



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE  
COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS  
DE EDUCACIÓN INICIAL II”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título  
de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**Autor:**

Melany Paola Herrera Zumba

**Tutor:**

Dr. Luis Efraín Cayo Lema PhD

**PUJILÍ - ECUADOR**

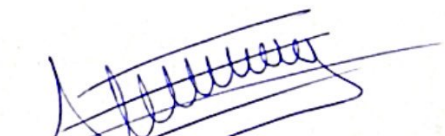
**FEBRERO-2025**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Herrera Zumba Melany Paola, con cédula de ciudadanía No. 0504390832, declaro ser autor del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II"**, siendo el Ph.D. LUIS EFRAÍN CAYO LEMA PHD., Tutor del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 26 febrero del 2025



Herrera Zumba Melany Paola  
C.C:0504390832

## AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y, por la Extensión Pujilí; por cuanto, la postulante: Herrera Zumba Melany Paola, con el título del Proyecto de Investigación: "LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II", ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

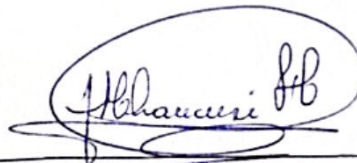
Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 26 febrero de 2025

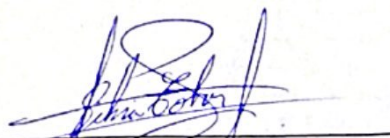
Para constancia firman:



Ms.C Erika Maribel Sigcha Ante  
C.C: 0503570129  
**LECTOR 1 (PRESIDENTE)**



Phd. Anita Azucena Chancusi Herrera  
C.C: 0501793277  
**LECTOR 2 (MIEMBRO)**



Ms.C Silvia Susana Tobar Ronquillo  
C.C: 0501803670  
**LECTOR 3 (SECRETARIO)**

## **AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II”**, de Herrera Zumba Melany Paola, de la carrera de Educación Inicial, considero dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 26 de febrero del 2025



Dr. Luis Efraín Cayo Lema PhD.

Cédula: 0501777742

**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

*Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi por brindarme la oportunidad de formar parte de esta prestigiosa institución, que ha sido fundamental en el desarrollo de mi proyecto de investigación. Agradezco especialmente a mi tutor, Dr. Luis Efraín Cayo Lema., por su invaluable orientación, apoyo y dedicación a lo largo de todo el proceso, Mi gratitud también a mis familiares, quienes siempre me han brindado su amor, apoyo incondicional y confianza, motivándome a seguir adelante. Finalmente, a las personas que estuvieron desde el inicio. A todos ellos, muchas gracias por ser parte importante de este logro.*

*Melany Herrera*

**DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo a Dios, por brindarme fortaleza, sabiduría y paz a lo largo de este proceso. A mis abuelos, Milo Herrera, Targelia Moreno y Luz Chiluisa, quienes han sido mi inspiración, fuente de amor y apoyo incondicional. A mis padres, Fernando Herrera, por su ejemplo de esfuerzo, y Lourdes Zumba, por su sacrificio, amor constante y respaldo en todo momento. A mis hermanos, quienes han sido fundamentales para que no me rindiera. En especial, a mi hermana mayor, María Fernanda, por su amor y apoyo constante. Finalmente, agradezco a mi compañero de vida, Jhon Guzmán, por su motivación, paciencia y apoyo constante, en mí, incluso cuando yo dudaba de mí misma.*

**Melany Herrera**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

### TITULO: “LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II”

**Autor:**

Herrera Zumba Melany Paola

#### RESUMEN

El presente proyecto de investigación ha analizado la ludopedagogía en el aprendizaje de las competencias socioemocionales de los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa San José la Salle. El objetivo principal fue diagnosticar las estrategias ludopedagógicas en el aprendizaje para mejorar el desarrollo de las competencias socioemocionales. Se adoptó un enfoque cualitativo, el método inductivo, con un diseño de investigación de campo y descriptivo. Las técnicas empleadas fueron: la observación con su instrumento la ficha de observación con 10 habilidades socioemocionales integradas en 2 juegos individuales y 2 grupales, misma que fue aplicada a 19 niños de la institución y la entrevista con su respectiva guía de preguntas abiertas referentes a la implementación de las actividades lúdicas y la relación socioemocional que implementa en el aula de clase a la docente. Las principales conclusiones que se han revelado en el diagnóstico fueron: que la docente tiene conocimiento sobre el desarrollo socioemocional infantil y la regulación del comportamiento; sin embargo, no se aplican constantemente actividades lúdicas; mientras que la observación indica que los niños presentaron dificultades para reconocer y gestionar sus emociones en actividades individuales, pero mejoraron notablemente en la socialización y colaboración en las actividades grupales. En conclusión, se determinan que los juegos y actividades lúdicas permiten desarrollar el bienestar emocional y social de los niños en su entorno educativo, promoviendo la motivación, el trabajo en equipo, la colaboración, la integración y el respeto mutuo.

**Palabras clave:** ludopedagogía, competencias socioemocionales, enseñanza, aprendizaje.

# TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

## PUJILI EXTENSION

**THEME: Play pedagogy in learning socio-emotional children competencies  
at initial education 2**

**Author:**  
Herrera Zumba Melany Paola

### ABSTRACT

This research project has analyzed play pedagogy in of socio-emotional skills learning of children Initial Education II of San José la Salle Educational Unit. The main objective was to diagnose play-pedagogical strategies in learning to improve socio-emotional skills development of. A qualitative approach was adopted, the inductive method, with a field and descriptive research design. The techniques used were: observation with its instrument, the observation sheet with 10 socio-emotional skills integrated into 2 individual games and 2 group games, which were applied to 19 children from the institution and the interview with its respective guide of open questions referring to the implementation of recreational activities and socio-emotional relationship implemented in the classroom by the teacher. The main conclusions has in the diagnosis were: the teacher has knowledge about children's socio-emotional development and behavioral regulation; However, recreational activities are not constantly applied; while, the observation indicates that children presented difficulties in recognizing and managing their emotions in individual activities, but they improved significantly in socialization and collaboration in group activities. In conclusion, it is determined that games and recreational activities allow emotional and social well-being in their educational environment, promoting motivation, teamwork, collaboration, integration and mutual respect.

**Keywords:** ludopedagogy, socio-emotional skills, teaching, learning

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	iii
AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
<i>AGRADECIMIENTO</i> .....	v
<i>DEDICATORIA</i> .....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT .....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	ix
INFORMACIÓN GENERAL .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
Contextualización del problema .....	2
Formulación del Problema .....	4
Justificación.....	4
Objetivos: .....	6
<i>Objetivo General</i> .....	6
<i>Objetivos Específicos</i> .....	6
Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.....	7
MARCO TEÓRICO .....	8
Antecedentes investigativos .....	8
Enfoque.....	10
<i>Constructivista</i> .....	10
<i>El rol del docente</i> .....	10
Fundamentación Científica.....	11
Origen.....	11

Beneficios de la Ludopedagogía .....	11
<i>Desenvolvimiento del pensamiento cognitivo</i> .....	11
<i>Gestión emocional.</i> .....	11
<i>Desarrollo motor.</i> .....	11
<i>Lenguaje verbal y gesticular.</i> .....	12
Características de la ludopedagogía .....	12
Características Principales en los Primero Años .....	13
La Ludopedagogía en el Aprendizaje Emocional.....	14
Teorías.....	15
La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico.....	15
Modelo de Piaget contribuye la Educación Tradicional a través de lo lúdico .	16
El papel del juego según María Montessori .....	17
Relevancia de las Actividades Lúdopedagógicas en el Proceso de.....	19
Aprendizaje .....	19
<i>El juego es beneficioso.</i> .....	19
<i>El juego fomenta la interacción social</i> .....	19
<i>El juego es una fuente de diversión.</i> .....	19
<i>El juego es un proceso repetitivo</i> .....	19
<i>El juego promueve una participación activa</i> .....	20
Tipos de Juego .....	20
<i>Juegos de roles</i> .....	20
<i>Juegos cooperativos</i> .....	20
<i>Juegos de expresión emocional</i> .....	20
<i>Juegos de preguntas y respuestas</i> .....	20
<i>Juegos de imitación</i> .....	21
<i>Juegos con reglas</i> .....	21
<i>Juegos de relajación</i> .....	21

<i>Juegos de dramatización</i> .....	21
<i>Juegos con música y movimiento</i> .....	21
<i>Juegos de emociones con tarjetas</i> .....	21
Dimensiones del Juego .....	22
Importancia del desarrollo infantil integral .....	22
<i>Educación Moderna</i> .....	23
COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES.....	23
Importancia de las habilidades socioemocionales.....	24
Teorías y enfoques sobre las competencias socioemocionales .....	25
<i>Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner:</i> .....	25
<i>Modelo de competencias emocionales de Daniel Goleman:</i> .....	25
<i>Teoría del desarrollo socioemocional:</i> .....	26
<i>Enfoque de la educación socioemocional:</i> .....	26
Dimensiones o áreas de las competencias socioemocionales .....	26
<i>Autoconocimiento:</i> .....	26
<i>Auto regulación emocional:</i> .....	26
<i>Empatía:</i> .....	26
<i>Habilidades sociales:</i> .....	26
<i>Responsabilidad social:</i> .....	26
Competencias socioemocionales en el contexto educativo.....	27
<i>Importancia en la educación:</i> .....	27
<i>Programas de educación socioemocional:</i> .....	27
<i>Desarrollo de competencias socioemocionales en niños y adolescentes:</i> .....	27
<i>Evaluación de las competencias socioemocionales en el ámbito escolar:</i> .....	27
Impacto de las competencias socioemocionales en la vida adulta .....	27
<i>En el ámbito laboral:</i> .....	27
<i>En las relaciones interpersonales:</i> .....	28

<i>Salud mental y bienestar:</i> .....	28
Desarrollo y fortalecimiento de las competencias socioemocionales .....	28
<i>Factores que influyen en el desarrollo de las competencias</i> .....	28
<i>Estrategias para fortalecer las competencias socioemocionales</i> .....	28
<i>Desafíos y obstáculos:</i> .....	28
Aplicación de las competencias socioemocionales .....	28
<i>En la familia:</i> .....	28
<i>En la comunidad y la sociedad:</i> .....	28
<i>En el ámbito profesional:</i> .....	28
PREGUNTAS CIENTÍFICAS .....	29
MARCO METODOLOGICO .....	29
Enfoque de la investigación .....	29
<i>Cualitativo</i> .....	29
Diseño de la investigación.....	30
<i>No experimental</i> .....	30
Tipo de investigación .....	30
<i>Campo</i> .....	30
<i>Descriptivo</i> .....	31
Métodos .....	31
<i>Inductivo</i> .....	31
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	31
<i>Técnica Observación</i> .....	31
<i>Entrevista</i> .....	32
Instrumentos .....	32
<i>Ficha de observación</i> .....	32
<i>Guía de preguntas</i> .....	33
Población .....	33

Recopilación y procesamiento de la información .....	33
Análisis e interpretación de la información recolectada.....	35
RESULTADOS.....	42
CONCLUSIONES.....	43
RECOMENDACIONES .....	44
REFERENCIAS .....	45

**ÍNDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1:</b> Tabla de actividades por objetivos .....	7
<b>Tabla 2:</b> Población .....	33
<b>Tabla 3:</b> Ficha de observación .....	38

## Información General

**Título del Proyecto:**

La Ludopedagogía en el Aprendizaje de Competencias Socioemocionales en niños de Educación Inicial II

**Fecha de inicio:** octubre de 2025

**Fecha de finalización:** febrero de 2025

**Lugar de ejecución:**

Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

**Extensión que auspicia:**

Extensión Pujilí

**Carrera que auspicia:**

Educación Inicial

**Tutor:**

PhD. Luis Efraín Cayo Lema

**Trabajo Individual:****Autora:**

Herrera Zumba Melany Paola

**Área de Conocimiento:**

Educación

**Línea de investigación:**

Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Prácticas pedagógica, didácticas, curriculares e inclusiva en las áreas del conocimiento

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### Contextualización del problema

Hoy en día, la educación inicial parte esencialmente en trabajar en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los niños, pues estas son relevantes para su bienestar emocional, así como en su rendimiento escolar y en sus relaciones personales. Sin embargo, en muchos entornos de educación preescolar, se ha dejado un lado la importancia de las prácticas ludo pedagógicas como se puede manifestar en las siguientes problemáticas encontradas a nivel nacional, provincial y cantonal.

