

La lúdica como estrategia para el desarrollo de las habilidades socioafectivas¹

María Cristina Daza Cubillos²
Zallys Margarita Rodríguez Arias³
Sandra Patricia Quiroz Rivera⁴

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)

Resumen

La finalidad del artículo es presentar los resultados de una investigación que tuvo por objetivo promover estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil. Metodológicamente el estudio se ubicó en el paradigma sociocrítico, desde el enfoque cualitativo, enmarcado en la Investigación Acción, desarrollado en las fases: diagnóstico para detectar el problema, concebir un plan de acción, observación del proceso de implementación y reflexión retrospectiva de los logros. La unidad de trabajo quedó conformada por 20 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación con los instrumentos guía observacional, el diario pedagógico y la sistematización de las experiencias. Los resultados indicaron que los estudiantes superaron sus deficiencias socioafectivas, reflejadas en la descripción de las situaciones vividas, comprendieron y expresaron gestos corporales y faciales para manifestar diferentes emociones, compartieron con sus pares los juegos propiciados en el aula, procesaron su identidad, respetaron a sus compañeros en el momento de expresar las emociones. Se concluyó que los estudiantes a través de las estrategias lúdicas empleadas de forma secuencial, lograron transformar eficazmente las

¹ 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.

² Maestrante en Pedagogía; psicóloga, Universidad Antonio Nariño. Correo electrónico: dazacristina85@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9707-8538> Google scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=88xs1GIAAAAJ&hl=es>

³ Profesora comunitaria, Institución Educativa Agrícola La Mina. Correo electrónico: ingrisha.trespalacio@umariana.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6026-1007>

⁴ Profesora, Institución Educativa Nelson Mandela; asesora proyectos de investigación. Correo electrónico: sandraquiroz85@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0820-609X> Google scholar: <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=AFRHrbUAAAJ>

habilidades socioafectivas, reconociendo sus emociones y las de sus compañeros.

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

Playfulness as a strategy for the development of socio-affective skills

Abstract

The purpose of the article is to present the results of a research aimed at promoting play strategies for the development of socio-affective skills in children aged 3 and 4 years old at the Child Development Center. Methodologically, the study was located in the socio-critical paradigm, from the qualitative approach, framed in the Action Research, developed in the phases: diagnosis to detect the problem, conceive an action plan, observation of the implementation process and retrospective reflection of the achievements. The work unit consisted of 20 students. For data collection, observation was used as a technique with the instruments observational guide, the pedagogical diary and the systematization of experiences. The results indicated that the students overcame their socio-affective deficiencies, reflected in the description of the situations experienced, understood and expressed body and facial gestures to show different emotions, shared with their peers the games played in the classroom, processed their identity, and respected their classmates when expressing emotions. It was concluded that the students, through the play strategies used in a sequential manner, were able to effectively transform their socio-affective skills, recognizing their emotions and those of their peers.

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

O jogo como estratégia de desenvolvimento das competências sócio-afectivas

Resumo

O artigo teve como objetivo apresentar os resultados da investigação que visou a promoção de estratégias lúdicas para o desenvolvimento de competências sócio-afectivas em crianças de 3 e 4 anos do Centro de Desenvolvimento Infantil. Metodologicamente, o estudo situou-se no paradigma sócio-crítico, a partir da abordagem qualitativa, enquadrada na Investigação-Ação, desenvolvida nas fases: diagnóstico para detetar o problema, elaboração de um plano de ação,

observação do processo de implementação e reflexão retrospectiva das realizações. A unidade de trabalho era constituída por 20 alunos. Para a recolha de dados, utilizou-se como técnica a observação com os instrumentos do guião de observação, o diário pedagógico e a sistematização de experiências. Os resultados indicaram que os alunos superaram as suas carências sócio-afectivas, reflectidas na descrição das situações vivenciadas, compreenderam e expressaram gestos corporais e faciais para exprimir diferentes emoções, partilharam com os colegas os jogos realizados na sala de aula, processaram a sua identidade e respeitaram os colegas na expressão de emoções. Concluiu-se que os alunos, através das estratégias lúdicas utilizadas de forma sequencial, conseguiram transformar eficazmente as suas competências sócio-afectivas, reconhecendo as suas emoções e as dos seus pares.

Keywords: jogo educativo; estratégias de ensino: habilidades interpessoais; afetividade; socialização; estudantes.

Introducción

En el ámbito escolar abarcan no solo los procesos de aprendizaje, sino también 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, así como 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).

Ante tan importante afirmación, 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 que les permiten interactuar de manera efectiva y respetuosa con sus compañeros y adultos, siendo 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. 781).

Sin embargo, el gran desconocimiento que existe con reacción a la aplicación de la lúdica para el desarrollo de las habilidades socioafectivas y las maneras de estimularlas para López et al. (2024), ha influido en una cierta desestimación de la importancia de utilizarla en la escuela. Y es que, pese a que la gran mayoría de los profesores reconocen 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 (s.f), manifestó que el desarrollo socioafectivo tiene características diferentes, según sea la etapa de ciclo vital del ser humano, de lo cual se deriva la importancia de facilitar un proceso de construcción educativa que se promueva las habilidades socioafectivas, ya que si en los estudiantes de edad preescolar y primeros ciclos se desarrolla la empatía, la comunicación assertiva y la toma de perspectiva, disminuyen las reacciones agresivas y violentas en su etapa adolescente. 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).

Acorde a lo anterior y teniendo en cuenta que este instrumento es aplicado a todos los niños beneficiarios del Centro de Desarrollo Infantil, 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, evidenciando que se presentan dificultades para manejar la frustración, resistencia para seguir instrucciones, lo cual señala que no aceptan los límites.

Así mismo, se les dificulta compartir y jugar cooperativamente entre ellos, demuestran apego excesivo, por lo cual a menudo se ven ansiosos cuando son dejados en las instalaciones, esto hace que se sientan tristes y disminuya su interés hasta por jugar. Además, se presenta poca paciencia al esperar para obtener algo que desea y que en ese momento no puede conseguir, reclamando a través de pataletas si no se le da. Ante esta realidad, investigar sobre estas dificultades permite diseñar una intervención apoyada por la lúdica para fortalecer el desarrollo socioafectivo y poder asegurar que los mencionados niños y niñas tengan las herramientas necesarias para prosperar en todos los aspectos de su vida.

