



LA CONVIVENCIA LÚDICA DEL ESPACIO INTEGRATIVO SOCIOEMOCIONAL NO VIOLENTO

A COEXISTÊNCIA LÚDICA DE UM ESPAÇO SOCIOEMOCIONAL INTEGRATIVO NÃO VIOLENTO

THE PLAYFUL COEXISTENCE OF AN INTEGRATIVE, NON-VIOLENT SOCIO-EMOTIONAL SPACE

 <https://doi.org/10.56238/levv16n54-181>

Submitted on: 10/30/2025

Publication date: 11/30/2025

Miguel Arturo Chamorro Vergara¹

RESUMEN

La ambientación lúdica en la escuela favorece experiencias subjetivas no violentas, en las cuales las relaciones interpersonales se desarrollan mediante la comunicación, la socialización y la interacción colectiva. El acto de jugar —articulado desde acciones multidisciplinares e interdisciplinares— potencia la creación de espacios colectivos integradores, permitiendo la exploración de roles y comportamientos fundamentales para las relaciones socioemocionales, tanto en la educación básica como en la enseñanza superior a través de la ludoteca universitaria. Este relato de experiencias expone la interacción de saberes lúdicos en espacios integrativos que acompañan el desarrollo y aprendizaje del niño. Así, la formación lúdica en las profesiones se fortalece, pues permite profundizar la comprensión de la relación entre teoría y práctica pedagógica, promoviendo una actuación crítica, creativa y responsable de la escuela y los educadores ante los nuevos desafíos vinculados al respeto mutuo, la convivencia escolar y universitaria, la solidaridad, la cooperación y la ciudadanía.

Palabras clave: Espacio Lúdico. Socialización. Convivencia. No Violento.

RESUMO

Um ambiente lúdico nas escolas fomenta experiências subjetivas não violentas, nas quais as relações interpessoais se desenvolvem por meio da comunicação, socialização e interação coletiva. O ato de brincar — articulado por meio de ações multidisciplinares e interdisciplinares — aprimora a criação de espaços coletivos inclusivos, permitindo a exploração de papéis e comportamentos fundamentais para as relações socioemocionais, tanto na educação básica quanto no ensino superior, por meio de centros de brincadeiras universitários. Este relato de experiências ilustra a interação do conhecimento lúdico em espaços integradores que apoiam o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Assim, a formação lúdica nas profissões é fortalecida, pois permite uma compreensão mais profunda da relação entre teoria e prática pedagógicas, promovendo uma atuação crítica, criativa e responsável por parte das escolas e dos educadores diante dos novos desafios

¹ Maestría en Antropología Social. Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC).
E-mail: macvergara@uesc.br



relacionados ao respeito mútuo, à convivência entre escola e universidade, à solidariedade, à cooperação e à cidadania.

Palavras-chave: Espaço de Brincadeira. Socialização. Coexistência. Não Violento.

ABSTRACT

A playful environment in schools fosters non-violent subjective experiences, in which interpersonal relationships develop through communication, socialization, and collective interaction. The act of playing—articulated through multidisciplinary and interdisciplinary actions—enhances the creation of inclusive collective spaces, allowing for the exploration of roles and behaviors fundamental to socio-emotional relationships, both in basic education and in higher education through university play centers. This account of experiences illustrates the interaction of play-based knowledge in integrative spaces that support children's development and learning. Thus, play-based training in the professions is strengthened, as it allows for a deeper understanding of the relationship between pedagogical theory and practice, promoting critical, creative, and responsible action by schools and educators in the face of new challenges related to mutual respect, school and university coexistence, solidarity, cooperation, and citizenship.

Keywords: Play Space. Socialization. Coexistence. Not Violent.



1 INTRODUCTION

En la actualidad, la dinámica escolar convive cotidianamente con la problemática de la violencia. Las gestiones escolares, conscientes de sus múltiples causas e implicaciones, invierten cada vez más en procesos de sensibilización sobre los riesgos de la violencia y la necesidad de cultivar prácticas educativas no violentas. Para ello, se planifican acciones orientadas al desarrollo de habilidades comunicativas, así como al reconocimiento y expresión de sentimientos que muchas veces oprimen al individuo. También se promueve la reflexión sobre los impactos históricos, culturales, políticos, sociales, económicos y pedagógicos que inciden en la convivencia socioemocional de niños, docentes y gestores.