Desde un punto de vista a nivel nacional en Ecuador se han realizado varios estudios que enmarcan la relevancia que tiene la ludopedagogía en el desarrollo socioemocional de los niños dentro la educación inicial. Un estudio que resulta de suma relevancia es el de González y Pérez (2022), en el cual apreciaron las actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial. A pesar de tener resultados positivos, ellos argumentan que una de las principales dificultades para una puesta en práctica efectiva de estas actividades es la falta de capacitación docente en la ludopedagogía. De la misma manera, argumentaron que la ausencia de recursos pedagógicos de calidad adecuados restringe la posibilidad de ejecutar actividades lúdicas de forma sistemática y eficiente en muchas instituciones educativas del país. Esta situación, si bien permite evitar el uso de metodologías que son tan evidentes benéficas para los niños, limita las posibilidades de aprendizaje que ellos puedan tener.

Martínez (2020), mientras realizaba la investigación sobre la actividad de juego estructurado y su impacto en la autorregulación emocional de los niños en Quito, notó que las actividades de juego ayudaban a desarrollar habilidades socioemocionales, particularmente la autorregulación emocional y la resolución de conflictos. Sin embargo, el estudio también descubrió que la integración sistemática del juego en el Currículo Nacional de Educación no se aplica constantemente, ha representado una barrera significativa en el desenvolvimiento académico y emocional en los niños. La falta de políticas educativas que fomenten la ludopedagogía como un enfoque pedagógico central genera condiciones donde estos beneficios solo pueden estar limitados contextualmente, afectan así negativamente el resultado a largo plazo de los niños.

A escala regional, en la Provincia de Cotopaxi, Pérez y Rodríguez (2021) realizaron una investigación sobre el uso de juegos como un aparato en la pedagogía sobre el desarrollo socio-emocional infantil. Los resultados sobre las actividades de juego realizadas mejoran significativamente las habilidades emocionales de los niños, sin embargo, señalaron que uno de los desafíos más críticos para llevar a cabo tales prácticas de manera efectiva es la falta de recursos en las instituciones educativas dentro de la región, lo que restringe la capacidad de los docentes para utilizar regularmente estrategias lúdicas. Además, subrayaron que la ausencia de capacitación pedagógica continua es un obstáculo crítico, ya que un gran número de docentes no está capacitado en pedagogía del juego, lo que reduce las posibilidades de éxito de la intervención.

En una investigación similar, Ruiz y Martínez (2022) también mencionan que el juego influye positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los niños de Cotopaxi, pero señalaron que, aunque las actividades de juego pueden mejorar las habilidades emocionales de los niños, la baja incorporación de estas prácticas en el currículo escolar es una gran preocupación. Los investigadores señalaron que los docentes, en muchos casos, no aprecian los beneficios del juego como estrategia pedagógica, lo que dificulta su adopción. Esta brecha en el conocimiento teórico y pedagógico y la práctica crea obstáculos para la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Latacunga un estudio de García y Fernández (2023) sobre el desarrollo socioemocional positivo de los niños en aulas con actividades lúdicas destacó que tales actividades eran beneficiosas, no obstante, los investigadores señalaron, que algunos de los problemas atendidos eran la falta de frecuencia en la porción de las actividades lúdicas a lo largo del año. Aun así, había una clara falta de estrategia para la porción de actividades emocionales y sociales que habían sido evaluadas. Además, la ausencia de un plan pedagógico coherente donde el juego es el eje principal del proceso de aprendizaje dificulta la implementación efectiva de estos métodos en el aula.

Rodríguez y Torres (2021), en su estudio sobre la incidencia del juego en el desarrollo socioemocional de los infantes en diversas instituciones de Latacunga, destacan la importancia de implementar estrategias lúdicas como herramienta clave para fomentar el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, como es el caso de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” se observa una deficiencia en la integración de

actividades lúdicas diseñadas para potenciar las competencias socioemocionales de los niños de educación inicial II, esta falta de actividades lúdicas se debe principalmente a que la docente trabaje con métodos tradicionales, creando así, deficiencia en el desarrollo para fortalecer sus habilidades socioemocionales, tales como la regulación emocional, la empatía y la socialización efectiva, lo cual incide también negativamente en su aprendizaje.

### **Formulación del Problema**

- ¿Cómo contribuye la ludopedagogía al desarrollo de competencias socioemocionales en los niños de Educación Inicial II?

### **Justificación**

Desde el punto de vista teórico, se eligió este tema debido a la disponibilidad de información bibliográfica relacionada con las dos variables principales del estudio: la ludopedagogía en el aprendizaje y las competencias socioemocionales. La investigación proporcionó un marco sólido que permitió conocer la comprensión de cómo la ludopedagogía puede influir en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños.

La importancia de este tema radica en la relevancia que tiene la ludopedagogía en el proceso educativo, especialmente en el subnivel inicial, y en su influencia directa en el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños. La ludopedagogía, al integrar el juego en el aprendizaje, favorece no solo el conocimiento cognitivo, sino también el crecimiento emocional y social de los niños

Esta investigación aportó valiosa información obtenida mediante el estudio de diversas fuentes, que facilitaron la recopilación de datos a través de la aplicación de juegos tanto individuales como grupales. Dichos juegos permitieron asociar y evaluar las competencias socioemocionales de los niños, esta investigación, servirá como base para futuras investigaciones.

Al realizar la investigación, se aplicaron instrumentos a los niños mediante el uso de la técnica de observación, y la docente utilizó una guía de preguntas para profundizar en los aspectos clave del estudio. Los resultados obtenidos permitieron obtener

información valiosa sobre el impacto de la ludopedagogía en el desarrollo de competencias socioemocionales.

Además, el estudio resultó ser viable, ya que se contaba con los recursos económicos, humanos y las herramientas necesarias para llevarlo a cabo. Se dispuso también de diversas fuentes de información que permitieron la recopilación de datos para la aplicación y el desarrollo de la investigación. La disponibilidad de estos elementos facilitó el proceso y garantizó la realización efectiva del estudio, asegurando que se pudiera cumplir con los objetivos planteados de manera adecuada.

La factibilidad de este proyecto resultó oportuna, ya que se recibió un apoyo incondicional por parte de las autoridades, docentes y la comunidad educativa. Como investigadora, se contó con el tiempo necesario para llevar a cabo la investigación y se logró realizar un diagnóstico eficaz, lo que permitió recolectar la información necesaria para el desarrollo del estudio.

**Objetivos:*****Objetivo General***

- Diagnosticar las estrategias ludopedagógicas en el desarrollo de las competencias socioemocionales en los niños del sub nivel inicial II de la Unidad Educativa San José "La Salle".

***Objetivos Específicos***

- Fundamentar teóricamente las estrategias ludopedagógicas y el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños de educación inicial.
- Identificar las estrategias ludopedagógicas a través de la aplicación de los instrumentos de investigación.
- Establecer conclusiones y recomendaciones basadas en el análisis de la información recopilada en la investigación.

*Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados*

**Tabla 1**

**Tabla de actividades por objetivos**

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Resultado de la actividad</b>	<b>Evidencias</b>
Fundamentar teóricamente las estrategias ludopedagógicas y el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños de educación inicial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisar bibliográficamente acorde al tema del proyecto.</li> </ul>	Análisis Teórico	Marco Teórico
Identificar las estrategias ludopedagógicas a través de la aplicación de los instrumentos de investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar instrumentos para la recolección de información</li> <li>• Validar.</li> <li>• Analizar la información para desarrollar la investigación</li> <li>• Seleccionar actividades ludopedagógicas que permitan identificar las competencias socioemocionales.</li> <li>• Crear una guía de preguntas.</li> </ul>	<p>Recolección de información.</p> <p>Diseño de la ficha de observación.</p> <p>Diseño de la guía de preguntas.</p>	Aplicación de juegos didácticos asociados a las competencias socioemocionales para la recolección de información.
Establecer conclusiones y recomendaciones basadas en el análisis de la información recopilada en la investigación	Analizar los resultados de los instrumentos aplicados	Procesamiento de la información.	Conclusiones y recomendaciones

Elaborado por Melany Herrera

## MARCO TEÓRICO

### Antecedentes investigativos

Diferentes investigadores han demostrado que, con el uso del juego como herramienta didáctica, los niños no solo mejoran sus habilidades cognitivas, sino que también exhiben una mejor autorregulación emocional que influye positivamente en sus logros académicos e interacciones sociales. Este tipo de estrategias lúdicas y emocionales ayudan a crear un ambiente de aprendizaje donde los niños pueden gestionar sus sentimientos y emociones, lo que potencia su imaginación y les da la confianza para abordar problemas sociales e intelectuales. Estos hallazgos enfatizan la importancia de utilizar un enfoque interdisciplinario donde tanto las emociones como la cognición se tengan en cuenta para mejorar las experiencias de aprendizaje de los niños.

Paredes (2020) emprendió un estudio para validar el papel de la ludopedagogía en la regulación emocional entre los niños durante las primeras etapas de la educación a través del uso de un enfoque lúdico con 19 niños. El problema identificado era una sobreproporción de niños que experimentaban crisis emocionales, como estallidos de ira, que impactaban negativamente su socialización. Los datos recopilados mostraron que, antes de la intervención, el 80% de los niños enfrentaban estos desafíos. Después de la implementación de las actividades lúdicas, el porcentaje de niños que experimentaban dificultades emocionales se redujo al 12%. Esto demuestra que las actividades lúdicas pueden tener un impacto positivo en la regulación emocional y socialización de los niños, un aspecto esencial para su desarrollo socioemocional (p.7).

Chávez (2019) examinó cómo el juego afecta el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños en el ciclo II de educación preescolar. Su preocupación eran los niños con problemas emocionales, como cambios de humor, comportamiento violento y aislamiento social, que obstaculizaban su desarrollo. En su estudio, observó que los niños tenían serios problemas emocionales como la violencia y cambios de humor. Después de las intervenciones lúdicas, el número de participantes con estos problemas disminuyó de 25 a 2. La investigación muestra que las intervenciones lúdicas no solo mejoran las habilidades socioemocionales, sino que también ayudan en los problemas de comportamiento, contribuyendo al desarrollo integral de los niños (p.11).

Molina y Rodríguez (2017) llevaron a cabo un estudio de investigación con la intención de mejorar las habilidades de cognitivas de estudiantes de preescolar a través de la pedagogía basada en emociones y juegos. El principal desafío que enfrentaron fue la capacidad de los niños para producir reconocer sus emociones, y la falta de desarrollar habilidades sociales, que estaba profundamente subdesarrollada en la aplicación de las estrategias ludo pedagógicas. En la investigación, que involucró a 22 niños en dos grupos, se utilizó un enfoque cualitativo en un diseño experimental con medidas de preprueba y posprueba para evaluar el impacto de implementar estrategias lúdicas motivacionales. Los resultados indicaron que el uso de emociones en las actividades permitió que los niños desarrollaran un interés en la escritura y aumentaron su capacidad para crear historias, lo que ilustra el impacto del componente emocional en el aprendizaje. (p.5).

