

La lúdica como estrategia para el desarrollo de las habilidades socioafectivas

María Cristina Daza Cubillos¹

Zallys Margarita Rodríguez Arias²

Sandra Patricia Quiroz Rivera³

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo: Daza-Cubillos, M. C., Rodríguez-Arias, Z. M. y Quiroz-Rivera, S. P. (2026). La lúdica como estrategia para el desarrollo de las habilidades socioafectivas. *Revista UNIMAR*, 44(1) e4779. <https://doi.org/10.31948/ru.v44i1.4779>



Fecha de recepción: 2 de mayo de 2025

Fecha de revisión: 5 de agosto de 2025

Fecha de aprobación: 18 de noviembre de 2025

Revista Unimar
e-ISSN: 2216-0116
ISSN: 0120-4327
Vol. 44 No. 1
e4779
Enero-junio 2026
DOI: <https://doi.org/10.31948/revunimar>

Resumen

En el presente artículo se exponen los resultados de una investigación cuyo objetivo fue promover estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años de un Centro de Desarrollo Infantil (CDI). Metodológicamente, el estudio se inscribió en el paradigma sociocrítico, desde un enfoque cualitativo, y se enmarcó en la investigación-acción (IA); se desarrolló en las siguientes fases: diagnóstico para detectar el problema, diseño de un plan de acción, observación del proceso de implementación y reflexión retrospectiva de los logros. La unidad de trabajo estuvo conformada por 20 estudiantes. Para la recolección de datos, se empleó como técnica la observación y como instrumentos la guía de observación, el diario pedagógico y la sistematización de experiencias. Los resultados indicaron que los estudiantes superaron las dificultades socioafectivas identificadas, evidenciadas en la descripción de las situaciones vividas; además, comprendieron y expresaron gestos corporales y faciales para manifestar diversas emociones, compartieron con sus pares los juegos propuestos en el aula, fortalecieron su identidad y respetaron a sus compañeros cuando expresaban sus emociones. Finalmente, los estudiantes, a través de la aplicación secuencial de estrategias lúdicas, lograron transformar sus habilidades socioafectivas al reconocer sus emociones y las de sus compañeros.

Palabras clave: juego educativo; estrategias de enseñanza; habilidades interpersonales; afectividad; socialización; estudiantes



Artículo resultado de la investigación titulada: *La lúdica como estrategia para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del CDI Ausari Kuma sede la Mina-Cesar, desarrollada desde el 1 de abril de 2024 hasta el 28 de junio de 2024, en el departamento de Cesar, Colombia.*

¹ Maestrante en Pedagogía; psicóloga, Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: dazacristina85@gmail.com  

² Profesora comunitaria, Institución Educativa Agrícola La Mina. 

³ Profesora, Institución Educativa Nelson Mandela; asesora proyectos de investigación. Correo electrónico: sandraquiroz85@gmail.com



Play as a strategy for developing socio-affective skills

Abstract

This article presents the results of a study whose objective was to promote playful strategies for developing socio-affective skills in children aged 3 and 4 years at Centro de Desarrollo Infantil (CDI). Methodologically, the study was based on the sociocritical paradigm, using a qualitative approach. It was framed in action research (AR). It was developed in the following phases: diagnosis to detect the problem, design of an action plan, observation of the implementation process, and retrospective reflection on the achievements. The work unit consisted of 20 students. Data collection techniques included observation, and the instruments used were the observation guide, the pedagogical journal, and the systematization of experiences. The results indicated that the students overcame the socio-affective difficulties identified, as evidenced in the description of the situations experienced. In addition, they understood and expressed body and facial gestures to convey various emotions, shared the games proposed in the classroom with their peers, strengthened their identity, and respected their classmates when they expressed their emotions. Lastly, through the sequential application of playful strategies, the students managed to transform their socio-affective skills by recognizing their emotions and those of their classmates.

Keywords: educational game; teaching strategies; interpersonal skills; affectivity; socialization; students

A ludicidade como estratégia para o desenvolvimento das competências socioafetivas

Resumo

O presente artigo expõe os resultados de uma investigação cujo objetivo foi promover estratégias lúdicas para o desenvolvimento das competências socioafetivas em crianças de 3 e 4 anos de idade de um Centro de Desarrollo Infantil (CDI). Metodologicamente, o estudo inscreveu-se no paradigma sociocrítico, a partir de uma abordagem qualitativa, e enquadrou-se na investigação-ação (IA); foi desenvolvido nas seguintes fases: diagnóstico para detectar o problema, elaboração de um plano de ação, observação do processo de implementação e reflexão retrospectiva sobre os resultados alcançados. A unidade de trabalho foi composta por 20 alunos. Para a recolha de dados, foram utilizados a técnica de observação e, como instrumentos, o guia de observação, o diário pedagógico e a sistematização de experiências. Os resultados indicaram que os alunos superaram as dificuldades socioafetivas identificadas, evidenciadas na descrição das situações vividas; além disso, compreenderam e expressaram gestos corporais e faciais para manifestar diversas emoções, compartilharam com os seus pares os jogos propostos na sala de aula, fortaleceram a sua identidade e respeitaram os seus colegas quando estes expressavam as suas emoções. Finalmente, os alunos, através da aplicação sequencial de estratégias lúdicas, conseguiram transformar as suas habilidades socioafetivas ao reconhecer as suas emoções e as dos seus colegas.

Palavras-chave: jogo educativo; estratégias de ensino; habilidades interpessoais; afetividade; socialização; estudantes

Introducción

En el ámbito escolar, se abarcan los procesos de aprendizaje y las dinámicas de interacción entre los estudiantes, los contextos en los que se llevan a cabo dichos procesos, las estrategias didácticas que facilitan la construcción del conocimiento, las modalidades de evaluación, así como las experiencias y los enfoques de los estudiantes hacia los objetivos del entorno educativo. Esto se considera a la luz de las etapas de desarrollo, de sus intereses y necesidades. Estas acciones, complementadas con ejercicios de investigación en el aula, permiten alcanzar la transformación deseada y contribuyen a mejorar la calidad de la educación (Delors, 1996).

