos en la primera infancia, respondiendo a la necesidad de fortalecer habilidades socioemocionales desde los primeros años escolares. El propósito del estudio fue determinar si un programa de intervención basado en juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo de la empatía emocional y cognitiva, el comportamiento prosocial y la capacidad de resolución de conflictos en niños de cuatro y cinco años de un centro de educación inicial. Se aplicó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental pretest-posttest en una muestra de treinta niños, mediante un programa de intervención de tres semanas con actividades seleccionadas del programa de juegos cooperativos en educación inicial. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los niveles de empatía, mayor frecuencia de conductas prosociales, una reducción de comportamientos agresivos-pasivos y un avance parcial en las estrategias de resolución de conflictos. Estos hallazgos coinciden con estudios previos que demuestran la efectividad de metodologías lúdicas en el desarrollo emocional infantil. En conclusión, el estudio confirma que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta pedagógica eficaz para fomentar relaciones más empáticas y respetuosas, contribuyendo a la formación de una convivencia positiva en el ámbito educativo.

Palabras clave: Aprendizaje cooperativo, desarrollo socioemocional, empatía, juegos educativos, resolución de conflictos.

Abstract

This research addresses the impact of cooperative play as a recreational strategy for fostering empathy and conflict resolution in early childhood, responding to the need to strengthen socio-emotional skills from the earliest school years. The purpose of the study was to determine whether an intervention program based on cooperative games significantly influences the development of emotional and cognitive empathy, prosocial behavior, and conflict resolution skills in four- and five-year-old children in an early childhood education center. A quantitative approach was applied, with a pretest-posttest quasi-experimental design in a sample of thirty children, through a three-week intervention program with selected activities from the cooperative games program in early childhood education. The results showed significant improvements in empathy levels, a greater frequency of prosocial behaviors, a reduction in passive-aggressive behaviors, and partial progress in conflict resolution strategies. These findings are consistent with previous studies demonstrating the effectiveness of playful methodologies in children's emotional development. In conclusion, the study confirms that cooperative games can be an effective pedagogical tool for fostering more empathetic and respectful relationships, contributing to the development of positive coexistence in the educational setting.

Keywords: Cooperative learning, socioemotional development, empathy, educational games, conflict resolution.

Resumo

Esta pesquisa aborda o impacto do jogo cooperativo como estratégia recreativa para fomentar a empatia e a resolução de conflitos na primeira infância, respondendo à necessidade de fortalecer as habilidades socioemocionais desde os primeiros anos escolares. O objetivo do estudo foi determinar se um programa de intervenção baseado em jogos cooperativos influencia significativamente o desenvolvimento da empatia emocional e cognitiva, do comportamento pró-social e das habilidades de resolução de conflitos em crianças de quatro e cinco anos de idade em um centro de educação infantil. Foi aplicada uma abordagem quantitativa, com um delineamento quase experimental pré-teste-pós-teste em uma amostra de trinta crianças, por meio de um programa de intervenção de três semanas com atividades selecionadas do programa de jogos cooperativos na educação infantil. Os resultados mostraram melhorias significativas nos níveis de empatia, uma maior frequência de comportamentos pró-sociais, uma redução nos comportamentos passivo-agressivos e um progresso parcial nas estratégias de resolução de conflitos. Esses achados são consistentes com estudos anteriores que demonstram a eficácia de metodologias lúdicas no desenvolvimento emocional de crianças. Concluindo, o estudo confirma que os jogos cooperativos podem ser uma ferramenta pedagógica eficaz para fomentar relacionamentos mais empáticos e respeitosos, contribuindo para o desenvolvimento de uma convivência positiva no ambiente educacional.

Palavras-chave: Aprendizagem cooperativa, desenvolvimento socioemocional, empatia, jogos educativos, resolução de conflitos.

Introducción

En el mundo tan diverso y a menudo complicado que se vive actualmente hoy en día, se aprende a convivir en paz, siendo una habilidad que se necesita desarrollar. Ahí es donde entra el juego cooperativo como una herramienta que permite que los alumnos se involucren de verdad, se escuchen unos a otros y trabajen juntos para conseguir una meta común. Esto no solo fortalece sus relaciones, sino que también crea un ambiente de convivencia mucho mejor.

De hecho, estudios recientes como los de Sohrabi (2021) muestra que cuando los niños participan en juegos cooperativos, su empatía aumenta y la agresividad disminuye. Esto se debe al obtener como resultado aulas más tranquilas y espacios de aprendizaje donde todos se sienten más seguros. Además, Li et al. (2023) argumentan que desde un enfoque participativo el juego cooperativo no solo fomenta el trabajo en equipo, sino que también enseña de forma natural valores tan importantes como el respeto, la unidad y la resolución pacífica de problemas,

estableciendo esta acción como una pieza clave para el desarrollo emocional y social saludable de nuestros niños.

De igual manera, lo que se está viendo en todas partes del mundo, desde los problemas entre niños y adolescentes en las escuelas son cada vez más frecuentes y, tristemente, más serios, por lo que se evidencia según una publicación realizada por la UNESCO (2023) en el Consejo Consultivo Científico y Técnico en París, muestra que uno de cada tres estudiantes de entre 13 y 15 años ha sufrido acoso escolar hace poco. Esto evidencia claramente que hay una dificultad enorme para resolver los conflictos de una forma pacífica y empática. Además, ese mismo informe, revela que un 32% de los estudiantes han estado metidos en situaciones donde lo que manda es la competencia y la exclusión, no la colaboración. Determinando que esto no solo golpea el bienestar emocional de los chicos, sino que también afecta su rendimiento escolar y cómo se desarrollan socialmente.

