



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,
Volumen 8, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4

ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

**PLAYFUL STRATEGY TO DEVELOP EMOTIONAL SKILLS IN
THIRD-YEAR BASIC GENERAL EDUCATION STUDENTS**

Lidice Patricia Intriago Giler

Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar, Ecuador

Susana Alexandra Casa Mayorga

Escuela de Educación Básica Fray Vicente Solano, Ecuador

Fátima Karina Hernández Pinargote

Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade, Ecuador

Cástulo Arnulfo Sornoza Medina

Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar, Ecuador

Ramón Heriberto Cedeño Córdova

Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12945

Estrategia lúdica para desarrollar las competencias emocionales a los estudiantes de tercer año de educación general básica

Lidice Patricia Intriago Giler¹Lidice.intriago@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0000-7645-0276>Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar
Manabí - Ecuador**Susana Alexandra Casa Mayorga**susana.casa@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0000-5865-2763>Escuela de Educación Básica Fray Vicente
Solano
Manabí - Ecuador**Fátima Karina Hernández Pinargote**fatima.hernandez@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0008-2973-3714>Unidad Educativa Dr Odilón Gómez Andrade
Manabí - Ecuador**Cástulo Arnulfo Sornoza Medina**castulo.sornoza@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0006-6660-8512>Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar
Manabí - Ecuador**Ramón Heriberto Cedeño Córdova**ramonh.cedeno@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0009-1065-6349>Unidad Educativa Juan Antonio Vergara Alcívar
Manabí - Ecuador

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo proponer estrategia lúdica para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara” del Cantón Junín, periodo lectivo 2024. Para ello la metodología de investigación se fundamentó en un enfoque cualitativo, por su profundidad es explicativa, por los medios para obtener datos es de campo, por la manipulación de variables es de carácter no experimental, de acuerdo al período temporal es transversal, por el tipo de inferencia se utilizó el método inductivo, deductivo, analítico, sintético, estadístico y sistémico. La muestra del estudio se conforma de 30 estudiantes de tercer año de educación básica elemental y 2 docentes. Las técnicas de recogida de datos fueron la observación participante, la entrevista y la encuesta, mientras que los instrumentos fueron el cuestionario, el registro anecdótico y el cuestionario. Los datos obtenidos a través de los instrumentos de recolección de datos y su respectivo análisis indican que la estrategia lúdica permite el desarrollo de la competencia emocional de los docentes mejorando el rendimiento académico según se expone teóricamente en el presente trabajo.

Palabras clave: estrategia lúdica, emocional, enseñanza, didáctica, aprendizaje y competencia

¹ Autor principal.

Correspondencia: Lidice.intriago@educacion.gob.ec

Playful strategy to develop emotional skills in third-year basic general education students

ABSTRACT

The objective of this research is to propose a playful strategy for the development of the emotional competence of third grade students of the "Juan Antonio Vergara" Educational Unit of Junín Canton, school period 2024. For this, the research methodology was based on a qualitative approach, due to its depth it is explanatory, by the means of obtaining data it is field, by the manipulation of variables it is non-experimental, according to the time period it is transversal, by the type of inference the inductive, deductive, analytical, synthetic, statistical and systemic method was used. The study sample is made up of 30 third year students of basic elementary education and 2 teachers. The data collection techniques were participant observation, interview and survey, while the instruments were the questionnaire, the anecdotal record and the questionnaire. The data obtained through the data collection instruments and their respective analysis indicate that the playful strategy allows the development of the emotional competence of the learners, improving academic performance as theoretically presented in this work.

Keywords: playful strategy, emotional, teaching, didactics, learning and competence

Artículo recibido 11 julio 2024

Aceptado para publicación: 15 agosto 2024



INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo actual, las instituciones se enfrentan a un gran desafío como es la creación de un entorno que promueva la convivencia saludable y el respeto en las aulas. En este contexto, la educación emocional emerge como un pilar crucial para la evolución educativa, implicando esto, alejarse de modelos educativos tradicionales y abrazar enfoques más dinámicos para el aprendizaje, brindando a los estudiantes la capacidad de gestionar efectivamente sus emociones.