Atendiendo lo manifestado, se planteó la formulación del problema ¿De qué manera puede la lúdica actuar como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años?, la cual se desarrolló mediante el objetivo general promover estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, el cual se operacionalizó con los objetivos específicos •Caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil. • Diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil. • Implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil. • Valorar la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil.

La presente investigación se justifica por su capacidad para profundizar en el proceso educativo y para dar a conocer las actividades socioafectivas que permitirá 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, enfocándose en la formación académica y

emocional de los niños y niñas, orientados hacia la solución de los problemas que los afectan. Es por ello, la indagación está relacionada con la implementación de un conjunto de actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades socioafectivas que faciliten un desarrollo integral adecuado (Pareja et al., (2022).

Desde la idea anterior la investigación, desde una perspectiva educativa, se fundamenta en los Lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1994), a partir de la Ley 115 de 1994 para el nivel preescolar, que reitera 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 se debe tener en cuenta en su elaboración, una visión integral de todas sus dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual.

En este marco con la investigación se benefician los 60 niños y niñas que son usuarios del Centro de Desarrollo Infantil, particularmente incidirá directamente en los 20 en edades comprendidas entre 3 y 4, que se intervendrán con el propósito para implementar actividades lúdicas que permitan el fortalecimiento de sus habilidades socioafectivas por medio de la lúdica, en el entendido que son métodos que ayudan a desarrollar las diferentes dimensiones en el preescolar, con el fin de enseñar de una manera más amena a los pequeños estudiantes en el marco de los contenidos propuestos en el plan de estudios. Todo ello porque la lúdica “permite mejorar la motivación, la atención, la concentración para así potenciar la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos” (Anaya y Murcia, 2021, p. 20).

La investigación se fundamenta teóricamente, mediante un análisis exhaustivo de las teorías. Estos enfoques serán posteriormente útiles para contrastar con los resultados obtenidos y, en el 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. Esto significa que el proyecto tiene tanto implicaciones locales como regionales y nacionales, pues contribuye a que se cumplan las políticas educativas establecidas por el ministerio de Educación Nacional en el nivel de educación inicial.

Asimismo, desde una perspectiva metodológica, la investigación cobra especial relevancia, dado que el proceso investigativo adopta el paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo y el método de investigación acción pedagógica, desarrollada en cuatro fases, diagnóstico para detectar el problema, concebir un plan de acción, observación continua del proceso de implementación y reflexión retrospectiva de los logros. Este método tiene como objetivo constante la generación de conocimiento que transforme la práctica pedagógica, haciéndola más innovadora y dinámica, con el fin de 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. De este modo, se desarrollarán los instrumentos guía observacional y diario pedagógico, necesarios para cumplir con los objetivos de la investigación, lo que permitirá 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 (2023), quien investigó sobre El juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa Inicial. Metodológicamente se ubicó en el método deductivo, con enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo correlacional y un diseño no experimental de corte transversal-correlacional, para determinar el juego y su relación en el desarrollo de

habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243, para lo cual se 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 que existe una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas. Se concluyó que el juego se relaciona significativamente con la comunicación de los niños y niñas de la institución, esto reflejó que, mediante el desarrollo de juegos, se comunican espontáneamente los niños, empleando un vocabulario adecuado y textos como cuentos que les permiten interactuar en su salón de clases. Aportó a esta investigación la definición juego de María Montessori.

En el contexto nacional, se localizó a Benavides et al. (2024), quienes desarrollaron una investigación con el nombre Estrategias de inclusión en las habilidades socioafectivas en niños y niñas de 3 a 5 años. Se enmarcó en el paradigma cualitativo el enfoque sociocrítico y el tipo de investigación acción para lograr fortalecer con estrategias de Inclusión las habilidades socioafectivas en los niños y niñas. La unidad de trabajo quedó conformada por 38 niños y niñas, los instrumentos para recoger la información fueron los diarios de campo.

Como resultado se señaló las conexiones exitosas mejoran las relaciones inter e intra personales 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 que genera una buena conexión mutua o un ambiente agradable en su entorno o en su vida diaria para mejorar la sociedad como seres inteligentes y capaces de controlar sus emociones. En la conclusión se puede leer que las habilidades socioafectivas permitieron el desarrollo cognitivo, verbal y gestual en los niños y niñas de 3 a 5 años, generando en ellos la seguridad y confianza de expresarse libremente dentro y fuera del ámbito escolar, se implementaron estrategias que les permitió descubrir sus habilidades como la danza, la música, el arte, la lectura y el deporte, motivándolos a una buena integración y convivencia. La indagación ofreció una ruta metodológica pertinente para ser utilizada en esta investigación.

En un contexto más cercano a nivel regional, Ahumada y Castellanos (2024), trabajaron sobre El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar. Para desarrollar la investigación se seleccionó el paradigma constructivista con enfoque cualitativo y el diseño de la investigación acción pedagógica. La unidad de análisis quedó conformada por 10 niños y niñas entre los 4 y 5 años. Todo ello con el objetivo de Promover la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar. Se utilizaron como instrumentos el diario de campo y la entrevista.

Luego de la aplicación de la estrategia los hallazgos indicaron que la principal fortaleza para llevar a cabo un proyecto pedagógico exitoso radica en su destacado desempeño. Sin embargo, cuando este se complementa con una adecuada didáctica y la incorporación de juegos, los resultados son aún más favorables. Se concluyó que los estudiantes disfrutaron de una variedad de actividades que favorecieron un aprendizaje óptimo durante la infancia, ya que es fundamental para el desarrollo motor de los niños y niñas que tengan la oportunidad de explorar su entorno. A través de las estrategias implementadas, lograron adquirir conocimientos y enfrentar los diversos desafíos que se les presentaron. El aporte de la indagación giró en torno a la sistematización y la forma de expresar los resultados siguiendo las secuencias operativas de la investigación acción pedagógica.

De la misma forma, se realizó un recorrido teórico para conocer la opinión de diversos especialistas, resaltando a Candela y Benavides (2020), Bravo y Díaz (2020), Quintero et al. (2023), Moya (2024), quienes consideran que las actividades lúdicas recreativas constituyen un recurso estratégico que permite que el aprendizaje del estudiante se desarrolle en un entorno atractivo, de manera natural e interesante, promoviendo así el desarrollo de diversas habilidades. En particular, se entiende que estas actividades forman parte de una estrategia integral. Asimismo, destacan por ser instrumentos valiosos en el ámbito educativo, ya que contribuyen a la potenciación de habilidades sociales.