Ante este panorama, diferentes estudios coinciden en algo: necesitamos incorporar estrategias divertidas que fomenten los valores de la convivencia, y aquí es donde el juego cooperativo entra en escena como una herramienta realmente efectiva para fortalecer la empatía y evitar que surjan actitudes violentas. No obstante, Maravé et al. (2022) demuestran que los programas educativos que se basan en dinámicas cooperativas reducen los comportamientos agresivos y, a cambio, aumentan las conductas prosociales.

No obstante, según un estudio realizado por Trigos y Urrea (2024) evidencia que en Colombia como en América Latina: los problemas en las escuelas y la falta de habilidades como la empatía, siendo un tema que está creciendo y afecta directamente cómo aprenden los infantes, estableciendo que casi el 40% de los estudiantes de la región han vivido algún tipo de acoso, ya sea físico o psicológico, en el último año, esto representado como un síntoma directo que afecta la empatía.

Sin embargo, López et al. (2019) afirman que un ambiente escolar que no es propicio, puede afectar al desarrollo emocional de los estudiantes, pero aún más su rendimiento académico, que debido a los niveles de violencia escolar, demostrados en varios países de la región son preocupantes, argumentan que es necesario establecer estrategias que fortalezcan la convivencia y nos ayuden a resolver conflictos de manera pacífica.

Consecuentemente, Lin et al. (2024), ponen en manifiesto que pese a diversos esfuerzos con programas de educación emocional alineados a la aplicación de juegos pedagógicos, deductivos, cooperativas y colaborativos, muchas escuelas carecen de recursos o de métodos que realmente involucren a los estudiantes. Esto demuestra que entidades gubernamentales o particulares no priorizan este tipo de estrategias como es el juego cooperativo, que permita a los niños a aprender a través de la experiencia, en un ambiente que divertido y seguro.

De todos modos, Quintana et al. (2025) en su estudio realizado en escuelas públicas de Perú y Chile, demuestran claramente que después de hacer actividades de juego cooperativo durante solo ocho semanas, la empatía entre los estudiantes se incrementó en un 35%, y además, los reportes de conflictos bajaron en un 42%. Esto demuestra que la aplicación de los juegos, presenta un rol fundamental para mediar conflictos e incrementar la empatía, al aplicar estrategias sencillas, bien pensadas, que pueden tener un impacto significativo, contribuyendo a la formación de niños más solidarios, más respetuosos y que sepan resolver sus diferencias sin necesidad de recurrir a la violencia.

No obstante, en Ecuador, Jordán et al. (2021) en su investigación demuestran que en diversas instituciones educativas se presenta un problema serio con la convivencia escolar, esto se ve reflejado en altos números de violencia verbal, física y psicológica entre los mismos estudiantes. Así mismo, el Observatorio Digital Ecuador (2021) afirma que más del 60% de los casos reportados tienen que ver con conflictos entre compañeros, siendo los más comunes las

agresiones verbales y el acoso escolar, esto no solo afecta cómo se sienten los estudiantes, sino que también pone en riesgo su aprendizaje y cómo se desarrollan socialmente.

Inclusive, Ratu et al. (2020), en su estudio reafirman que a pesar que hay reglas y programas que buscan promover una cultura de paz, en la práctica, muchas escuelas no tienen las herramientas necesarias para trabajar habilidades tan importantes como la empatía y la resolución pacífica de conflictos directamente en el aula; En este contexto, Manzano et al. (2021) expresa que, el juego cooperativo aparece como una estrategia realmente valiosa, pero que todavía no se ha explorado lo suficiente en el sistema educativo, demostrando que las formas tradicionales de enseñar, que se enfocan en la competencia y la disciplina, no están logrando mejorar la convivencia en las escuelas.

Concurrentemente, un análisis que hizo Flores et al. (2024) donde revelan algo clave, que el 45% de los docentes creen que a sus estudiantes les cuesta mucho ponerse en el lugar del otro, y esto influye directamente en cómo manejan los conflictos, que desde una perspectiva centrada la falta de empatía puede ser un distractor director o una falta de valores. A ello Iswinarti y Hidayah (2020), refieren que el incluir actividades de juego cooperativo en el día a día escolar podría ser una alternativa muy concreta. Esto ayudara a fortalecer la empatía y a reducir la agresividad, contribuyendo a formar comunidades educativas más sanas, inclusivas y solidarias. Desde un aspecto analítico focal se puede comprender que es necesario aplicar enfoques educativos centrados en el juego, como una vía efectiva para transformar las escuelas en lugares mucho más empáticos y seguros para todos.

En cuanto al desarrollo literario basado en el análisis de antecedentes investigativos de estudios que comprende el juego cooperativo como estrategia pedagógica. Asmara y Rulyansah (2024) estudian en Indonesia el impacto de juegos educativos cooperativos en niños de 6 a 8 años. A través de observación y entrevistas en dos escuelas, descubren que estas prácticas

mejoran notablemente la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y la autorregulación, fortaleciendo la capacidad de resolver conflictos en contextos escolares

De igual manera, al enmarcar a la empatía en el desarrollo infantil, Kappelmayer et al. (2022) realizan un estudio cuasi-experimental con pretest y posttest en Buenos Aires, dirigido a niños de 9 años. Su intervención, centrada en el cultivo de compasión y empatía, resultó en mejoras significativas en altruismo y cohesión social, con tamaños del efecto de moderado a grande.

