

**El Juego Para Potenciar El Desarrollo Integral En Las Dimensiones  
Socioafectiva Y Ética En Niños Y Niñas De Transición Del Colegio Integrado Llano  
Grande, Sede Chocoíta, Girón, Santander**



Nombre del autor(es)

Jhojana Figueroa Leal  
Leidy Katherine Carrillo Rodríguez

Universidad Santo Tomás  
Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Educación Infantil  
Bucaramanga, Santander  
noviembre, 2024

**El Juego Para Potenciar El Desarrollo Integral En Las Dimensiones  
Socioafectiva Y Ética En Niños Y Niñas De Transición De Un Sector Rural**

Nombre del autor(es)

Jhojana Figueroa Leal  
Leidy Katherine Carrillo Rodríguez

Nombre asesor

Ceneyda Flórez Vera, MG.

Trabajo de grado para obtener el título:  
Licenciada en Educación Infantil

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Bucaramanga, Santander

noviembre, 2024

### Nota de aceptación

El trabajo de investigación titulado: **El Juego Para Potenciar El Desarrollo Integral En Las Dimensiones Socioafectiva Y Ética En Niños Y Niñas De Transición De Un Sector Rural** presentada por Jhojana Figueroa Leal Leidy Katherine Carrillo Rodríguez en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Infantil, fue aprobado por:

---

Director asesor

---

Jurado

---

Jurado

Bucaramanga, noviembre, 2024

### **Advertencias**

“La universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará por que no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 de julio de 1956)

## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo I: Planteamiento del problema y objetivos .....</b>	<b>18</b>
1.1. Tema .....	18
1.2. Planteamiento del problema .....	18
1.2.1. Formulación de la pregunta de investigación .....	21
1.3. Objetivos.....	21
1.3.1. Objetivo General.....	21
1.3.2. Objetivos específicos .....	21
1.4. Justificación .....	21
<b>Capítulo II: Fundamentos de la investigación .....</b>	<b>25</b>
2.1. Antecedentes.....	25
2.1.1. Referentes nacionales .....	25
2.1.2. Referentes internacionales .....	42
2.2. Fundamento teórico conceptual .....	48
2.2.1. Primera infancia y la educación inicial.....	48
2.2.2. Desarrollo humano .....	50
2.2.3. Dimensión socio afectiva.....	50

2.2.4. Desarrollo socioafectivo .....	51
2.2.5. Desarrollo socio afectiva en la primera infancia y en la educación inicial. ....	52
2.2.6. Los objetivos del Desarrollo Socio - Afectivo en la primera infancia .....	53
2.2.7. La propuesta del desarrollo socioafectivo en la primera infancia en el sistema educativo colombiano .....	54
<b>Capítulo III: Metodología .....</b>	<b>56</b>
3.1. Enfoque.....	56
3.2. Alcance .....	57
3.3. Tipo .....	58
3.4. Fuentes documentales.....	58
3.5. Procedimiento .....	58
3.4.1. Exploración .....	59
3.4.2. Análisis .....	59
3.4.3. Propuesta.....	60
<b>Capítulo IV: Análisis e interpretación .....</b>	<b>63</b>
4.1. Primera infancia y la educación inicial.....	64
4.1.1. Juegos y actividades pedagógicas.....	65
4.1.2. Influencia del entorno familiar y social .....	66
4.2. Desarrollo humano .....	67
4.2.1. Influencia del entorno .....	68

4.2.2. Etapas del desarrollo humano .....	70
4.3. Dimensión socioafectiva.....	70
4.3.1. Desarrollo socioafectivo en la primera infancia .....	72
4.3.2. Objetivos del desarrollo socioafectivo en la primera infancia.....	73
4.4. El juego y la expresión de las emociones de infantes en la educación inicial.....	74
4.4.1. Juego y aprendizaje en la primera infancia (etapa de transición) .....	76
4.4.2. Ambiente de aula .....	77
4.4.3. Regulación emocional .....	78
4.4.4. Toma de decisiones.....	80
<b>Capítulo V: Propuesta pedagógico-didáctica .....</b>	<b>82</b>
5.1. Introducción.....	82
5.2. Caracterización de la población .....	83
5.3. Objetivo general.....	84
5.4. Objetivos específicos .....	84
5.5. Conceptos clave .....	84
<b>Capítulo VI: Resultados esperados .....</b>	<b>112</b>
6.1. A nivel general.....	112
6.2. A nivel específico .....	112
6.3. A nivel institucional.....	112
<b>Capítulo VII: conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>114</b>

7.1. Conclusiones .....	114
7.2. Recomendaciones .....	117
<b>Referencias .....</b>	<b>118</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>121</b>
Anexo 1 Fichas RAE .....	121
Anexo 2 Matriz interpretativa.....	136

**Lista de anexos**

Anexo 1 Fichas RAE.....	121
Anexo 2 Matriz interpretativa .....	136

**Lista de tablas**

Tabla 1 Categorización .....	60
Tabla 2 Propuesta de intervención pedagógica.....	85
Tabla 3 Planeación sesión 1 .....	87
Tabla 4 Planeación sesión 2 .....	92
Tabla 5 Planeación sesión 3 .....	98
Tabla 6 Planeación sesión 4 .....	103

### **Dedicatoria**

*A Dios y a la Virgen quienes siempre me guían en cada paso.*

*A mis padres, por ser mi pilar.*

*A mi hermana, por ser mi copiloto.*

*A mi esposo, por ser el brazo que me soporta.*

*Jhojana Figueroa Leal*

*A Dios y a la Virgen, por llevarme de la mano siempre en el buen camino.*

*A mi familia, por no dejarme caer.*

*A los señores López Jaramillo, por apostar por mí.*

*Leidy Katherine Carrillo Rodríguez*

## **Agradecimientos**

*Agradezco a Dios, a la Virgen, a mis padres por apoyarme en todo lo necesario para sacar adelante mis estudios; a mi hermana quien cuidó a mis hijos mientras yo estudiaba. Y gracias a mi esposo por caminar de la mano conmigo y no soltarme jamás. Gracias a mi alma máter por darme la oportunidad de formar parte de ella y ser tomasina por segunda vez. Es un honor para mí haberme formado en sus aulas.*

*Jhojana Figueroa Leal*

*Agradezco a Dios y a la Virgen por este logro tan importante para mí. Gracias a mi familia por apoyarme en todo este camino vertiginoso llamado academia. Finalmente, por siempre gracias a la familia López Jaramillo, por motivarme a estudiar y por encargarse de financiar mis estudios.*

*Leidy Katherine Carrillo Rodríguez*

## Resumen

La primera infancia resulta fundamental implementar estrategias didácticas, pedagógicas y otros métodos de intervención en el aula para promover el desarrollo humano y la formación integral de los niños, quienes se encuentran en una etapa crucial para su educación emocional. Desde este lugar, se considera el juego como una herramienta pedagógica especialmente eficaz durante esta etapa.

Con base en esas premisas, la presente investigación se enfocó en una revisión documental con el fin de analizar cómo el juego contribuye a potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética de niños y niñas en grado de transición. Para ello, se adoptó una metodología cualitativa, descriptiva e interpretativa, con el objetivo de identificar los puntos de convergencia en las investigaciones realizadas sobre la formación socioafectiva y ética en la primera infancia en contextos rurales. El proceso de investigación incluyó un análisis categórico de 15 estudios, lo que permitió identificar cómo se comprende el desarrollo de estas dimensiones en los niños de grado transición, examinar la relación entre el juego y su interacción con los padres, y entender cómo el juego influye en la expresión de las emociones de los infantes. Así mismo, este estudio generó una propuesta didáctica-pedagógica para trabajar las dimensiones socioafectiva y ética en los niños del grado de transición de una escuela rural.