Estos elementos influyen directamente en los miembros de la comunidad escolar, razón por la cual se busca fomentar vivencias empáticas y relaciones basadas en el respeto al otro, con el propósito de contribuir a la formación integral del individuo como ser social y político, capaz de ejercer su ciudadanía y transformar positivamente su entorno.

Las escuelas básicas del Nordeste de Bahía cuentan con aproximadamente 13.140 instituciones y 15.800 docentes. Asimismo, existen ludotecas universitarias vinculadas principalmente a universidades estatales y federales como UNEB, UESC, UEFS, UESB y UNIVASF, que ofrecen espacios de juego, estudio, investigación y extensión, destinados tanto a niños como a la comunidad (Anuario, 2024). En este escenario, las diversas formaciones docentes han incorporado prácticas interdisciplinarias que permiten desarrollar proyectos temáticos y aprendizajes contextualizados y críticos, apoyados en herramientas pedagógicas dialogadas con las universidades.

La escuela, en este sentido, debe abordar la violencia sin odio ni resentimiento, apoyándose en las interacciones emocionales que emergen en la convivencia lúdica entre niños, docentes y gestores. Se trata de explorar espacios integrativos mediados por equipos multidisciplinares que atienden dimensiones físicas, sociales, psicológicas y cognitivas del desarrollo, generando ambientes propicios para trabajar afectos, emociones, relaciones, conocimientos y aprendizajes colectivos.

El diseño de estrategias prácticas que articulen juegos, actividades recreativas y experiencias grupales contribuye a fortalecer la conciencia del cuidado y el desarrollo social, permitiendo que las diversas profesiones involucradas en el proceso educativo comprendan las relaciones sociales y cognitivas implicadas en la formación infantil (Vygotsky, 1989; Piaget, 1967).

Garantizar un ambiente escolar acogedor y seguro es fundamental, especialmente para los niños (ECA, 2002). El uso pedagógico de la actividad lúdica como recurso integrador



se constituye en una herramienta que promueve inclusión social, estimula el desarrollo cognitivo y emocional, y favorece aprendizajes significativos en grupo.

La ludicidad en la educación básica y superior requiere, sin embargo, reflexión sobre el tiempo destinado a estas prácticas, el impacto que generan y la necesidad de diseñar espacios físicos adecuados que, por derecho, deben ser garantizados en las instituciones educativas (Kramer, 2009). Cuando estos espacios no existen o son insuficientes, es posible utilizar espacios espontáneos —patios, comedores, aulas, bibliotecas, canchas— como ambientes para actividades lúdicas no violentas. En el ámbito universitario, la ludoteca permite articular intereses de diversos cursos de licenciatura y bachillerato en torno a talleres y proyectos formativos que fortalecen la práctica profesional.

Asimismo, la acción lúdica tiene un impacto determinante en la construcción de vínculos sociales, en la cooperación, en la comunicación dialógica y en el fortalecimiento de la creatividad infantil. Autores como Maffesoli (1987, 2001) destacan que el vínculo afectivo compartido es esencial para la socialidad, ya que integra subjetivamente las diferencias culturales en las interacciones cotidianas. Esta perspectiva sociolúdica concibe el jugar como un campo privilegiado para trabajar afectos, conflictos y aprendizajes significativos.

La violencia escolar, manifestada en sus dimensiones físicas, simbólicas e institucionales (Charlot, 2005), exige respuestas educativas que integren estrategias de cuidado y prácticas no violentas. Comprender sus causas —desigualdad social, tensiones familiares, exposición a discursos de odio, problemas de salud mental— permite diseñar intervenciones que transformen el ambiente escolar en un espacio de seguridad emocional.

Desde la perspectiva sociológica, Simmel (1983) recuerda que el conflicto no debe ser entendido exclusivamente como un elemento negativo, sino como parte constitutiva de la interacción social y motor de transformación. La escuela, en tanto espacio de convivencia heterogénea, debe aprender a gestionar esta diversidad de manera educativa, articulando el rol de docentes, estudiantes, familias y comunidad para construir una cultura democrática y de respeto.