Es esencial comprender la dinámica socioafectiva de los estudiantes para mejorar el apoyo que se ofrece en el proceso de aprendizaje, ya que con ellos se comparte el entorno vivo de la escuela. Por ello, la lúdica y las actividades basadas en el juego son herramientas poderosas para desarrollar las habilidades socioafectivas de los niños, ya que les permiten interactuar de manera efectiva y respetuosa con sus compañeros y adultos, aspecto importante para construir relaciones saludables, pues contribuye con la resolución constructiva de conflictos. Según la postura de estos autores, la «lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje» (Candela y Benavides, 2020, p. 78).

Sin embargo, el gran desconocimiento que existe con relación a la aplicación de la lúdica para el desarrollo de las habilidades socioafectivas y las maneras de estimularlas, según López et al. (2024), ha influido en una cierta desestimación de la importancia de utilizarla en la escuela. A pesar de que la gran mayoría de los profesores reconoce que es relevante la formación del estudiantado sobre la base de las habilidades socioafectivas, en las prácticas educativas suele ser una preocupación que queda invisibilizada tras otras actividades que se plantean como más prioritarias (Benavides et al., 2024).

La importancia de la enseñanza de habilidades socioafectivas en las instituciones escolares es abordada por Valencia y Flórez (2024), quienes destacan su relación con el deterioro progresivo de diversos elementos, tales como los objetivos académicos, el rendimiento escolar y el desarrollo socioemocional. Por consiguiente, es fundamental reconocer que uno de los factores que puede afectar esta situación es la adopción de una metodología que presta escasa atención a las habilidades socioafectivas, lo que puede derivar en problemas como falta de concentración, irritabilidad, conflictos entre pares, aislamiento social y una disminución en el rendimiento académico (Guevara et al., 2020).

En esta misma línea, cuando se trata de niños y niñas de la primera infancia (3 a 5 años), la Alcaldía Mayor de Bogotá (2014) manifestó que el desarrollo socioafectivo tiene características diferentes, según la etapa de ciclo vital del ser humano, de lo cual se deriva la necesidad de facilitar un proceso de construcción educativa que promueva las habilidades socioafectivas, ya que, si en los estudiantes de edad preescolar y primeros ciclos se desarrolla la empatía, la comunicación asertiva y la toma de perspectiva, disminuirían las reacciones agresivas y violentas en la etapa de la adolescencia. Del mismo modo, es la oportunidad para que los niños y niñas de esta edad puedan desarrollar todas sus habilidades emocionales y comunicativas, en pro de una mejor convivencia (Pareja et al., 2022).

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta que esta investigación se llevó a cabo con todos los niños beneficiarios del CDI, cada tres meses y acorde a su etapa y edad de desarrollo evolutivo, se logró evidenciar que se presentan dificultades respecto a los ítems del desarrollo en la relación con los demás, específicamente en las dimensiones de independencia, cooperación, autonomía, autoestima y construcción de normas, ya que se presentan dificultades para manejar la frustración, existe resistencia para seguir instrucciones, es decir, los niños en esta etapa no aceptan los límites.

Asimismo, se les dificulta compartir y jugar cooperativamente entre ellos, demuestran apego excesivo, por lo cual, a menudo, se ven

ansiosos cuando se quedan en las instalaciones; todo esto hace que experimenten sentimientos de tristeza y disminuya su interés hasta por jugar. Además, tienen poca paciencia al momento de esperar para obtener algo que desean y que no puede conseguir, por lo cual recurren a las pataletas para obtener lo que desean. En este contexto, investigar sobre estas dificultades permite diseñar una intervención apoyada por la lúdica para fortalecer el desarrollo socioafectivo y poder asegurar que estos niños y niñas tengan las herramientas necesarias para prosperar en todos los aspectos de su vida.

En consecuencia, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿de qué manera la lúdica puede actuar como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años? Para responder este interrogante, se planteó un objetivo general: promover estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del CDI, el cual se operacionalizó con los objetivos específicos: 1) caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del CDI; 2) diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del CDI; 3) implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del CDI, y 4) valorar la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del CDI.

La presente investigación se justifica por su capacidad para profundizar en el proceso educativo y para dar a conocer las actividades socioafectivas que permitirán evaluar si dichas estrategias realmente se alinean con los estándares educativos deseables. Además, se busca determinar si los docentes aplican enfoques educativos que respondan a las exigencias de la sociedad contemporánea y orientados a la formación académica y emocional de los niños y niñas, que brinden solución a los problemas que los afectan. Por ello, la indagación está relacionada con la implementación de un conjunto de actividades lúdicas que fortalecen las habilidades

socioafectivas y que facilitan un desarrollo integral adecuado (Pareja et al., 2022).

Desde una perspectiva educativa, la investigación se fundamenta en los lineamientos curriculares para el nivel preescolar establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1994) y la Ley 115 de 1994, que reitera que los lineamientos pedagógicos para el nivel de educación preescolar se construyen a partir de una concepción sobre los niños y las niñas como sujetos protagónicos de los procesos de carácter pedagógico y de gestión. Igualmente, en su elaboración, se debe tener en cuenta una visión integral de todas sus dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socioafectiva y espiritual.

En este marco, con la investigación se benefician los 60 niños y niñas usuarios del CDI; particularmente incide directamente en los 20 niños que comprenden edades entre 3 y 4 años. La intervención se realiza con el propósito de implementar actividades lúdicas que permitan el fortalecimiento de las habilidades socioafectivas de los niños por medio de la lúdica, ya que son métodos que ayudan a desarrollar las diferentes dimensiones de los infantes en grado preescolar.

La lúdica es importante en preescolar porque permite enseñar de una manera más amena a los pequeños estudiantes en el marco de los contenidos propuestos en el plan de estudios. Al respecto, Anaya y Murcia (2021) refieren que la lúdica «permite mejorar la motivación, la atención, la concentración para así potenciar la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos» (p. 20).