**Palabras clave:** educación emocional, dimensión socioafectiva y ética, educación integral, desarrollo humano, juego.

### **Abstract**

Firstly, it is recognized that during early childhood it is essential to implement didactic, pedagogical strategies and other intervention methods in the classroom to promote human development and comprehensive training of children, who are in a crucial stage for their emotional education. Secondly, the game is considered a particularly effective pedagogical tool during this stage.

Based on these premises, this research focused on a documentary review in order to analyze how play contributes to enhancing the comprehensive development in the socio-affective and ethical dimensions of boys and girls in transition. To this end, a qualitative, descriptive, and interpretive methodology was adopted, with the objective of identifying the points of convergence in the research conducted on socio-affective and ethical training in early childhood in rural contexts. The research process included a categorical analysis of fifteen studies, which made it possible to identify how the development of these dimensions is understood in transitional boys and girls, examine the relationship between play and their interaction with parents, and understand how the Play influences the expression of children's emotions. Likewise, this study generated a didactic-pedagogical proposal to work on the socio-affective and ethical dimensions in children in the transition grade of a rural school.

**Keywords:** emotional education, socio-affective and ethical dimension, comprehensive education, human development.

## **Introducción**

En la primera infancia, resulta fundamental que se empleen estrategias didácticas, pedagógicas entre otros sistemas de intervención en el aula para fomentar el desarrollo de humano y la formación integral de los niños que se encuentran en la etapa fundamental para la educación emocional. En este sentido, el juego es una herramienta apropiada para potenciar el universo emocional de los niños y las niñas, especialmente en los primeros años.

Esta investigación se centra en una revisión documental con el fin de analizar cómo el juego aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños de grado transición. Para ello, en un primer momento, se presentarán el planteamiento del problema y los objetivos, para especificar el objeto de investigación y el punto al que se quiere llegar con ella.

De manera seguida, se presentará el capítulo de fundamentos de la investigación en donde, primero, se construirá el estado del arte en el que se recogerán los estudios a analizar y, posteriormente, se presentará una estructuración teórica a partir de la cual los estudios seleccionados serán analizados y categorizados de modo que sea posible identificar como se comprende el desarrollo de las dimensiones socio-afectiva y ética en los niños y las niñas del grado transición; reconocer cómo se aborda el juego en relación de los niños y niñas del grado transición con sus padres; y comprender cómo el juego influye en la expresión de las emociones de los niños y las niñas.

Seguirá el capítulo de metodología donde se definirá la cualitativa, descriptiva, interpretativa para reconocer los puntos de encuentro entre los avances investigativos que se han desarrollado alrededor de la formación socioafectiva y ética en la primera infancia del sector rural.

Consecuentemente, se presentará el capítulo de análisis e interpretación en donde se analizarán los artículos en el marco de cuatro categorías y diez subcategorías estructuradas a partir de la estructuración teórica presentada en el segundo apartado. Con base en lo arrojado desde el proceso de análisis se diseñará una propuesta pedagógica didáctica para abordar el desarrollo de las dimensiones socioafectiva y ética en la primera infancia de un sector rural, la cual asiste al Colegio Integrado Llano Grande. Finalmente, De manera seguida, se relacionarán los resultados esperados con la implementación de la propuesta para así dar paso al último apartado, en el cual se presentan las conclusiones y recomendaciones del estudio.

**Capítulo I:**  
**Planteamiento del problema y objetivos**

## **Capítulo I: Planteamiento del problema y objetivos**

### **1.1.Tema**

El juego para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños y niñas de transición de un sector rural.

### **1.2.Planteamiento del problema**

El desarrollo integral durante la niñez es un proceso multifacético que involucra distintas dimensiones, particularmente las socioafectivas y éticas, según la propuesta de Erikson (1950), al margen de otras teorías que se han dedicado a describir y analizar los procesos de aprendizaje y sus condiciones inherentes. Al respecto, una de las estrategias más importantes para los teóricos es el juego. Según Piaget (1962), este juega un rol crucial en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños, desde la primera infancia, especialmente el juego simbólico, que permite a los niños experimentar funciones sociales, experimentar emociones y ejercitar las habilidades de interacción social.

En ese sentido, el desarrollo integral se ha convertido en uno de los principales enfoques del sistema educativo colombiano en aras de aumentar la calidad formativa de los estudiantes desde la educación inicial hasta la educación media, de modo que en los niveles superiores y en el entorno laboral se desempeñen como profesionales y ciudadanos con un sentido de contribución y respeto por sí mismos, por la sociedad y por el otro, manteniendo un desempeño ético y responsable.

Es por eso que el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) (2021) ubica el desarrollo integral en el marco del cumplimiento y la garantía de los derechos de niños, niñas y adolescentes. Por tanto, este concepto se establece dentro de la normatividad educativa en la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre (Ley 1804 de 2016, Congreso de la República de Colombia, 2016) y en la Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018-2030 (ICBF, 2018), lo que implica que las instituciones educativas en Colombia tienen la obligación de promover el desarrollo integral del estudiantado. De ahí que se han establecido diversas estrategias desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y el ICBF para que los maestros tengan a la mano herramientas pertinentes para contribuir a la formación integral de los niños, niñas y jóvenes.

Para el caso específico de la primera infancia, el juego como herramienta para el desarrollo integral de los niños toma mucha más fuerza, en tanto que esta es la etapa en la que las habilidades socioemocionales comienzan a fortalecerse, además de ser el momento en el que la principal actividad y necesidad del niño es jugar. En ese orden, el juego posibilita un entorno seguro donde los niños pueden explorar, interactuar con sus compañeros y desarrollar habilidades sociales y emocionales. De ahí que las guías y normativas al respecto sugieren actividades en las que jugar es la principal acción por ejecutar.

Sin embargo, es crucial considerar que tanto el acceso como la calidad de las oportunidades de juego pueden variar considerablemente según el contexto socioeconómico y geográfico, tal como lo menciona Ginsburg (2007). A partir de esto, es posible inferir que, en muchos casos la ruralidad es un condicionante para que los espacios y los recursos limiten las posibilidades de implementar juegos para los estudiantes, si se

compara con las circunstancias en las que se podrían desarrollar las diferentes dinámicas de juego en los contextos urbanos.

Así mismo, es importante considerar que, en el contexto nacional, las problemáticas de los entornos rurales son un agravante para las posibilidades de estudio y desarrollo de la primera infancia. Las dificultades de acceso vial, la falta de servicios públicos de calidad, la casi completa inexistencia de conectividad a internet y recursos tecnológicos, así como la normalización del trabajo infantil, según el ICBF (2024) son condiciones que disminuyen la posibilidad de un desarrollo integral e incluso completo (para el caso de los estudiantes que, por las mismas causas, desertan). En ese sentido, se ha hecho necesario encontrar las estrategias más adecuadas para procurar que los niños de las escuelas rurales del municipio de Girón, Santander, participen de actividades que les permitan el desarrollo integral.

De otro lado, téngase en cuenta que, hablar de desarrollo integral implica abordar un espectro muy amplio en donde intervienen diversos componentes. En el caso específico del presente estudio se pretende un análisis documental para rastrear cómo, precisamente, el juego es una estrategia para el desarrollo integral, específicamente en las dimensiones socioafectiva y ética en niños del grado transición.

Estudiar este tema es necesario porque el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral en la infancia, especialmente en sectores rurales donde los recursos educativos y las oportunidades de aprendizaje experiencial pueden ser limitados. Permite a los niños y niñas desarrollar habilidades socioemocionales, como la empatía, el manejo de emociones y la interacción positiva, al tiempo que construyen valores éticos esenciales para la convivencia y el respeto en la comunidad.

La importancia del tema de estudio que le atañe a la presente investigación radica en que contribuye a generar conocimiento sobre enfoques pedagógicos efectivos que pueden adaptarse a contextos rurales, fortaleciendo la calidad educativa en estas áreas. Así mismo, la relevancia de este tema en la práctica es el hecho de que proporciona estrategias concretas para que los docentes promuevan el aprendizaje integral a través del juego, abordando las necesidades particulares de los niños y niñas en ambientes con acceso limitado a recursos tecnológicos y pedagógicos.