Según Mier (2021) el desarrollo de la inteligencia emocional se ha vuelto un tema de creciente importancia en la educación a nivel global. La estrategia pedagógica basada en la disciplina positiva, permite la identificación de diversos factores que ejercen influencia en la vida cotidiana de los niños, por tanto, este estudio proporciona valiosa información para investigaciones futuras.

Basado a las observaciones dadas se identificó un problema en una institución educativa del cantón Machala, de la provincia de El Oro, donde se ha determinado que los estudiantes deben desarrollar la competencia emocional, cuya causa es la no aplicación de estrategias emocionales por parte de la docente, por lo que sus estudiantes presentan bajo rendimiento académico. La crisis de inseguridad y migración de las familias son factores que afectan a los discentes que influye de manera negativa en su disciplina, provocando problemas conductuales y una mala convivencia escolar. De igual modo la limitada formación y capacitación de docentes en el área de contención emocional se ve reflejado en la carencia de apoyo emocional del docente al alumno.

Por los motivos descritos se establece el presente objetivo general el cual es Proponer una estrategia lúdica para el desarrollo de la competencia emocional en los estudiantes de tercer grado de educación general básica. Como lo indica Rabasco, et al. (2023). Las estrategias lúdicas se destacan como las más apropiadas y efectivas para que mejoren sus habilidades emocionales de manera exitosa, lo que les facilita la adaptación a la sociedad en la que se desenvuelven.

La presente investigación está enfocada en indagar de manera profunda en los diversos trabajos investigativos sobre estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias emocionales para niños y niñas, como una propuesta innovadora que implique innovar los procesos de enseñanza, para lograr la formación integral de los estudiantes y que los mismos puedan ser capaces de aplicar en su vida diaria. Para el desarrollo de la presente investigación se tomó como referente la situación real que atraviesa la



docente del aula de en la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar” del cantón Junín, durante el periodo 2024-2025, constituyéndose la falta de desarrollo de la competencia emocional una afectación al rendimiento académico de los niños de tercer grado de Educación General Básica. Razón que motivó a las investigadoras a plantear alternativas de solución mediante la aplicación de estrategias lúdicas vivenciales dentro del aula.

Según la Organización Mundial de la salud, “una de las principales afectaciones a largo plazo es la depresión “personas con depresión también padecen síntomas de ansiedad, alteraciones del sueño y del apetito, sentimientos de culpa y baja autoestima, dificultades de concentración e incluso síntomas sin explicación médica” (OMS, 2017). Estas alteraciones también se manifiestan a edades tempranas por lo que es necesario estar informados y observantes para la oportuna intervención.

En la actualidad, los aportes de la neurociencia ayudan a comprender el funcionamiento del cerebro, mismo que ha ido creciendo y modificándose a través de los tiempos, no hay aprendizaje fuera del espacio emocional (Casassus, 2007, p. 239). Las emociones son la base del aprendizaje, estas pueden facilitar u obstaculizar los procesos de enseñanza, donde el docente es el encargado de generar un ambiente armónico, incentivando la participación activa de los estudiantes y generando una disposición emocional positiva hacia el aprendizaje.

El sistema educativo ecuatoriano a través de la implementación del Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales para la educación general básica. Define a las competencias emocionales “como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales (Bisquerra Alzina, 2003). Lo que permiten a niños, niñas y adolescentes integren en sus vidas conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permita comprender y manejar sus emociones, identidad personal, mostrar atención y cuidado, además; colaborar, generar relaciones positivas, aprender a manejar situaciones complejas, todas estas habilidades ayudan a fomentar el desarrollo humano integral y disminuir los diferentes tipos de violencia en el ámbito educativo y social. Investigaciones realizadas en América Latina y el Caribe han revelado un déficit significativo en la promoción y fortalecimiento de la competencia emocional en niños y adolescentes, lo que resulta en baja autoestima, ansiedad, pensamientos irracionales, trastornos psicosomáticos y sentimientos de



inferioridad. Además, se observa una falta de desarrollo en el autocontrol de los impulsos, baja tolerancia a la frustración, inestabilidad emocional e incapacidad para defender sus intereses personales y sociales. Estos efectos se derivan de las experiencias en entornos poco adecuados para su desarrollo, lo que dificulta su adaptación efectiva al ambiente circundante. que se desenvuelven. (Yslado et al., 2019).