La investigación se fundamenta en un análisis exhaustivo de las teorías. Estos enfoques resultan útiles para contrastar con los resultados del estudio, los cuales, a futuro, servirán como referencia para otras investigaciones relacionadas con la misma temática. En el ámbito práctico, la investigación se justifica por la existencia de una problemática real: la necesidad de fortalecer las habilidades socioafectivas. El proyecto tiene implicaciones locales, regionales y nacionales, pues contribuye al cumplimiento de las políticas educativas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en el nivel de educación inicial.

Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo el paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo y el método de investigación acción pedagógica. El estudio se llevó a cabo en cuatro fases: diagnóstico, plan de acción, observación continua del proceso de implementación y reflexión retrospectiva de los logros. Este método tiene como objetivo la generación constante de conocimiento que transforme la práctica pedagógica, haciéndola más innovadora y dinámica, de esta forma lograr aprendizajes significativos en los 20 estudiantes de la unidad de trabajo y acercarse a la calidad educativa que se refleja en las políticas educativas de Colombia.

Por lo tanto, los instrumentos utilizados para la recolección de información corresponden a la guía observacional y el diario pedagógico, necesarios para cumplir con los objetivos de la investigación y realizar los análisis pertinentes que evidencien la efectividad del diseño metodológico.

Para conocer el comportamiento de la categoría del estudio en diferentes ámbitos, se localizó a nivel internacional una investigación realizada por [Atao y Buleje \(2023\)](#), quienes investigaron sobre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en niños. Este estudio se desarrolló bajo el método deductivo, con enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo correlacional y un diseño no experimental de corte transversal-correlacional; el objetivo consistió en determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial; para ello, las autoras aplicaron instrumentos como lista de cotejo para cada variable del estudio a una muestra probabilística de 21 estudiantes. Los resultados arrojaron un valor de Rho de Spearman igual a 0,459 y un valor de significancia de 0,036 menor a 0,05, por ello se aceptó la hipótesis del estudio, que mostró la existencia de una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas. Finalmente, las autoras concluyeron que el juego incide significativamente en la comunicación de los niños de la institución, ya que, mediante el desarrollo de juegos, los niños se comunicaron de manera espontánea, emplearon un vocabulario adecuado; además, los textos como cuentos

les permitió interactuar en su salón de clases. Esta investigación aportó al presente estudio la definición de juego de María Montessori.

En el contexto nacional, [Benavides et al. \(2024\)](#) desarrollaron una investigación cuyo objetivo consistió en lograr fortalecer mediante estrategias de inclusión las habilidades socioafectivas en los niños; este estudio se enmarcó en el paradigma cualitativo, bajo el enfoque sociocrítico y tipo de investigación acción. La unidad de trabajo estuvo conformada por 38 niños y niñas; para la recolección de información, utilizaron los diarios de campo. El estudio señaló que las conexiones exitosas mejoran las relaciones inter e intrapersonales cuando los estudiantes aprenden a expresar sus emociones libremente, puesto que descubren las pequeñas habilidades no solo en lo verbal, sino también en lo gestual, expresiones faciales, tonos de voz, entre otros aspectos de la comunicación. Lo anterior permite lograr una buena conexión o un ambiente agradable en su entorno o en su vida diaria y, de esta manera, mejorar la sociedad como seres inteligentes y capaces de controlar las emociones. Los autores concluyeron que las habilidades socioafectivas permiten el desarrollo cognitivo, verbal y gestual en los niños y niñas en edades entre 3 y 5 años; esto les genera seguridad y confianza para expresarse libremente dentro y fuera del ámbito escolar; además, con la implementación de las estrategias, pudieron descubrir sus habilidades: danza, música, arte, lectura y deporte. La indagación ofreció una ruta metodológica pertinente para ser utilizada en esta investigación.

En el ámbito regional, [Ahumada y Castellanos \(2024\)](#) trabajaron el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en niños de educación preescolar. Esta investigación se llevó a cabo bajo el paradigma constructivista, con enfoque cualitativo y diseño de la investigación acción pedagógica. La unidad de análisis estuvo conformada por 10 niños y niñas entre los 4 y 5 años. El objetivo se orientó a promover una estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar. Para la recolección de

información, los instrumentos empleados fueron el diario de campo y la entrevista. Posterior a la aplicación de la estrategia, los hallazgos indicaron que la principal fortaleza para llevar a cabo un proyecto pedagógico exitoso radica en su desempeño; además, cuando este se complementa con una adecuada didáctica e incorporación de juegos, los resultados son aún más favorables. Finalmente, los estudiantes disfrutaron de una variedad de actividades que favorecieron su motricidad y tuvieron la oportunidad de explorar su entorno. A través de las estrategias implementadas, lograron adquirir conocimientos y enfrentar los diversos desafíos que deben enfrentar en esta etapa escolar. El aporte de la indagación giró en torno a la sistematización y a la forma de expresar los resultados, guiados por las secuencias operativas de la investigación acción pedagógica.

De igual manera, se realizó una revisión teórica para conocer los aportes de diversos especialistas, entre ellos [Candela y Benavides \(2020\)](#), [Bravo-Lanzaque y Díaz-Gómez \(2020\)](#), [Quintero et al. \(2023\)](#) y [Moya \(2024\)](#), quienes sostienen que las actividades lúdico-recreativas constituyen un recurso estratégico que favorece el aprendizaje en entornos atractivos y naturales, al promover el desarrollo de diversas habilidades. En particular, se reconoce que estas actividades forman parte de una estrategia integral y se destacan como instrumentos valiosos en el ámbito educativo, ya que contribuyen al fortalecimiento de las habilidades sociales.

En relación con las habilidades socioafectivas, se revisaron los planteamientos de [Guillen \(2025\)](#), [Arana y Mestre \(2022\)](#) y [Caicedo et al. \(2024\)](#), quienes afirman que estas corresponden al proceso mediante el cual cada niño configura su mundo emocional y afectivo, el cual incide en su comportamiento. También, señalan que tales habilidades se desarrollan en función de factores internos y externos; entre estos últimos se distinguen la familia, las figuras de apego, la escuela infantil, otros adultos, los pares y el entorno.