### **1.2.1. Formulación de la pregunta de investigación**

¿Cómo el juego aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños de grado transición?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Analizar a través de una revisión documental entre el periodo comprendido del año 2010-2022 cómo el juego aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños y niñas de grado transición.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Identificar cómo el juego promueve el desarrollo socioafectivo y ético en los niños de grado transición en los escenarios rurales.

Reconocer cómo se aborda el juego para vincular a los niños del grado transición con sus padres, en los escenarios rurales.

Comprender cómo el juego influye en el desarrollo socioafectivo y ético en los niños de grado transición en los escenarios rurales.

#### **1.4. Justificación**

La presente propuesta de investigación en torno a los procesos formativos integrales en la primera infancia, surge por la necesidad evidenciada en el territorio rural del municipio de Girón, Santander, de potenciar el desarrollo integral en las dimensiones del desarrollo socio-afectiva y ética través del juego como estrategia pedagógica en niños y niñas que, según el ICBF (2024) desde sus primeros años de vida están rodeados por condiciones que precarizan su formación integral, de modo que sea posible apoyar sus procesos de expresión y gestión de emociones, su formación ética y social para que logren el fortalecimiento de desenvolverse de manera saludable como individuo perteneciente a una comunidad.

En consecuencia, esta investigación es importante porque el desarrollo socioafectivo y ético en la primera infancia es fundamental para el éxito escolar, las relaciones interpersonales y la adaptación social, tal como lo menciona el ICBF (2021). Entender cómo el juego influye en estas dimensiones resulta esencial para apoyar a los niños en su trayectoria educativa y personal. La academia ha dedicado esfuerzos para investigar cómo el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, sustentando de esta manera la postura de Vygotsky (1978) quien considera que, dentro de los procesos de aprendizaje y de desarrollo, el juego es un medio, un pretexto para que el maestro pueda guiar al educando en el propósito de construir conocimiento y fortalecer sus habilidades socioafectivas y su sentido ético. De ahí que esta investigación también se justifica por la necesidad de comprender y evidenciar la influencia que tiene el juego en la consecución de dicho propósito.

La revisión documental de los estudios desarrollados entre los años 2010-2022 permite actualizar y consolidar el haber investigativo sobre esta temática, ofreciendo así un

panorama integrador y actualizado sobre el impacto del juego en el desarrollo infantil. Al explorar, de manera puntual los contextos rurales, esta investigación también permite un reconocimiento de cómo los entornos influyen en la efectividad y forma del juego como herramienta para el desarrollo integral de los niños en la primera infancia.

Teniendo en cuenta que el grado transición es la base del desarrollo de habilidades socioafectivas y éticas, los resultados que esta investigación arroje pueden ejercer alguna injerencia considerable en los responsables de formular las políticas educativas en Colombia, así como en la comunidad educativa en general. La consolidación de evidencia empírica sobre el impacto del juego en el desarrollo integral de la primera infancia puede representar una guía para la implementación de estrategias pedagógicas para la integralidad en aras de lograr una educación inicial de mayor calidad.

Finalmente, es importante considerar que la ejecución de esta investigación beneficia a los niños en la etapa de transición, a los maestros, a los padres de familia y a los encargados de formular las políticas educativas nacionales en tanto que contribuye a la consolidación de un rastreo actualizado de los avances investigativos para el bienestar y el desarrollo de los niños durante la primera infancia, de cara a su ingreso en la educación formal.

**Capitulo II:**  
**Fundamentos de la investigación**

## Capítulo II: Fundamentos de la investigación

### 2.1. Antecedentes

A continuación, se presenta un rastreo de estudios ejecutados entre los años 2010-2022, cuyo fin se haya delimitado demostrar cómo el juego aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños y niñas de grado transición. Las fichas de resumen analítico especializado de los antecedentes aquí relacionados se encuentran en el anexo 1.

#### 2.1.1. Referentes nacionales

El primer referente nacional a considerar es *“Incidencia de la Lúdica Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza En El grado Transición De La Institución Educativa Rural La Trinidad Del Municipio de Arboletes”*, de Galarcio Luna, Mejía Montes, Porras Romana (2018) de la Corporación Uniminuto; estudió cómo el desarrollo de las actividades lúdico pedagógicas pueden estimular el proceso de aprendizaje y motivación de los niños de grado transición fortaleciendo y explorando cada una de las dimensiones del ser humano, con el propósito de lograr armonía y gusto en el proceso de adquisición de saberes; útiles en su proceso de crecimiento y desarrollo como ser activo y participe de la sociedad.

Esta investigación surgió a partir de la observación realizada a los niños y docentes del grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad, resaltando la deficiencia en; el juego, la lúdica y la dinamización de las clases para generar aprendizajes significativos. Después de analizada esta situación se planteó la pregunta de investigación ¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategias didácticas que emplea los y las docente para la enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de arboletes? El objetivo principal fue el análisis de la incidencia de la lúdica

como estrategia de enseñanza en el grado transición. Se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, basado en la investigación acción, con una muestra de 28 niños del grado transición. Su técnica de recolección de información fue la observación no participativa, y utilizó como instrumento la entrevista. El principal hallazgo de esta investigación demostró que tras la implementación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza se observaron factores intrínsecos que contribuyen a la limitada efectividad del juego en el aula, tales como espacios reducidos y cerrados, entornos inadecuados y condiciones climáticas desfavorables en la región.

El principal aporte de este referente es el hecho de considerar, entre otros aspectos, los factores climáticos que, en las zonas rurales suelen mitigarse con mayor dificultad, reconociendo que esto puede influir de manera negativa en las actividades que implican el juego. Así mismo, este estudio aporta un análisis relevante sobre el uso del juego y la lúdica como estrategias pedagógicas en educación inicial, al establecer como premisa la observación de deficiencias en la aplicación de actividades lúdicas en la educación de grado de transición, detectadas en la interacción de los niños con sus docentes.

Otro aporte relevante de esta investigación es el demostrar que el juego puede ser un recurso pedagógico clave para fortalecer aspectos como la socialización, la participación activa y el gusto por el aprendizaje, aspectos fundamentales en el desarrollo socioafectivo y ético. También, resalta limitaciones considerables como los espacios físicos inadecuados y condiciones externas que obstaculizan la efectividad de las actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo y ético en los sectores rurales. Estos hallazgos subrayan la necesidad de considerar tanto las condiciones estructurales como las pedagógicas en el diseño de estrategias lúdicas, y ubican al juego no solo como una técnica de enseñanza sino como un facilitador del desarrollo integral del niño.

De otro lado, este artículo ofrece un aporte relevante en el campo investigativo, dado que propone el uso de una metodología mixta y de investigación acción proporciona un enfoque útil para futuros estudios, especialmente para aquellos que buscan aplicar una perspectiva práctica y adaptable en entornos educativos similares.

De manera seguida es preciso relacionar el estudio titulado “*Un mundo de emociones*”, de González y Caballero (2019), con el fin de potenciar el desarrollo emocional de los niños del sector rural, a partir de las actividades rectoras de la educación infantil, los cuales son inherentes a los niños posibilitando el aprendizaje por sí mismos. El fundamento teórico se estructuró teniendo en cuenta los principios básicos del método Montessori y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. El diseño metodológico planteó un enfoque cualitativo, descriptivo e interpretativo basado en el tipo de investigación fenomenológico- hermenéutico, bajo la técnica de observación.

De este estudio se concluyó que la implementación de actividades rectoras en los talleres pedagógicos generó experiencias de aprendizaje enriquecedoras, permitiendo que los niños desarrollaran sus habilidades sociales a través del juego, fortalecieran sus vínculos afectivos y mejoraran la regulación de sus emociones mediante el arte y la literatura, fomentando relaciones intrapersonales e interpersonales.