2 ESTRATEGIA LÚDICA EN CONFLICTOS SOCIOEMOCIONALES NO VIOLENTOS

Las estrategias lúdicas constituyen una herramienta pedagógica poderosa para abordar conflictos socioemocionales de manera no violenta, especialmente en contextos que involucran a niños y adolescentes. El empleo de juegos, dinámicas y actividades recreativas permite crear un ambiente seguro, acogedor y estimulante en el que los estudiantes pueden explorar sus emociones, practicar la empatía y desarrollar habilidades colaborativas para la resolución de conflictos. Esta ambientación no violenta forma parte de un proceso educativo



que busca la formación integral del ser humano, orientado no solo hacia la vida en sociedad, sino también hacia la realización personal, tal como señala Charlot (2005).

El espacio lúdico se presenta, así, como una ambientación capaz de fomentar vínculos, cooperación y respeto mutuo. Su implementación posibilita que los niños convivan con sus emociones, identifiquen tensiones y encuentren vías de diálogo y pacificación en situaciones de conflicto escolar. La violencia cotidiana —ya sea física, simbólica, institucional o emocional— exige que la escuela adopte estrategias de prevención y abordaje, comprendiendo que el conflicto, cuando se trabaja pedagógicamente, puede convertirse en un factor de crecimiento colectivo.

Abromovay (2002) clasifica la violencia escolar en dimensiones que incluyen agresiones, humillaciones, vandalismo, incivilidades y la violencia simbólica asociada a un proceso educativo carente de sentido para el estudiante. Estas manifestaciones afectan la autoestima, la identidad, el sentido de pertenencia y la estabilidad emocional de los niños, comprometiendo su capacidad de relacionarse con el mundo. Según Lucinda (1999), la violencia entre pares se estructura como un ritual que reproduce formas legitimadas de agresión verbal y física, reforzando una cultura de violencia internalizada en las interacciones escolares.

Sin embargo, este escenario demanda reinterpretaciones pedagógicas que permitan transformar el conflicto en oportunidad. A partir de la perspectiva de Simmel (1983), el conflicto constituye una forma social propia de la vida urbana y no un simple accidente negativo; puede generar cohesión, solidaridad y fortalecimiento de las relaciones. Esta visión invita a comprender que el conflicto, adecuadamente mediado, favorece la diferenciación social, el desarrollo de la individualidad y la creación de estructuras cooperativas más complejas. En la escuela, esta mediación se logra a través de dinámicas lúdicas que canalizan tensiones y promueven la interacción positiva.

El jugar, desde su esencia, constituye una vivencia libre y significativa que se sitúa en el centro del desarrollo infantil. En la ludoteca, el niño accede a juguetes, materiales y experiencias que favorecen su aprendizaje, su imaginación y su creatividad. Según Brougère (1997), los juegos pueden y deben organizar los procesos educativos de la infancia, pues permiten recrear la realidad, reelaborarla y construir significados culturales. Durkheim (2014) señala que el juego ayuda al niño a integrarse socialmente, fortaleciendo su sensibilidad, su pensamiento y su desarrollo motor y emocional. Vygotsky (1989), por su parte, afirma que el juego amplía la zona de desarrollo potencial del niño, permitiéndole actuar en niveles superiores de pensamiento simbólico.



La educación socioemocional, sin embargo, no puede ser improvisada. Talavera y Pérez-González (2007) indican que esta educación debe planificarse cuidadosamente, evitando intervenciones informales que se tornen ineficaces o generen resistencia. La escuela debe articular la responsabilidad entre las familias y los educadores, fortaleciendo un ambiente de diálogo, escucha y acompañamiento emocional. Autores como Delors (1996) y Amorim & Castanho (2008) refuerzan la necesidad de una formación docente que incorpore aspectos estéticos, relacionales y afectivos, reconociendo que la dimensión emocional es inseparable del proceso educativo.

Freire (2002) destaca la importancia de la escucha y del respeto a la palabra del educando, lo que implica que el docente debe comprender el contexto social y emocional de sus estudiantes, otorgándoles tiempo, paciencia y acompañamiento. Las actividades lúdicas —como danzas, juegos motores, actividades de coordinación y expresión— fortalecen el desarrollo integral del niño y deben formar parte de la preparación del futuro profesional.