A partir de estos planteamientos, conviene precisar que el desarrollo socioafectivo desempeña un papel esencial en la consolidación

de la personalidad, la autoimagen, el autoconcepto y la autonomía del niño, elementos fundamentales para la construcción de su subjetividad. Además, influye en las relaciones que establece con padres, hermanos, profesores y otros adultos, lo que le permite configurar su manera particular de vivir, sentir y expresar emociones hacia objetos, animales y personas. Este proceso también comprende la forma en que actúa, discrepa y evalúa tanto sus propias acciones como las de los demás, y su capacidad para tomar decisiones de manera autónoma.

Metodología

Según [Caminotti \(2020\)](#), la metodología se refiere al estudio sistemático de los métodos que se utilizaron en relación con los fines y metas que se planteó en la investigación científica. Para [Miranda y Ortiz \(2021\)](#), los paradigmas permiten «la comprensión sobre los valores, los saberes y los métodos que, desde lo científico, procuran responder a los problemas emergentes en las distintas dimensiones sociales y humanas» (p. 3).

El presente estudio se desarrolló bajo el paradigma sociocrítico, ya que, según [Loza et al. \(2021\)](#), este se fundamenta en la crítica social y la autorreflexión, y concibe el conocimiento como una construcción vinculada a los intereses y necesidades de determinados grupos; asimismo, propende a la autonomía racional y emancipadora del ser humano. En coherencia con este enfoque, su objetivo fue promover transformaciones sociales mediante la respuesta a problemáticas específicas presentes en las comunidades, con la participación activa de sus miembros.

Al respecto, [Alvarado y García \(2008\)](#) afirman que «el conocimiento se construye siempre a partir de intereses que emergen de las necesidades de los grupos, busca la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se logra a través de la capacitación de los individuos para la participación y transformación social» (p. 190).

El enfoque metodológico fue cualitativo, porque buscó comprender la esencia profunda de las realidades estudiadas y su estructura dinámica. Este enfoque permitió explicar

de manera integral sus comportamientos y manifestaciones. Se adoptó un diseño de investigación-acción, dado que sus propósitos centrales fueron la generación de conocimiento y la solución de problemas prácticos. En consecuencia, el método respondió al problema objeto de estudio, al proceso de construcción del conocimiento y a la búsqueda de soluciones, al configurarse como un conjunto articulado y portador de sentido, sustentado en una red de conceptos, definiciones, generalizaciones y supuestos; es decir, en conocimiento acumulado (Villamizar, 2024).

La investigación se desarrolló en cuatro fases: la primera, diagnóstico para detectar el problema que se iba a transformar; la segunda, concepción del plan de acción y diseño de actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del CDI; la tercera, proceso de implementación de las actividades lúdicas; en esta fase, se utilizó la técnica de la observación y se llevó el registro de todo lo evidenciado en el instrumento diario pedagógico; la cuarta, reflexión retrospectiva de los logros, para lo cual se utilizó lo registrado en el diario pedagógico.

La unidad de trabajo estuvo conformada por 20 niños y niñas, con edades entre los 3 y los 4 años. Para la recolección de la información, se utilizó la observación, ya que permite organizar y optimizar los esfuerzos realizados durante el desarrollo de la investigación (Macías, 2021).

Para la obtención de los resultados, se empleó como instrumento el diario pedagógico, mediante el cual se registraron diversas situaciones ocurridas en el aula (Luna-Gijón et al., 2022). Este se desarrolló a través de la sistematización que, según Torres-Carrillo (2021), resume los relatos de las vivencias observadas. También, se empleó la guía observacional; de acuerdo con Fonseca y Corona (2021), este instrumento permite medir el grado de desarrollo psicológico de niños menores de siete años y cuya descripción es cualitativa. En este caso, esta guía se utilizó para evaluar el comportamiento espontáneo y natural de los niños en sus interacciones con pares y adultos en la vida cotidiana; además, permitió reorientar las relaciones y prácticas de socialización en el entorno familiar mediante

el trabajo con los padres y la implementación de acciones pedagógicas con los grupos de niños. De esta manera, se promovió la creación de nuevas formas de relación con ellos en los distintos ámbitos de la vida social.

Resultados

Las competencias socioafectivas posibilitan una interacción eficaz, establecen vínculos positivos y gestionan las emociones en distintos escenarios de la vida. En este sentido, con la finalidad de caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años, se aplicó a los veinte niños un instrumento observacional, en el cual se consideraron los siguientes criterios: emocional, estado de ánimo y social. Al analizar los hallazgos de la observación en la fase diagnóstico, lo que facilitó caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en los niños de 3 y 4 años del CDI, se constató que:

En la dimensión verbal, el estudio mostró carencia en el progreso de las capacidades verbales, causado por un léxico restringido; esto resalta la importancia de ejecutar una motivación lingüística en el contexto educativo y familiar. También, se evidenció barreras en el pensamiento secuencial y en la manifestación de ideas, e inadecuada articulación, lo que compromete la claridad del habla; esto podría estar relacionado con retrasos fonológicos. Estas deficiencias en el aspecto verbal impactan en el proceso de aprendizaje, ya que el idioma es un instrumento esencial para ordenar pensamientos, plantear interrogantes y examinar el ambiente. Además, restringen su habilidad para relacionarse y solucionar problemas, lo que afecta de manera adversa su crecimiento cognitivo y social.

En la dimensión no verbal, se detectaron deficiencias en el desarrollo gestual, posturas y expresiones, esenciales para una comunicación efectiva y una interacción social enriquecedora. Estas carencias pueden restringir su habilidad para comunicar y entender mensajes que van más allá del lenguaje oral, lo que impacta en la empatía, el entendimiento social y la coexistencia en grupo.