En ese sentido, un aspecto relevante es la consideración del arte y la literatura dentro del juego para el desarrollo de las estrategias para el desarrollo integral de los estudiantes teniendo en cuenta las relaciones intra e interpersonales. Es importante tener en cuenta que, al momento de hablar de desarrollo integral se deben retomar todas aquellas expresiones propias de las dimensiones del ser humano, entre ellas el arte como forma de expresión y canalización de emociones, sensaciones y perspectivas.

Como antecedente para un proyecto de revisión documental sobre el impacto del juego en el desarrollo integral de niños en dimensiones socioafectivas y éticas, este estudio aporta un marco relevante para comprender el rol de actividades como el juego, el arte y la literatura en el desarrollo de competencias emocionales. Los hallazgos de González y Caballero destacan cómo las actividades que diseñaron, basadas en la lúdica, propician un espacio para que los niños no solo exploren sus emociones, sino que también desarrollen habilidades para regularlas, estableciendo relaciones intra e interpersonales más saludables. Con este antecedente se refuerza la premisa de que el juego y las experiencias sensoriales y creativas permiten una mayor profundización en aspectos éticos y emocionales, esenciales en la formación integral del niño. Además, resalta la importancia de diseñar y ejecutar estrategias pedagógicas basadas en teorías de aprendizaje adaptativas, que permiten que el niño sea protagonista de su propio desarrollo emocional, lo que contribuye con la consolidación de una educación en la que los vínculos afectivos y el autoconocimiento son objetivos esenciales.

De otro lado, se considera la propuesta de Hoyos, Monsalve y Velasco (2018) "*La dimensión socioafectiva: un desafío formativo permanente para la institución educativa*", en la que se estudiaron para el grado cuarto de primaria de una institución rural las expresiones de intolerancia, agresión física y tratos indecorosos entre estudiantes. El interrogante de esta investigación se centró en identificar qué estrategias metodológicas favorecen el desarrollo de la dimensión socioafectiva en estudiantes de 4° de básica primaria de la Institución Educativa la Mosquita Rionegro. Para ello las autoras plantearon un diseño de investigación-acción con técnica de observación participante para la recolección de datos que las llevo a concluir que El desarrollo de la dimensión socioafectiva es una responsabilidad fundamental de la institución educativa, ya que

facilita el fortalecimiento de las relaciones entre pares, el control de las emociones, el respeto hacia las diferencias y la mejora de la convivencia tanto dentro como fuera de la escuela. Por lo tanto, se recomienda a los docentes seguir implementando acciones innovadoras que refuercen la dimensión socioafectiva, apoyando así los procesos de socialización, que son objetivos clave de la educación desde las primeras edades.

Como antecedente, este estudio ofrece una base sólida para entender cómo la dimensión socioafectiva contribuye con el bienestar emocional y con la cohesión social en el contexto educativo. Los hallazgos enfatizan sobre la importancia de desarrollar metodologías y prácticas pedagógicas que promuevan una convivencia pacífica y respetuosa desde los primeros años escolares, lo cual es especialmente relevante para un análisis de la contribución del juego en el desarrollo socioafectivo, tal como lo pretende la investigación en curso. Este artículo refuerza la idea de que la educación socioafectiva no solo fomenta un ambiente escolar armonioso, sino que también facilita el aprendizaje significativo al crear un espacio seguro y acogedor para el desarrollo personal de los estudiantes.

Así mismo, de este precedente se toma como aporte, para el estudio en curso, la capacidad de las autoras de tener como punto de partida de su proceso de investigación y de propuesta de mejora los tratos indecorosos de los estudiantes, para desde ahí, transformar las formas de interrelación y fortalecer la dimensión socioafectiva.

De otro lado, se considera *“Influencia de la Lúdica en el Desarrollo de las dimensiones del ser, de los niños y las niñas en la Corporación Educativa y Cultural Jesús Amigo del municipio de Medellín”*, de Madrigal et al. (2018) investigación que nace de identificar que las familias de los estudiantes de la institución educativa objeto de estudio enfrentan precariedad económica, lo que las lleva a priorizar sus necesidades financieras

sobre la dedicación a sus hijos, dejando la responsabilidad educativa completamente en la escuela. En consecuencia, resulta necesario evaluar si en los grados de prejardín y jardín (niños de 2 a 4 años) se realizan actividades lúdicas y educativas adecuadas, considerando también otros factores que puedan enriquecer la investigación.

En ese sentido, el objetivo principal de este estudio fue determinar la influencia de la lúdica en el desarrollo de las dimensiones del ser de los niños de prejardín y jardín, en la Corporación Educativa y Cultura Jesús Amigo de la ciudad de Medellín. Para ello se plantearon como categorías principales la lúdica, el desarrollo integral y las dimensiones del ser, bajo un enfoque cualitativo y tipo de investigación formativa. El principal hallazgo fue identificar que los docentes de la institución habían promovido de manera muy escasa el trabajo en grupo, además de que se observó que los niños aprendían mejor con materiales como colores y colbón. Sin embargo, muchos no conocían otros materiales como papel celofán y plastilina debido a su escasa utilización. Por lo cual se identificó la necesidad de diversificar los materiales para enriquecer las actividades y el aprendizaje.

De esta investigación se identifica como aporte la relevancia que le otorga al trabajo en grupo en el desarrollo de habilidades sociales y académicas; el reconocimiento de que las condiciones económicas de las familias afectan la participación educativa de los padres y la dependencia de la escuela para el desarrollo integral de los niños, por lo cual propone puntos de partida muy precisos para la consecución de mejoras importantes en las prácticas educativas que, a la postre, pueden influir en el diseño de programas de intervención, proyectos transversales e incluso políticas educativas.

Como antecedente, este estudio aporta una visión crítica sobre las limitaciones de recursos y metodologías en el uso de actividades lúdicas en contextos de vulnerabilidad económica (ruralidad). Los autores resaltan la necesidad de diversificar los materiales y

técnicas empleados para enriquecer el aprendizaje y desarrollo integral, enfatizando que el juego debe adaptarse a las necesidades y contextos de los estudiantes. Así mismo, evidencian la importancia de reconocer que las actividades lúdicas no solo estimulan aspectos cognitivos, sino que también favorecen la socialización y el fortalecimiento de competencias emocionales en entornos escolares.

Por otro lado, se considera “*El Juego y el Desarrollo Socio-Afectivo en Escuelas Rurales*”, de Smith (2020) un estudio que tiene como objetivo identificar cómo el juego afecta el desarrollo socio-afectivo de los niños en escuelas rurales quienes se encuentran en etapa de transición escolar. La investigación surgió al identificar como problema de investigación la necesidad de determinar si el juego podría mejorar las habilidades sociales en un entorno donde las oportunidades de socialización son limitadas. De ahí que el objetivo, específicamente, fue evaluar la influencia del juego en la socialización y el desarrollo de habilidades como la empatía y la cooperación. La metodología utilizada fue el estudio de caso, y desde esta se analizó a un grupo de niños en una escuela rural, a partir de la observación de sus interacciones y reacciones durante diferentes actividades lúdicas ejecutadas en un periodo determinado. Los resultados evidenciaron que los niños que participaban regularmente en juegos estructurados poseían una mejora constante en sus habilidades sociales, incluyendo una mayor capacidad para trabajar en grupo y resolver conflictos de manera pacífica. Es decir, adquirían y fortalecían continuamente sus habilidades para desarrollarse en sociedad.

Este estudio se toma como referente porque se considera que le aporta a esta investigación en curso el resaltar la importancia de integrar el juego en el currículo de las escuelas rurales para facilitar un desarrollo socioafectivo saludable en los estudiantes, de

modo que se favorezcan los procesos de formación integral desde el currículo, lo cual impacta directamente en el comportamiento de los niños como futuros ciudadanos.