En este sentido, la ludoteca universitaria emerge como un espacio experiencial fundamental en la formación de licenciados y bachilleres. El contacto directo con el juego infantil permite a los estudiantes desarrollar habilidades recreativas, interpretativas y pedagógicas, comprendiendo el mundo infantil a partir de su propia dinámica y temporalidad. Kishimoto (1997) señala que el uso del juego como herramienta educativa concreta permite planificar actividades con intencionalidad pedagógica, promoviendo aprendizajes significativos.

La ludoteca, además de ser un espacio de vivencia, constituye un laboratorio de saberes que articula investigación, extensión y enseñanza. Nez & Moreira (2013) describen cómo el juego, al ser contextualizado dentro de la realidad del niño, favorece aprendizajes más profundos, conectados con experiencias sensoriales, emocionales y motoras. Kastrup & Barros (2015) refuerzan la idea de que el juego constituye un territorio existencial donde el niño organiza su experiencia y construye significados simbólicos.

Desde esta perspectiva, la metodología lúdica se presenta como un camino en construcción constante, capaz de integrar áreas del conocimiento —matemáticas, lenguaje, ciencias, artes, educación física y psicología— en función del desarrollo del niño. La colaboración del equipo multidisciplinar (profesores, auxiliares, personal de limpieza, administrativos, cocineras, psicólogos, enfermeros) amplía el repertorio de experiencias y vínculos significativos que fortalecen la acción pedagógica y la convivencia no violenta.

Del mismo modo, la concepción unitaria del ser humano propuesta por Ferreira (1993) invita a comprender la realidad escolar desde una mirada integradora que considere la diversidad cultural y la multiplicidad de perspectivas presentes en la escuela. Promover



espacios lúdicos integrativos implica fomentar la autonomía, la empatía, el respeto a las diferencias y una visión de mundo inclusiva. Este trabajo conjunto genera soluciones pedagógicas más creativas, favorece el aprendizaje significativo y fortalece el clima escolar.

La variedad de actividades lúdicas —juegos al aire libre, títeres, actividades sensoriales, dinámicas con plastilina o bloques, narrativas musicales, juegos reglados o libres— debe adaptarse a la edad y etapa de desarrollo del niño. El espacio lúdico, organizado para la libre exploración, debe propiciar seguridad, confianza y apropiación colectiva, incentivando la participación activa de los niños y de los profesionales del centro educativo.

Finalmente, la implementación de actividades lúdicas para abordar la violencia —como juegos adaptados de memoria, dinámicas de diálogo, actividades artísticas y juegos de expresión corporal— permite trabajar emociones, resignificar experiencias traumáticas y fortalecer vínculos protectores. La ludoteca universitaria, en este sentido, constituye un recurso estratégico para la formación de profesionales sensibles, creativos y comprometidos con una educación no violenta.

3 ESPACIOS LÚDICOS INTEGRATIVOS

La ludicidad aplicada a los espacios escolares constituye una estrategia central para enfrentar la violencia, promover la inclusión y asegurar el desarrollo integral de los estudiantes. Los espacios lúdicos integrativos se conciben como ambientes proyectados para acoger a todos los alumnos, más allá de la accesibilidad física, incorporando flexibilidad, estímulos sensoriales, diversidad cultural y oportunidades de participación colectiva. Estos espacios promueven interacciones sociales, aprendizajes significativos y experiencias que contribuyen a la vida en comunidad.

En este marco, se destacan tres espacios fundamentales: el patio, el comedor y el aula, tanto en la educación básica como en la enseñanza superior, donde la ludoteca universitaria articula prácticas lúdicas formativas. Cada uno de estos espacios posee características específicas que favorecen la convivencia, la expresión emocional y el aprendizaje colectivo.

Tabla 1

Cuadro motivador de Espacios lúdicos integrativos

EL PATIO	METAS
Aprendizaje Lúdico: un parque infantil completo con juegos en círculo, búsqueda del tesoro, captura la bandera	Sugerencias para la organización de estas áreas:



<p>y creación de circuitos de obstáculos, que fomentan la interacción de forma divertida y amena.</p> <p>Actividades estructuradas, reglas, límites y valores; actividades físicas y juegos con prácticas que regulan las emociones.</p> <p>Naturaleza: construcción de esculturas de tierra o creación de collages con hojas y flores caídas. Semáforo de emociones.</p> <p>Autoconocimiento, normas de convivencia.</p> <p>Estas actividades no violentas en el parque infantil crean un entorno seguro y pacífico en las escuelas, donde se cultivan valores como la empatía, la tolerancia y el respeto, previniendo y combatiendo la violencia y el acoso escolar. Juego colectivo para alcanzar un objetivo común.</p>	<p>Promover la diversidad de actividades y contribuir a la calidad de vida de los niños, independientemente de su edad o género. Compatibilidad de intereses.</p> <p>La acción multidisciplinar de recreación afectiva debe valorar el juego para los niños en la escuela, lo cual dependerá de cómo los docentes lo perciban en este contexto.</p> <p>Las diferentes mediaciones pedagógicas realizadas por el educador, la organización de los espacios y horarios escolares, y los juegos, juguetes y materiales lúdicos al alcance de los niños durante el juego, son actitudes que pueden marcar la diferencia en el juego escolar y en la ampliación de su repertorio lúdico.</p> <p>Decoración de patios por niños y docentes, equipo multidisciplinar.</p>
<p>EL COMEDOR (diálogo, emociones, vínculos)</p> <p>Aprendizaje lúdico</p> <p>Encuentros sociales: interacción entre personal, docentes y estudiantes. Las actividades lúdicas en la cafetería incluyen juegos con comida (origami, dibujo, adivinanzas), juegos de mesa adaptados (tres en raya) y actividades sensoriales y creativas como explorar texturas y crear historias con objetos de la mesa. El objetivo es hacer que las comidas sean más divertidas, estimular el interés por la comida y desarrollar:</p>	<p>METAS</p> <p>La cafetería, concebida como un "espacio integrador", va más allá de ser un simple lugar para comer; es un entorno para la interacción social y el bienestar. Un lugar para descansar, relajarse, socializar y fortalecer las relaciones interpersonales, la motivación y la satisfacción.</p> <p>Crear espacios para debates, teatro, danza, clubes de lectura y deportes en grupo puede ocupar el tiempo de los estudiantes con actividades productivas y gratificantes.</p> <p>Las cafeterías funcionan como un espacio para aprender a interactuar, expresar y gestionar las emociones, desarrollar la empatía y fortalecer los vínculos afectivos. Un espacio para disponer</p>



<p>Habilidades sociales, cooperación, aprendizaje integrador sobre nutrición, aprendizaje sensorial lúdico, la comida a través del olfato, la textura y el gusto, actividades sociales, espacio colaborativo.</p> <p>Actividades de expresión e interacción: juegos de salón.</p> <p>Creatividad y manualidades. La cafetería escolar es un entorno desafiante para las escuelas: intenso, multiusos, lúdico, artístico, laboral, de debate y que fomenta la ciudadanía. OBJETIVOS</p> <p>La cafetería, concebida como un "espacio integrador", va más allá de ser un simple lugar para comer, siendo un entorno de interacción social y bienestar. Un lugar para el descanso, la relajación, la socialización y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, la motivación y la satisfacción.</p> <p>Crear espacios para debates, teatro, danza, clubes de lectura y deportes en grupo puede ocupar el tiempo de los estudiantes con actividades productivas y gratificantes.</p> <p>Los comedores funcionan como un espacio para aprender a interactuar, expresar y gestionar emociones, desarrollar empatía y fortalecer los lazos afectivos. También ofrecen espacio para disponer platos, comida y cubiertos para que los estudiantes puedan servirse de forma autónoma.</p> <p>En grupos, conferencias y reuniones de padres.</p>	<p>platos, comida y cubiertos para que los estudiantes puedan servirse de forma autónoma.</p> <p>(Esta sección también puede utilizarse para actividades grupales, conferencias y reuniones de padres).</p>
---	---