En relación con la dimensión independencia, se evidencian restricciones significativas para la resolución de conflictos y limitadas habilidades para asumir responsabilidades. En la dimensión cooperación, los hallazgos indican que la mayoría de los niños no ha adquirido habilidades cooperativas, debido a la escasa asunción de roles en el trabajo conjunto; además, se observa carencia de destrezas para interactuar de manera colaborativa y limitada participación en actividades grupales, lo que afecta el desarrollo socioemocional y restringe la capacidad de relacionarse de manera positiva y eficaz con los demás.

Con respecto a la dimensión autonomía, muy pocos niños identifican y respetan las reglas de la vida diaria, tienen pocas destrezas para comportarse de manera autónoma en las actividades diarias, lo que afecta la confianza en sí mismos, la autoestima y la responsabilidad, por lo cual, los niños no suelen enfrentar retos y asumir decisiones reflexivas.

En la dimensión personal y de género, se observó en progreso en ciertos aspectos, como la identificación de nombres propios y de sus pares; sin embargo, aún existen falencias. La mayoría de los niños conoce el nombre de ciertos compañeros o cuidadores, pero pocos demuestran interés por las diferencias corporales o la identificación del vecindario en el que residen. En esta fase, la formación de la identidad contribuye a crear confianza, autopercepción y un sentimiento de unicidad; además, fomenta el proceso de decisión y la distinción entre 'yo' y 'los demás'.

De acuerdo con los resultados del diagnóstico, es importante expresar que el desarrollo socioafectivo en la temprana infancia es crucial para una educación integral de los niños, pues mejora su habilidad para interactuar, entender y manejar emociones, además de establecer vínculos positivos. En el contexto del CDI, existe la necesidad de aplicar estrategias novedosas que, a través de actividades recreativas, fomenten estas competencias en los niños de 3 y 4 años. Diseñar dichas actividades representa una oportunidad para estimular el aprendizaje y el bienestar emocional de los pequeños, permitiéndoles explorar y fortalecer

sus competencias sociales y afectivas de forma creativa y significativa.

En atención a los resultados del diagnóstico, en el cual se caracterizaron las habilidades socioafectivas presentes en los niños de 3 y 4 años del centro, se planificaron actividades lúdicas (ver Figura 1).

Figura 1

Diseño de la propuesta



Nota. Vecteezy (2025).

Las estrategias implementadas se centraron en actividades recreativas orientadas a potenciar las habilidades socioafectivas de los niños de 3 y 4 años del CDI. El objetivo principal de la pedagogía, centrada en el juego, consistió en generar vivencias relevantes que impulsen la interacción social, la gestión de emociones y la creación de relaciones positivas, con el propósito de fomentar un crecimiento integral en esta fase vital de la vida. En consecuencia, se llevaron a cabo las siguientes actividades:

- **Actividad 1. Detective de las emociones:** abordó el componente relación consigo mismo; en esta actividad, se fomentó el conocimiento acerca de las emociones; igualmente, identificaron y reconocieron sus expresiones, lo que les permitió comprender el proceso de comunicación no verbal. Durante el desarrollo de la actividad, llamó la atención que un niño no atendía las instrucciones del juego y siempre se mantuvo indiferente. Los demás niños demostraron una actitud atenta y alegre con la actividad.
- **Actividad 2. El monstruo de los colores:** con esta actividad, se logró que los niños

aprendieran a través del juego y reconocieran las expresiones faciales mediante el proceso de comunicación no verbal, lo que les permitió identificar distintas emociones y los signos físicos asociados, tanto en sí mismos como en los demás. Además, en entornos educativos, la identificación de estas señales no verbales mejoró su habilidad para relacionarse con compañeros y adultos, lo que fomentó una comunicación más eficaz y enriquecedora. En suma, esta competencia es esencial para el desarrollo integral, ya que articula los componentes emocionales, sociales y cognitivos de los individuos.

- **Actividad 3. Las emociones y sus gestos:** abordó el componente relación consigo mismo y con los demás; con esta actividad los niños aprendieron a comunicarse, adquirieron el proceso de interacción, que los condujo a despertar la capacidad que activa el mecanismo fundamental de la relación con los demás y con el mundo. Los niños participaron activamente, describieron las figuras, identificaron colores, mediante las figuras reconocieron las emociones seleccionadas para la actividad, demostraron interés por trabajar, cumplieron con sus responsabilidades y se familiarizaron con la temática.
- **Actividad 4. El dado de las emociones:** abordó el componente relación consigo mismo y con los demás; esta actividad permitió visualizar y representar a través de gestos y acciones físicas cada una de las emociones presentadas; esto logró una mejor interacción con los demás y con su contexto. Para el desarrollo de la actividad, se les pidió a los niños que pegaran una imagen relacionada con las emociones en cada cara del dado. La sesión finalizó con una ronda, en la cual los niños, de manera voluntaria, podían expresar mediante gestos las emociones consignadas en los lados del dado. Los estudiantes lograron compartir con sus pares, participar activamente, seguir instrucciones y reconocer y asumir consecuencias cuando se incumplen las normas establecidas para interactuar con los demás.

- **Actividad 5. Las pilindrinas de las emociones:** abordó el componente relación consigo mismo y con los demás; con esta actividad se logró que los estudiantes, mediante el juego y las matemáticas, conozcan las diferentes clases de emociones y, a su vez, que se identifiquen con ellas, a través del proceso identidad y conocimiento de los objetos. Este proceso fomenta la seguridad en las propias habilidades y facilita que los niños afronten desafíos, gestionen frustraciones y expresen sus gustos con mayor confianza. El propósito fue que cada niño practicara movimientos corporales y coordinación motriz, lo que contribuyó a fortalecer su seguridad y a mejorar su comunicación con los demás. En términos generales, se puede afirmar que los niños mostraron alegría, participación y motivación; además, manifestaron interés en continuar con la actividad. Siguieron secuencias de movimientos, alternando brazos, piernas y cabeza, lo que favoreció el proceso de construcción de la identidad. Asimismo, agruparon y manipularon materiales de juego según sus semejanzas, considerando forma, color y tamaño, lo que evidenció el proceso de clasificación de objetos.
- **Actividad 6. Obra de teatro los títeres de las emociones:** abordó el componente relación con los demás y con el mundo; en esta actividad, se logró que los niños aprendieran a controlar sus emociones, a través del proceso de identidad y trabajo en equipo. Esto permitió llevar a la práctica diferentes normas de convivencia y desarrollar el proceso de relaciones de causalidad y construcción de normas. Estas vivencias permiten definir patrones y normas que implementan en contextos diarios, lo que potencia su habilidad para prever sucesos. Además, el fortalecimiento de estas capacidades está relacionado con la interacción con el ambiente y los individuos. Por lo tanto, se logró la participación activa, la colaboración entre compañeros y el respeto entre los niños. Para el desarrollo de la actividad, se emplearon materiales como colores y tijeras, con el fin de fortalecer sus destrezas. Además,