Así mismo, la resolución de conflictos interpersonales, bajo una investigación realizada por Asmara y Rulyansah (2024) nuevamente muestran que los juegos educativos promueven en niños de primaria el uso de estrategias de negociación y control impulsivo, alcanzando aumentos del 30 % en conductas colaborativas durante situaciones conflictivas.

Consecuentemente, al hablar de las habilidades socioemocionales, en una investigación realizada por Alotaibi (2024), en su metaanálisis de aprendizaje basado en juegos para la educación infantil, encuentran efectos moderados a grandes ($g \approx 0,35-0,46$) en el desarrollo emocional, social, motivación y compromiso, mostrando claramente que los juegos refuerzan las habilidades socioemocionales

De modo accesorio, se puede conocer que la aplicación de intervención con pretest y posttest, según una investigación realizada por Onwuka (2024), el cual aplica un diseño cuasi-experimental con pretest y posttest en Nigeria, evaluando el efecto de una intervención de interacción social en estudiantes de secundaria. Los resultados muestran un aumento estadísticamente significativo en la empatía tras la actividad. Esto puede determinar que es importante gestar un programa que apremie una consolidación estratégica para desarrollar habilidades emocionales en estudiantes, que les permita mantener acciones empáticas y una resolución de conflictos dentro del aula.

La presente investigación se justifica por la necesidad urgente de fortalecer la convivencia escolar a través del desarrollo de habilidades socioemocionales, especialmente la empatía y la resolución pacífica de conflictos, en niños de educación básica. En contextos educativos como el ecuatoriano y latinoamericano en general, los conflictos interpersonales, el acoso escolar y la falta de habilidades para manejar emociones siguen siendo problemáticas frecuentes que afectan negativamente el bienestar y el aprendizaje de los estudiantes. Frente a esta realidad, el juego cooperativo se presenta como una estrategia lúdica con gran potencial educativo, capaz de generar espacios de interacción positiva, fomentar el respeto mutuo y promover la construcción de vínculos saludables entre los niños.

Este estudio, al aplicar un programa de intervención basado en juegos cooperativos y evaluarlo mediante un diseño cuasi-experimental con pretest y posttest, busca aportar evidencia empírica sobre su impacto real en el desarrollo de la empatía y las habilidades para resolver conflictos, ofreciendo así una alternativa práctica y significativa para docentes, instituciones y políticas educativas orientadas a la formación integral del estudiante.

El presente estudio se establece bajo el objetivo: Determinar el impacto de un programa de juegos cooperativas como estrategia lúdica y su influencia en el desarrollo de la empatía, resolución de conflictos y habilidades socioemocionales en contextos educativos.

Metodología

En cuanto al diseño del estudio fue cuasiexperimental, ya que se creó mediante la administración de un pretest y un Posttest a un solo grupo. En el entorno educativo, considerando que este tipo de diseño permitió observar el impacto de la intervención sin necesidad de un grupo de control, así mismo se evaluó los resultados desde la aplicación directa de los instrumentos para conocer los niveles de empatía, como también evidenciar la capacidad de resolución de conflictos antes y después de la implementación del programa.

Los instrumentos que se emplearon para la recolección de información fueron en base a las variables, contuvieron dos momentos. Una encuesta aplicada a padres sobre los datos sociodemográficos de cada infante, la dinámica y ambiente familiar y la observación, realizada a partir de una ficha de observación realizada y validada por Auyeung et al. (2009), la misma que consta de 55 ítems observacionales, por lo que fue preciso realizar una adaptación al contexto temático, tomando a consideración 18 ítems alienados a las variables de estudio.

Basados en este ejercicio, se realizó el análisis factorial exploratorio de estas observaciones presentó la estructura del trabajo a tres factores subyacentes en los datos, que explican el 87% de la varianza, que se pueden interpretar como se observa en la tabla 1:

Tabla 1.
Operativización de Variables

Factor	Definición Conceptual	Indicadores
Factor 1: Comportamiento Prosocial y Empatía Emocional	Capacidad de sentir y responder a las emociones de los demás, manifestada a través de acciones de ayuda y preocupación.	- Se entristece cuando ve a otros niños sufrir o llorar - Se preocupa por cómo se siente un compañero que no ha sido invitado a una fiesta - Escucha las opiniones de otros, incluso cuando son diferentes a las suyas - Cuando juega con otros niños, puede respetar su turno y compartir juguetes - Le gusta ayudar a los nuevos alumnos a integrarse en la clase - Le gusta cuidar a otras personas – - Se da cuenta fácilmente cuando otra persona quiere iniciar una conversación con él/ella - Se da cuenta rápidamente cuando alguien está bromeando
Factor 2: Empatía Cognitiva y Comportamiento Agresivo-Pasivo	Capacidad de comprender la perspectiva y el estado mental de los demás, que puede manifestarse junto con comportamientos no siempre prosociales, incluyendo agresividad o pasividad.	- Se altera mucho cuando ve sufrir a un animal - Dice cosas como “Si no me das, te pego” o “Ya no seré tu amigo”
Factor 3: Autorregulación y Resolución de Conflictos	Habilidad para manejar las propias emociones y comportamientos, así como para resolver desacuerdos con otros de manera constructiva y adaptativa.	- Cuando está molesto, tira o rompe juguetes o materiales - Se aleja sin decir nada cuando tiene un

La población estuvo conformada por 28 niños y niñas, estos comprenden edades de entre 4 y 5 años de edad, mismos que se encuentran legalmente matriculados en un Centro de Educación Inicial, seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia.