En cuanto a las habilidades socioafectivas, se revisaron la opinión de Guillen (2025), Mosquera y Mestre (2022), y Caicedo et al. (2024), sostienen que son el proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental, influyendo estas sobre su comportamiento, además supone que estas habilidades se irán desarrollando de acuerdo a la influencia de los factores internos de cada niño y de los externos, que modulan a los anteriores, distinguiendo entre los factores externos la familia, figuras de apego, escuela infantil, otros adultos, iguales, entorno, etc.

Ante estos planteamientos, es necesario acotar 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 el desarrollo de su subjetividad. Asimismo, influye en las relaciones que establece con sus padres, hermanos, docentes y otros adultos, lo que le permite desarrollar su forma única de vivir, sentir y expresar emociones hacia objetos, animales y personas. Este proceso también abarca la manera en que actúa, disiente y evalúa tanto sus propias acciones como las de los demás, así como la capacidad de tomar decisiones de manera independiente.

Metodología

Según Caminotti (2020), 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. Los paradigmas guiaron a las investigadoras a la comprensión de los valores, conocimientos y métodos que, desde una perspectiva científica, buscan abordar los problemas emergentes en diversas dimensiones sociales y humanas" (Miranda y Ortiz, 2021, p. 3).

El estudio sobre la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, asumió el paradigma socio crítico que según Loza et al. (2021), la investigación se fundamentó en la crítica social y la autorreflexión que consideró el conocimiento como una construcción de intereses y necesidades de determinados grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano. Su objetivo fue promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros. Complementando lo anterior, el mismo autor afirma 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).

En cuanto al enfoque metodológico, fue cualitativo, porque buscó identificar la esencia profunda de las realidades y su estructura dinámica, porque explicó de manera integral su comportamiento y manifestaciones; con un tipo de investigación acción, porque tuvo como principales objetivos la generación de conocimiento y la solución de problemas prácticos. Por consiguiente, el método respondió al problema, objeto de estudio, al conocimiento que

se construyó y a la solución de problema, el cual se constituyó en un conjunto portador de sentido a partir de una red de conceptos, definiciones, generalizaciones, supuestos; es decir, conocimiento acumulado (Villamizar, 2024).

La investigación acción se abordó cuatro fases: la primera abordó el diagnóstico para detectar el problema a transformar, la segunda fase fue concebir un plan de acción y diseñar actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, en la tercera fase, en la cual se realizó el proceso de implementación de las actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades socioafectivas, para ello se utilizó la técnica de la observación y se llevó el registro de todo lo evidenciado en el instrumento del diario pedagógico. La cuarta fase, se realizó una reflexión retrospectiva de los logros, mediante la técnica de la observación y el instrumento del diario pedagógico.

La unidad de trabajo la conformaron 20 niños y niñas en edades de 3 a 4 años y la técnica que se utilizó para recoger la información fue la observación porque permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación a través de un recurso. (Macías, 2021). Para la obtención de los resultados, se utilizó como instrumento el diario pedagógico, el cual registró diversas situaciones que ocurren dentro de la clase (Luna et al., 2022), se ejecutó a través de la sistematización, según Torres (2021), resume los relatos de las vivencias observadas.

También se utilizó la guía observacional, concebido por Fonseca y Corona (2021) como el instrumento que se utiliza para medir el grado de desarrollo psicológico de niños menores de siete años, su descripción es cualitativa. Se utilizó para evaluar sus actividades espontáneas y naturales en interacciones con otros niños o adultos en su 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 en grupos de niños, promoviendo así la creación de nuevas formas de relación con el niño en todos los ámbitos de la vida social.

Resultados

Las competencias socioafectivas son esenciales ya que posibilitan a las personas interactuar eficazmente, establecer vínculos positivos y gestionar 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 establecieron como criterios, el emocional y estado de ánimo y el social. Al analizar los hallazgos de la observación diagnóstico que facilitó caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, se constató que:

En la dimensión verbal, el estudio mostró carencia en el progreso de las capacidades verbales, causado por un léxico restringido, recalando la importancia de ejecutar una motivación lingüística en el contexto educativo y familiar; así mismo, se evidenció barreras en el pensamiento secuencial y en la manifestación de ideas. Inadecuada articular, lo que compromete la claridad del habla y podría estar relacionada con retrasos fonológicos. Estas deficiencias en el aspecto verbal impactan en el proceso de aprendizaje, dado 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, afectando 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, impactando la empatía, el entendimiento social y la coexistencia en grupo.

En relación a la dimensión independencia, conduce a restricciones importantes, para solucionar conflictos, pocas habilidades para asumir responsabilidades. En la dimensión cooperación, los hallazgos indican que la mayor parte de los niños no ha adquirido habilidades de cooperación, por no asumir roles en el trabajo en conjunto, además hay carencia de habilidades para interactuar de forma colaborativa, con escasa participación o práctica en actividades grupales, ocasionando un escaso crecimiento socioemocional, restringiendo las habilidades para relacionarse de manera positiva y eficiente con los demás.

Con respecto a la dimensión autonomía, se demostró que muy pocos niños identifican y respetan las reglas de la vida diaria, con pocas destrezas para comportarse de manera autónoma en las actividades diarias, afectando la confianza en sí mismos, la autoestima y la responsabilidad, por lo cual, los niños poco enfrentan retos y decisiones reflexivas.

En la dimensión personal y de género, se observó en los evaluados progresos en ciertos aspectos, como la identificación de nombres propios y de sus pares, pero aún existen falencias. Se pudo observar que la mayoría de los sujetos evaluados conocen el nombre de ciertos compañeros o cuidadores, pero pocos niños, demuestran interés por las diferencias corporales; por 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".

Ante estos resultados del diagnóstico, es importante expresar que el desarrollo socioafectivo en la temprana infancia es crucial para la educación completa de los niños, pues mejora su habilidad para interactuar, entender y manejar emociones, además de establecer vínculos positivos con su ambiente. Dentro del marco del Centro de Desarrollo Infantil, se presenta la necesidad de aplicar estrategias novedosas que, a través de actividades recreativas, fomenten estas competencias en los niños de 3 y 4 años. Diseñar tales 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 caracterizó las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro objeto de estudio, se planificaron actividades tales como se presentan a continuación.