SALA DE CLASES	METAS
<p>Juegos teatrales de aprendizaje lúdico. El término "lúdico" en los juegos teatrales se refiere a la naturaleza lúdica y creativa de estos juegos, actividades estructuradas que utilizan la improvisación, la actuación y el juego para desarrollar habilidades teatrales y sociales como la imaginación, la confianza, la memoria, el razonamiento, la colaboración y el respeto. En esencia, se trata de la aplicación de elementos lúdicos y divertidos a la formación y expresión teatral.</p> <p>Un espacio acogedor y estimulante, con colores vibrantes, materiales variados como libros, bloques, telas y objetos cotidianos, y la organización de diferentes rincones temáticos para la libre exploración y el desarrollo de los niños.</p>	<p>Un aula como espacio integrador está diseñada para acoger y atender a todos los estudiantes, fomentando la inclusión y el desarrollo de habilidades socioemocionales y autonomía. Promueve la inclusión y la diversidad, un entorno flexible y mobiliario adaptable y adaptable. La participación activa con compañeros y profesores es acogedora, motivadora y funcional, promoviendo la interacción.</p> <p>Elementos decorativos: identidad del aula, conexión de energías positivas.</p> <p>Liberación de tensión: El juego ofrece un espacio seguro para que el niño libere el estrés y la tensión acumulados como resultado de la violencia experimentada.</p>

Fonte: elaboración propia con base en AZEVEDO; RHEINGANTZ e TÂNGARI (2017); KISHIMOTO (1997) e MOREIRA e NEZ (2013).

3.1 EL PATIO ESCOLAR

El patio constituye un ambiente privilegiado para el aprendizaje lúdico. Ofrece un parque infantil con juegos circulares, búsquedas de tesoros, dinámicas de movimiento y circuitos de obstáculos que fomentan la interacción entre los niños. Estas actividades integran reglas, límites, valores y prácticas que regulan las emociones, permitiendo que los niños experimenten la cooperación, la competencia saludable y la resolución de conflictos en un contexto seguro y divertido.

Las actividades relacionadas con la naturaleza —crear esculturas con tierra, confeccionar collages con hojas y flores, juegos de reconocimiento emocional mediante semáforos de sentimientos— estimulan la creatividad, el autoconocimiento y la sensibilidad ambiental. Estas vivencias favorecen la comunicación emocional y contribuyen al desarrollo socioemocional de los niños.

Al crear un entorno pacífico en el patio, se promueven valores fundamentales como la empatía, la tolerancia y el respeto. Las actividades grupales orientadas a alcanzar objetivos comunes fortalecen la cohesión, la solidaridad y la participación activa. El equipo



multidisciplinar (docentes, asistentes, cuidadores, animadores) desempeña un papel central en la planificación y organización del patio, garantizando que los materiales, espacios y actividades estén al acceso y servicio del juego infantil.

Asimismo, el patio puede integrar contenidos curriculares al aprendizaje práctico. El “Patio Jugante”, por ejemplo, incorpora juegos pintados en el suelo que estimulan el pensamiento lógico, la coordinación visomotora, la lectura cromática y el uso del lenguaje. Estas actividades ayudan a los niños a establecer conexiones entre el juego y los aprendizajes escolares.

No obstante, como señalan Azevedo, Rheingantz y Tângari (2017), muchos patios escolares no han sido diseñados desde una perspectiva creativa, lúdica y placentera, sino desde una lógica de control. Por ello, se requiere un rediseño pedagógico que convierta el patio en un laboratorio de interacción social, donde se celebren ferias, actividades artísticas, eventos culturales y proyectos comunitarios.

En ese espíritu la convivencia y la programación de clases de campo paseos temáticos adecuados para procurar opciones gratuitas o de bajo costo, como parques, museos, centros culturales, zoológicos y ferias de ciencias. En el caso de las ludotecas universitarias las actividades lúdicas área libre del bosque, espacio de naturaleza son enriquecidos para explorar la curiosidad, imaginación de los niños, son actividades permite realizar talleres para la comunidad, objetivando la comprensión del jugar como actividad sociocultural de los niños reconocimiento a lidiar con las infancias y sus territorios existenciales.

3.2 EL COMEDOR COMO ESPACIO DE CONVIVENCIA

El comedor escolar constituye un espacio estratégico para la convivencia socioemocional. Es un ambiente cotidiano donde los niños comparten alimentos, conversaciones y rutinas, permitiendo la construcción de vínculos afectivos y la práctica de habilidades sociales. La mesa, como lugar de encuentro, incentiva la escucha activa, el respeto por las diferencias y el diálogo interpersonal.

En su dimensión lúdica, el comedor puede transformar la experiencia alimentaria mediante actividades pedagógicas: juegos de memoria con alimentos, creación de platos creativos utilizando frutas y verduras, cantos, charlas educativas, degustaciones temáticas y proyectos de huertos escolares. Estas actividades promueven hábitos saludables y generan un ambiente positivo y educativo, especialmente útil en la educación infantil.