El estudio se desarrolló en tres fases:

1. Diagnóstico mediante pretest y observación de habilidades socioemocionales con apoyo docente.
2. Intervención con un programa de juegos cooperativos y registro de conductas sociales en el aula.
3. Evaluación final con Postest para comparar cambios en empatía y resolución de conflictos.

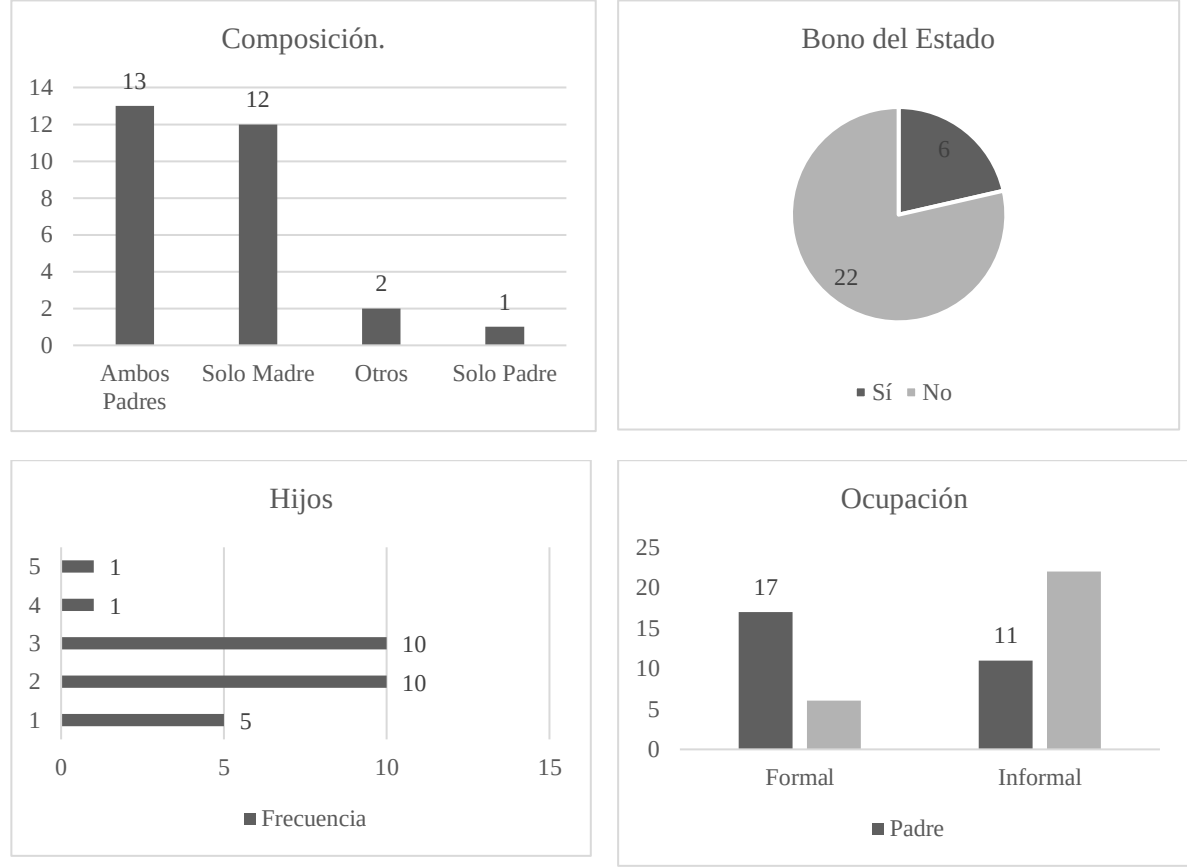
Se aplicó el análisis estadístico, que se lo realizó a través del Software Estadístico Jamovi, en su versión 2.6.44. Se hicieron análisis descriptivos, prueba de chi cuadrado y t de Studentt para comparar el pretest y el Postest. Adicionalmente se utilizó la prueba de Wisconsin y de Intervalo de Confianza a través de una Calculadora de diferencias significativas entre pretest y Postest (Rodríguez, 2024).

Resultados

A continuación, se presentan un análisis descriptivo de la población.

En la figura se observa una muestra configurada por niños que viven con ambos padres (13), o solo con la madre (12), y un caso con solo padre. Seis (6) familias recibe apoyo estatal. La mayoría de las familias tienen (10) hogares tienen 2 y 3 hijos, siendo un total de veinte (20), respectivamente. Finalmente, se observa que la mayoría de los padres (17) tienen una ocupación formal, en comparación con las madres cuya ocupación es informal.