Figura 1

Diseño de la propuesta



Las estrategias implementadas se centraron en la puesta en marcha de actividades recreativas pensadas para potenciar las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil. El objetivo principal de la pedagogía mediante el juego es generar vivencias relevantes que impulsen la interacción social, la gestión de emociones y la creación de relaciones positivas, fomentando de esta manera un crecimiento integral en esta fase vital de la vida. Con esta visión se realizaron las actividades:

La actividad 1, abordó el componente: Relación consigo mismo mediante la dinámica: El Detective de las Emociones, se logró fomentar el conocimiento sobre cada una de las emociones, las identificaron y reconocieron su expresión, atendiendo con ello el proceso comunicación no verbal. Durante el desarrollo de la actividad, resaltó que únicamente un niño no obedecía las instrucciones para el juego, siempre se mantuvo indiferente. Los demás niños demostraron una actitud atenta y alegre con la actividad.

La actividad 2, se desarrolló con la dinámica El Monstruo de los Colores, en el desarrollo de ellas se logró los niños el aprendizaje a través del juego y reconocieron las expresiones faciales a través del proceso comunicación no verbal, y les permitió reconocer las distintas emociones, los signos físicos para identificarlas en ellos mismos y en los demás. Además, en entornos educativos, las identificaciones de estas señales no verbales mejoraron su habilidad para relacionarse con compañeros y adultos, fomentando una comunicación más eficaz y enriquecedora. En suma, esta competencia es esencial para el crecimiento integral, dado que vincula los elementos emocionales, sociales y cognitivos de los individuos.

En la actividad 3, se abordó el componente relación consigo mismo y con los demás, mediante la dinámica Las Emociones y sus Gestos, se logró la acción de aprender a comunicarse, adquiriendo 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. Se evidenció que, los niños participaron activamente, describieron las figuras, identificaron colores, reconocieron mediante las figuras las emociones seleccionadas para la actividad, demostraron interés por trabajar, cumplieron con sus responsabilidades, estuvieron familiarizados con la temática.

Con la actividad 4, en el componente relación consigo mismo y con los demás, con la dinámica El Dado de las Emociones, se logró visualizar y representar a través de gestos y acciones físicas cada una de las emociones presentadas, conllevando a una mejor interacción con los demás y con el mundo, instruyendo a los niños sobre la importancia de pegar la imagen en cada cara del dado con una emoción. Finalizó la sesión con una ronda donde de manera voluntaria, expresaron de forma gesticular los gestos mostrados en los dados. Los estudiantes lograron compartir con sus pares, participar activamente, seguir las instrucciones dadas en el aula, reconocieron que existen consecuencias con el incumplimiento de las normas establecidas para interactuar con los demás.

En la quinta actividad, a través del componente Relación consigo mismo y con los demás, con la dinámica Las Pilindrinas de las Emociones, se logró por medio del juego y las matemáticas conozcan las clases de emociones y con cuáles se identifican a través del proceso identidad, conocimiento de los objetos, este procedimiento fomenta la seguridad en sus propias habilidades, facilitando que los niños encaren desafíos, administren frustraciones y expresen sus gustos con más confianza, el propósito fue que cada niño practicara movimientos corporales y coordinación motriz. Contribuyendo a ser más seguro y a comunicarse con los demás efectivamente. En forma general se puede afirmar que los niños mostraron alegría, participación y motivados, más bien querían seguir en la actividad, también siguieron secuencias de movimientos alternando brazos, piernas, cabeza, logrando el proceso de identidad. Así mismo, agruparon y manipularon materiales de juego por sus semejanzas, teniendo en cuenta su forma, color, tamaño y el proceso clasificación de los objetos.

Durante el desarrollo de la sexta actividad, mediante el componente relación con los demás y con el mundo, a través de la dinámica Obra de Teatro Los Títeres de las Emociones, se logró el aprendizaje de controlar sus emociones a través del proceso de identidad, con el trabajo en equipo, permitiendo llevar a la práctica diferentes normas de convivencias desarrollando el proceso relaciones de causalidad, construcción de normas. Estas vivencias les permiten definir patrones y normas que implementan en contextos diarios, potenciando su habilidad para prever sucesos. Además, el fortalecimiento de estas capacidades está relacionado con su interacción con el ambiente y los individuos. Se logró la participación activa, colaboran con sus compañeros, respeto entre los niños, se usaron los materiales como los colores, tijeras para mejorar sus destrezas, orientación tenida en cuenta en el espacio como delante, cerca, lejos, adaptación de sus movimientos.

En la actividad 7, se afianzó el componente relación con los demás y con el mundo, en la dinámica Juego Libre, la disciplina en Equipos, se logró desarrollar la percepción visual y motriz a través de las diferentes formas y figuras trabajadas por los niños con el proceso comunicación verbal, conocimiento de los objetos. Una adecuada comunicación verbal potencia la habilidad para influir, dirigir y cooperar de manera eficiente, elementos fundamentales en cualquier sector de la vida. En los niños, el desarrollo del lenguaje, el razonamiento crítico y la socialización dependen de la comunicación verbal. Promueve su interacción con el ambiente y los capacita para afrontar circunstancias futuras con seguridad. Su adecuada motivación desde las primeras fases aporta de forma considerable al crecimiento global, fueron capaces de aislar los movimientos del brazo, muñeca, manos y dedos para poder llevar a cabo las tareas de forma satisfactoria. Además, en todas ellas se practica la coordinación óculo-manual y el desarrollo cognitivo. Realizaron juegos de ensamblaje, esto les ayudó a desarrollar la motricidad fina en los niños, ya que necesitaron el uso preciso de manos y dedos.

En la actividad 8, con el componente relación con los demás y con el mundo, mediante la dinámica Las rondas, se logró el compañerismo para saber relacionarse con los demás, afianzando el proceso comunicación verbal, promoviendo un entorno de respeto y aceptación, en el que cada niño es apreciado por sus habilidades personales. Se evidencia que el juego de ronda contribuye a que los niños se integren y adquieran gradualmente la necesidad de ser buenos amigos. Finalmente, todos los niños que participaron de la actividad aprendieron de manera rápida a distinguir las emociones. La actividad con las rondas ayuda a los vínculos de afecto y confianza que brindan seguridad en sus posibilidades y deseos de aprender. Además, se promueven actitudes de solidaridad, cuidado de sí mismo y de los otros.