Cango (2020) examinó los efectos de las estrategias de aprendizaje emocional en el rendimiento académico de los estudiantes de preparatoria para mejorar su comprensión emocional y autorregulación. La preocupación era la comprensión emocional y la autorregulación afectiva entre los estudiantes, lo que resultó en un bajo rendimiento académico. Cango realizó encuestas, observaciones y evaluó estados emocionales antes y después de la intervención en 23 estudiantes. El diseño fue preexperimental, de campo y transversal. Los resultados mostraron que el 91% de todos los estudiantes requería algún tipo de asistencia con su percepción emocional y, después de la intervención, el rendimiento académico mejoró entre los niños. Esto demuestra la importancia de las habilidades socioemocionales para el logro académico (p.11).

Vera (2024) examinó el enfoque basado en el juego para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de preescolar. El problema era que las necesidades emocionales de los estudiantes estaban en gran medida descuidadas en muchas instituciones educativas, lo que resultaba en problemas socioemocionales como la agresión y la incapacidad de interactuar con otros niños. Comparó dos grupos de 20 escuelas: en su muestra, el 100% de los estudiantes en escuelas que no utilizaban actividades basadas en el juego tenían problemas socioemocionales, mientras que en las escuelas donde el juego era una parte integral del plan de enseñanza, solo el 20% de los niños tenía dificultades. Esto apoya aún más la afirmación de que los niños que tienen problemas emocionales pueden ser ayudados significativamente si se emplean estrategias lúdicas (p.26).

## **Enfoque**

### ***Constructivista***

Para Piaget, (1972) “La Ludopedagogía es un enfoque educativo que utiliza el juego como herramienta fundamental para promover el desarrollo integral de los niños, enfocándose en habilidades motoras, socioemocionales y cognitivas”. En el contexto del enfoque constructivista, esta metodología se alinea con la idea de que el conocimiento es construido por el niño a través de su interacción con el entorno y las experiencias que vive. (p. 11).

Según el constructivismo, el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino que los niños construyen activamente su conocimiento a través de su participación y experimentación con materiales y situaciones. El uso de la ludopedagogía en el aprendizaje no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino también un entorno afectivo que facilita la expresión y regulación de emociones. A través del juego, los niños experimentan la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y el autocontrol, lo cual es esencial para su desarrollo socioemocional.

La estimulación proporcionada por las actividades ludopedagógicas favorecen la sociabilidad de los niños, permitiéndoles relacionarse y colaborar con sus compañeros, lo que refuerza su pertenencia a la comunidad y promueve una convivencia saludable. Asimismo, estas prácticas pueden ser aplicadas tanto en el aula como en el hogar, lo que brinda flexibilidad y contribuye al crecimiento integral de los niños. (Pérez, 2018, p. 30)

### ***El rol del docente***

La aplicación de la ludopedagogía es fundamental para guiar y facilitar el proceso de aprendizaje de los niños. El docente no se limita a ser un simple transmisor de conocimiento, sino que actúa como mediador y facilitador de experiencias que fomenten el desarrollo socioemocional, motor y cognitivo de los estudiantes. Según el enfoque constructivista, el docente debe crear un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los niños puedan explorar, experimentar y construir su propio conocimiento a través del juego y las interacciones sociales (Alvear, 2020, p. 11).

Dentro del enfoque constructivista, el docente debe aprovechar el juego como una herramienta para estimular la creatividad y la autonomía de los niños, alentándolos a ser protagonistas de su aprendizaje. A través de este proceso, los niños desarrollan tanto sus habilidades motoras finas como su capacidad para interactuar de manera adecuada con

sus compañeros, lo que favorece el desarrollo de un entorno afectivo y saludable en el aula. (Alvear, 2020, p. 15).

## **Fundamentación Científica**

### ***Origen***

La ludopedagogía surge en la década de 1960 y toma forma más definida en los años 70, coincidiendo con las dictaduras cívico-militares del Cono Sur. En ese contexto, el equipo de la Mancha inició una exploración que conectaba los movimientos ético-ideológicos con los movimientos populares, que incluían a estudiantes, obreros, pequeños productores, trabajadores rurales, profesionales e intelectuales. Este enfoque integrador atendía a diversas dimensiones como la socio-afectiva, el vínculo interpersonal, la subjetividad, la corporalidad, y la importancia de la alegría y el placer como reservas de poder real. Además, se enfocaba en la aplicación didáctica y metodológica en los procesos de organización popular y comunitaria. En este marco, alrededor de 1989, en Uruguay, surgió una experiencia político-profesional que los propios actores denominaron como un nuevo paradigma educativo que fusionaba el juego con la pedagogía, contribuyendo así a la formación de la ludopedagogía tal como la conocemos hoy. (Rivasés, 2017, p. 11).

### **Beneficios de la Ludopedagogía**

Existen varios beneficios del juego como estrategia de enseñanza en niños y niñas de educación inicial, puesto que esta metodología ayuda a desarrollar varias aptitudes y habilidades, siendo estas (UNICEF, 2019, p. 8):

- ***Desenvolvimiento del pensamiento cognitivo.*** *Mediante* el juego el niño estimula la comprensión, memoria, resolución de problemas básicos, además del pensamiento creativo.
- ***Gestión emocional.*** El niño desarrolla autocontrol de sus emociones tales como la ira o irritabilidad permitiéndole relacionarse con los demás.
- ***Desarrollo motor.*** Gracias a la actividad física el niño aprende la funcionalidad de las partes de su cuerpo.

- **Lenguaje verbal y gesticular.** A través de las expresiones y comunicación básica durante el juego, el niño fortalece áreas verbales y no verbales.

Los beneficios de la ludopedagogía son indiscutibles, ya que el juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial favorece el desarrollo integral de los niños. Personalmente, considero que esta metodología es fundamental para estimular diversas habilidades, como el pensamiento cognitivo, que se ve reflejado en la mejora de la memoria, la resolución de problemas y la creatividad. Además, permite que los niños aprendan a gestionar sus emociones, como la ira o la frustración, lo que les ayuda a relacionarse de forma más efectiva con los demás. También contribuye al desarrollo motor, pues mediante la actividad física, los niños comprenden mejor cómo funciona su cuerpo. A nivel comunicativo, el juego fortalece tanto el lenguaje verbal como el gestual, brindando herramientas para una mejor expresión e interacción social. Sin duda, esta metodología tiene un impacto positivo en el crecimiento y bienestar de los niños.

### **Características de la ludopedagogía**

La ludopedagogía es una metodología de intervención que propone abordar los grupos proponiendo el juego como eje de una experiencia y vivencia colectiva para, desde allí, investigar las relaciones entre el juego y el conocimiento de la realidad. Es una metodología que ha desarrollado una didáctica y una pedagogía específica que facilita y potencia la acción de jugar. Un jugar para conocer, conocer para transformar. Es una metodología que ha desarrollado una didáctica y una pedagogía específica que facilita y potencia la acción de jugar. Un jugar para conocer, conocer para transformar. (Rivasés, 2017, p. 38).

La ludopedagogía es una metodología educativa que utiliza el juego como herramienta para aprender y transformar pensamientos y afectos. Se trata de una propuesta que busca transformar la realidad a través de la exploración del juego y la recreación. La ludopedagogía se basa en la idea de que conocer la realidad de manera profunda y amplia permite elegir estrategias más eficaces para transformarla. Para ello, propone: Sensibilizarse, Investigar en la práctica, Aprovechar el aparato cognitivo en toda su multidimensional.

La ludopedagogía puede ayudar a: Construir un espacio afectivo, Reconocer y estar en contacto con los miedos, Intentar superar los miedos, Salir del cotidiano y adentrarse en una nueva dimensión, Manipular y transformar lo real. La ludopedagogía puede ser una herramienta para la sensibilización y educación. Por ejemplo, en el caso de las experiencias migratorias, la ludopedagogía puede ayudar a conocer y valorar los saberes y experiencias migratorias de las personas.

En cuando la ludopedagogía es una metodología educativa que utiliza el juego como herramienta para el aprendizaje y la transformación, facilitando la exploración de la realidad a través de experiencias colectivas. Se basa en la idea de que el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también un medio para conocer, comprender y transformar el entorno. Esta metodología busca sensibilizar a los participantes, promover la investigación práctica y aprovechar el potencial cognitivo de cada individuo. Además, al fomentar la creación de espacios afectivos, la ludopedagogía permite superar miedos, salir de la rutina diaria y explorar nuevas dimensiones, siendo una herramienta valiosa para la educación y la sensibilización en diversas áreas, como las experiencias migratorias.

### **Características Principales en los Primero Años**

"Durante los primeros meses de vida, los bebés comienzan a desarrollar sus sentidos, respondiendo principalmente a estímulos visuales, sonoros y táctiles. Se sienten atraídos por colores brillantes, movimientos, sonidos y olores agradables. A medida que se acercan a los seis meses, la manipulación de objetos se convierte en una actividad clave. Los niños comienzan a coordinar sus manos, llevándolos hacia la boca para explorar su entorno. En esta etapa, muestran preferencia por objetos que emiten sonidos o que tienen texturas suaves, lo que favorece su aprendizaje y exploración. Además, inician el desarrollo motriz al aprender a sentarse, gatear y emitir sus primeras palabras." (Cigna, 2024, p. 5)

Al llegar al primer año, los niños experimentan un aumento en su movilidad e independencia. Pueden manipular objetos con más destreza, lo que les permite explorar su entorno de forma más activa. Este avance también se refleja en su capacidad para comunicarse de manera verbal y en el inicio del recuerdo y uso de conocimientos previos.

Cuando alcanzan los dos años, los niños adquieren mayor control sobre su cuerpo, pudiendo caminar con mayor seguridad. Su vocabulario sigue expandiéndose, y continúan desarrollando sus habilidades cognitivas y sociales. En esta etapa temprana, la actividad lúdica es principalmente individual, ya que los niños tienden a jugar solos, mientras que las interacciones más complejas con otros niños, como el juego simbólico, comienzan a surgir en etapas posteriores.

Según las autoras mencionadas recalcan que, durante los primeros años de vida, los niños desarrollan sus habilidades sensoriales, motrices y cognitivas, pasando de explorar su entorno a través de la vista, el oído y el tacto, a coordinar movimientos y comenzar a comunicarse verbalmente. A medida que crecen, adquieren mayor independencia y destreza en sus interacciones con el mundo, la actividad lúdica en esta etapa es mayormente individual, lo que facilita su aprendizaje y desarrollo.

### **La Ludopedagogía en el Aprendizaje Emocional**

"La ludopedagogía es una metodología que utiliza el juego para trabajar en procesos colectivos y comunitarios. El juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje emocional, ya que ayuda a los niños a" (Basantes, 2020, p. 10).

- Desarrollar la inteligencia emocional
- Manejar y comprender sus emociones
- Mejorar su autoestima
- Desarrollar habilidades socioemocionales
- Establecer límites
- Canalizar sentimientos
- Forjar vínculos con los demás
- Compartir, negociar y resolver conflictos
- Desarrollar aptitudes de liderazgo

El juego permite a los niños explorar su imaginación, expresar su visión del mundo, y manifestarla a través de su creatividad. También les ayuda a reconocer y estar en contacto con sus miedos, y a intentar superarlos. La lúdica no es solo juego y recreación donde los niños se divierten, sino que además es una forma de aprender diferente; a su

vez, aprovechan el tiempo de la mejor manera posible, es decir, en ella se pueden descubrir nuevos conocimientos, habilidades y capacidades en los niños. Para instalar una realidad lúdica, se pueden utilizar juegos que permitan el movimiento, el dinamismo, y la sensación de vértigo. En este espacio, el pasado, el presente y el futuro de las personas coexisten, y se tocan.