Figura 1.
Descripción de la Muestra



Nota: Datos proporcionados mediante el levantamiento de información a los niños y niñas, Navarro y Rodríguez (2025)

Según la encuesta aplicada, los padres manifestos cuyos hijos no presentan situaciones aislamiento ni manifestaciones de conflictos intrafamiliares. Del mismo modo, los datos arrojan que no hay una asociación (χ^2 : 15.56 con $p = 0.212$) estadísticamente significativa para afirmar que hay asociación entre el nivel educativo y el rango de ingresos familiares.

A continuación, se presenta una tabla que resume la proporción de varianza explicada por cada factor y las correlaciones entre ellos. Las medidas de confiabilidad (como el Alpha de Cronbach) no se calculan directamente para los factores en un Análisis Factorial Exploratorio, sino para las escalas o constructos formados por los ítems que cargan en cada factor. Por lo tanto, no se incluyen en esta tabla 2.

Tabla 2.
Resultados de Análisis Factorial Exploratorio

Factor	Varianza Explicada (%)	Varianza Acumulada (%)	Correlación con Factor 1	Correlación con Factor 2	Correlación con Factor 3
Factor 1	36.96	36.96	1.00	-0.09	0.05
Factor 2	26.71	63.67	-0.09	1.00	-0.19
Factor 3	23.45	87.12	0.05	-0.19	1.00

Nota: Resultados obtenidos mediante las varianzas y correlaciones de tres factores exploratorio, Navarro y Rodríguez (2025)

En las Tablas 3, 4 y 5 se presentan los resultados del análisis de diferencias de medias mediante la prueba t de Student para muestras pareadas. En el Factor de Comportamiento Prosocial y Empatía Emocional (Tabla 3), todos los ítems muestran incrementos notables en las medias posttest, con diferencias estadísticamente significativas (valor $p = 0.00$ en todos los casos). Esto indica un aumento en la capacidad de los niños para comprender y responder emocionalmente ante las emociones de otros, compartir, ayudar y establecer vínculos sociales positivos. Como se representa, el ítem "Se preocupa por cómo se siente un compañero que no ha sido invitado a una fiesta" aumentó en 1.07 puntos, una diferencia considerable que refleja mayor sensibilidad interpersonal.

Tabla 3.
Pre y Posttest en el Factor de Comportamiento Prosocial y Empatía Emocional

Ítem	Media Pretest	Media Posttest	Diferencia de Medias	Valor p
Se entristece cuando ve a otros niños sufrir o llorar	1.71	2.36	0.64	0.00
Se preocupa por cómo se siente un compañero que no ha sido invitado a una fiesta	1.57	2.64	1.07	0.00
Escucha las opiniones de otros, incluso cuando son diferentes a las suyas	1.75	2.57	0.82	0.00
Cuando juega con otros niños, puede respetar su turno y compartir juguetes	1.63	2.50	0.88	0.00
Le gusta ayudar a los nuevos alumnos a integrarse en la clase	1.61	2.36	0.75	0.00
Le gusta cuidar a otras personas	1.57	2.39	0.82	0.00
Se da cuenta fácilmente cuando otra persona quiere iniciar una conversación con él/ella	1.82	2.75	0.93	0.00
Se da cuenta rápidamente cuando alguien está bromeando	1.86	2.61	0.75	0.00

Nota: Resultados obtenidos mediante el Pre y Posttest en el Factor de Comportamiento Prosocial y Empatía Emocional, Navarro y Rodríguez (2025)

En el Factor de Empatía Cognitiva y Comportamiento Agresivo-Pasivo (Tabla 4), se observa una doble evolución: por un lado, un aumento en la empatía cognitiva, que en el ítem ("Se preocupa cuando otros niños se disgustan", con un aumento de 0.64), y por otro, una disminución significativa en conductas agresivas o pasivas. Ítems como -Dice cosas como "Si no me das, te pego" o "Se enoja y grita cuando algo no le sale como quiere", presentaron descensos de -0.57, con valores $p = 0.00$, lo que refleja una reducción de comportamientos disruptivos, efecto directo de la interacción cooperativa promovida por el programa.

Tabla 4.
Pre y Postest en el Factor de Empatía Cognitiva y Comportamiento Agresivo-Pasivo

Ítem	Media Pretest	Media Postest	Diferencia de Medias	Valor p
Se altera mucho cuando ve sufrir a un animal	1.86	2.43	0.57	0.00
Dice cosas como "¡Si no me das, te pego!" o "¡Ya no seré tu amigo!"	2.04	1.46	-0.57	0.00
Se queda callado o con gesto triste, pero no dice lo que le molestó	1.68	1.21	-0.46	0.00
Se enoja y grita cuando algo no le sale como quiere	2.11	1.54	-0.57	0.00
Cuando un compañero no le da lo que quiere lo empuja	2.18	1.65	-0.53	0.00
Se preocupa cuando otros niños se disgustan	1.61	2.25	0.64	0.00

Nota: Resultados obtenidos mediante el análisis del Pre y Postest en el Factor de Empatía Cognitiva y Comportamiento Agresivo-Pasivo, Navarro (2025).