Finalmente, en la actividad novena, mediante la dinámica Coloreando las emociones, se logró reconocer y demostrar las diferentes emociones expresadas a través de las actividades en el proceso de desarrollo, fomentando la autorregulación y disminuyendo el efecto del estrés o 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, ajustando las tareas para fomentar el crecimiento integral de manera inclusiva y relevante. Además, aprendieron a crear un entorno educativo que promueva la confianza, el respeto recíproco y el trabajo colaborativo, tanto entre los niños como en su vínculo con los adultos.

Todas las actividades ejecutadas, utilizaron como instrumento la guía observacional, el cual registró las observaciones individuales de cada participante en las actividades diarias que describe los indicadores a trabajar, y el diario pedagógico, que sistematizó todas las vivencias de las acciones planificadas, las cuales permitieron desarrollar el objetivo valorar la efectividad de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, confirmando que los estudiantes lograron contar y describir situaciones vividas en cada actividad lúdica sobre las emociones; en 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, 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 alcanzaron interesarse por conocer a sus compañeros, llamarlos por su nombre, por reconocer en sus pares las emociones manifestadas, respetar a sus compañeros en el momento de expresión de las emociones y seguir secuencias de movimientos alternando brazos, piernas y cabeza. En la relación con el mundo, procesos 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 construidos con diversos objetos en el cual, seleccionaron materiales de acuerdo a las expresiones y colores que identificaron las emociones trabajadas, comprendieron y aceptaron las emociones manifestadas por sus compañeros, así mismo, respetaron turno, trabajaron en equipo y sintieron afecto por 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 Centro de Desarrollo Infantil. 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; presentan falencias que les restringen el progreso de sus habilidades no verbales. Estos problemas impactan su habilidad para transmitir comunicación efectiva mediante gestos, expresiones y otras modalidades de comunicación no verbal; no poseen competencias para colaborar de manera cooperativa con los demás.

Se demuestra que los individuos no poseen competencias que les faciliten mostrar que son independientes en su comportamiento; a pesar de que hay factores que favorecen el proceso de identidad, aún existen falencias que evidencian que la mayoría de los niños tienen fallos en este proceso. Así también presentan deficiencias para clasificar los recursos lúdicos por similitudes, considerando aspecto, color, tamaño, textura y peso. La mayoría de los individuos experimentan problemas para gestionar su cuerpo de manera secuencial y no han alcanzado las habilidades requeridas para progresar en el proceso de representación de la verdad.

Evidentemente, los resultados del diagnóstico fueron diferentes al estudio realizado por Atao (2023), quien mostró 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) cuando dicen que, 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.

También reflejan diferencias con los planteamientos del MEN (2017), en relación al crecimiento socioemocional, es imprescindible abordarlo desde la perspectiva de la relación con los demás, con uno 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. Procesos esenciales: interés por objetos, estudio de relaciones causales e ilustración del mundo social.

Los hallazgos del diagnóstico fue lo que motivó a las investigadoras a establecer como meta su fortalecer las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, mediante el uso de la lúdica como estrategia educativa; por lo cual se diseñaron actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades socioafectivas presentes en niños objeto de estudio. Fue un accionar pedagógico en consonancia con el estudio desarrollado por Ahumada y Castellanos (2024), porque en la implementación de su estrategia lograron adquirir conocimientos y enfrentar los diversos desafíos que se les presentaron. Así mismo, se relacionó con los argumentos de Candela y Benavides (2020), para quienes la integración natural de los estudiantes en su ambiente les facilita el desarrollo y la interacción con los demás, además de entender las reglas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. 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 y Díaz (2020), las actividades recreativas se perciben como una categoría superior donde el juego se presenta como una forma esencial.

También guardan relación con Regalado y Sanz (2022) al argumentar 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, fomentando de esta manera 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 fortalecimiento de competencias sociales.

Conclusiones

Las conclusiones del estudio sobre el uso lúdico para potenciar las capacidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años condensan los aprendizajes más relevantes obtenidos de la investigación. Con respecto al primer objetivo, caracterizar las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, se utilizó como instrumento una guía observacional, donde se evidenció que, los niños y niñas están en un nivel de desarrollo verbal inferior al esperado, marcado por un léxico restringido, problemas para formar frases y dificultades para seguir conversaciones, muestran deficiencias que limitan el avance de sus destrezas no verbales, poco categorizan los recursos creativos, también tienen dificultades para manejar su cuerpo de forma secuencial.

Estas dificultades han permitido cubrir el segundo objetivo diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, se optó por delinear actividades lúdicas, mediante nueve actividades planificadas para atender las deficiencias orientadas por los lineamientos curriculares para el desarrollo de habilidades socioafectivas.

Con relación al tercer objetivo, implementar actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas presentes en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, se utilizaron los diarios de campo para sistematizar el desarrollo de las nueve actividades lúdicas planificadas, se constató que las acciones planificadas permitieron a los educandos mostraron alegría al explorar el entorno y asociaron emociones con situaciones cotidianas como felicidad, tristeza e ira. Las actividades fortalecieron la comunicación no verbal y la empatía, ayudando a los niños a expresar y gestionar sus sentimientos, además de interactuar con sus pares de manera efectiva, por lo tanto, resultaron eficaces para potenciar las capacidades socioafectivas, promoviendo la interacción, la expresión personal y el reconocimiento de las emociones en los niños. El método lúdico posibilitó tratar diversas dimensiones del desarrollo integral de forma dinámica y relevante.

En referencia al objetivo, valorar la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, para el alcance de este objetivo, 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 descritos evidenciaron que la utilización de estrategias lúdicas de forma secuencial, potencian las capacidades socioafectivas en la temprana infancia, logrando de esta manera demostrar que el objetivo general de investigación promover estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil, fue efectivo, porque los estudiantes mejoraron sus debilidades para establecer relaciones afectivas con sus pares y con personas adultas.