se trabajó la orientación espacial —delante, cerca y lejos— para favorecer la adecuación de sus movimientos al entorno.

- **Actividad 7. Juego libre y disciplina en equipos:** se afianzó el componente relación con los demás y con el mundo. Con esta actividad se desarrolló la percepción visual y motriz a través de las formas y figuras trabajadas por los niños, junto con el proceso de comunicación verbal y el reconocimiento de los objetos. Una adecuada comunicación verbal potencia la habilidad para influir, dirigir y cooperar de manera eficiente, elementos fundamentales en los distintos ámbitos de la vida. En los niños, el desarrollo del lenguaje, el razonamiento crítico y la socialización dependen de la comunicación verbal, la cual favorece la interacción con el entorno y los prepara para afrontar situaciones futuras con mayor seguridad. Su estimulación desde las primeras etapas contribuye al desarrollo integral. De igual forma, los niños fueron capaces de aislar los movimientos del brazo, la muñeca, las manos y los dedos para ejecutar las tareas de forma satisfactoria. Además, en todas las actividades se practicó la coordinación óculo-manual y se estimuló el desarrollo cognitivo. También, realizaron juegos de ensamblaje, lo que favoreció el desarrollo de la motricidad fina, al requerir el uso preciso de manos y dedos.
- **Actividad 8. Las rondas:** se consideró el componente relación con los demás y con el mundo; con esta dinámica, los niños comprendieron el término compañerismo y aprendieron a relacionarse con los demás, afianzaron el proceso comunicación verbal, lo que promovió un entorno de respeto y aceptación donde cada niño es apreciado por sus habilidades personales. En este contexto, el juego de ronda contribuyó a que los niños se integraran y asimilaran progresivamente el valor de la amistad. Finalmente, todos los participantes lograron distinguir con rapidez las emociones. La actividad con rondas favorece la construcción de vínculos de afecto y confianza, que fortalecen la seguridad en sus capacidades y el deseo de aprender. Además, promueve actitudes de solidaridad y de cuidado propio y hacia los demás.

- **Actividad 9. Coloreando las emociones:** se logró reconocer y demostrar las diferentes emociones expresadas a través de las actividades en el proceso de desarrollo, lo que fomentó la autorregulación y disminuyó el estrés y la frustración.

La puesta en marcha de actividades recreativas dirigidas a potenciar las capacidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años brindó un aprendizaje de gran valor para los educadores investigadores. Este procedimiento fue una oportunidad de meditar sobre el efecto del juego como un recurso educativo eficaz y entender cómo las actividades recreativas fomentan la interacción social, la empatía, la gestión emocional y la colaboración entre los niños. Mediante esta vivencia, los educadores obtuvieron capacidades para identificar las necesidades particulares de cada niño, con el fin de ajustar las tareas y así alcanzar el crecimiento integral, de manera inclusiva y relevante. Por otra parte, los niños aprendieron a crear entornos educativos donde se promueve la confianza, el respeto recíproco y el trabajo colaborativo, tanto con pares como con adultos.

En todas las actividades ejecutadas, se utilizó la guía observacional, la cual permitió registrar las observaciones individuales de cada participante en las actividades diarias que describen los indicadores que se deben trabajar; también se empleó el diario pedagógico, en el cual se consignaron y sistematizaron las vivencias de las acciones planificadas. Lo anterior permitió desarrollar el objetivo del estudio: valorar la efectividad de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del CDI, y confirmar que los estudiantes lograron contar y describir situaciones vividas en cada actividad lúdica sobre las emociones. En cuanto a la comunicación no verbal, comprendieron y expresaron gestos corporales y faciales para manifestar diferentes emociones. En el proceso de interacción, compartieron con sus pares los juegos propiciados en el aula y al momento de las meriendas; cumplieron con las responsabilidades asignadas; participaron activamente en los juegos, y siguieron las normas establecidas en el grupo.

Con respecto a la relación consigo mismo - proceso identidad, los niños se interesaron por conocer a sus compañeros, llamarlos por su nombre, reconocer emociones en sus pares, respetar a sus compañeros cuando expresaban sus emociones y seguir secuencias de movimientos alternando brazos, piernas y cabeza.

En la relación con el mundo, procesos de conocimiento de los objetos, relaciones de causalidad y representación de la realidad, los discentes tuvieron la oportunidad de compartir y jugar con sus pares en escenarios contruados con diversos objetos, donde podían seleccionar materiales de acuerdo con las expresiones y colores que identificaban las emociones trabajadas; comprendieron y aceptaron las emociones manifestadas por sus compañeros; respetaron los turnos, trabajaron en equipo y manifestaron afecto hacia sus pares.

Discusión

En el marco de la investigación acción, en su primera fase, el proceso investigativo inició con un instrumento observacional, lo que facilitó caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 a 4 años del CDI. Al analizar los resultados, se constató que los niños y niñas se encuentran en un nivel de desarrollo verbal inferior al esperado, caracterizado por un léxico limitado, dificultades para construir frases de tres o más palabras, sustitución de sonidos en su habla, y problemas para seguir diálogos, relatar experiencias y describir objetos; también, presentan falencias que restringen el progreso de sus habilidades no verbales y no poseen competencias para colaborar de manera cooperativa con los demás. Estos problemas impactan su habilidad para transmitir comunicación efectiva mediante gestos, expresiones y otras modalidades de comunicación no verbal.