Por su parte, en el Factor de Autorregulación y Resolución de Conflictos (Tabla 5), los datos muestran una mejora moderada, con avances especialmente en ítems que implican mediación y diálogo, como "Propone turnarse o compartir el juguete" (diferencia = 0.93) y "Llama a la docente cuando no puede solucionar un problema" (diferencia = 0.68), ambos con valores p significativos. Sin embargo, otros ítems como "Se aleja sin decir nada" o "Conversa con el compañero cuando tienen un problema" no reflejan diferencias estadísticamente significativas ($p > 0.05$), lo que sugiere que estas competencias podrían necesitar intervenciones más prolongadas para consolidarse. Además, tres ítems no alcanzan significancia estadística:

- “Se aleja sin decir nada cuando tiene un problema con otro niño” ($p = 0.60$),
- “Conversa con el compañero cuando tienen un problema” ($p = 0.19$), y
- “Cuando está molesto, tira o rompe juguetes o materiales” ($p = 0.02$).

Tabla 5.

Pre y Posttest en el Factor de Autorregulación y Resolución de Conflictos

Ítem	Media Pretest	Media Posttest	Diferencia de Medias	Valor p
Cuando está molesto, tira o rompe juguetes o materiales	1.64	1.39	-0.25	0.02
Se aleja sin decir nada cuando tiene un problema con otro niño	1.75	1.86	0.11	0.60
Llama a la docente cuando no puede solucionar un problema con otro niño	1.54	2.21	0.68	0.00
Propone turnarse o compartir el juguete para que todos puedan jugar	1.54	2.46	0.93	0.00
Conversa con el compañero cuando tienen un problema	1.29	1.71	0.41	0.19
Acepta lo que diga el otro niño sin expresar su opinión o necesidad	1.79	1.32	-0.46	0.00

Nota: Resultados obtenidos del pre y postres de autoregulación y resolución de conflictos, Navarro y Rodríguez (2025).

En cuanto a los datos estadísticos relevantes del análisis Pretest vs Posttest, en la (tabla 6) se observan estadísticos para los 14 indicadores. En primera instancia, a través de la prueba de Intervalo de Confianza, se nota una mejora significativa entre el pretest y el Posttest, con un aumento de la media de 1.78 a 2.19, lo que representa una diferencia de 0.41 puntos. El valor t fue de 2.42 y el tamaño del efecto según g de Hedges fue 1.04, indicando un efecto grande. En términos de rangos, se observaron 10 rangos positivos frente a 4 negativos, sin empates. En la misma línea, el análisis con la prueba de Wilcoxon corroboró estos hallazgos, con un valor p de 0.0110 y un tamaño del efecto de 0.68, también catalogado como grande. Además, el intervalo de confianza para la diferencia de medias se situó entre 0.08 y 0.74, y dado que la media Posttest (2.19) supera el límite superior, se confirma que el cambio es significativo y no atribuible al azar.

Tabla 6.
 Datos Estadísticos Relevantes del Análisis Pretest vs Posttest

Estadístico	Valor
Tamaño de muestra (N)	14
Media Pretest	1.78
Media Posttest	2.19
Diferencia de Medias (Post - Pre)	0.41
Desviación Estándar	0.63
Margen de Error	0.33
Nivel de Confianza	95%
Valor t	2.42
g de Hedges (tamaño del efecto)	1.04 (grande)
Rango positivo	10
Rango negativo	4
Empates	0
Estadístico Wilcoxon (W)	93.00
Estadístico Z	2.54
Valor p (Wilcoxon)	0.0110
Tamaño del efecto (r)	0.68 (grande)
Intervalo de Confianza	[0.08, 0.74]

Nota, Calculado en Rodríguez (2024)

Los datos presentados, muestran la efectividad del programa de juegos cooperativos implementado durante tres semanas en niños de 4 y 5 años, donde se evidencio avances significativos en empatía emocional y cognitiva, comportamiento prosocial, disminución de conductas agresivas-pasivas y desarrollo parcial en estrategias de resolución de conflictos. Con ello se determina que tiene un efecto global que fue estadísticamente significativo y de gran magnitud, lo cual valida la intervención como una estrategia educativa pertinente para fortalecer habilidades socioemocionales en la primera infancia.

Discusión

Basados en el cumplimiento del objetivo de la investigación, se pudo determinar el impacto de un programa de juegos cooperativos como estrategia lúdica en el desarrollo de la empatía, la resolución de conflictos y las habilidades socioemocionales en contextos educativos. Desde el análisis comparativo entre el pretest y el posttest que evidenció mejoras significativas en la empatía emocional y cognitiva, así como en comportamientos prosociales,

reducción de conductas agresivo-pasivas y avances en estrategias de autorregulación y resolución de conflictos. De igual manera, el efecto observado fue alto y estadísticamente significativo, lo que, valida empíricamente la efectividad del programa implementado, confirmando que el uso intencionado del juego cooperativo promueve el desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años.

No obstante tomando como referencia algunos estudios a modo de afirmación o contraposición, se puede determinar que el enfoque en juegos cooperativos como vía para fortalecer la empatía emocional en niños pequeños está respaldado por diversas evidencias. Futterer et al. (2023) observaron que la interacción entre pares en programas inclusivos propicia empatía incluso en niños con discapacidades visuales, destacando la importancia del juego compartido. De forma similar, el metaanálisis de Hosokawa et al. (2024) en contextos de aprendizaje socioemocional (SEL) concluye que programas adaptados al desarrollo infantil mejoran significativamente la regulación emocional, cooperación y empatía en niños de 4 a 5 años. Por su parte, Landaeta et al. (2024) teorizan que los juegos cooperativos enriquecen los valores prosociales y la convivencia en el aula, planteando al juego como un modo de cultivo empático constructivo.