Conflictos 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 consignó el consentimiento informado ante la rectoría de la institución, obteniendo 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*. [Trabajo de grado de maestría], Universidad Mariana, Valledupar. https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/28216/Trabajo%20Final%20El%20Juego_Corregido.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (s.f). *Desarrollo Socioafectivo: Educar en y para el afecto Reorganización Curricular por Ciclos*. Bogotá: Subsecretaría de Calidad y Pertinencia. <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/5681deb4-1561-40c5-8ed4-1bf2809155ba/content>
- 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*. [Trabajo de grado de maestría], Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/34651/2021lindamurcianataliaanaya.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atao, J. (2022). *El juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022*. [Trabajo de Grado], Universidad Tecnológica de los Andes, Andahuaylas - Apurímac - Perú. <https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7082483c-8898-462c-ac12-5f5b6ebefac2/content>
- Benavides, E. Castillo, E. y Nastacuaz, L. (2024). *Estrategias de inclusión en las habilidades socioafectivas en niños y niñas de 3 a 5 años* [Trabajo de grado de Maestría], Universidad Mariana. <https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/28332/INVESTIGACION%20FINAL%20EMILY%2CELIANA%2CLUCY%20%281%29.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Bravo, S. y Díaz, A. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20 (73), pp. 127-137. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912020000400127&script=sci_abstract
- Buitrago, D. (2021). La emoción y el sentimiento: más allá de una diferencia de contenido. *Digitalium*, (26), pp. 1-12. Universitat Oberta de Catalunya y Universidad de Antioquia. <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. *Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial. Conrado*, 20(96), 206-215. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442024000100206&lng=es&tlng=es.

Caminotti, M. (2020). *Metodología de la investigación social. Caja de herramientas*. Buenos Aires: Eudeba.

Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Congreso de la República de Colombia (8 de febrero de 1994). *Ley 115. Por la cual se expide la ley general de educación*. Bogotá. chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf0

Delors, J. (1996). (Coord.). *La educación encierra un tesoro. Informe para la UNESCO de la* Madrid. Madrid: UNESCO. Obtenido de <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/5681deb4-1561-40c5-8ed4-1bf2809155ba/content>

Fonseca, M. Corona, L. (2021) La evaluación del pase de visita como actividad docente asistencial: propuesta de guía de observación. *MediSur* 19(3), mayo-junio, pp. 413-420 chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/journal/1800/180068641009/180068641009.pdf>

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, doi: <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>

Guillen, Y. (2025). *El Desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. [Trabajo de grado. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/69003/1/yyguillens.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 Multidisciplinaria*, 8(3), 2710-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

Loza, R. Mamani, J. Mariaca, J. Yanqui, F. (2021). Paradigma sociocrítico en investigación. *PSIQUEMAG/ Revista Científica Digital de Psicología* 9(2):30-39. DOI:[10.18050/psiquemag.v9i2.2656](https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656)

Luna, G. Nava, A. y Martínez, 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. (2021). *La observación de la clase de lenguas para formar y mejorar la práctica profesional docente*. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases Curriculares para la Educación inicial y Preescolar*. Bogotá, Colombia. <https://bit.ly/369PC2q>.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Lineamientos curriculares*. Bogotá. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.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. Rev. Iberoam. Investig. Desarrollo*, 11(21) Guadalajara jul./dic. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672020000200164
- Mosquera, A. y Mestre, 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.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2909>
- 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*. [Trabajo de grado], Fundación Universitaria Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/5391>
- Quintero, J. Patermina, A. y De La Espriella, F. (2023). Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas. *GADE. Revista Científica*, 3(6). Edición Especial EDURED, 1-26. <https://dialnet.unirioja.es>
- Regalado, A. y Sanz, O. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), pp. 35-53. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167003/html/>
- Torres, 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. doi: 10.25100/prts.v0i31.10624.
- Valencia, L. y Flórez, L. (2024). Las habilidades socioemocionales en los entornos de la escuela. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7927-7945. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10115
- 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>

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.

Todos los autores participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.

En prensa/In press

Título del artículo⁵ (debe estar en letra Palatino Linotype 24 puntos, a la derecha, en negrita; debe ser claro, corto y preciso)

⁵ Incluir en esta nota a pie de página, las características del proceso investigativo, de revisión o de reflexión desarrollado en este artículo. (Use Verdana 8, justificado y sin negrita). Ejemplo: Artículo resultado de la investigación titulada: *Caracterización*

Nombre completo del autor o autores⁶ (use Verdana 12, a la derecha y negrita)

Cómo citar este artículo / To reference this article /
Para citar este artigo: Apellido, Letra inicial del nombre. (Año). Título del artículo. *Revista UNIMAR, Volumen(número),* página inicial-página final. DOI. (Este apartado lo diligencia el editor de la revista).

Fecha de recepción: xx de xxxx de xxxx
Fecha de revisión: xx de xxxx de xxxx
Fecha de aprobación: xx de xxxx de xxxx
(Este apartado lo diligencia el editor de la revista).

Resumen

(Use tipo de letra Verdana 11 puntos, justificado y sin negrita). El resumen incluirá los objetivos principales de la investigación, alcance, metodología empleada y, de igual manera, los resultados más destacados y las conclusiones más sobresalientes, por lo que este apartado será claro, coherente y sucinto, y no sobrepasará las 250 palabras.

Palabras clave: se admitirá un mínimo de cinco y un máximo de diez palabras clave, las cuales posibilitarán ubicar temáticamente el contenido del artículo; además, deberán ser relevantes y ayudarán a su indizado cruzado. Se recomienda seleccionar términos presentes preferiblemente en los distintos tesauros especializados. Cada palabra clave debe ir separada por un punto y coma (;); solo los nombres propios van con mayúscula inicial en cada palabra. Preferible usar descriptores como: Desc, Mesh, Tesauro de la UNESCO, entre otros.

Título en inglés (debe estar en letra Palatino Linotype, 18 puntos, a la derecha, en negrita)

Abstract

(Use Verdana 11 points font, justified and not bold). The abstract will include the main objectives of the research, scope, methodology used, and likewise, the most outstanding results and conclusions; therefore,

multidimensional de los adultos mayores de 60 años de la ciudad de San Juan de Pasto, desarrollada desde el 1 de junio de 2012 hasta el 30 de abril de 2014, en el departamento de Nariño, Colombia.