Los niños no cuentan con competencias que faciliten la manifestación de independencia en su comportamiento; aunque existen factores que favorecen el proceso de identidad, persisten aspectos que evidencian que la mayoría presenta dificultades en su consolidación. Igualmente, se observan limitaciones para clasificar los recursos

lúdicos según sus similitudes, considerando forma, color, tamaño, textura y peso. La mayoría de los niños presenta dificultades para organizar secuencialmente los movimientos corporales y no ha alcanzado las habilidades requeridas para avanzar en el proceso de representación simbólica de la realidad.

Los resultados del diagnóstico de este estudio contrastan con el estudio realizado por [Atao y Buleje \(2023\)](#), quienes demostraron que existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas. También difieren de la teoría de [Buitrago \(2021\)](#), ya que, para este autor, las emociones, como la felicidad, la curiosidad o la ira, motivan la acción, mientras que otras, como la melancolía, suelen restringirla. No solo se refiere a las vivencias, sino también a los procedimientos que conllevan cambiar, iniciar, mantener o interrumpir la relación con el ambiente, ya sea interno o externo.

En lo relacionado con los planteamientos del [MEN \(2017\)](#), el crecimiento socioemocional es imprescindible abordarlo desde la perspectiva de la relación con los demás, consigo mismo y con el mundo. Esto se debe a que, en la relación con los demás, se busca que los niños establezcan relaciones respetuosas y colaborativas con sus pares, adultos y profesores. Sus procesos esenciales incluyen la comunicación tanto verbal como no verbal, la interacción (independiente y colaborativa) y la instauración de normas. Implica la construcción de identidad, autoestima y gestión corporal. En su interacción con el mundo, los niños promueven habilidades para indagar y comprender la realidad a través del estudio y el razonamiento. Algunos procesos esenciales son el interés por los objetos, el estudio de relaciones causales y la ilustración del mundo social.

Los hallazgos del diagnóstico motivaron a las investigadoras a establecer como meta el fortalecimiento de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del CDI, mediante el uso de la lúdica como estrategia educativa. En consecuencia, se diseñaron actividades lúdicas orientadas a fortalecer las habilidades socioafectivas presentes en los niños objeto de estudio. Este accionar pedagógico se

encuentra en consonancia con el estudio de [Ahumada y Castellanos \(2024\)](#), quienes, en la implementación de su estrategia, lograron adquirir conocimientos y enfrentar los diversos desafíos que se presentaron.

Así mismo, la presente investigación se relacionó con los argumentos de [Candela y Benavides \(2020\)](#), para quienes la integración natural de los estudiantes en su ambiente facilita el desarrollo y la interacción con los demás; además de entender las reglas y el funcionamiento del contexto en el que se desenvuelven. En este contexto, las actividades lúdicas se definen como estrategias que promueven la implicación e interacción de los estudiantes de forma voluntaria y libre. De acuerdo con [Bravo-Lanzaque y Díaz-Gómez \(2020\)](#), las actividades recreativas se perciben como una categoría superior, en la que el juego se presenta como una forma esencial.

Este estudio también guarda relación con el trabajo de [Regalado-Cedeño y Sanz-Martínez \(2022\)](#), quienes argumentan que las actividades recreativas lúdicas son un recurso estratégico que facilita que el aprendizaje del alumno se lleve a cabo en un ambiente atractivo, de forma natural e intrigante; de esta manera, se fomenta el desarrollo de diferentes competencias. Específicamente, se comprende que estas acciones son un componente de una estrategia global; además, sobresalen por ser herramientas útiles en el sector educativo, pues favorecen el desarrollo de las competencias sociales.

Conclusiones

Con respecto al primer objetivo: caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del CDI, se utilizó la guía observacional, mediante la cual se evidenció que los niños y niñas se encuentran en un nivel de desarrollo verbal inferior al esperado, marcado por un léxico restringido, problemas para formar frases y dificultades para seguir conversaciones; además, muestran deficiencias que limitan el avance de sus destrezas no verbales, presentan un bajo nivel de categorización de los recursos recreativos y dificultades para manejar su cuerpo de forma secuencial.

Estas dificultades permitieron abordar el segundo objetivo: diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del CDI; para ello, se optó por la planificación de nueve actividades orientadas a atender las deficiencias identificadas, en coherencia con los lineamientos curriculares para el desarrollo de dichas habilidades.

Con relación al tercer objetivo: implementar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del CDI, se utilizaron diarios de campo para sistematizar el desarrollo de las nueve actividades planificadas. A partir de ello, se constató que las acciones implementadas permitieron a los educandos mostrar alegría al explorar el entorno y asociar emociones con situaciones cotidianas, como felicidad, tristeza e ira. Las actividades fortalecieron la comunicación no verbal y la empatía, lo que facilitó la expresión y gestión de sus sentimientos, y la interacción efectiva con sus pares. Por tanto, resultaron eficaces para potenciar las capacidades socioafectivas, ya que promovieron la interacción, la expresión personal y el reconocimiento de las emociones. El método lúdico posibilitó abordar diversas dimensiones del desarrollo integral de manera dinámica y pertinente.

Para el alcance del objetivo: valorar la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del CDI, se empleó un instrumento de observación, que detalla indicadores como: interacción con otros niños, manifestación de emociones e involucramiento en las tareas. Durante la interacción con otros, en el proceso de comunicación verbal, los educandos pudieron relatar y detallar situaciones experimentadas en cada juego relacionado con las emociones; en el proceso de comunicación no verbal, entendieron y manifestaron gestos corporales y faciales para expresar diversas emociones.

Los resultados señalan que la utilización de estrategias lúdicas de forma secuencial potencia las capacidades socioafectivas en la temprana infancia; de esta manera, se logró demostrar que el objetivo general de investigación fue efectivo, ya que los estudiantes mejoraron sus

debilidades para establecer relaciones afectivas con sus pares y con personas adultas.