Así mismo, se considera que este es relevante dado que su autor demuestra que, en entornos rurales donde la socialización puede estar limitada, el juego no solo es una herramienta lúdica, sino un medio eficaz para construir competencias emocionales y sociales clave en la infancia. Además, sus hallazgos refuerzan la idea de que el juego estructurado, diseñado y orientado con intencionalidad, puede servir como un puente que facilita la integración de los niños en entornos sociales complejos, promoviendo habilidades que son fundamentales para una convivencia respetuosa y colaborativa. Este antecedente sugiere que, en contextos de transición escolar, y especialmente en entornos con restricciones de interacción social, el juego debe ser parte integral de los programas educativos para potenciar un desarrollo socioafectivo sólido y ético en la infancia rural.

*“Desarrollo Ético a través del Juego en la Primera Infancia”*, de Martínez (2019) es un estudio que se centró en explorar el impacto del juego en el desarrollo ético de los niños que viven en zonas rurales. De ahí que planteaba la cuestión de si el juego podría ser un medio eficaz para la educación en ética dentro de este contexto, donde la instrucción formal de la dimensión ética puede llegar a ser limitada. En consecuencia, el objetivo fue examinar el rol del juego en la enseñanza y la internalización de valores como el respeto, la honestidad y la responsabilidad. A través de la observación participante, el autor pudo reconocer cómo los niños en edad de transición interactuaban durante actividades lúdicas diseñadas para enseñar valores éticos. Los resultados indicaron que los niños que participaron en juegos diseñados con un enfoque ético mostraron una mayor comprensión y aplicación de estos valores en su vida diaria. Se mantuvo una trazabilidad de las situaciones de convivencia que se presentaban en el grado de transición, y se evidenció que

estas, a lo largo de la temporada escolar mejoraron a raíz de las actividades lúdicas implementadas que, básicamente, se enfocaron en juegos de roles, juegos situacionales y competencias. El principal aporte de este estudio se da en que muestra cómo la consideración de diferentes tipos de juego orientados y diseñados para fortalecer valores específicos puede repercutir en las conductas cotidianas de los estudiantes.

Otro aporte relevante que ofrece este estudio es el proponer una perspectiva valiosa sobre cómo el juego puede ser un medio efectivo de aprendizaje ético. En él se demuestra que, mediante juegos estructurados con un propósito formativo, los niños pueden adquirir y practicar valores esenciales, contribuyendo a una convivencia armoniosa y a un desarrollo ético integral. Los hallazgos destacan la importancia de diseñar actividades lúdicas no solo para el entretenimiento, sino también para la enseñanza de valores, subrayando el papel del juego como una herramienta educativa en contextos rurales y con limitaciones en la instrucción ética formal.

Sabalza (2021) realizó el estudio titulado *“El juego como factor de convivencia y desarrollo humano para niñas, niños y adolescentes en contextos comunitarios”*, el cual se centró en cómo la metodología de juego de la Corporación Juego y Niñez (CJN) apoyó el desarrollo comunitario y la convivencia en tres proyectos específicos en zonas rurales de Bogotá, Villavicencio, y Pasto.

La metodología de la investigación se basó en la sistematización de experiencias, siguiendo las fases propuestas por Jara (2012), desde la construcción de instrumentos propios hasta la reflexión crítica sobre los resultados. En este marco, el autor enfatiza cómo el juego, reconocido como un derecho fundamental, contribuye a la convivencia y al desarrollo de habilidades socioemocionales, esenciales para la construcción de la comunidad.

Durante esta investigación el juego se consideró como una actividad esencial en el desarrollo humano desde las primeras etapas de la vida, destacando su papel en la construcción de la autonomía, la creatividad y la capacidad de exploración en los niños. A medida que los niños crecen, el juego se transforma en una experiencia colectiva que no solo facilita la socialización, sino que también contribuye al desarrollo de competencias ciudadanas. De ahí que el juego se convierte en la puerta de entrada al encuentro con los demás, evolucionando de una actividad individual a una experiencia comunitaria. Esta transición hacia el juego colectivo permite a los participantes desarrollar habilidades sociales, como la convivencia, el respeto, la participación y la toma de decisiones. La convivencia en el juego está marcada por la complicidad y el vínculo afectivo que se establece entre los jugadores, creando un entorno donde el respeto y el amor son fundamentales para la interacción social y la construcción de un tejido social más fuerte.

Tras analizar cómo la metodología de juego de la Corporación Juego y Niñez (CJN) apoyó el desarrollo comunitario y la convivencia en tres proyectos específicos en Bogotá, Villavicencio, y Pasto, los hallazgos del proyecto de Fortalecimiento del tejido social, operado por la Corporación Juego y Niñez, confirmaron que el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo personal y comunitario, especialmente en contextos vulnerables. Este estudio se toma en cuenta porque evidencia que el juego no solo es una necesidad vital individual, sino una necesidad comunitaria que permite avanzar hacia un desarrollo humano integral, fortaleciendo el tejido social y promoviendo la convivencia y el respeto en las comunidades.

Como aporte se tiene que este estudio destaca cómo el juego colectivo promueve valores fundamentales para la convivencia, tales como el respeto mutuo y la participación activa, aspectos que son cruciales para el desarrollo de la dimensión

socioafectiva en niños. Así mismo, la investigación muestra que el juego no solo es una herramienta para el desarrollo individual, sino que, en contextos comunitarios rurales, se convierte en un medio de integración y construcción de comunidad, promoviendo un ambiente de respeto y apoyo mutuo que es esencial para el desarrollo de habilidades éticas y sociales. Esto proporciona una perspectiva valiosa para proyectos educativos, al demostrar el potencial del juego en la creación de comunidades rurales más cohesionadas y colaborativas.

Mejía, et al., (2019) desarrollaron *“El juego, la dimensión socio afectiva y emociones de los niños y niñas de la Fundación Posada Moisés”*, un estudio enfocado en el impacto del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la dimensión socioafectiva y emocional de los niños de la Fundación Posada de Moisés, lugar en donde se acoge a menores en situación de vulnerabilidad social. El problema de investigación se identificó a partir de las observaciones del equipo docente y de los cuidadores, quienes notaron dificultades significativas en los niños para reconocer y manejar sus emociones, lo cual repercutía en su desarrollo integral y en su capacidad para convivir armónicamente con los demás.

A partir de esta problemática, el estudio se planteó como objetivo general identificar el papel del juego en el desarrollo socioafectivo y emocional de estos niños. Para ello, se trazaron tres objetivos específicos: primero, reconocer cómo el juego puede actuar como un medio para que los niños expresen y gestionen sus emociones; segundo, identificar de qué manera el juego influye en el desarrollo de las habilidades socioafectivas; y tercero, implementar una propuesta de intervención basada en el juego que ayude a los niños a mejorar su aprendizaje emocional.

La metodología del estudio consistió en una serie de actividades lúdico-didácticas diseñadas específicamente para los niños de la fundación. Estas actividades fueron desarrolladas con la intención de crear un ambiente propicio para la expresión emocional y la interacción social positiva. La muestra estuvo compuesta por 46 niños, y se realizaron observaciones y entrevistas antes y después de la implementación de las actividades para evaluar los cambios en las emociones y en las relaciones interpersonales de los participantes.

Los resultados revelaron que el juego tuvo un impacto positivo significativo en el desarrollo emocional y socioafectivo de los niños. A través de las actividades lúdicas, los niños lograron expresar sus emociones de manera más abierta y desarrollar mejores habilidades para gestionar sus sentimientos y relacionarse con sus compañeros. Además, se observó que los niños mostraron una mayor capacidad para resolver conflictos de manera pacífica y para participar en actividades grupales de forma más colaborativa.