⁶ Ubique aquí: nivel académico, filiación institucional sin abreviaturas, cargo/o programa al que pertenece y correo electrónico. Código ORCID. Ejemplo: Doctoranda en Proyectos, UNINI México; docente investigadora Universidad Mariana; integrante del grupo de investigación CINESIA, San Juan de Pasto, Nariño, Colombia. Correo electrónico: giovanarosas@gmail.com ORCID: 0000-0002-2954-5149.

this section will be clear, coherent, and succinct, and will not exceed 250 words.

Keywords: A minimum of five and a maximum of ten will be allowed, which will make it possible to thematically locate the content of the article, which, in addition, should be relevant and will help cross-indexing. It is recommended that terms preferably present in the different specialized thesauri be selected. Each keyword should be separated by a semicolon (;), only proper nouns are capitalized in each word. Preferably use descriptors such as: Desc, Mesh, UNESCO Thesaurus, among others.



Título en portugués (debe estar en letra Palatino Linotype, 18 puntos, a la derecha, en negrita)

Resumo

(Utilizar a fonte Verdana 11, justificada e não negrita). O resumo incluirá os principais objectivos da investigação, âmbito, metodologia utilizada, bem como os resultados e conclusões mais notáveis; por conseguinte, esta secção será clara, coerente e sucinta, e não excederá 250 palavras.

Palavras-chave: Será permitido um mínimo de 5 e um máximo de 10 palavras-chave, o que tornará possível localizar tematicamente o conteúdo do artigo que, além disso, deve ser relevante e que ajudará à indexação cruzada, recomenda-se que sejam seleccionados termos de preferência presentes nos diferentes thesauri especializados. Cada palavra-chave deve ser separada por ponto-e-vírgula (;), apenas os nomes próprios são capitalizados em cada palavra. Utilizar preferencialmente descriptores tais como: Desc, Mesh, UNESCO Thesaurus, entre outros.

Introducción (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). Mencione el problema u objetivos del proceso investigativo, haciendo alusión a los posibles antecedentes bajo los cuales se fundamenta el trabajo investigativo; asimismo, comente el tipo de metodología empleada, una justificación de su elección, además de la inclusión pertinente y precisa del respaldo bibliográfico que fundamenta teóricamente este primer acercamiento al contenido del manuscrito. Recuerde que la extensión máxima es 7.500 palabras, incluyendo figuras (imágenes, gráficos y fotografías), tablas y referencias.

Metodología (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). En esta sección se menciona el diseño, las técnicas y los materiales empleados en la investigación para la obtención de los resultados; se recomienda desarrollar esta sección descriptivamente, mencionando todos los aspectos concebidos al momento de realizar el proceso; es decir, expresando claramente el tipo de diseño y de muestreo que se utilizó. De igual forma, es conveniente mencionar

las técnicas estadísticas y demás instrumentos empleados para la recolección de la información –esta sección deberá estar escrita con verbos en tiempo pasado-.

Resultados (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). En esta sección presente los resultados obtenidos durante el proceso investigativo; es, concretamente, la contribución que se hace al nuevo conocimiento, en donde se evidencia la coherencia entre los objetivos planteados al inicio de la investigación y, la información obtenida a través de los instrumentos de recolección. Es aconsejable mencionar todos los resultados importantes obtenidos, hasta aquellos que están en contraposición a la hipótesis que fundamentó la investigación.

Si va a incluir figuras (gráficas, diagramas, mapas, dibujos, fotografías e ilustraciones), debe ubicarlas en el lugar respectivo dentro del texto, enumeradas y descriptas con una leyenda en la parte superior izquierda que comience con la palabra '**Figura**', en donde se consigne brevemente el contenido del elemento allí dispuesto, en cursiva y sin punto final. Para el caso de las tablas, estas deberán contener –preferiblemente- la información cuantitativa que menciona el texto; van enumeradas y contarán con una leyenda descriptiva ubicada en la parte superior izquierda del elemento, la cual iniciará con la palabra '**Tabla**'; su descripción debe ir en cursiva y sin punto final; no se acepta tablas como imágenes; deberán estar insertadas en el archivo. Para todas las figuras y tablas se señalará la fuente de donde son tomadas; por favor, abstenerse de ubicar material que no cuente con el permiso escrito del autor y de los participantes (**adjuntar el consentimiento firmado**), así como la calidad y legibilidad. Emplear las figuras y tablas únicamente cuando sea necesario; no deben redundar la información que expresan con el contenido textual; asimismo, serán autoexplicativas, sencillas y de fácil comprensión. Las figuras deben ser enviadas en archivos independientes con mínimo 300 dpi en formato JPG o PNG.

Ejemplo para presentar figuras y tablas:

Tabla 1 (etiqueta y número. Use Verdana 11, negrita, a la izquierda)

Características generales de la población según, edad, estado civil, escolaridad, estrato económico, dependencia económica y convivencia (descripción o título de la tabla. Use Verdana 11, cursiva y justificado)

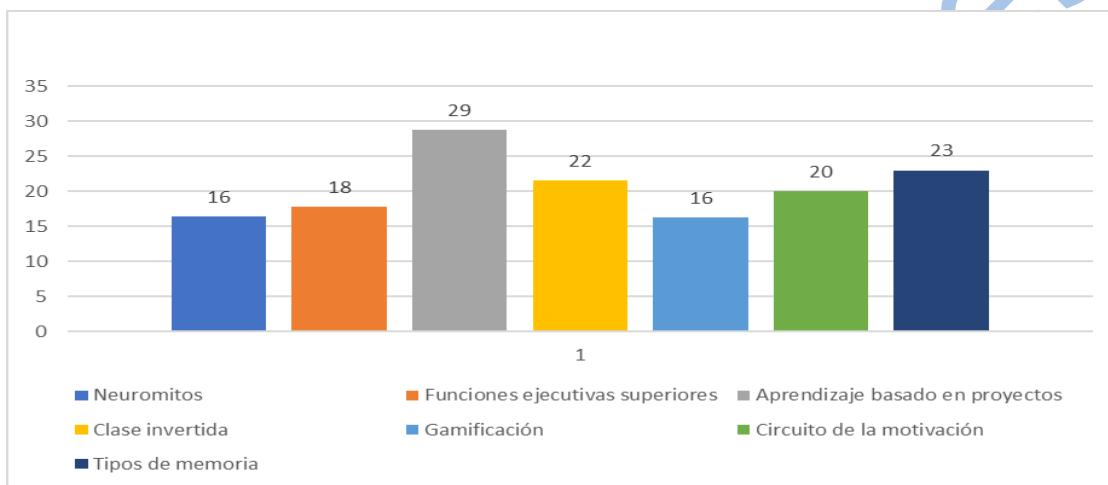
Características generales de la población					
Característica	Mujeres n (%) n= 248	Hombres n(%) n=157	Total de la Población n= 426	Valor de p	
Grupos de edad	60-64	55 (22,2 %)	13 (8,3 %)	68 (16,8 %)	<0,05
	65-69	60 (24,2 %)	39 (24,8 %)	99 (24,4 %)	NS
	70-74	59 (23,8 %)	38 (24,2 %)	97 (24,0 %)	NS
	75-79	38 (15,3 %)	25 (15,9 %)	63 (15,6 %)	NS
	80 o +	36 (14,5 %)	42 (26,8 %)	78 (19,3 %)	<0,05
Estado civil	Soltero	61 (23,2 %)	17 (10,4 %)	78(18,3 %)	<0,05
	Casado	98 (37,3 %)	98 (60,1 %)	196 (46,0 %)	<0,05
	Viudo	76 (28,9 %)	28 (17,2 %)	104 (24,4 %)	<0,05