Considero que la ludopedagogía, utiliza el juego para fomentar el aprendizaje colectivo y el desarrollo emocional de los niños. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de trabajar sus emociones, fortalecer su autoestima y desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la cooperación. Además, esta metodología les permite explorar su imaginación, superar miedos y expresar su visión del mundo de manera creativa. De esta forma, el juego no solo se convierte en una herramienta de diversión, sino en un espacio de aprendizaje significativo que potencia el desarrollo integral de los niños, ayudándolos a conectar con su entorno y a desarrollar capacidades cognitivas y sociales importantes para su crecimiento personal.

### **Teorías**

#### ***La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico***

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky pone énfasis en la relevancia del entorno social, el lenguaje y la colaboración en el proceso de adquisición y transmisión cultural. Uno de los conceptos clave que propone es la "zona de desarrollo próximo", que se refiere a la brecha entre el nivel de desarrollo actual de un individuo, medido por su capacidad para resolver problemas de manera independiente, y su nivel potencial de desarrollo, que puede alcanzarse mediante la orientación de un adulto o la colaboración con un compañero más experimentado. Este concepto respalda la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales en entornos educativos regulares y se convierte en un referente importante para el diseño de actividades didácticas. En términos generales, la teoría de Vygotsky sostiene que el desarrollo humano solo puede comprenderse a través de la interacción social, ya que el proceso de desarrollo implica la internalización de herramientas culturales, como el lenguaje, que forman parte del grupo humano al que pertenecemos. Estas herramientas culturales se transmiten mediante la interacción social. (Morrison, 2005, p.100)

Vygotsky también subraya que el juego es un proceso de sustitución, en el cual los deseos no realizables se llevan a cabo de forma imaginaria. Afirma que la imaginación constituye una formación nueva en la conciencia del niño en la primera infancia, representando una actividad específica de la conciencia humana.

Según Vygotsky, en el juego el niño crea situaciones ficticias y establece un sistema de sentido, en el cual el significado de las palabras y objetos predominan, determinando su comportamiento. El niño no simboliza en el juego, sino que experimenta y satisface sus deseos, utilizando la emoción para pasar por las categorías fundamentales de la realidad. En este sentido, una característica esencial del juego es que las reglas se convierten en una forma de afecto.

### *Modelo de Piaget contribuye la Educación Tradicional a través de lo lúdico*

Para Piaget, el juego forma parte integral de la inteligencia infantil, y su teoría se centra en la cognición, sin profundizar demasiado en las emociones o motivaciones de los niños. Su enfoque principal es una "inteligencia" o "lógica" que evoluciona de diversas formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta un modelo de desarrollo cognitivo por etapas, en el que cada una representa un nivel de desarrollo con coherencia y armonía entre las funciones cognitivas. Este modelo también implica discontinuidad, ya que cada etapa sucesiva es cualitativamente distinta a la anterior, aunque durante la transición de una etapa a otra se pueden integrar elementos de la etapa previa. (Paredes, 2020.p 27)

Piaget identifica cuatro etapas del desarrollo cognitivo: la sensomotriz (de nacimiento a dos años), la preoperativa (de dos a seis años), la operativa concreta (de seis a once años) y el pensamiento operativo formal (desde los doce años en adelante). En la etapa sensomotriz, la capacidad del niño para representar y comprender el mundo es limitada, pero aprende sobre su entorno mediante la exploración y la manipulación de objetos. Gradualmente, desarrolla la comprensión de la permanencia de los objetos, es decir, la existencia continua de aquellos que no ve.

En la etapa preoperativa, el niño comienza a representar el mundo a través de juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos, y actúa como si esas representaciones fueran reales. En la etapa operativa concreta, el niño empieza a comprender procesos lógicos básicos, especialmente cuando puede manipular y clasificar materiales, pero aún

depende de experiencias concretas y no de conceptos abstractos. A partir de los doce años, con el inicio del pensamiento operativo formal, los niños son capaces de razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget considera que el desarrollo resulta de la interacción entre la madurez física (cambios anatómicos y fisiológicos) y las experiencias adquiridas. A través de estas experiencias, los niños adquieren conocimiento y comprensión, lo que da lugar al concepto de constructivismo y al paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según Piaget, en la cuarta etapa del desarrollo, los niños no solo buscan cooperar, sino que también disfrutan al organizar y clasificar objetos, mostrando un interés por las reglas que rigen estas actividades.

### *El papel del juego según María Montessori*

Montessori fomenta el desarrollo de la iniciativa y la autoconfianza para permitir que los niños realicen por sí mismos las actividades que les interesan, sin estar restringidos por una disciplina estricta. Cuando un niño está listo para aprender algo nuevo y más complejo, el educador guía los primeros pasos para evitar esfuerzos innecesarios y la formación de hábitos incorrectos; posteriormente, el niño es capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma. (Montessori, 2020, p.30)

María Montessori consideraba el juego como una herramienta clave para el aprendizaje, creando materiales didácticos específicos y proponiendo muebles adecuados al tamaño de los niños. Además, subrayó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos. El cerebro se desarrolla a través de la estimulación, y el juego es una fuente esencial de esa estimulación. Es fundamental observar al niño en su entorno para adaptar la enseñanza a su desarrollo. En este enfoque, el adulto no actúa como un maestro tradicional, sino como un guía, interviniendo lo menos posible para permitir que el niño piense y actúe por sí mismo. En este contexto, el profesor no recurre a premios ni castigos, ya que la motivación para aprender debe surgir del propio niño.

El adulto debe estar atento al desarrollo del niño y, cuando esté preparado para una nueva lección, el guía dejará a su alcance nuevos materiales y le enseñará nuevas actividades para que el pequeño escoja. Así, no se deben introducir conceptos ni

enseñanzas en la mente del niño, sino que debe ser él mismo el que los perciba y quiera aprenderlos.

Se debe satisfacer siempre la curiosidad del niño y dejarle experimentar con sus propias ideas. Debe ser él el que encuentre la solución a sus problemas. El entorno es fundamental, para Montessori no deben ser clases normales con pupitres y pizarra al frente. El ambiente debe estar preparado de manera especial basándose en los principios de simplicidad, belleza y orden. Debe ser amplio, luminoso, cálido, los materiales de aprendizaje deben estar al alcance de los niños. El aula debe estar dividida en áreas temáticas y se les debe permitir libertad de movimientos para que escojan lo que necesiten, los materiales didácticos deben ser auto correctivos: el niño se corrige a sí mismo y debe reconocer el error por sí solo. Estos materiales deben poseer un grado más o menos elaborado de 4 valores fundamentales: funcional, experimental, de estructuración y de relación.

Para Montessori la libertad es sinónimo de disciplina para la actividad; cuando crezca el niño, esta actividad se traducirá en trabajo, pero esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad lúdica y comprende los siguientes aspectos:

1. En la “Casa para niños”, estos serán enseñados con muy buenas intenciones por los adultos; existían estantes abiertos ofrecidos por los adultos para que el niño tuviera acceso, estos estantes eran un material didáctico para jugar con ellos.

2. El material didáctico contenía objetos muy diferentes: sólidos geométricos para introducirle en el conocimiento científico.

3. También el material didáctico incluía botones que deberían hacerse pasar por ojales; muestras de lana en diferentes matices de colores; cajitas para aprender a diferenciar sonidos, telas de diferentes texturas, etc.; con el objetivo de que el niño aprenda jugando el mundo de arte y de esta manera introducirle en el trabajo primoroso.

4. Objetos de la vida cotidiana: pequeñas escobas, planchas, limpiadores de zapatos con el objetivo de que el niño aprenda a trabajar y a ser independiente.

5. Con el juego didáctico y aplicando la disciplina activa, el niño se despertaba cognitivamente mediante la educación sensorial. “Por esto, el punto de partida de toda su didáctica es la educación sensorial será, además, el primer paso para una educación estética.

### **Relevancia de las Actividades Lúdopedagógicas en el Proceso de Aprendizaje**

Las actividades lúdicas en los niños presentan un papel importante en su aprendizaje y su desarrollo ya que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales, ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarla y también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad. (UNICEF, 2018, p.8)

- ***El juego es beneficioso.*** Los niños juegan para entender el entorno que los rodea y para explorar el significado de sus experiencias, vinculándolas con conocimientos previos. A través del juego, los niños pueden expresar y ampliar sus interpretaciones sobre lo que viven.
- ***El juego fomenta la interacción social.*** A través del juego, los niños tienen la oportunidad de compartir ideas y comprender a los demás mediante la comunicación social, lo que les permite desarrollar un conocimiento más profundo y establecer relaciones más fuertes.
- ***El juego es una fuente de diversión.*** Cuando observamos a los niños (o incluso a los adultos) jugar, generalmente vemos sonrisas o risas. Aunque el juego puede presentar desafíos o frustraciones (como la pregunta de quién será el primero o las dificultades para lograr que una estructura se mantenga), el sentimiento predominante es el disfrute, la motivación, la emoción y el placer.
- ***El juego es un proceso repetitivo.*** Tanto el juego como el aprendizaje son dinámicos. Los niños juegan para practicar habilidades, explorar

diversas opciones, revisar sus suposiciones y enfrentar nuevos desafíos, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo.

- ***El juego promueve una participación activa.*** Al observar cómo juegan los niños, podemos notar que se involucran de manera intensa, combinando actividades físicas, mentales y verbales.

## **Tipos de Juego**

### ***Juegos de roles***

Los juegos de roles permiten que los niños adopten distintos personajes y situaciones, lo que les ayuda a aprender a identificar y expresar sus emociones, mejorar sus habilidades comunicativas y enfrentar conflictos. Algunos ejemplos son juegos como "la tienda", "la familia" o "el consultorio".

### ***Juegos cooperativos***

Estos juegos promueven la cooperación entre los niños en lugar de la competencia, favoreciendo el trabajo en equipo, la empatía y el respeto. Ejemplos incluyen actividades como armar un rompecabezas en grupo o pasar una pelota sin que se caiga.

### ***Juegos de expresión emocional***

Con estos juegos, los niños aprenden a identificar, expresar y regular sus emociones. Un ejemplo podría ser un juego donde los niños dibujan diferentes expresiones emocionales (como felicidad, tristeza o enojo) y luego las discuten entre ellos.

### ***Juegos de preguntas y respuestas***

En este tipo de actividades, los niños responden preguntas que involucran situaciones emocionales o sociales. Por ejemplo, pueden responder a preguntas como "¿Qué harías si tu amigo está triste?" o "¿Cómo te sentirías si tu amigo te ayuda en un problema?"

### ***Juegos de imitación***

Estos juegos consisten en que los niños copien acciones, expresiones o situaciones para comprender mejor las emociones y comportamientos de los demás, ayudando a desarrollar empatía y habilidades sociales. Un ejemplo es "el espejo", en el que un niño imita las expresiones o movimientos de otro.

### ***Juegos con reglas***

Los juegos con reglas claras, como "la cuerda" o "las sillas musicales", enseñan a los niños a seguir normas, esperar su turno y manejar la frustración cuando no ganan, lo cual contribuye a la regulación emocional y la paciencia.