De igual manera, en base a la variable sobre reducción de conductas agresivas o pasivas mediante dinámicas cooperativas, los resultados también resultan consistentes con la literatura. Laakso et al. (2021) reportan disminuciones significativas en comportamientos disruptivos cuando se promueve el juego cooperativo dentro de entornos inclusivos. Asimismo, la investigación de Garaigordobil et al. (2022) sobre intervenciones con juegos creativos destacó que la participación en juegos colaborativos reduce comportamientos negativos y mejora la resolución social de conflictos. Por último, Hikmah et al. (2024) señalan que la falta de tiempo libre para el juego en entornos preescolares limita la práctica de mecanismos cooperativos, enfatizando que actividades bien diseñadas pueden corregir estos déficits. Estos resultados

literarios pueden determinar que, si se presentan reducciones importantes, que dentro del estudio según frases como “te pego” y conductas impulsivas, tienen lineamientos con los resultados de los estudios presentados.

Así mismo, en cuanto al papel del juego en la autorregulación y resolución de conflictos, estudios recientes también evidencian impacto positivo, aunque matizado. Para Li et al. (2023) los juegos cooperativos favorecen la autorregulación conductual y fortalecen relaciones docentes–alumnos mediante interacciones dialogadas. Por otro lado, el estudio de Hosokawa et al. (2024) muestra que, si bien la empatía y cooperación mejoran tras programas SEL, las habilidades de resolución de conflictos requieren sesiones más prolongadas para consolidarse plenamente. Además, el estudio de Li y Zhang (2023) resalta que los juegos entre pares también fomentan estrategias cognitivas prosociales útiles para solucionar problemas interpersonales. Estos hallazgos coinciden: observamos mejoras en ítems como compartir turno y llamar a la docente, aunque otros comportamientos no lograron cambios significativos tras solo tres semanas de intervención.

Conclusión

El presente estudio se desarrolló sin contratiempos significativos, ya que no se identificaron limitaciones durante su ejecución, además el proceso metodológico se cumplió según lo planificado, con una participación constante de los niños y el acompañamiento adecuado del personal educativo del centro. Considerando la aplicación del programa de juegos cooperativos se realizó en su totalidad dentro del periodo establecido, permitiendo la recolección completa de datos en las fases de pretest y posttest, siendo favorable, debido a que contribuyó a la validez interna del estudio y al análisis confiable de los resultados obtenidos.

Se pudo concluir que el programa de juegos cooperativos tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la empatía emocional y cognitiva en niños de 4 y 5 años, como lo evidencian los aumentos sustanciales en las medias del pretest al posttest en ítems relacionados con el

reconocimiento y respuesta emocional hacia otros, que desde el factor de comportamiento prosocial mostró un efecto estadísticamente significativo y un tamaño del efecto, confirmando que la estrategia lúdica fue eficaz para fortalecer la sensibilidad y comprensión emocional, alineándose con la variable “empatía” del objetivo.

Se logró evidenciar una disminución notable en conductas agresivas-pasivas y un mejor manejo de impulsos, lo que indica un avance importante en la autorregulación emocional, que desde el factor de empatía cognitiva y comportamiento agresivo-pasivo, se evidenciaron reducciones significativas en expresiones de agresión verbal y física, con diferencias de medias negativas destacables, lo que respalda la influencia positiva del programa en el desarrollo de habilidades socioemocionales, particularmente en el control de la conducta y expresión emocional adaptativa.

Se observó una mejora parcial en la resolución de conflictos, no todos los ítems asociados a este factor alcanzaron significancia estadística, debido a que hubo avances en habilidades como turnarse o solicitar ayuda a un adulto, otros ítems como conversar con el compañero o alejarse sin decir nada no mostraron cambios significativos, lo que pudo determinar que, aunque el programa contribuyó al desarrollo de competencias socioemocionales, se requieren intervenciones más prolongadas o complementarias para consolidar habilidades complejas de mediación y comunicación en conflictos.

Esta investigación representa un valioso aporte para futuras iniciativas orientadas al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en la primera infancia, demostrando empíricamente la efectividad de los juegos cooperativos como estrategia lúdica, se establece una base teórica y metodológica que puede ser replicada y adaptada en otros contextos educativos, que desde los hallazgos obtenidos invitan a seguir explorando intervenciones tempranas que fomenten la empatía, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos,

elementos fundamentales para el desarrollo integral de los niños y para la construcción de una convivencia armónica desde edades tempranas.