Conflicto de interés

Las autoras declaran no tener conflictos de interés: financieros, políticos, racistas, religiosos, entre otros, que comprometan la confiabilidad de esta publicación.

Responsabilidades éticas

Para el desarrollo de la investigación, se obtuvo el consentimiento informado el cual se entregó a la rectoría de la institución; también, se logró el aval para la aplicación de los instrumentos y de la estrategia. De igual forma, se solicitó la autorización de los padres de familia para la participación de los estudiantes en el estudio.

Fuentes de financiación

Las autoras declaran no tener ningún apoyo financiero para este trabajo.

Referencias

- Ahumada, Y. y Castellanos, A. (2024). *El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación* [Tesis de maestría, Universidad Mariana]. Repositorio Institucional Clara de Asís. <https://repositorio.umariana.edu.co/items/26e0e137-1484-455d-ba70-c607c4719a42>
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2014). *Desarrollo socioafectivo: educar en y para el afecto reorganización curricular por ciclos*. Secretaría de Educación Distrital. <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/5681deb4-1561-40c5-8ed4-1bf2809155ba/content>
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas Sapiens. *Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Anaya, N y Murcia, L. (2021). *Estrategias lúdico pedagógicas para fomentar el desarrollo socioafectivo y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del nivel de transición del instituto pedagógico Pequeños Gigantes en Barrancabermeja* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Crai. <https://repository.usta.edu.co/items/646179d0-5333-4a56-a7a2-eb82c44f19ad>
- Arana Mosquera, A. y Mestre Gómez, U. (2022). Estrategia educativa para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Básica Media. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 11-24. <https://revista.uniandes.edu.co/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2909>
- Atao, J. y Buleje, R. (2023). *El juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica de los Andes]. Repositorio Institucional Digital UTEA. <https://repositorio.utea.edu.pe/items/72f7561b-7bea-408b-b020-e82aae619f58>
- Benavides, E. Castillo, E. y Nastacuaz, L. (2024). *Estrategias de inclusión en las habilidades socioafectivas en niños y niñas de 3 a 5 años* [Tesis de maestría]. Repositorio Institucional Clara de Asís. <https://repositorio.umariana.edu.co/items/85296f7b-9a25-4c34-827f-23871c7ae827>
- Bravo-Lanzaque, S. y Díaz-Gómez, A. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20 (73), 127-137. <https://www.redalyc.org/journal/4757/475765806010/html/>
- Buitrago, D. (2021). La emoción y el sentimiento: más allá de una diferencia de contenido. *Digithum*, (26), 1-12. <https://dx.doi.org/10.7238/d.0i26.374140>

- Caicedo, J., Sornoza, K. y Zumbado, H. (2024). Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial. *Revista Conrado*, 20(96), 206-215. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3573>
- Caminotti, M. (2020). *Metodología de la investigación social. Caja de herramientas*. Eudeba.
- Candela, Y. M. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Delors, J. (1996). (Coord.). *La educación encierra un tesoro. Informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Unesco. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa
- Fonseca, M. y Corona, L. (2021) La evaluación del pase de visita como actividad docente asistencial: propuesta de guía de observación. *MediSur* 19(3), 413-420. <https://www.redalyc.org/journal/1800/180068641009/html/>
- Guevara, C. Rugerio, J. Hermosillo, A. y Corona, A. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, e26. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>
- Guillen, Y. (2025). *El desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Archivo digital. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/69003/1/yyguillens.pdf>
- Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). Congreso de Colombia. Por la cual se expide la Ley General https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- López, L. Fuentes, C. y Díaz, J. (2024). El juego como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2710-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493
- Loza, R. Mamani, J. Mariaca, J. Yanqui, F. (2021). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag Revista Científica Digital de Psicología*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>
- Luna-Gijón, G. Nava-Cuahutle, A. y Martínez-Cantero, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, 6(11), 245-264. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-8437202200
- Macías, E. I. (2021). *La observación de la clase de lenguas para formar y mejorar la práctica profesional docente*. Universidad Nacional Autónoma de México
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Serie de lineamientos curriculares*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Miranda, S. y Ortiz, J. (2021). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo*, 11(21), e113. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Pareja, M. Jiménez, J. Soto, V. y Ayala, V. (2022). *Estrategias educativas para promover las habilidades socioafectivas de las familias de los niños y niñas de la primera infancia en cuatro Centros de Desarrollo Infantil en el departamento de la Guajira, Colombia*. [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/5391>

Contribución

María Cristina Daza Cubillos: investigadora principal. Escritura de introducción métodos, análisis e interpretación de los resultados, discusión y conclusión.

Zallys Margarita Rodríguez Arias: análisis e interpretación de resultados, escritura de la introducción, métodos, discusión y conclusiones.

Sandra Patricia Quiroz Rivera: revisó todos los elementos del artículo y realizó las correcciones pertinentes.

Todas las autoras participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.

Quintero, J. Patermina, A. y De la Espriella, F. (2023). Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas. *GADE Revista Científica*, 3(6), 1-26. <https://doi.org/10.63549/rg.v3i6.321>

Regalado-Cedeño, A. M. y Sanz-Martínez, O. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 35-53. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/228>

Torres-Carrillo, A. (2021). Hacer lo que se sabe, pensar lo que se hace. La sistematización como modalidad investigativa. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, (31), 27-47. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i31.10624>

Valencia, L. y Flórez, L. (2024). Las habilidades socioemocionales en los entornos de la escuela. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(1), 7927-7945. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10115

Vecteezy. (2026). Niños jugando en el parque [Vector]. <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/520207-ninos-jugando-en-el-parque-en-el-parque>

Villamizar, G. (2024). Kurt Lewin: teoría de campo, investigación acción y educación. *Ciencia y Educación*, 8(1), 79-86. <https://doi.org/10.22206/cyed.2024.v8i1.2945>