La creatividad tiene un papel importante en este espacio: “pintar el plato” o diseñar figuras con los alimentos permite trabajar la motricidad, la imaginación y la estética. Además,



el comedor fortalece la higiene, el orden, la autonomía y el sentido de pertenencia al espacio escolar. También promueve la colaboración entre profesionales, familias y estudiantes, involucrándolos en la construcción de una cultura alimentaria saludable y respetuosa.

3.3 EL AULA COMO ESPACIO LÚDICO INTEGRADOR

El aula, concebida como espacio integrador, debe ser flexible, inclusiva y estimulante. La presencia de colores, materiales variados —libros, bloques, telas, objetos cotidianos— y rincones temáticos posibilita la libre exploración, el aprendizaje autónomo y la expresión creativa. Los juegos teatrales, basados en la improvisación y la actuación, fomentan la imaginación, la memoria, la confianza, el razonamiento y la colaboración entre los estudiantes.

En el aula, el juego contribuye a liberar tensiones y emociones acumuladas en experiencias de violencia, permitiendo que los niños canalicen sentimientos de manera segura. Además, habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos se trabajan de forma natural y significativa mediante dinámicas lúdicas.

Para combatir la discriminación y las agresiones —físicas o verbales— que afectan el clima escolar, es necesario integrar estrategias de comunicación, expresión cultural y formación docente. La mediación de profesionales como psicólogos, trabajadores sociales y orientadores potencia las capacidades de acogida, escucha activa y diálogo reflexivo.

Actividades específicas, como juegos de memoria adaptados para identificar tipos de violencia, dinámicas artísticas (dibujos, pintura, escultura), juegos con títeres y ludotecas móviles dentro del aula, ayudan a que los niños expresen emociones y procesen experiencias traumáticas. En el contexto universitario, estos espacios apoyan talleres experienciales destinados a pedagogos, educadores físicos, psicólogos y enfermeros, fortaleciendo la comprensión del mundo infantil y la importancia del acompañamiento emocional.

La ludoteca hospitalaria, por ejemplo, permite apoyar la salud emocional del niño hospitalizado mediante actividades recreativas dirigidas a su bienestar físico y psicológico. La ludoteca universitaria, por su parte, se convierte en un espacio formativo que articula teoría y práctica, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades de observación, intervención y análisis lúdico.



4 CONCLUSION

A partir de esta experiencia, se destaca que la ambientación lúdica de los espacios integrativos constituye una vivencia colectiva que resignifica la convivencia escolar desde una perspectiva no violenta. La planificación intencional, el compromiso de la gestión escolar y la articulación interdisciplinar y multidisciplinar permiten fortalecer el cuidado, la seguridad y el desarrollo integral en la educación básica.

Los espacios lúdicos integradores —patios, comedores, aulas, ludotecas universitarias— se consolidan como territorios existenciales para los niños y actores escolares, donde se entrelazan saberes, emociones, lenguajes y prácticas que enriquecen la acción pedagógica. La ludicidad se convierte en una vía privilegiada para el aprendizaje significativo, el desarrollo socioemocional y la construcción de vínculos basados en la cooperación y el respeto.

Estos ambientes no solo transforman la práctica docente, sino que amplían la comprensión del papel del educador en el acompañamiento al niño, promoviendo una visión holística e inclusiva de la educación. La integración entre universidad y escuela, por su parte, refuerza el compromiso formativo y la responsabilidad profesional de futuras generaciones de docentes, psicólogos, enfermeros y educadores físicos.

La construcción de una convivencia escolar no violenta depende de la capacidad institucional para generar experiencias colectivas que integren afectividad, diálogo y creatividad. La ludicidad actúa como mediadora en la adquisición de habilidades socioemocionales, permitiendo a los niños desarrollar empatía, autorregulación emocional y actitudes colaborativas, elementos indispensables para prevenir la violencia y fortalecer la cohesión del grupo. Al mismo tiempo, los docentes se benefician al repensar sus prácticas pedagógicas, reconociendo que el juego no es un mero complemento, sino un componente esencial del proceso educativo.