Referencias bibliográficas

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Asmara, B., & Rulyansah, A. (2024). Play to Resolve: Educational Games as a Pathway to Conflict Resolution for Early Learners. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3781–3792. <https://www.journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/5528>
- Auyeung, B., Wheelwright, S., Allison, C., Atkinson, M., Samarawickrema, N., & Baron-Cohen, S. (2009). The children's empathy quotient and systemizing quotient: Sex differences in typical development and in autism spectrum conditions. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 39(11). <https://doi.org/10.1007/s10803-009-0772-x>
- Flores-Santander, M. A., Chávez-Silva, A. M., García-Cobas, R., & Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *MQRInvestigar*, 8(2 SE-Artículos), 1679–1707. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1679-1707>
- Futterer, J. N., Bulotsky-Shearer, R. J., De Angelis, L., Ullery, M. A., Pena, A., Bayuk, J., & Jacko, V. (2023). Associations Between Peer Play Interactions and Empathy within an Early Childhood Inclusion Program for Children with Visual Impairment. *Early Childhood Education Journal*, 51(5). <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01344-z>
- Garaigordobil, M., Berrueto, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program." *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Hikmah, H., Wongsonadi, K., Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media. *Asian Journal of Social and Humanities*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59888/ajosh.v3i3.460>
- Hosokawa, R., Matsumoto, Y., Nishida, C., Funato, K., & Mitani, A. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood: intervention study on the effectiveness of social and emotional learning. *BMC Psychology*, 12(1), 761. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02280-w>
- Iswinarti, I., & Hidayah, N. (2020). Empathy enhancement through group play therapy to reduce aggressive behavior. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.29210/147900>
- Jordán Buenaño, J. E., Jiménez Sánchez, Á., & López Paredes, M. A. (2021). Violencia y

- mediación escolar en adolescentes ecuatorianos. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i3.2656>
- Kappelmayer, Marcela, Czar, Andrea, Tresca, Maria, D'Adamo, Paola, & Lozada, Mariana. (2022). A school intervention promotes compassion, empathy and social relationships in children. *School Psychology International*, 44(5), 515–532. <https://doi.org/10.1177/01430343221145668>
- Laakso, N. L., Korhonen, T. S., & Hakkarainen, K. P. J. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Computers and Education*, 174. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104308>
- Landaeta-Torres, V., Candia, C., Pulgar, J., Fábrega, J., Varela, J. J., Yaikin, T., Monge, C., & Rodriguez-Sickert, C. (2024). Game theory in the classroom: low cooperative relationships identify bullying patterns in elementary schools. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1101. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03493-5>
- Li, H., & Zhang, Q. (2023). Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Thoughts and Prosocial Behaviors. *Social Science Computer Review*, 41(3). <https://doi.org/10.1177/08944393211069599>
- Li, J., Lin, Y., Sun, M., & Shadiev, R. (2023). Socially shared regulation of learning in game-based collaborative learning environments promotes algorithmic thinking, learning participation and positive learning attitudes. *Interactive Learning Environments*, 31(3). <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1857783>
- Li, Y., Deng, T., Thurston, M. D., & Kanske, P. (2023). Affective empathy mediates the positive effect of prosocial video games on young children's sharing behavior. *Cognitive Development*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101343>
- Lin, X., Wu, Y., Wu, J., & Qin, L. (2024). Enhancing Cooperation in 5–6-Year-Old Rural Chinese Children through Cooperative Constructive Play Based on Anji Play: A Quasi-Experimental Study. *Behavioral Sciences*, 14(7). <https://doi.org/10.3390/bs14070533>
- López, V., Ascorra, P., Litichever, L., & Ochoa, A. (2019). Editorial Sección Temática Violencia y convivencia escolar en América Latina: Políticas, prácticas, marcos de comprensión y acción. *Psicoperspectivas*, 18, 1–8. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242019000100001&nrm=iso
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero-Puerta, M. A., Guerrero-Puerta, L., Alias, A., Aguilar-Parra, J. M., & Trigueros, R. (2021). Development and validation of a questionnaire on motivation for cooperative playful learning strategies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph18030960>
- Maravé-Vivas, M., Salvador-Garcia, C., Gil-Gómez, J., Valverde-Esteve, T., & Martín-Moya, R. (2022). How Can Service-Learning Shape the Political Perspectives of Pre-Service Teachers? A Program in the Field of Physical Education. *International Journal of*

Environmental Research and Public Health, 19(15).
<https://doi.org/10.3390/ijerph19159175>

- Observatorio Digital Ecuador. (2021). *ANÁLISIS DE POLÍTICAS SOBRE PROTECCIÓN INFANTIL EN LÍNEA PARA AMS*. Estudio Comparativo Con La Participación de: Colombia, Costa Rica, Ecuador, México, Paraguay y Perú. https://observatorioecuadordigital.mintel.gob.ec/wp-content/uploads/2023/01/analisis_de_politicas_sobre_proteccion_infantil_en_linea_para_ams_2021_c.pdf
- Onwuka, M. I. (2024). Effect of Social Interaction Intervention on Empathy among Public School Students and the National Question in Nigeria. *Open Access Library Journal*, 11(e12040). <https://doi.org/https://doi.org/10.4236/oalib.1112040>
- Quintana Otero, R. N., Palacios Garay, J. P., Alarcón Díaz, M. A., & Damián Núñez, E. F. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom / ISSN En Línea: 2739-0063*, 6(1 SE-Artículos), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15509353>
- Ratu, B., Yusuf, S., Maftuh, B., Ilfiandra, & Amirullah, M. (2020). Conflict Resolution Based on Games for Developing a Peace Culture in Vocational High Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042073>
- Sohrabi, T. (2021). Power of play: How playing affects cooperation skills. *Brock Education Journal*, 31(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.26522/brocked.v31i1.889>
- Trigos-Carrillo, L., & Urrea-Hernández, A. I. (2024). Fostering empathy through critical literacy in early childhood education in Colombia. *Journal of Peace Education*, 21(2), 185–209. <https://doi.org/10.1080/17400201.2024.2347209>
- UNESCO. (2023). *UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION*. Consejo Consultivo Científico y Técnico, 14th, Paris. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386275>