### ***Juegos de relajación***

Este tipo de actividades incluye ejercicios de respiración, yoga o movimientos suaves, los cuales ayudan a los niños a reducir el estrés y la ansiedad. Un ejemplo es el juego en el que los niños imitan movimientos de animales o plantas mientras practican respiración profunda.

### ***Juegos de dramatización***

Los niños pueden crear y representar historias o situaciones emocionales, lo que les permite comprender mejor sus propios sentimientos y los de los demás. Un ejemplo es una obra de teatro en la que los niños resuelven un conflicto.

### ***Juegos con música y movimiento***

Al combinar música y movimientos corporales, estos juegos permiten a los niños expresar sus emociones de manera creativa y liberar tensiones. Un ejemplo es bailar al ritmo de la música y detenerse al escuchar una señal.

### ***Juegos de emociones con tarjetas***

Este juego implica el uso de tarjetas con diversas expresiones faciales o situaciones emocionales para que los niños las identifiquen y discutan cómo se

sentirían en esas situaciones, ayudando a mejorar su comprensión emocional y habilidades de resolución de problemas.

### **Dimensiones del Juego**

El juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones:

a) Dimensión afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional; b) Dimensión social, todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros; c) Dimensión Cultural, componente importante para transmisión del juego; d) Dimensión creativa, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego; e) Dimensión cognitiva, para procesar el conocimiento adquirido; f) Dimensión sensorial, indispensable en la captura de estímulos del contexto y g) Dimensión motora, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero. De esta manera el docente puede direccionar el juego como recurso pedagógico que permita activar la empatía, las relaciones entre pares, la creatividad y ser competente. (Kadoora, 2018, p. 7)

### **Importancia del desarrollo infantil integral**

El desarrollo infantil o temprano es muy importante que de ello dependa su actuar a lo largo de su vida, ya que abarca todos los aspectos integrales del ser humano; un correcto desarrollo permite que el cerebro del niño capte de mejor manera la información, además de, proporcionar habilidades motoras al realizar actividades físicas y socioemocionales. Se ha demostrado que los primeros años de vida son críticos y de suma importancia, por lo tanto, se debe instruir al infante a desarrollar habilidades y hábitos sanos para su vida, evitándose así la aparición de problemas derivados de una estimulación incorrecta o nula (UNICEF, 2019, párr. 3).

Para fomentar un promover el desarrollo infantil integral es importante proveer un entorno sano y seguro, tanto en el centro escolar, en el hogar y en comunidad, aplicando estrategias tales como el juego o aprendizaje activo, el autodescubrimiento empírico, la estimulación comunicativa y afectiva, el modelo a aptitudes positivas para su repetición, entre otras; es responsabilidad de los padres y del educador el poder brindar dichos aspectos de forma óptima, procurando acoplarse al mejor mecanismo para suplir todos los requerimientos de niño.

El desarrollo infantil temprano es crucial para la vida futura de los niños, ya que establece las bases para su aprendizaje y crecimiento emocional, social y físico. Creo firmemente que los primeros años son determinantes para que el cerebro del niño pueda captar información de manera efectiva, lo que a su vez facilita la adquisición de habilidades motoras y socioemocionales. Además, un entorno seguro y estimulante, tanto en casa como en la escuela, es esencial para fomentar este desarrollo integral. Los padres y educadores tienen la responsabilidad de proporcionar actividades que favorezcan el autodescubrimiento y la estimulación, adaptando sus métodos a las necesidades individuales de cada niño. De esta manera, se pueden prevenir futuros problemas derivados de una estimulación inadecuada, asegurando que el niño crezca con hábitos saludables y con las herramientas necesarias para enfrentar los retos de la vida.

### **Educación Moderna**

La educación contemporánea ha adoptado diversas metodologías y enfoques pedagógicos con el objetivo de incentivar la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias se fundamentan en el método científico, que promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la acción, la predicción y la resolución de problemas. La interacción entre los estudiantes juega un papel crucial, ya que el trabajo colaborativo fomenta el intercambio de ideas, la cooperación y el fortalecimiento de competencias como la tolerancia y el respeto. Esto distingue a la educación moderna de los enfoques tradicionales, los cuales a menudo no reconocen la capacidad del estudiante para generar conocimiento y asumir responsabilidad en su propio aprendizaje. (Guerrero, 2018, p. 102)

## **COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES**

Las competencias socioemocionales son el conjunto de destrezas encaminadas a la regulación y control de las emociones, en los primeros años de vida el niño no puede controlar sus emociones lo que desencadena problemas de frustración, es por ello la importancia de brindar un correcto desarrollo socioemocional desde una muy temprana edad, estas habilidades son muy importantes ya que brinda herramientas para el comportamiento en sociedad, además de brindar beneficios educativos tales como la

mejora en la comprensión de temas. Las emociones son muy difíciles de controlar y más aún cuando el factor externo que las desencadena es muy intenso, por ello la educadora tiene la obligación de controlar el entorno en el que sus alumnos realizan las actividades propuestas, y brindando estrategias metodológicas lúdicas para un mejor desenvolvimiento de cada niño. (Santamaria, 2021, p. 10).

Las emociones son sentimientos propios del ser humano que por lo general suelen ser intensas y desencadenan problemas individuales o sociales si no son bien asimiladas; un correcto desarrollo socioemocional garantiza que el niño pueda controlar sus emociones y las pueda expresar de mejor manera, mediante actividades que estimulen la parte cognitiva y sensorial del mismo.

Es decir, el desarrollo de las competencias socioemocionales en los niños es esencial para su bienestar y éxito a lo largo de la vida, ya que estas habilidades les permiten regular y controlar sus emociones, algo que, en los primeros años, no logran hacer de manera natural. Considero que es crucial que los niños aprendan a gestionar sus emociones desde una edad temprana, ya que esto no solo les ayuda a manejar la frustración, sino que también mejora su capacidad de relacionarse con los demás y favorece su rendimiento académico. Los educadores tienen un papel fundamental en este proceso, ya que son los encargados de crear un ambiente seguro y adecuado, utilizando metodologías lúdicas que favorezcan el desarrollo emocional y social. Al proporcionar herramientas que les permitan reconocer y expresar sus sentimientos de manera apropiada, se les ayuda a formar un equilibrio entre sus emociones y sus acciones, lo cual es crucial para su desarrollo cognitivo y social. Por lo tanto, considero que la estimulación socioemocional no solo previene posibles problemas a futuro, sino que también potencia la capacidad de los niños para enfrentar situaciones de la vida con mayor resiliencia.

### **Importancia de las habilidades socioemocionales**

Las habilidades socioemocionales son el conjunto de aptitudes que permiten la regulación de las emociones de manera correcta mediante un desarrollo óptimo y en gran medida a una edad temprana, son de gran importancia por varios factores tales como.

- Ayudar a identificar, procesar y comprender sentimiento que se manifiestan de manera personal.

- Fomentar la empatía ya que ayuda a interpretar y comprender los sentimientos o emociones de otras personas.
- Manejar emociones intensas o fuertes de una manera óptima, procurando no reprimirse de tal manera que se termine haciendo daño a sí mismo.
- Desarrollar capacidades para confirmar en otras personas, desenvolverse en comunidad, sentirse bien con su entorno, incrementar las capacidades sociales y de interacción comunitaria.

Las habilidades socioemocionales son esenciales para el bienestar de los niños, ya que les permiten regular sus emociones de manera adecuada desde una edad temprana. Estas habilidades no solo les ayudan a identificar y comprender sus propios sentimientos, sino que también fomentan la empatía y la capacidad de entender las emociones de los demás. Además, el desarrollo de estas competencias facilita el manejo de emociones intensas sin reprimirlas, lo que contribuye a un mejor ajuste social y a una interacción más positiva con su entorno. En resumen, contar con habilidades socioemocionales bien desarrolladas es fundamental para el crecimiento personal y la integración en la comunidad.

### **Teorías y enfoques sobre las competencias socioemocionales**

- ***Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner:***

Da a conocer los conceptos de inteligencia intrapersonal, que se define como la habilidad de entenderse a sí mismo y armonizar la propia vida basándose en la satisfacción interna acorde a las emociones y sentimientos personales; y la 'inteligencia interpersonal' que se relaciona con la empatía y la habilidad para entender a los demás. Por lo tanto, Gardner ve las emociones como un componente esencial en el conjunto de actitudes requeridas para la vida, y les otorga relevancia en los demás tipos de inteligencias. (Bolaños, 2020, p. 4)

- ***Modelo de competencias emocionales de Daniel Goleman:***

Los aspectos de competencia y personalidad en definitiva lo hacen muy atractivo para su uso en entornos empresariales y de gestión. Añadir personalidad a la inteligencia emocional puede crear dimensiones como el trabajo en equipo o la empatía, necesarias para el desarrollo de un liderazgo efectivo, especialmente en los tiempos difíciles que viven actualmente muchas empresas.

- ***Teoría del desarrollo socioemocional:*** La educación socioemocional, como proceso educativo, se enfoca en el desarrollo de capacidades para identificar y gestionar las emociones propias y ajenas.
- ***Enfoque de la educación socioemocional:*** La educación socioemocional es un enfoque del programa educativo que se centra en el fortalecimiento de la habilidad del estudiante para identificar y meditar sobre sus propias emociones, establecer una buena relación con los demás y practicar la empatía. Es un instrumento relevante para la convivencia en el ámbito escolar y social del niño.

### **Dimensiones o áreas de las competencias socioemocionales**

- ***Autoconocimiento:*** La autoconciencia es la capacidad de conectar los puntos entre nuestros sentimientos, pensamientos y acciones. El autoconocimiento también significa ser capaz de reconocer cómo nos ven los demás. Las personas que se conocen a sí mismas reconocen sus fortalezas y desafíos.
- ***Auto regulación emocional:*** es capaz de gestionar de forma óptima las emociones. Convierta una situación muy estresante o una emoción angustiante en algo manejable.
- ***Empatía:*** Sentir empatía significa comprender e imaginar cómo se sienten los demás. Sin embargo, la capacidad de comprender mentalmente los estados de emoción de otra persona genera la empatía.
- ***Habilidades sociales:*** Las habilidades sociales involucran comportamientos que ayudan a intercambiar información y sentimientos con otras personas agradablemente y la capacitación y la evaluación de las habilidades sociales requieren la comprensión de los factores sociodemográficos y culturales porque los hábitos varían según la ubicación.
- ***Responsabilidad social:*** Compromiso, ética y colaboración con los demás.

## **Competencias socioemocionales en el contexto educativo**

- ***Importancia en la educación:*** Según Rodríguez (2020), las competencias socioemocionales juegan un papel clave en el desempeño académico de los estudiantes, ya que contribuyen al manejo efectivo de sus emociones, la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Estas habilidades no solo favorecen el rendimiento escolar, sino que también promueven el desarrollo integral del estudiante, al mejorar su bienestar emocional y social.

- ***Programas de educación socioemocional:*** Rodríguez (2020) señala que varios programas educativos han sido implementados con éxito en diversas instituciones escolares, como el programa "Aprender a Ser" y "SEL (Social and Emotional Learning)", los cuales fomentan la autorregulación, la empatía y el trabajo en equipo, esenciales para el bienestar de los estudiantes.

- ***Desarrollo de competencias socioemocionales en niños y adolescentes:*** De acuerdo con Rodríguez (2020), el desarrollo de estas competencias puede ser promovido mediante actividades como juegos cooperativos, dinámicas grupales y ejercicios de reflexión emocional. Estas estrategias pedagógicas ayudan a los jóvenes a identificar y gestionar sus emociones, promoviendo su crecimiento personal y social.