Este antecedente se elige en tanto que se considera un gran aporte de su parte al reafirmar la importancia del juego como una herramienta educativa fundamental en contextos de vulnerabilidad social, destacando su efectividad para fomentar un desarrollo integral en los niños. Los hallazgos sugieren que la incorporación del juego en los programas educativos y de intervención social puede contribuir significativamente al bienestar emocional y al fortalecimiento de las competencias socioafectivas en la infancia, preparando a los niños para una convivencia más armoniosa y una participación activa en su comunidad.

Los resultados de este artículo son un aporte fundamental, dado que demuestran que el juego puede ser un medio poderoso para que los niños en contextos vulnerables expresen y gestionen sus emociones, mejorando así sus habilidades de convivencia y su

capacidad de resolver conflictos de manera pacífica. Los hallazgos subrayan que el juego no solo fomenta la expresión emocional, sino que también promueve un entorno en el que los niños puedan aprender a interactuar de forma colaborativa y respetuosa, reforzando valores como la empatía y la responsabilidad. Este estudio enfatiza sobre la relevancia del juego como estrategia educativa, especialmente en entornos con menores en situación de vulnerabilidad, y aporta una base sólida para futuras investigaciones que busquen integrar el juego como herramienta para el desarrollo integral en la infancia.

Rondón (2023) desarrolló *“Juego y formación: una mirada hermenéutica a la escuela”*, un estudio enfocado en la desconexión que existe entre el juego y la formación en las escuelas, especialmente a medida que los estudiantes avanzan de la primaria a la secundaria. La autora argumenta que, aunque el juego es fundamental para el desarrollo integral de los seres humanos, su papel en la educación ha sido subestimado y, en muchos casos, completamente relegado. De ahí que el problema central radicó en la necesidad de reinterpretar el papel del juego dentro de la escuela desde una perspectiva hermenéutica, destacando su importancia en la formación humana y en la mejora de los procesos educativos.

El objetivo principal de la investigación fue interpretar la relación entre el juego y la formación en la escuela a través de una mirada hermenéutica, con el fin de descubrir claves pedagógicas que permitan reintegrar el juego como un componente esencial en los procesos de formación.

La investigación adoptó una metodología hermenéutica analógica de Beuchot para interpretar y contextualizar las teorías de diversos autores, como Huizinga y Gadamer, en relación con el juego y la formación. El estudio se estructuró en varios momentos de

interpretación, donde se aplicaron esquemas teóricos para desglosar la información y comprender la importancia del juego en la educación desde una perspectiva integral.

Los resultados de la investigación mostraron la importancia del juego como una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo creativo, social y emocional de los estudiantes. De ahí se concluye que el juego no solo debe ser visto como una actividad recreativa, sino como una estrategia esencial en la formación de seres humanos más completos y preparados para enfrentar los desafíos de la vida.

Este ejercicio investigativo se toma como parte de la presente relación documental en tanto que aboga por una reevaluación del papel del juego en la educación, proponiendo un enfoque que lo considere como un pilar fundamental en la formación integral de los estudiantes.

Como antecedente, este estudio aporta una perspectiva crítica sobre la subestimación del juego en la educación, y la necesidad de su reintegrarlo como un pilar en la formación integral, en tanto que destaca que el juego contribuye al desarrollo de competencias esenciales para enfrentar los desafíos de la vida y sugiere que un enfoque pedagógico que incluir el juego en todas las etapas educativas puede mejorar la creatividad, la socialización y la resiliencia emocional. Este enfoque hermenéutico proporciona una base para repensar el rol del juego en la educación infantil y juvenil, permitiendo que futuras investigaciones lo aborden como un componente continuo en el desarrollo formativo y socioafectivo.

*“El juego y su incidencia en la convivencia escolar”*, de Peña et al., (2015) es un estudio que nació por la necesidad de abordar las frecuentes situaciones de conflicto que se presentaban entre los estudiantes del grado tercero de una escuela primaria en Nobsa, Boyacá. Estos conflictos, incluían desde la imposición de apodos hasta el maltrato físico, y dejaban en evidencia la falta de formación adecuada frente a la convivencia escolar y el

ambiente educativo. En consecuencia, el estudio tuvo como objetivo explorar la lúdica como una herramienta pedagógica que fortalezca las relaciones interpersonales en el aula, promoviendo la convivencia pacífica mejorando así el proceso educativo en general.

Bajo un enfoque cualitativo y un paradigma de investigación acción-participativa (IAP), el proyecto se ejecutó en tres fases, involucrando a los estudiantes en la creación y ejecución de soluciones a los conflictos a través del juego. Los resultados develaron que el uso del juego como herramienta pedagógica no solo mejora las relaciones interpersonales entre los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los mismos. De ahí que el juego se presenta como un vehículo cultural y formativo que facilita la construcción de un ambiente escolar más armónico y propicio para el aprendizaje.

Este estudio se toma como precedente porque ofrece un aporte fundamental para comprender el juego no solo como una actividad de esparcimiento o de dinamización en el aula, sino como una herramienta importante para lograr mejoras significativas en los procesos de comportamiento en los estudiantes. Para un proyecto enfocado en analizar el impacto del juego en el desarrollo socioafectivo y ético en niños de grado transición entre 2010 y 2022, este estudio se convierte en un antecedente valioso, dado que los autores demuestran que el juego, cuando es implementado de manera estructurada y con objetivos pedagógicos claros, no solo es efectivo en la reducción de conflictos, sino que es un medio para potenciar el aprendizaje integral. Esto refuerza la premisa de que el juego es un recurso educativo versátil que puede ser adaptado y optimizado para promover habilidades críticas en los estudiantes, desde la empatía hasta el autocontrol, facilitando así un ambiente de convivencia que impacta positivamente en el desarrollo general de los niños

Por último, dentro del campo nacional se tiene el trabajo desarrollado por Álvaro (s.f.) titulado “*La Lógica del Juego en la Enseñanza de los Valores Fundamentada en el Programa de Filosofía para Niños*” el cual trata de abordar el desafío de cómo enseñar valores en las escuelas rurales del departamento de Cundinamarca, Colombia, utilizando el juego como herramienta pedagógica. Este estudio surge tras la identificación un distanciamiento entre la teoría curricular y la praxis de los valores en estas instituciones educativas, y plantea la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza para hacerlas más efectivas y atractivas para los estudiantes.

El objetivo de investigación fue mejorar los procesos de pensamiento en los niños del sector rural de Cundinamarca a través del juego, fundamentado en el programa de filosofía para niños. Para poder lograrlo se desarrolló a partir de un enfoque cualitativo y de tipo investigación aplicada. Se centró en un análisis de las prácticas pedagógicas en escuelas rurales, evaluando cómo la integración del juego y el programa de filosofía para niños puede mejorar la enseñanza de valores; todo esto, a partir de una revisión del marco teórico y legal, un diagnóstico del nivel de interiorización de los valores en los estudiantes, y la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego.

Los resultados demostraron que la incorporación del juego en el proceso educativo, en conjunto con el programa de filosofía para niños, puede ser una herramienta eficaz para la enseñanza de valores en escuelas rurales. El juego no solo facilita la enseñanza de valores, sino que también contribuye a hacer del aula un espacio más dinámico y participativo, promoviendo el pensamiento crítico y la reflexión entre los estudiantes.

Con base en lo anterior, se considera que este estudio representa una alternativa innovadora para mejorar la enseñanza de valores en las escuelas rurales de Cundinamarca, resaltando la importancia del juego como medio pedagógico y la filosofía para niños como

fundamento teórico, por lo cual se eligió para soportar el estado del arte de la presente investigación en curso.