METODOLOGÍA

La investigación tiene un enfoque cualitativo dado que se enfoca en el análisis de relaciones sociales para dar sentido a eventos y describir los que ocurre en el proceso educativo (Sandín, 2003). En la indagación cualitativa no se predice o controla las variables, más bien se observa el día a día y se escucha a uno mismo y a los demás (Uttech, 2006). El presente estudio de información es obtenido mediante encuestas y entrevistas que permite analizar diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto, donde se busca obtener una comprensión profunda y detallada de las competencias socioemocionales y cómo se desarrollan dentro del ámbito educativo.

Tiene un alcance exploratorio debido a su nivel de profundidad al indagar sobre la problemática planteada que es la ausencia de competencias emocionales lo cual afecta de manera directa en el rendimiento académico de los estudiantes. Por lo que se investiga diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes de tercer grado de educación general básica con la utilización o implementación de actividades que incluyan el juego, actividades de música, pintura, cuentos, diccionario de emociones, disciplina positiva, uso de títeres; materiales didácticos que serán elaborados con materiales del medio, estas actividades se van a desarrollar durante el presente período lectivo.

Por su nivel de profundidad es de tipo explicativa como lo menciona Ramos (2020) en este campo de estudio se buscan explicaciones y definiciones de eventos, se ha propuesto estructuras basadas en el análisis literario, dando lugar a la construcción de un modelo sistematizado, es decir, la construcción de la realidad que se logra a través de la interacción subjetiva con los participantes dando lugar al sostenimiento de las bases para sustentar la causa y efecto de la falta de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de las competencias emocionales. (pp. 3)

La investigación de campo es un enfoque metódico que implica la recopilación de datos y la recolección de información directamente en el entorno o lugar donde ocurre el fenómeno de la investigación. Este



enfoque permite a los investigadores observar y analizar situaciones, eventos o comportamientos en su contexto de la vida real, lo que a su vez puede proporcionar una comprensión más profunda y detallada de lo que está sucediendo.

Se utilizó el método deductivo, ya que es una estrategia educativa que avanza de lo general a lo particular, partiendo de principios teóricos para llegar a conclusiones específicas (Álvarez et al., 2018). Además, el método inductivo, lo cual, procede de lo particular a lo general, extrayendo principios generales a partir de observaciones específicas (Palmett, 2020). El método analítico descompone un fenómeno en sus componentes para comprender sus interacciones y su funcionamiento total, y se utiliza en campos científicos y técnicos (López & Ramos, 2021).

Finalmente, el método estadístico recolecta y analiza datos numéricos para identificar patrones y tomar decisiones fundamentadas en evidencia empírica (Valbuena & Rodríguez, 2018).

La población de la investigación se constituye de 132 estudiantes y 4 docentes de tercer año de Educación Básica Elemental, para lo cual se tomó una muestra intencional de 30 estudiantes y 2 docentes. Las técnicas e instrumentos de recogida de datos fueron la ficha de observación participante, la entrevista y la encuesta.

Para el análisis de datos se aplicó la estadística descriptiva, lo cual me ayudó a la media aritmética para comprobar los resultados de las encuestas y fichas de observación. También utilizamos el análisis de contenido, donde se pudo sistematizar e interpretar la información obtenida con la aplicación de entrevista a los docentes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se mostrará el análisis e interpretación de los resultados de la investigación los cuales permitirán determinar si la estrategia lúdica propuesta es efectiva para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes del tercer año de educación general básica.