El enfoque lúdico también contribuye a la democratización de los espacios escolares, favoreciendo la inclusión de estudiantes con diferentes ritmos, temperamentos y necesidades educativas. Cuando el juego es concebido como un derecho, la escuela se transforma en un territorio más justo y accesible, donde cada niño encuentra oportunidades para expresarse, explorar, equivocarse y crecer. Este proceso promueve una cultura escolar más humana y menos punitiva, en la que los conflictos son tratados como oportunidades pedagógicas para el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad colectiva.

Asimismo, la presencia de la ludoteca universitaria amplía las posibilidades de articulación entre teoría y práctica, permitiendo que los futuros profesionales vivencien experiencias reales del mundo infantil. La interacción con los niños posibilita desarrollar



habilidades comunicativas, recreativas y éticas que fortalecen la identidad profesional y estimulan la sensibilidad social. Este contacto directo favorece una comprensión más profunda del papel de la ludicidad en el aprendizaje, al tiempo que incentiva reflexiones sobre la relación entre educación, cultura y desarrollo humano.

Finalmente, la integración de espacios lúdicos en la educación básica y superior constituye una estrategia poderosa para enfrentar las tensiones y desafíos contemporáneos de la escuela. Cuando los ambientes educativos se diseñan para favorecer el juego, la experimentación y la convivencia respetuosa, se fomenta una cultura de paz que impacta no solo la vida escolar, sino también la vida familiar y comunitaria. La ludicidad, por tanto, se consolida como una herramienta transformadora capaz de promover bienestar, fortalecer vínculos sociales y contribuir a la formación de ciudadanos críticos, solidarios y emocionalmente saludables.

REFERENCIAS

- Amorim, V. M., & Castanho, M. E. (2008). Da dimensão estética da aula ou do lugar da beleza na educação. In I. P. A. Veiga (Org.), *Aula: Gênesis, dimensões, princípios e práticas* (pp. 95–111). Papirus.
- Azevedo, G. A., Rheingantz, P. A., & Tângari, V. R. (2017). *O lugar do pátio escolar no sistema de espaços livres: Uso, forma e apropriação*. Rio Books.
- Brougère, G. (1997). *Brinquedo e cultura* (2.^a ed.). Cortez.
- Charlot, B. (2005). *Relação com o saber, formação dos professores e globalização*. Artmed.
- Delors, J. (2010). *La Educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. UNESCO.
- Durkheim, É. (2014). *Educação e sociologia* (5.^a ed.; S. Matousek, Trad.). Vozes.
- Ferreira, M. (1993). *Ciência e interdisciplinaridade* (2.^a ed.). Cortez.
- Freire, P. (2002). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.
- Kastrup, V., & Barros, L. P. (2015). *O corpo em conexão: Sistema Rio Aberto*. EdUFF.
- Kishimoto, T. M. (1997). Brinquedo e brincadeira: Usos e significações dentro de contextos culturais. In *A brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos* (pp. 23–40). Vozes.
- Kishimoto, T. M. (1992). *Jogo, a criança e a educação* [Tese de livre-docência, Universidade de São Paulo]. Repositório USP. <https://repositorio.usp.br/item/000738652>
- Kramer, S. (2009). *Retratos de um desafio: Crianças e adultos na educação infantil*. Ática.
- Lucinda, M. C., Nascimento, M. G., & Candau, V. M. (1999). *Escola e violência*. DP&A.
- Maffesoli, M. (1987). *O templo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa* (M. L. Menezes, Trad.). Forense Universitária.
- Maffesoli, M. (2001). *Elogio da razão sensível* (2.^a ed.). Vozes.



Moreira, J. A. N., & Nez, E. (2013). Reflexões sobre a utilização da brinquedoteca na educação infantil: Um estudo de caso no Norte de Mato Grosso. Revista da Faculdade de Educação, 19(1), 129–145. <https://periodicos.unemat.br/index.php/ppgedu/article/view/4004>

Piaget, J. (1967). O raciocínio na criança. Record.

Simmel, G. (1983). A natureza sociológica do conflito. In E. de Moraes Filho (Org.), Simmel (Coleção Grandes Cientistas Sociais, 34) (pp. 122–134). Ática.

Talavera, E., & Pérez-González, J. (2007). Formación en competencias socioemocionales a través de las prácticas en empresas. Revista Europea de Formación Profesional, (40), 92–112. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2316242.pdf>

Vygotsky, L. S. (1989). A formação social da mente. Martins Fontes.