El valor de este estudio radica en su enfoque estructurado para evaluar y mejorar la enseñanza de valores en entornos con características específicas, como las escuelas rurales. A través de un diagnóstico inicial del grado de interiorización de valores en los estudiantes y la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, el estudio logró demostrar que el juego no solo facilita la comprensión de valores éticos, sino que transforma el ambiente educativo en un espacio más dinámico y participativo. Al integrar el programa de filosofía para niños, se logró profundizar en habilidades como la autoconciencia, la empatía y el análisis crítico, elementos fundamentales para el desarrollo ético y socioafectivo. Los resultados evidenciaron que los juegos, junto con la filosofía, permiten una experiencia de aprendizaje reflexiva y comprometida, en la cual los estudiantes no solo comprenden valores abstractos, sino que los practican y aplican en su contexto diario. Esto sugiere que el juego, cuando es estructurado pedagógicamente, tiene el potencial de transformar la educación en un proceso significativo, donde los estudiantes se involucran activamente en la construcción de valores y en la comprensión profunda de las relaciones interpersonales y éticas.

Es, en ese sentido, un antecedente relevante porque evidencia cómo la combinación de juego y filosofía aplicada en el contexto rural presenta un enfoque innovador que demuestra que el juego puede cumplir un rol fundamental en la enseñanza de valores y en la formación de habilidades socioafectivas en niños, especialmente en contextos donde las herramientas tradicionales pueden resultar menos efectivas. Además, subraya la importancia de adaptar las metodologías pedagógicas a las necesidades y realidades

locales, mostrando cómo el juego permite construir espacios educativos significativos donde los niños participan activamente en su propio proceso formativo.

### **2.1.2. Referentes internacionales**

En el contexto internacional se considera el estudio titulado “*La Lúdica en el Desarrollo Personal y Social en Niños y Niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*”, de Choez (2017), en donde se tuvo como premisa que la lúdica tiene una gran influencia y destaca la necesidad de ofrecer ambientes estimulantes con actividades orientadas al desarrollo personal y social de los niños. Estas actividades deben despertar su curiosidad e imaginación, permitiéndoles experimentar y crear de manera divertida. Además, deben ayudarles a desarrollar habilidades y destrezas que fomenten su sociabilidad.

En consecuencia, planteó como objetivo analizar el impacto de la lúdica en el desarrollo personal y social de los niños de educación inicial en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. Desde una metodología con enfoque mixto de corte explicativo y bajo el método cuasi experimental, se halló que la implementación de la propuesta de orientaciones lúdicas contribuyó al desarrollo personal y social de los niños, quienes demostraron una buena convivencia, lo que confirma que la propuesta fue efectiva.

Este estudio aporta de manera significativa al poner de relieve la importancia esencial de la lúdica en el crecimiento personal y social de los infantes durante su etapa educativa inicial. Indica que la participación en actividades lúdicas puede tener efectos positivos en el desarrollo de habilidades sociales, así como en la creación de un ambiente educativo estimulante. Asimismo, sugiere que estas actividades tienen el potencial de despertar la curiosidad y la imaginación de los niños, permitiéndoles explorar y crear de manera cómoda.

Los hallazgos confirman que las orientaciones lúdicas tienen un efecto positivo en la convivencia y sociabilidad de los estudiantes, quienes mostraron mejoras en habilidades como la cooperación, el respeto y la interacción con sus pares. Además, la estructura de las actividades lúdicas fomenta un ambiente de respeto y comprensión mutua, lo cual facilita el desarrollo de competencias socioafectivas críticas en la primera infancia. Este estudio respalda la idea de que el juego cumple una función formativa integral al ofrecer un espacio donde los niños aprenden a convivir y a gestionar sus emociones en interacción con otros. En este sentido, proporciona evidencia relevante para cualquier investigación que busque analizar el papel de la lúdica en la formación socioafectiva y ética de los niños, especialmente en educación inicial y en grados de transición.

Así pues, se convierte en un antecedente de gran utilidad al demostrar empíricamente cómo la implementación de ambientes lúdicos estructurados puede influir en el desarrollo social y personal de los niños. Este enfoque también refuerza la necesidad de diseñar propuestas educativas que integren la lúdica de manera intencionada para fomentar tanto el crecimiento personal como la formación de habilidades interpersonales, haciendo del juego una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo integral en edades tempranas.

Arcos (2018) nutre esta revisión con su estudio titulado *“Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia”*, el cual aborda diversas teorías del desarrollo infantil desde una perspectiva psicológica, citando a influyentes teóricos como Jean Piaget, Sigmund Freud, Henry Wallon, Lev Vygotsky, Erik Erikson, Abraham Maslow, Albert Bandura, Urie Bronfenbrenner, John Bowlby y Daniel Goleman. Se destaca la importancia de las habilidades socioafectivas en la formación de los niños y se señala que estas habilidades pueden tener un impacto significativo en su vida adulta.

Este antecedente no solo proporciona un marco de referencia sólido para investigaciones futuras en el campo del desarrollo infantil, sino que también aporta a la presente una orientación para la implementación de intervenciones y políticas destinadas a promover el bienestar emocional y la salud mental de los niños a lo largo de su transición hacia la vida adulta. En última instancia, este conocimiento puede contribuir a la creación de entornos más comprensivos y favorables que fomenten el crecimiento óptimo y el florecimiento personal de los niños en todas las etapas de su desarrollo.

Es importante destacar de este estudio su análisis exhaustivo de cómo cada teoría pedagógica y del desarrollo contribuye a entender el proceso mediante el cual los niños desarrollan competencias emocionales y sociales, y en cómo estas habilidades afectan su capacidad de adaptación y bienestar futuro, de modo que propone un enfoque multidimensional que no solo permite a los investigadores comprender mejor las bases del desarrollo socio-afectivo, sino que también ofrece una guía práctica para la implementación de estrategias y políticas que promuevan el bienestar infantil. Al contrastar varias de esas teorías, el autor sugiere la importancia de crear entornos comprensivos y de apoyo que faciliten un desarrollo emocional saludable, esencial para el crecimiento integral de los niños.

Consecuentemente, este estudio representa un antecedente fundamental, dado que proporciona una base teórica sólida sobre los elementos clave del desarrollo socioafectivo y sus implicancias a largo plazo. La comprensión de estas teorías permite diseñar actividades lúdicas que no solo promuevan el aprendizaje, sino que también apoyen el desarrollo emocional y social, facilitando intervenciones que construyan habilidades adaptativas y una inteligencia emocional robusta desde la infancia.

*“Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales”*, de Ardila (2022) es un estudio enfocado en explorar cómo los juegos tradicionales pueden contribuir al desarrollo sociocultural en un entorno educativo rural, específicamente en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria en Siachoque, Colombia. Con este se abordó la necesidad de revitalizar y aprovechar los juegos tradicionales como un recurso pedagógico en contextos educativos rurales. El problema central fue identificar cómo estos juegos pueden contribuir al desarrollo sociocultural de los estudiantes, considerando su valor para la identidad cultural y el aprendizaje en estos entornos.

El objetivo principal del estudio fue establecer el aporte de los juegos tradicionales del entorno local al desarrollo sociocultural de los estudiantes de octavo grado en la mencionada institución educativa. Además, busca analizar las virtudes de estas prácticas en el desarrollo integral de los estudiantes.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, enmarcado en un paradigma hermenéutico y utilizando un modelo de investigación-acción incluyendo entrevistas semiestructuradas y cartografía social para caracterizar los juegos tradicionales. Por último, se desarrolló una intervención pedagógica mediante "talleres de memoria" y actividades familiares, que facilitaron el intercambio y la construcción de conocimiento sobre los juegos tradicionales.

Los resultados indicaron que, a través de la interacción social y el intercambio de saberes, se logró ampliar el conocimiento y la percepción de los estudiantes sobre los juegos tradicionales. Estos se convirtieron en un recurso dinámico para el desarrollo sociocultural de la población escolar. La investigación concluyó que la interacción social es clave no solo para la construcción del conocimiento sobre los juegos tradicionales, sino

también para garantizar la pervivencia de estas prácticas como parte del patrimonio cultural y lúdico de la región.