Tabla 1. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de tercer año EGB

Pregunta	Pregunta	Porcentaje	Total	Total
El estudiante aprende mejor utilizando el juego (La gamificación)	Siempre	40%	12	100%
	A veces	50%	15	
	Nunca	10%	3	
¿El juego le permite compartir experiencias con sus compañeros?	Siempre	50%	15	100%
	A veces	47%	14	
	Nunca	3%	1	
Le gusta participar dramatizando en clases	Siempre	37%	11	100%
	A veces	56%	17	
	Nunca	7%	2	
¿Utiliza recursos didácticos como títeres, marionetas, puzzle?	Siempre	33%	10	100%
	A veces	50%	15	
	Nunca	17%	5	
¿Le gusta realizar actividades escolares utilizando materiales didácticos?	Siempre	53%	16	100%
	A veces	47%	14	
	Nunca	0%	0	
Se siente motivado en todo momento.	Siempre	43%	13	100%
	A veces	50%	15	
	Nunca	7%	2	

Nota: Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer año EGB.

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer año EGB muestran una tendencia significativa hacia la preferencia por el uso de métodos de aprendizaje lúdicos y recursos didácticos. El 80% de los estudiantes indican que aprenden mejor cuando se utiliza la gamificación, con un 40% señalando que "siempre" y un 50% que "a veces" encuentran útil este enfoque. Además, el 97% de los estudiantes afirman que el juego les permite compartir experiencias con sus compañeros, lo que destaca la importancia de los elementos interactivos y colaborativos en el proceso educativo. La dramatización también es popular entre los estudiantes, con un 93% disfrutando de esta actividad, lo cual subraya el valor de las metodologías que implican la expresión y la interpretación creativa.



En cuanto al uso de recursos didácticos específicos, como títeres, marionetas y puzzles, el 83% de los estudiantes manifiestan que les gusta utilizar estos materiales, aunque solo el 33% lo hace "siempre". Este dato sugiere que hay un margen de mejora en la frecuencia y variedad de estos recursos en las actividades escolares. Asimismo, el 100% de los estudiantes expresan su gusto por realizar actividades escolares con materiales didácticos, y el 93% se sienten motivados en todo momento durante las clases. Estos resultados indican que integrar juegos y recursos didácticos en el currículo puede mejorar tanto la participación como la motivación de los estudiantes, lo que a su vez podría tener un impacto positivo en su aprendizaje y desarrollo general.

Tabla 1. Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de tercer año

Dimensión	Pregunta	Entrevista 1	Entrevista 2	Interpretación
Actividades lúdicas.	¿Desarrolla actividades lúdicas e innovadoras en clases? Si o NO ¿Por qué?	Sí. Utilizo actividades lúdicas e innovadoras porque estimulan el interés y la motivación de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más significativo y divertido.	Sí. Estas actividades facilitan la comprensión de conceptos complejos y promueven la participación activa de todos los estudiantes.	Ambos docentes coinciden en la importancia de integrar actividades lúdicas e innovadoras en el aula, ya que consideran que estas metodologías aumentan la motivación, el interés y la comprensión de los estudiantes.
Aprendizaje	¿El aprendizaje es un proceso inherente en los niños?	Sí. Creo que los niños tienen una curiosidad natural y una capacidad innata para aprender, siempre y cuando se les proporcione un entorno adecuado y estimulante.	Sí. Los niños están constantemente aprendiendo de su entorno y de las experiencias que viven, por lo que es crucial ofrecerles oportunidades variadas para explorar y descubrir.	Ambos docentes están de acuerdo en que el aprendizaje es un proceso natural en los niños, impulsado por su curiosidad y las experiencias que tienen.
Competencia emocional	¿Cómo fomenta el desarrollo de la competencia emocional en los	Fomento la competencia emocional mediante actividades que promueven la autoexpresión y	Utilizo dinámicas de grupo y juegos de roles que ayudan a los estudiantes a identificar y gestionar sus	Los docentes promueven el desarrollo de la competencia emocional a través de actividades que facilitan la autoexpresión, la empatía y la gestión de emociones.