Separado/ divorciado	23 (8,7 %)	7 (4,3 %)	30 (7,0 %)	
Unión libre	5 (1,9 %)	13 (8,0 %)	18 (4,2 %)	<0,05

Nota: datos tomados del Archivo Departamental. Fuente: Gobernación de Nariño (2022). (Use Verdana 11, justificado, sin cursiva y sin negrita. Las notas de tablas o figuras deben contener descripciones adicionales y atribución de autoría).

Figura 1 (etiqueta y número. Use Verdana 11, negrita, a la izquierda)

Grado de autoperccepción sobre el conocimiento de los docentes en temas de neuroeducación (descripción o título de la figura. Use Verdana 11, cursiva y justificado)



Nota: El grado máximo fue 100. (Use Verdana 11, justificado).

Discusión (use Palatino Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). En esta sección van aquellas relaciones, interpretaciones y recomendaciones que los resultados obtenidos señalan, en paralelo con otras investigaciones, antecedentes y teorías referidas al tema abordado. Preste especial cuidado a la creación y escritura de esta sección.

Conclusiones (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). Son presentadas de manera clara, concreta y coherente con los temas desarrollados en el manuscrito, por lo que deberá haber argumentos precisos que justifican y validan cada conclusión. Se recomienda que desarrolle una por cada objetivo desarrollado.

Conflictos de interés (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use Verdana 11, justificado). Los autores deben declarar si tienen conflictos de interés: financieros (ayuda económica: dinero, pagos en especie o cualquier tipo de ayuda), personales (amistad o enemistad), políticos (pertenencia a partidos), intelectuales (no estar de acuerdo con la línea editorial de la revista), racistas, religiosos, entre otros, que pudieran comprometer la confiabilidad de esta publicación.

Responsabilidades éticas (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). Las investigaciones en las que participen seres humanos deben llevarse a cabo de forma ética y, contar con el consentimiento informado debidamente diligenciado. Se debe incluir una declaración de la aprobación del Comité de Ética o Bioética o, quien haga sus veces en la institución y, una breve descripción en la que se mencione cómo y de quién se obtuvo el consentimiento.

Fuentes de financiamiento (use Verdana 14, a la izquierda y negrita)

(Use tipo de letra Verdana 11, sin negrita y justificado). Declarar las fuentes de financiación de forma transparente contribuye a la integridad en la publicación científica. Es responsabilidad de los autores informar si su investigación fue financiada, por quién, e incluir: el nombre completo de la entidad financiadora (institución, organismo, empresa, etc.); el número de proyecto o código de subvención (si aplica); el reconocimiento de todos los apoyos recibidos, incluso parciales; y la evitación de ambigüedades que puedan dar lugar a conflictos de interés. **Ejemplo 1.** El trabajo de investigación del cual se deriva el artículo fue financiado por **Nombre de financiador, ciudad, País**, a través del proyecto No. **XXX**. O **Ejemplo 2.** El autor declara que no recibió financiamiento específico para esta investigación.

Referencias (use Verdana 12, centrado y negrita)

Es la última sección del manuscrito. Aquí deberán figurar todas las referencias citadas; su orden se establecerá de manera alfabética y siguiendo las disposiciones del *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association APA 7.ª edición*. El 60 % del material citado no debe tener más de cinco años de antigüedad.

A continuación, se presenta los tipos de fuentes más empleados al momento de estructurar un manuscrito científico, como también, el formato y ejemplo correspondiente para cada caso. Se recomienda incluir el DOI de aquellos artículos, libros o capítulos de libros que se encuentren disponibles en línea.

Libro: Primer apellido, Inicial del nombre.; Primer apellido, Inicial del nombre. y Primer apellido, Inicial del nombre. (Fecha de trabajo). *Título*. Editorial.

Capítulo de libro: Primer apellido, Inicial del nombre. (Fecha de trabajo). *Título del capítulo*. En Inicial del nombre, Apellido del editor (Ed.), *Título del libro* (pp. inicial-final). Editorial.

Revista: Primer apellido, Inicial del nombre. (Fecha de trabajo). *Título del artículo*. *Título de la revista*, volumen(número), pp. inicial-final. DOI

Documento web: Primer apellido, Inicial del nombre. (Fecha de trabajo). *Título*. Dirección web.

Tesis: Primer apellido, Inicial del nombre. (Fecha de trabajo). *Título* [Tesis de nivel, Universidad o Institución]. Archivo digital. URL de localización.

Contribución (use Verdana 12, centrado y negrita)

(Use Verdana 11, justificado). En esta sección se identifica el nivel de contribución escritural y aporte al artículo de cada uno de los autores, con la finalidad de establecer el orden de aparición. Ejemplo:

Pepito Pérez Buriticá: Investigador principal. Procesamiento estadístico de datos, escritura de materiales y métodos y obtención de los resultados.

María Chamorro Solarte: Análisis e interpretación de resultados, escritura de la introducción, métodos, discusión y conclusiones.

Todos los autores participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.

Nota: una vez se reemplace y se desarrolle el contenido, se debe eliminar la información que aparece en esta plantilla a manera de guía.