- ***Evaluación de las competencias socioemocionales en el ámbito escolar:*** Rodríguez (2020) menciona que existen diversas herramientas para evaluar las competencias socioemocionales en las escuelas, tales como escalas de autoevaluación, entrevistas y observación directa. Estas herramientas permiten medir el progreso en habilidades como la regulación emocional, la empatía y la resolución de conflictos, ofreciendo una visión integral del desarrollo socioemocional del estudiante.

## **Impacto de las competencias socioemocionales en la vida adulta**

- ***En el ámbito laboral:*** Relevancia de las competencias socioemocionales para el trabajo en equipo, liderazgo y manejo del estrés.

- ***En las relaciones interpersonales:*** La influencia de estas competencias en las relaciones personales y familiares.
- ***Salud mental y bienestar:*** La relación entre competencias socioemocionales y la salud mental, prevención de trastornos emocionales.

### **Desarrollo y fortalecimiento de las competencias socioemocionales**

- ***Factores que influyen en el desarrollo de las competencias socioemocionales:*** Familia, escuela, cultura, entorno social.
- ***Estrategias para fortalecer las competencias socioemocionales:*** Técnicas, actividades y programas que pueden ayudar a desarrollar estas habilidades en distintas edades.
- ***Desafíos y obstáculos:*** Barreras que dificultan el desarrollo de las competencias socioemocionales

### **Aplicación de las competencias socioemocionales**

- ***En la familia:*** Según Pérez (2021), las competencias socioemocionales en el contexto familiar son esenciales para establecer relaciones afectivas y saludables entre padres e hijos. Estas competencias favorecen la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos, lo que contribuye a un ambiente familiar armonioso y equilibrado.
- ***En la comunidad y la sociedad:*** Pérez (2021) destaca que el desarrollo de competencias socioemocionales en la comunidad permite a los individuos interactuar de manera más respetuosa y colaborativa, promoviendo la cohesión social. Estas competencias son clave para la participación activa en la comunidad y para la construcción de redes de apoyo que favorecen el bienestar colectivo.
- ***En el ámbito profesional:*** De acuerdo con Pérez (2021), las competencias socioemocionales son fundamentales en el ámbito profesional, ya

que facilitan la gestión de las relaciones laborales, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Estas habilidades contribuyen a un entorno laboral más productivo y saludable, donde se valora la comunicación asertiva y el respeto mutuo. 2.3. Preguntas científicas o hipótesis.

### **PREGUNTAS CIENTÍFICAS**

**1:** ¿De qué manera la información recolectada de diferentes fuentes ayudo a recolectar información sobre los juegos ludopedagógicos en el desarrollo de las competencias socioemocionales en niños de Educación Inicial?

**2:** ¿Cuáles competencias socioemocionales se desarrollan en los niños de educación inicial a través de la aplicación de juegos ludopedagógicos?

**3:** ¿Qué conclusiones y recomendaciones se extraen del diagnóstico aplicado a los niños de Educación Inicial?

## **MARCO METODOLOGICO**

### **Enfoque de la investigación**

#### ***Cualitativo***

El enfoque de la investigación es cualitativo, ya que busca comprender en profundidad los fenómenos estudiados desde la perspectiva de los participantes, basándose en las percepciones, experiencias y contextos específicos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “el enfoque cualitativo permite explorar fenómenos complejos desde una perspectiva holística, buscando entender las experiencias, emociones y significados que los individuos atribuyen a sus vivencias” (p. 23).

El enfoque cualitativo fue el más adecuado para esta investigación, ya que permitió explorar de manera profunda los aspectos contextuales que influyeron en el desarrollo socioemocional de los niños a través de las actividades lúdicas. En el contexto educativo de la Unidad Educativa San José La Salle, este enfoque facilitó la captura de las experiencias y percepciones tanto de docentes como de estudiantes, proporcionando

información apropiada sobre cómo las actividades lúdicas contribuyeron al autoconocimiento, autocontrol y las relaciones interpersonales de los niños.

### **Diseño de la investigación.**

#### ***No experimental***

Para Hernández (2014), “El diseño de investigación no experimental es un tipo de diseño en el que el investigador observa y analiza fenómenos tal como ocurren en su entorno natural, sin intervenir o manipular las variables involucradas. En este enfoque, el objetivo principal es explorar y comprender las relaciones y características de un fenómeno sin buscar establecer relaciones causales directas entre variables”. (p.35).

La investigación se caracterizó por ser de observación y análisis de fenómenos tal como ocurrían en su contexto natural, sin manipular ni controlar las variables involucradas, ya que no se intervino ni se modificó el entorno. El enfoque se centró en entender las experiencias, percepciones y significados de los niños. Este diseño resultó ser ideal para el estudio, ya que buscó explorar y comprender las dinámicas sociales y emocionales de un grupo, específicamente en relación con el desarrollo socioemocional de los niños a través de actividades lúdicas.

#### **Tipo de investigación**

##### ***Campo***

El diseño de investigación es de campo, ya que los datos se recolectan directamente en el lugar donde ocurren los fenómenos. Este enfoque permite observar y analizar los comportamientos, interacciones y actividades en su entorno natural, sin interferir en las condiciones de las situaciones que se estudian. Según López y Fernández (2021), "El diseño de campo se caracteriza por la recolección de datos en su contexto original, lo que garantiza que los resultados sean más representativos y auténticos" (p. 105).

Se utilizó el diseño de investigación de campo en esta investigación, ya que permitió observar y recolectar datos directamente del contexto natural en el que ocurrían las actividades lúdicas, en la Unidad Educativa San José La Salle. Este diseño facilitó la obtención de información precisa y relevante sobre las interacciones y experiencias de los niños y docentes.

### ***Descriptivo***

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) El enfoque descriptivo complementa este estudio al permitir una descripción detallada de cómo se implementan las estrategias lúdicas en el aula, observando las interacciones, las reacciones de los niños y el impacto directo de estas actividades en su desarrollo emocional y social.

El objetivo de este tipo de investigación fue detallar cómo, a través de la observación, se describieron los fenómenos tal como se presentaron, lo que permitió obtener una comprensión de los efectos de la aplicación de 4 juegos Ludopedagógicos en los niños.

### **Métodos**

#### ***Inductivo***

Según Quecedo, R. y Castaño, C. (2002), “El método inductivo es un enfoque de investigación que parte de la observación de fenómenos. En este proceso, se recopilan datos concretos y, a partir de ellos, se identifican patrones o regularidades que permiten construir conceptos generales que facilita la comprensión de procesos”. (p. 10).

El método inductivo fue seleccionado para esta investigación debido a su capacidad para explorar y comprender fenómenos, partiendo de lo particular a lo general. Este enfoque se basó en la observación de hechos específicos o casos particulares dentro del contexto natural en el que se desarrollaron las actividades lúdicas. Dado que se trataba de una investigación cualitativa, el método inductivo resultó ser el más adecuado, ya que permitió obtener información detallada sobre las experiencias y percepciones de los niños.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de información**

#### ***Técnica Observación***

La observación se llevó a cabo mediante el uso de una ficha de observación diseñada específicamente para identificar aspectos socio-emocionales y sociales de los niños durante la realización de juegos como el espejo emocional, pata de palo, La cuerda

y el lobo y las ovejas. Estos juegos fueron seleccionados por su capacidad para fomentar la interacción y la expresión emocional de los participantes.

La técnica de observación permitió recolectar datos empíricos sobre las competencias socioemocionales mediante la aplicación de cuatro juegos, tanto grupales como individuales, que estaban relacionados con las competencias en los niños. Esta técnica proporcionó información valiosa para diagnosticar cómo las actividades lúdicas influyeron en su desarrollo emocional y social de los niños, datos que fueron fundamentales para desarrollar las conclusiones del estudio

### ***Entrevista***

Para Diaz (2013) “La entrevista es una herramienta clave en la investigación cualitativa para obtener información, ya que consiste en una conversación orientada a un propósito específico, más allá de la interacción cotidiana”. Se considera un instrumento técnico que toma la forma de un diálogo informal como la interacción interpersonal entre el investigador y el participante, con el objetivo de obtener respuestas verbales a las preguntas formuladas sobre el problema de estudio. (p. 2)

Se utilizó una entrevista a la docente, basada en preguntas abiertas que abordaron cómo aplicaba la ludopedagogía y las competencias socioemocionales en sus clases. Esta técnica permitió obtener información detallada y directa sobre las prácticas pedagógicas de la docente en el contexto específico del aula.

### **Instrumentos**

#### ***Ficha de observación***

De acuerdo con Yuni y Urbano. (2006), “El instrumento es el mecanismo o dispositivo que utiliza el investigador para generar la información; estos pueden ser aparatos mecánicos, los formularios de un cuestionario, una guía de observación estructurada, una cámara de video”, en algunos casos los instrumentos amplifican las capacidades perceptivas del investigador, en otros contienen los estímulos o reactivos para que se genere la información, mientras que otros facilitan el registro de los sucesos. (p.144).

En la presente investigación se utilizó una ficha de observación aplicada a 19 niños y niñas, en la que se registraron las interacciones en 4 juegos, tanto grupales como individuales. Cada juego incorporó escalas de evaluación específicas para identificar las competencias socioemocionales correspondientes, con tres niveles de desarrollo: inicio, en proceso y adquirido. Estas escalas permitieron evidenciar las falencias y dificultades que presentan los niños en las actividades desarrolladas.

### ***Guía de preguntas***

Se aplicó una guía de preguntas a la docente encargada del subnivel en la institución donde se llevó a cabo la investigación. La guía constaba de 10 preguntas abiertas, las cuales fueron respondidas por la maestra de acuerdo con la situación y el contexto educativo que ella experimenta a diario.

### **Población**

La población elegida para el presente trabajo investigativa fueron los 19 niños y niñas de educación inicial Subnivel II de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

**Tabla 2**

### **Población**

<b>Dominaciones</b>	<b>Frecuencia</b>
<b>Estudiantes</b>	19
<b>Docentes</b>	1
<b>Total</b>	20

*Fuente: Docente de la institución*

### **Recopilación y procesamiento de la información**

Según Marshall y Rossman (2016), “la recopilación de datos en estudios cualitativos se centra en obtener una comprensión profunda de las experiencias de los participantes, utilizando múltiples fuentes de información, como entrevistas,

observaciones y documentos” (p. 132). Los datos obtenidos se organizarán y procesarán para identificar patrones y categorías emergentes.

La recopilación de información se llevó a cabo mediante observaciones directas y entrevistas a la docente y a los niños, lo que permitió obtener los resultados, conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

### **Análisis e interpretación de la información recolectada**

El análisis de la información se basará en el análisis temático, una técnica cualitativa que permite identificar patrones y categorías en los datos. Según Braun y Clarke (2013), "el análisis temático es una forma de interpretar los datos cualitativos mediante la identificación de temas recurrentes, proporcionando una comprensión detallada de los significados atribuidos por los participantes" (p. 59). Los datos de las entrevistas y las observaciones se analizarán para identificar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo socioemocional de los niños, basándose en las respuestas de los docentes y los comportamientos observados.

### **Entrevista a la Docente**

#### ***Guía de preguntas.***

#### **1. ¿Qué entiende usted por ludo pedagogía en el contexto de la educación infantil?**

R1. Para mí, la Ludopedagogía es un método donde se involucra el juego como método de enseñanza. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025).

Tomando en consideración la respuesta de la maestra, podemos decir que la Ludopedagogía se entiende como una metodología en el que el juego se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje. La maestra resalta que el juego es un método de enseñanza.