	estudiantes de tercer año EGB?	la empatía, como el trabajo en grupo y discusiones sobre emociones y situaciones cotidianas.	emociones, así como a entender y respetar las emociones de los demás.	
Competencia emocional	¿Qué tipo de instrumentos aplica para medir la competencia emocional en los niños?	Uso observaciones directas y diarios emocionales donde los estudiantes registran y reflexionan sobre sus emociones diarias.	Aplico cuestionarios y escalas de autoevaluación que permiten a los niños reflexionar sobre sus propias emociones y comportamientos.	Los docentes utilizan tanto métodos cualitativos (observaciones y diarios emocionales) como cuantitativos (cuestionarios y escalas de autoevaluación) para medir la competencia emocional de los estudiantes, permitiendo una evaluación integral y reflexiva de su desarrollo emocional.
Actividades innovadoras	Qué tipo de actividades lúdicas e innovadoras aplica en clases	Aplico juegos educativos, proyectos interdisciplinarios y actividades de gamificación que combinan diversión con el aprendizaje de contenidos curriculares.	Utilizo talleres, láminas, cuadernos y libros.	Ambos docentes implementan una variedad de actividades lúdicas e innovadoras, como juegos educativos, proyectos interdisciplinarios y talleres creativos.
Habilidades sociales.	¿Por qué cree, que las habilidades sociales mejoran la convivencia escolar?	son fundamentales porque permiten a los estudiantes comunicarse efectivamente, resolver conflictos y trabajar en equipo, mejorando así la convivencia escolar	Creo que las habilidades sociales fomentan el respeto mutuo y la empatía entre los estudiantes, lo cual es esencial para mantener un ambiente escolar armonioso y colaborativo.	Los docentes coinciden en que las habilidades sociales son cruciales para una buena convivencia escolar, ya que facilitan la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

Nota: Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de tercer año.



Los resultados obtenidos de las entrevistas aplicadas a los docentes de tercer grado de EGB revelan un fuerte compromiso con el uso de actividades lúdicas e innovadoras en el aula. Ambos docentes consideran que estas metodologías son esenciales para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo y dinámico. Destacan la curiosidad innata de los niños y su capacidad natural para aprender, siempre y cuando se les ofrezca un entorno adecuado y estimulante. Este enfoque pedagógico no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también promueve una participación activa y una mejor comprensión de los conceptos complejos.

En cuanto al desarrollo de competencias emocionales, los docentes utilizan una variedad de estrategias para fomentar la autoexpresión, la empatía y la gestión emocional entre los estudiantes. Estas estrategias incluyen dinámicas de grupo, juegos de roles y actividades reflexivas como diarios emocionales y escalas de autoevaluación. La evaluación de las competencias emocionales se realiza tanto a través de observaciones cualitativas como de herramientas cuantitativas, permitiendo una comprensión integral del desarrollo emocional de los niños. Además, ambos docentes coinciden en la importancia de las habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar, subrayando que estas habilidades facilitan la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, contribuyendo a un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

DISCUSIÓN

La discusión de los datos obtenidos en este estudio revela varios hallazgos significativos que tienen implicaciones importantes para la práctica educativa y el desarrollo integral de los estudiantes de tercer grado de educación general básica.

Los resultados de la observación participante indican que la gran mayoría de los estudiantes perciben el juego como una herramienta efectiva para el aprendizaje y el desarrollo personal. Se pudo ver que el 80% de los estudiantes les gusta aprender mediante el juego. Esta percepción positiva del juego puede atribuirse a su capacidad para fomentar la participación activa, la creatividad, la exploración y el descubrimiento, aspectos fundamentales para el proceso del aprendizaje significativo.

Además, los datos muestran que el juego también se percibe como una herramienta efectiva para compartir experiencias y fortalecer las relaciones entre compañeros. El hecho de que el 80% de los estudiantes afirmen que siempre utilizan el juego para compartir experiencias sugiere que esta actividad



no solo promueve el aprendizaje individual, sino también la interacción social y la construcción de vínculos afectivos entre los estudiantes.