#### **2. ¿Cómo considera que las actividades lúdicas contribuyen el desarrollo de los niños en el ambiente emocional y social?**

R2. En mi opinión, En mi opinión, las actividades lúdicas, hace que los niños expresen lo que sienten, y a socializar de mejor manera.

(Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025).

Teniendo en cuenta lo mencionado por la docente, se puede concluir que las actividades lúdicas desempeñan un papel esencial en el desarrollo emocional y social

de los niños. Según la maestra, estas actividades permiten que los niños expresen lo que sienten, favoreciendo su capacidad de comunicación y facilitando la socialización.

**3. ¿Cree que el uso de la ludopedagogía facilita el aprendizaje de habilidades socio emocionales en los niños de Educación Inicial?**

R3. Personalmente, creo que sí. El juego ofrece un espacio donde los niños pueden explorar y entender sus emociones, mientras aprenden a interactuar de forma respetuosa y a trabajar en equipo. Es una forma natural de desarrollar estas habilidades. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo aludido por la maestra, el uso de la ludopedagogía facilita el aprendizaje de habilidades socioemocionales en los niños de Educación Inicial. La maestra destaca que el juego proporciona un espacio donde los niños pueden explorar y comprender sus emociones

**4. ¿Piensa usted que las emociones de los alumnos son parte importante en su aprendizaje?**

R4. Para mí sí, ya que esto ayuda a que los niños puedan desenvolverse mejor (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo expresado por la docente, las emociones de los alumnos son fundamentales en su aprendizaje. Ella sostiene que, al permitir que los niños expresen y comprendan sus emociones, se facilita su desarrollo.

**5. ¿Le resulta fácil poder identificar si las emociones de sus alumnos están impactando su proceso de aprendizaje?**

R5. Si, es notable cuando un niño trae problemas emocionales ya que en su desenvolvimiento académico suele tener rendimiento bajo. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Tomando en cuenta la respuesta de la maestra, se puede concluir que los problemas emocionales si son identificables, ya que afectan negativamente el rendimiento académico de los niños. La docente señala que cuando un niño enfrenta dificultades emocionales, su desempeño en clase suele ser bajo, lo que resalta el impacto negativo de las emociones en el aprendizaje.

**6. ¿Usted aplica actividades lúdicas antes de iniciar una clase, para favorecer a un mejor desenvolvimiento socioemocional en los niños?**

R6. Sí, pero en mi caso no empleo actividades lúdicas al iniciar mis clases, ya que la mayoría de niños suelen llegar atrasados y no se genera un tiempo adecuado para aplicar actividades lúdicas. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo aludido por la maestra, las actividades lúdicas si favorecen un mejor desenvolvimiento socioemocional en los niños, pero la falta de tiempo adecuado impide su implementación al inicio de las clases. La docente menciona que la mayoría de los niños llegan tarde, lo que dificulta la realización de estas actividades.

**7. ¿Qué tipo actividades lúdicas utiliza con mayor frecuencia para fomentar las competencias socio emocionales en el aula?**

R7. En mi caso, suelo utilizar, material didáctico como legos, rompecabezas y las rosetas. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo indicado por la maestra, las actividades lúdicas que utiliza con mayor frecuencia incluyen materiales didácticos como legos, rompecabezas y rosetas. Aunque estas actividades pueden ser útiles, su enfoque parece estar más centrado en el aspecto físico y cognitivo, y no necesariamente en el desarrollo emocional y social de los niños. Esto podría limitar las oportunidades para trabajar aspectos más profundos de las competencias socioemocionales, regulación emocional o el trabajo en equipo, que son igualmente esenciales para el crecimiento integral de los niños.

**8. ¿Qué tan efectivo las actividades lúdicas para mejorar la relación entre los niños y sus compañeros?**

R8. En mi opinión, los juegos son muy efectivos. Ayudan a los niños a conocerse mejor y a aprender a colaborar a trabajar juntos. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo mencionado por la maestra, los juegos y actividades lúdicas son efectivos para mejorar la relación entre los niños. Sin embargo, dado que la docente no aplica estas actividades dentro de su clase de manera regular, se podría cuestionar si los niños realmente tienen la oportunidad de experimentar estos beneficios de forma constante. La falta de integración de actividades lúdicas en el aula limita el potencial de los niños

para desarrollar habilidades sociales y de colaboración de manera integral durante el tiempo escolar.

**9. ¿Qué tan constante es la aplicación de actividades lúdicas en el patio recreativo de la institución?**

R9. Son pocas veces ya los niños tienen asignaturas que ocupan todo el horario de clases e incluyendo mis horas completarias y puesto a ello el patio lo utilizan para la asignatura de Educación Física y su receso. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo mencionado por la maestra, la aplicación de actividades lúdicas en el patio recreativo es esporádica, ya que los niños tienen asignaturas que ocupan todo el horario de clases, incluidas las horas complementarias de ella. Además, el patio se destina principalmente a la asignatura de Educación Física y al receso. Esta falta de tiempo dedicado específicamente a actividades lúdicas limita las oportunidades para que los niños participen en juegos que favorezcan el desarrollo de sus competencias socioemocionales, lo cual podría tener un impacto negativo en su bienestar emocional y social.

**10. ¿Cómo percibe el conocimiento de los padres acerca de la importancia de la Ludopedagogía para el mejoramiento de las competencias socioemocionales de sus hijos?**

R10. Desde mi perspectiva, los padres de familia no están al tanto del tema y desconocen los beneficios. (Docente, comunicación personal, 11 de febrero 2025)

Según lo aludido por la maestra, los padres de familia no están al tanto de la importancia de la ludopedagogía ni de sus beneficios para el desarrollo de las competencias socioemocionales de sus hijos. Este desconocimiento, sumado a la falta de aplicación de actividades lúdicas en el aula, puede generar una brecha en la comprensión de cómo estos métodos pueden contribuir al bienestar emocional y social de los niños.

## FICHA DE OBSERVACION

**Nombre del evaluador:** Melany Paola Herrera Zumba

38

**Fecha de evaluación:** 07 de febrero del 2025

**Objetivo:** Identificar las competencias socioemocionales que contribuyan en el aprendizaje ludopedagógico de los niños de Educación Inicial II

**Ficha de Observación**

LUDOPEDAGOGÍA

N°	Nombre de los estudiantes	El Juego del Espejo Emocional									JUEGO DE PATA DE PALO									JUEGO DE LA CUERDA									JUEGO DEL LOBO Y LAS OVEJAS								
		1. Es capaz de interpretar y entender sus propios sentimientos			2. Posee interés en la actividad			3. Imita la emoción correctamente			4. Manifiesta vergüenza al iniciar la actividad			5. Refleja felicidad en la actividad			6. Demuestra miedo durante la actividad			7. Respeta las opiniones de los demás			8. Demuestra apoyo o solidaridad hacia otros			9. El niño expresa empatía hacia sus compañeros			10. Comparte con los demás durante el juego								
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A									
1	GUAMAN CRUZ DIEGO ALEJANDRO			X				X				X			X			X			X			X			X										
2	FLORES MORENO CATALINA SOFIA			X				X				X			X			X			X			X			X										
3	GUAMAN MALAVE CAMILA AITANA			X				X				X			X			X			X			X			X										
4	IZA YUMBAY ALI KATARI			X				X				X			X			X			X			X			X										
5	LAGE RODRIGUEZ ANA CARLA	X				X				X				X			X			X			X			X											
6	MOLINA ALMACHI DIEGO JESUS			X				X				X			X			X			X			X			X										
7	MOLINA SERRANO ZAID SEBASTIAN			X				X				X			X			X			X			X			X										
8	PALLO VIMOS ROYER ZABDIEL	X				X				X				X			X			X			X			X											
9	RAMOS VERGARA PEDRO PABLO	X				X				X				X			X			X			X			X											
10	SALAZAR CHARRO VALKYRIE NOELHY	X				X				X				X			X			X			X			X											
11	SALGUERO BOHORQUEZ DANIEL FERNANDO			X				X				X			X			X			X			X			X										
12	TOAPANTA CALVA JAREL DAVID			X				X				X			X			X			X			X			X										
13	TOAPANTA VENEGAS CARLA LEONOR		X			X				X				X			X			X			X			X											
14	TRAVEZ GRANJA PAUL NICOLAS			X				X				X			X			X			X			X			X										
15	VACA CALAHORRANO ESTEBAN ANDRES			X				X				X			X			X			X			X			X										
16	VEGA HUERTAS ARLET KAYLANI	X				X				X				X			X			X			X			X											
17	YASIG TOAPANTA TEO KILIANM			X				X				X			X			X			X			X			X										
18	ZABALA BASANTES DANIEL ALEJANDRO			X				X				X			X			X			X			X			X										
19	ZAPATA GALLARDO RICHARD GABRIEL			X				X				X			X			X			X			X			X										
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>13</b>						
		<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>			<b>19</b>											

**Tabla 3**

**Fuente, validación Ms.C María José Bravo**

Indicadores	
(I)	INICIADA
(EP)	EN PROCESO
(A)	ADQUIRIDA

## **FICHA DE OBSERVACIÓN**

### **1. Es capaz de interpretar y entender sus propios sentimientos**

Se observó que 14 de los 19 niños lograron interpretar y comprender sus propios sentimientos a través del Juego del Espejo Emocional. Este resultado indica que la mayoría de los niños fueron capaces de identificar y reflejar sus emociones en la actividad. Sin embargo, cinco niños mostraron dificultades en esta competencia, lo que sugiere la necesidad de continuar fortaleciendo la educación emocional a través de actividades que les permitan reconocer y expresar sus sentimientos de manera efectiva.

### **2. Posee interés en la actividad**

El interés en las actividades fue variable entre los juegos. En el Juego de Pata de Palo, 13 niños demostraron un alto nivel de interés y participación activa, mientras que seis mostraron un nivel bajo de involucramiento. Esto podría estar relacionado con la familiarización de los niños con el tipo de actividad o con sus preferencias personales hacia los juegos de movimiento y cooperación, el nivel de interés de los niños en las actividades lúdicas influye directamente en su nivel de aprendizaje y desarrollo socioemocional.

### **3. Imita la emoción correctamente**

La imitación de emociones fue observada principalmente en el Juego del Espejo Emocional, en el cual 12 niños lograron imitar correctamente las emociones representadas. Esto demuestra un nivel adecuado de percepción y reconocimiento emocional. Sin embargo, siete niños presentaron dificultades para imitar las emociones con precisión, lo que sugiere la necesidad de estrategias adicionales para fortalecer su capacidad de identificación y expresión emocional.

### **4. Manifiesta vergüenza al iniciar la actividad**

Un total de cinco niños mostraron señales de vergüenza al inicio de las actividades lúdicas, lo que indica la presencia de inseguridad o timidez en contextos grupales. Este comportamiento se observó con mayor frecuencia en el Juego de la Cuerda y el Juego del Espejo Emocional, donde los niños debían actuar frente a sus compañeros. Rodríguez

(2023) destaca que la vergüenza inicial puede superarse a medida que los niños ganan confianza en sí mismos y en el entorno de aprendizaje.

### **5. Refleja felicidad en la actividad**

El nivel de disfrute de los niños fue notablemente alto en el Juego del Lobo y las Ovejas, donde 10 de los 19 niños reflejaron expresiones de felicidad durante la actividad. En contraste, algunos niños no manifestaron una respuesta emocional tan evidente, lo que podría estar relacionado con su nivel de comodidad o afinidad con la actividad. Estas observaciones refuerzan la importancia del juego como un elemento motivador en el desarrollo emocional y social de los niños.

### **6. Demuestra miedo durante la actividad**

El miedo se presentó en menor medida en comparación con otras emociones. Solo cuatro niños manifestaron miedo en algún momento de las actividades, siendo más frecuente en el Juego del Lobo y las Ovejas. Esto puede estar vinculado a la naturaleza del juego, que implica un rol de persecución, lo que podría generar cierta ansiedad en algunos niños. Sin embargo, la mayoría logró participar sin dificultades, lo que indica un adecuado manejo emocional en estas situaciones.

### **7. Respeta las opiniones de los demás**

El respeto hacia los compañeros fue una de las competencias más destacadas en la evaluación. En el Juego de la Cuerda, 13 niños demostraron respeto por las opiniones y turnos de sus compañeros, lo que evidencia un adecuado desarrollo de la convivencia y la escucha activa dentro del grupo. No obstante, algunos niños mostraron dificultades en este aspecto, lo que sugiere la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas orientadas a la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

### **8. Demuestra apoyo o solidaridad hacia otros**

El apoyo y la solidaridad fueron observados con mayor frecuencia en el Juego del Lobo y las Ovejas, donde 13 niños expresaron comportamientos de ayuda y cooperación con sus compañeros. Este resultado indica que la mayoría de los niños han desarrollado un sentido de pertenencia y colaboración dentro del grupo. Sin embargo, seis niños no

evidenciaron estas conductas de manera consistente, lo que resalta la importancia de continuar promoviendo actividades que fortalezcan la solidaridad y el trabajo en equipo.

### **9. El niño expresa empatía hacia sus compañeros**

La empatía fue identificada en 11 niños, quienes lograron comprender y responder adecuadamente a las emociones de sus compañeros en los diferentes juegos. El Juego del Espejo Emocional y el Juego de la Cuerda fueron los escenarios donde se manifestó en mayor medida esta competencia. No obstante, ocho niños mostraron dificultades para expresar empatía, lo que indica que aún requieren experiencias que fortalezcan su capacidad de reconocer y responder a las emociones de los demás.

### **10. Comparte con los demás durante el juego**

Finalmente, la capacidad de compartir fue observada en 13 niños a lo largo de las actividades, especialmente en el Juego de Pata de Palo. Se identificó que los niños que demostraron mayores niveles de interacción también fueron aquellos que reflejaron una mayor disposición para compartir con sus compañeros. Sin embargo, seis niños presentaron cierta resistencia a compartir, lo que sugiere la necesidad de seguir promoviendo dinámicas que refuercen el valor de la cooperación y la convivencia en el aula.

## RESULTADOS

Después de haber interpretado la entrevista a la docente del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Particular San José "La Salle", se observó que la educadora posee conocimientos sobre la ludopedagogía en el aprendizaje y las competencias socioemocional. Sin embargo, señaló que la implementación de actividades lúdicas se veía limitada debido a factores como la falta de tiempo, lo que dificultaba el aprovechamiento del patio recreativo o el inicio de las clases con actividades que favorecieran este tipo de desarrollo. Además, destacó que los padres no estaban completamente informados sobre los beneficios de la ludopedagogía, lo cual podría influir en la falta de apoyo desde el hogar para complementar el proceso educativo.

Mientras que al examinar la ficha de observación aplicada a los estudiantes del subnivel Inicial II, los resultados obtenidos de las actividades realizadas mostraron un desarrollo significativo de las competencias socioemocionales en los niños gracias a la aplicación de los juegos individuales y grupales ya que la mayoría alcanzó el nivel adquirido en aspectos como la expresión emocional, la empatía y el respeto, lo que indicaba que, en general, estaban logrando integrar habilidades clave para su interacción social. No obstante, pocos niños permanecieron en las fases de inicio y en proceso, lo que sugería que aún necesitaban más apoyo y práctica para fortalecer su capacidad de compartir, expresar empatía y manejar sus emociones en diversas situaciones. Estos resultados reflejaron la importancia implementar juegos lúdicos para favorecer el desarrollo de estas competencias socioemocionales en los niños.

## CONCLUSIONES

- En conclusión, la investigación realizada a través de diversas fuentes bibliográficas, varios autores han mencionado sobre la importancia de las estrategias ludopedagógicas en la educación inicial ya que ha demostrado ser clave para el desarrollo socioemocional de los niños de preescolar.
- Tras la entrevista a la docente, se evidenció que, aunque tiene conocimiento sobre el tema, no aplica de manera constante las estrategias en sus actividades diarias. Esto ha generado debilidades en el desarrollo emocional y social de los niños, afectando su capacidad para interactuar y gestionar sus emociones. A pesar de comprender la importancia de trabajar estas competencias, la falta de una implementación continua limita sus beneficios.
- Finalmente, se concluye que diversos autores afirman que realizar actividades lúdicas es fundamental para mejorar el estado emocional y social de los niños, haciendo también que esto beneficie su desarrollo académico dando así que las actividades no solo promueven la comprensión y gestión de sus emociones, sino que también fomentan la motivación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

## RECOMENDACIONES

- Se sugiere a la docente promover actividades lúdicas que fomenten la participación activa de todos los niños, diseñando dinámicas que capten su atención y motiven desde el inicio.
- Asegurar que las actividades lúdicas sean inclusivas y accesibles para todos los niños, con dificultades en la identificación y expresión emocional, brindándoles el apoyo necesario para mejorar su autocomprensión y expresión emocional
- Involucrar a los padres para que tengan conocimiento sobre la importancia de la Ludopedagogía y ofrecerles espacios para participar en actividades conjuntas que fortalezcan el desarrollo socioemocional de los niños.

## REFERENCIAS

- Arias, G. (2012). *El proyecto de investigación*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Alvear, F. (2020). *Informe: Jugamos, aprendemos, transformamos*. <https://educos.org/ni/wp-content/uploads/2020/06/informe-jugamos-aprendemos-transformamos.pdf>
- Barraza, R. (2019). La ludopedagogía como herramienta para transformar el mundo. *Global Fund for Children*. <https://globalfundforchildren.org/es/story/ludopedagogia/>
- Basantes, M. (2020). La ludopedagogía como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 9-22. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782020000100009>
- Balseca, A. (2021) La Inteligencia Emocional en infantes: Aspectos a considerar en las aulas post pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(11), 229 240 <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i11.1266>
- Bautista, M. (2009). *Metodología de la investigación*. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0105003/cap03.pdf>
- Banco Mundial. (2022). *Education and Emotional Competence in Early Childhood: A Global Perspective*. World Bank Education Series.
- Camargo, B. (2020). *La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en ambientes de aprendizaje*. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/0ce9e689-feld-4f4f-98f7-821bd66018e8/download>
- Cango, G. (2017). *Técnicas de aprendizaje emocional como estrategia para mejorar el rendimiento académico*. Universidad Nacional de Loja. Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/19658>
- Cigna, M. (2024). *Desarrollo sensorial y motor, durante los primeros 12 meses*. Recuperado de <https://www.cigna.com/es-us/knowledge-center/hw/desarrollo-sensorial-y-motor-durante-los-primeros-ue5465>

- Castillo, A. (2020). *La investigación cualitativa: Enfoques y paradigmas* (p. 9). Editorial..[https://www.researchgate.net/publication/344659548\\_Fenomenologia\\_como\\_metodo\\_de\\_investigacion\\_cualitativa\\_preguntas\\_desde\\_la\\_practica\\_investigativa](https://www.researchgate.net/publication/344659548_Fenomenologia_como_metodo_de_investigacion_cualitativa_preguntas_desde_la_practica_investigativa)
- Díaz, E. (2009). *Metodología de la investigación*.  
<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0105003/cap03.pdf>
- Esparza, C. (2022). *Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia*. Ecuador.  
<https://www.rexe.cl/index.php/rexe/article/view/1545/1485>
- Furigué, F. (2021). El juego infantil en Montessori: Fomentando el desarrollo integral. *Montessori Space*. <https://montessorispace.com/blog/juego-infantil-en-montessori/>
- García, A., & Martínez, R. (2021). *La ludopedagogía en la educación inicial: Un análisis de su impacto en el desarrollo socioemocional de los niños en España*. *Revista de Investigación Educativa*, 49(1), 121-137.  
<https://doi.org/10.1111/j.1990-9876.2021.01478.x>
- Guanochanga, V. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial*.
- González, A. (2019). *Métodos cualitativos en la investigación social: Enfoques y paradigmas*. Editorial Académica.
- González, M., & Pérez, S. (2022). *El impacto del uso del juego en el desarrollo de competencias socioemocionales en la educación inicial en América Latina*. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 34(2), 125-137.  
<https://doi.org/10.1590/2236-107201-34>
- Guerrero, H. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Opción*, 34(86), 959–986. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/187495742.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- Mejía, M. E. (2016). Las competencias socioemocionales en la educación secundaria y media. *Política y Sociedad*, 3(1), 45-60. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i1.1234>
- Morrison, E. (2020). La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 9-22.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-73782020000100009>

- Molina y Rodríguez D. (2017). *Cuéntame un cuento para soñar, narrar y escribir*. Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de <https://repositorio.utp.edu.co/handle/11059/7915>
- Martínez, E. (2020). *Estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional en la educación inicial: Un estudio en Quito, Ecuador*. Journal of Early Childhood Education, 48(2), 101-115. <https://doi.org/10.1016/j.jedpsy.2020.01.004>
- OEI (Organización de Estados Iberoamericanos). (2021). *Informe sobre la educación integral en Iberoamérica: Perspectivas y desafíos*. OEI.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*: Universidad Andina Simón Bolívar, <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, M. (2021). Las competencias socioemocionales en diferentes contextos. Editorial Educativa; <https://repositorio.utc.edu.ec/items/9b3b2f63-cdb8-49b7-ab16-c3550ac064e8>
- Pérez, M., & García, S. (2022). *Desarrollo emocional a través del juego en educación infantil en Colombia*. Revista Latinoamericana de Psicología Infantil, 15(4), 98-112.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company.
- Quecedo, R. & Castaño, C. *El Razonamiento Inductivo Y Deductivo Dentro Del Proceso Investigativo En Ciencias Experimentales Y Sociales*2002, <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Rodríguez, M. (2020). *Competencias socioemocionales en la educación: Un enfoque integral*. Editorial Educativa.
- Rivasés, M. (2017). *Ludopedagogía. Jugar para conocer, conocer para transformar*. Fundación. Recuperado de <https://comunicacion-cientifica.com/wp-content/uploads/2024/12/202.-PDF-Humanidades-y-ciencias-sociales.pdf>
- Rodríguez, R.(2023) METODOLOGÍA de la investigación <https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wpcontent/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Rivasés, M. (2017). *Los afectos de la política... o de dónde viene la Ludopedagogía*. Fundación InteRed. Recuperado de

<https://www.intered.org/sites/default/files/libro-ludopedagogia-cast.pdf>

Sánchez, P. (2023). *La ludopedagogía en la educación inicial en Ecuador: Barreras y potencialidades*. *Revista de Pedagogía Latinoamericana*, 36(1), 77-90.

UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Torres, V., & Rivera, M. (2021). *Impacto del juego colaborativo en el desarrollo socioemocional de los niños en Chile*. *Psicología Infantil y Educativa*, 23(2), 145-160. <https://doi.org/10.23904/pie.2021.02.001>

Vera, M. (2024). *Desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego en la educación inicial*. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.47>

Kadoora, P. (2018). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

Chávez, O. (2019). El juego en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I Eusebio Arroniz Gomez. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5334>

Yuni, C. (2006). *Marco metodológico*. Universidad Regional del Sureste. Recuperado de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0088963/cap03.pdf>