Por otra parte, esto es coherente con la literatura que destaca el papel del juego en el desarrollo de habilidades sociales, la cooperación y la empatía. Por otro lado, los datos sobre la frecuencia de participación en dramatizaciones revelan una variedad de respuestas entre los estudiantes. Si bien la mayoría indica que participan en ocasiones. Esto sugiere que, si bien el interés en las dramatizaciones puede variar entre los estudiantes, esta actividad sigue siendo valorada como una forma divertida y efectiva de aprender y expresarse. La dramatización como estrategia pedagógica puede proporcionar oportunidades para la creatividad, la expresión emocional y el desarrollo de habilidades comunicativas. En cuanto a la percepción de los estudiantes sobre la implementación de actividades de entretenimiento por parte de los docentes, los datos muestran una tendencia positiva hacia la realización de tales actividades en el aula. La mayoría de los estudiantes perciben que sus docentes implementan actividades de entretenimiento con regularidad, lo que sugiere un esfuerzo por parte de los educadores para crear un ambiente escolar dinámico e inclusivo.

CONCLUSIONES

Con base en los resultados de la investigación y la discusión, llegamos a las siguientes conclusiones:

La investigación demuestra que integrar juegos y recursos didácticos en el currículo mejora tanto la participación como la motivación de los estudiantes. Un 80% de los estudiantes indican que aprenden mejor cuando se utiliza la gamificación, y un 97% afirma que el juego les permite compartir experiencias con sus compañeros. Esto sugiere que los métodos lúdicos no solo promueven el aprendizaje individual, sino también la interacción social y la construcción de vínculos afectivos entre los estudiantes.

La percepción de los estudiantes sobre la implementación de actividades de entretenimiento por parte de los docentes es positiva. La mayoría de los estudiantes perciben que sus docentes implementan actividades lúdicas regularmente, lo que indica un esfuerzo significativo por parte de los educadores para crear un ambiente escolar dinámico e inclusivo. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino que también facilitan la comprensión de conceptos complejos y promueven la participación activa.



La utilización de estrategias didácticas basadas en el juego y la dramatización fomenta un aprendizaje más activo y colaborativo entre los estudiantes. La investigación revela que los estudiantes no solo participan más activamente en las actividades escolares, sino que también desarrollan habilidades importantes como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva. Este enfoque pedagógico promueve un entorno educativo donde los estudiantes se sienten más comprometidos y motivados para aprender, lo que conduce a una mejora en su rendimiento académico y en sus relaciones interpersonales dentro del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J., Alonso, I., & Gorina, A. (2018). Método Didáctico Para Reforzar El Razonamiento Inductivo-. Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE), 1(1), 2-15.
<https://www.researchgate.net/publication/327779523%0AMÉTODO>
- Bacca Araujo, J. J., Bello Ariza, J. T., & Quiroga Arias, D. M. (2020). Inteligencia emocional en adolescentes.
- Cardona, B. E. & Manchola, D. P. (2022). Conectando mis Emociones: estrategia psicopedagógica para analizar el desarrollo de las competencias emocionales de los niños del grado transición de la Institución Educativa la Sierra de la ciudad de Medellín. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/10287>.
- Cornellà, E. B. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19.
- Franco Cañón Omar. (2020). La lúdica y el diseño, un escenario económico emergente en el contexto nacional y regional. SciELO, vol.21(1), pp.110-129. ISSN 0124-8693.
- García Santana, D. A., & Navarrete Pita, Y. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. Estudios Del Desarrollo Social: Cuba Y América Latina, 10(3), 70–81. Recuperado a partir de <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/6FR.01.1-002 / V1.0 / 04-11-2020>
- Guazhco Pacheco, C. E. (2020). Habilidades sociales y convivencia escolar de un centro educativo, Samborondón, 2020.
- Hidalgo, A. (2019). Técnicas estadísticas en los análisis cuantitativos de datos. 1, 28–44.



<http://coes.udenar.edu.co/revistasigma/articulosXV/1.pdf>

- Lozada, I. Y. A., & Rodríguez, M. Á. M. (2019). La inteligencia emocional en la práctica educativa: La percepción de los docentes. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 42.
- Mejía, M. M. D., Merello, A. D. F., Arboleda, C. C. A., & Muñoz, R. B. C. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(3), 31.
- Mier, A. G. (2021). El fomento del desarrollo de la inteligencia emocional a través de la disciplina positiva en el nivel de transición de una institución pública del distrito de Barrancabermeja. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/14033>
- Morales, A. G. (1992). El Ateneo de México, 1906-1914: Orígenes de la cultura mexicana contemporánea (Editorial CSIC-CSIC Press (ed.)). No. 363.
- Mundial, B. (08 de 05 de 2023). Proyecto Mejoramiento de la Calidad de la Educación-Banco Mundial & MINED. <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2023/05/08/educacion-america-latina-como-recuperar-el-aprendizaje-perdido-por-la-pandemia>
- Nazario, P. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *Revista de Investigación y Cultura*, 11-17.
- Palmett, A. (2020). Métodos Inductivo, Deductivo y teoría de la Pedagogía Crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42. www.petroglifosrevistacritica.org.ve
- Rabasco, M., Ullauri, P., & Aldaz Angelita. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Domino De Las Ciencias*, 9(2), 1618–1638. Recuperado a partir de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363> FR.01.1-002 / V1.0 / 04-11-2020
- Ramos, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rosero-Morales, E.-D.-R., Córdova-Viteri, P. N., & Balseca-Acosta, A. C. (2021). La Inteligencia Emocional en infantes: Aspectos a considerar en las aulas post pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(11), 229–245. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i11.1266>



Sánchez, L., Perdomo, O., & Matos, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475752820029>

Sandín, M. (2003). La enseñanza de la investigación cualitativa. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 21(1), 37–52.

Sucasaire, J. (2021). Estadística descriptiva para trabajos de investigación (Vol. 1).

[https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2241/3/Estad%
c3%adstica_descriptiva_para_trabajos_de_investigaci%
c3%b3n.pdf](https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2241/3/Estad%c3%adstica_descriptiva_para_trabajos_de_investigaci%c3%b3n.pdf)

UNESCO. (30 de mayo de 2021). Programa para América Latina.

[https://www.unesco.org/es/articles/primeraja-deherramientas-deeducacion-ambiental-
para-el-desarrollo-sostenible-en-ecuador](https://www.unesco.org/es/articles/primeraja-deherramientas-deeducacion-ambiental-para-el-desarrollo-sostenible-en-ecuador)

UNICEF. (septiembre de 2019). Unicef por la infancia. <https://www.unicef.org/es/informes/estrategia-de-educacion-de-UNICEF-2019%E2%80%93932030>

Uttech, M. (2006). ¿Qué es la investigación-acción y que es un maestro investigador? XXI. *Revista de Educación*, 8(8), 139–150.

Valbuena, A., & Rodríguez, L. (2018). Análisis espacial en epidemiología: revisión de métodos. *Revista de la Universidad Industrial de Santander. Salud*, 50(4), 358-365.

<https://doi.org/10.18273/revsal.v50n4-2018009>

Vergara, R., Farfán, J., & Reynosa, E. (2021). Educación emocional en niños de primaria: una revisión sistemática. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo.*, 6(2664–3111),19–24.

[https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/288FR.01.1-002 / V1.0 / 04-11-2020](https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/288FR.01.1-002/V1.0/04-11-2020)

Yslado, R. M., Villafuerte, M., Sánchez, J., & Rosales, I. (2019). Vivencias en el proceso de institucionalización e Inteligencia Emocional en niños y adolescentes: diferencias según variables sociodemográficas. *Revista Costarricense de Psicología*, 38(2), 179–204.

<https://doi.org/10.22544/rcps.v38i02.04>