Este estudio resalta que los juegos tradicionales, al integrar dinámicas de colaboración y aprendizaje intercultural, son un recurso pedagógico que promueve la cohesión social y la transmisión de saberes culturales, contribuyendo de esta forma al desarrollo sociocultural y personal de los estudiantes en entornos rurales.

Este antecedente es relevante dentro de esta investigación porque demuestra que los juegos, en este caso, los de tipo tradicional, tienen un impacto significativo en el desarrollo sociocultural de los estudiantes en contextos rurales, subrayando la importancia de su preservación y promoción en la educación. En ese sentido, estos juegos fortalecen las dimensiones socioafectivas y éticas, desde el reconocimiento cultural de sí mismos dentro de una comunidad.

Este trabajo constituye un antecedente relevante al demostrar cómo el juego, y en particular los juegos tradicionales, puede actuar como un recurso para el desarrollo de habilidades socioafectivas y la construcción de identidad en contextos escolares. Además, subraya la importancia de contextualizar las actividades lúdicas en la realidad cultural de los estudiantes, lo cual fortalece no solo sus habilidades sociales, sino también su sentido de pertenencia y su comprensión de los valores colectivos, aspectos clave en la educación integral.

Finalmente, se relaciona la investigación “*La lúdica y su importancia en el desarrollo socio-afectivo*”, de Toapanta Paredes y Toapanta Saquina (2017), el cual tuvo como objetivo diagnosticar el uso de actividades lúdicas para potenciar las habilidades socioafectivas en niños de educación inicial. Se utilizó una metodología de enfoque mixto,

que incluyó encuestas, entrevistas y observaciones, además de investigación bibliográfica y de campo. El proyecto benefició a 26 niños, su maestra y padres de la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví" en Latacunga, Cotopaxi. Concluyó que las actividades lúdicas, como el juego didáctico, son recursos valiosos para enseñar a los niños habilidades sociales como el respeto, la tolerancia y la solidaridad, lo que puede mejorar la calidad educativa al incluir estas actividades en la planificación docente.

Los resultados de este estudio subrayan el valor de las actividades lúdicas, en particular el juego didáctico, como recursos efectivos para fomentar la convivencia y desarrollar habilidades socioafectivas esenciales en la primera infancia. Los investigadores concluyen que incorporar actividades lúdicas en la planificación docente puede mejorar la calidad educativa al ofrecer un aprendizaje más inclusivo y enriquecedor. Así mismo, las actividades lúdicas ejecutadas demostraron ser efectivas para fortalecer en los niños sus habilidades interpersonales fundamentales, promoviendo un ambiente educativo donde los educandos puedan relacionarse de manera positiva y colaborativa con sus pares y con los adultos de su entorno. Este estudio también enfatiza la importancia de involucrar a los padres en el proceso, lo que facilita la extensión de los aprendizajes al ámbito familiar y fortalece el desarrollo integral de los niños.

Este estudio se configura como un antecedente relevante, ya que evidencia cómo las actividades lúdicas estructuradas pueden integrarse efectivamente en el currículo para fomentar el desarrollo socioafectivo. Esta investigación resalta el impacto positivo del juego en la formación de habilidades sociales en los primeros años de vida, y subraya que su inclusión en la educación inicial puede mejorar significativamente la experiencia educativa y el bienestar emocional de los estudiantes.

## **2.2. Fundamento teórico conceptual**

A continuación, se describe el proceso de fundamentación teórica realizado durante la investigación, mediante una revisión documental que contó con el aporte de diversos expertos en el campo de las emociones y la dimensión socioafectiva. Se analizaron las teorías de dos autores clave en este ámbito: Daniel Goleman (1995), quien introduce el concepto de inteligencia emocional, y María Montessori, especialmente centrada en la etapa de la niñez e infancia hasta los seis años dentro de su método Montessori de desarrollo en tres etapas. Se exploraron los principios y supuestos de ambos autores en relación con las diversas situaciones socioafectivas que enfrentan los niños.

### **2.2.1. Primera infancia y la educación inicial**

La primera infancia se refiere al período que comprende desde el nacimiento hasta los seis años, donde se produce un rápido desarrollo físico, cognitivo, emocional y social en los niños. Durante esta etapa, los niños son especialmente receptivos a las experiencias del entorno y establecen las bases para su desarrollo futuro.

Según Saracho y Spodek (2007), la primera infancia es un período crucial para el desarrollo humano, donde se establecen los cimientos de la salud, el bienestar y el éxito en la vida. Además, autores como Piaget y Vygotsky resaltan la importancia de este período en la formación de las habilidades cognitivas y sociales básicas que influirán en el aprendizaje y la adaptación posterior del individuo (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978).

Por otro lado, la educación inicial se refiere al conjunto de prácticas educativas dirigidas a niños en la primera infancia, que incluyen actividades pedagógicas diseñadas para estimular su desarrollo integral. Según la UNESCO (2002), la educación inicial abarca desde el nacimiento hasta los seis años y se centra en promover el bienestar físico,

emocional, social y cognitivo de los niños, preparándolos para una participación activa en la sociedad.

Autores como Malaguzzi (1993), fundador del enfoque Reggio Emilia, y Kamii y DeVries (1993), defensores del enfoque constructivista, destacan la importancia de la educación inicial como un período fundamental para fomentar la exploración, la creatividad y el pensamiento crítico en los niños desde temprana edad. Estos enfoques resaltan la importancia de brindar un ambiente educativo enriquecedor que promueva el juego, la interacción social y el descubrimiento activo como medios para el aprendizaje significativo.

### **2.2.2. El Juego para el Desarrollo Integral en las Dimensiones Socioafectiva y Ética**

El juego se ha consolidado como un recurso esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas en etapa de transición, especialmente en contextos rurales. Desde una perspectiva socioafectiva, Corsini (2021) argumenta que el juego permite a los infantes explorar sus emociones, formar lazos sociales y adquirir competencias como la empatía y la autorregulación. Esto se debe a que el juego facilita la expresión emocional y simbólica, promoviendo la resolución de conflictos internos y la interacción respetuosa con otros.

En lo que respecta a la dimensión ética, el juego fomenta valores clave como el respeto, la equidad y la cooperación. Briceño (2020) subraya que las actividades lúdicas ofrecen a los niños oportunidades para enfrentar situaciones en las que deben tomar decisiones, seguir reglas y asumir responsabilidades, aspectos fundamentales para su desarrollo moral.

Si la mirada se desplaza hacia los contextos rurales, es importante considerar que el juego también actúa como un puente para fortalecer la conexión con sus familias y

comunidades, dado que promueve un sentido de pertenencia y resiliencia frente a las limitaciones socioeconómicas habituales en las periferias.

### **2.2.3. Desarrollo humano**

Según Cifuentes (2015), el Desarrollo Humano se define como un proceso de transformación influenciado por la herencia genética y el entorno en el que se desenvuelve cada individuo. Este proceso implica una interacción entre lo innato y lo adquirido, considerando factores como las características de la especie, la cultura, el grupo social, el momento histórico y los rasgos individuales. El desarrollo humano presenta características comunes, tales como organización progresiva de habilidades, diferencias individuales, dirección hacia estructuras más complejas, variabilidad en ritmo e intensidad, ciclos de replanteamiento de estructuras, integración holística de logros físicos, cognitivos, emocionales y sociales, y una combinación de estabilidad y cambio. En este contexto, los padres, familiares y cuidadores tienen la oportunidad de estimular a los niños durante su desarrollo para perfeccionar sus etapas de crecimiento.

### **2.2.4. Dimensión socio afectiva**

Howard Gardner (1983) introdujo el concepto de inteligencias múltiples, que abarca tanto la inteligencia interpersonal (relacionada con las interacciones externas) como la intrapersonal (relacionada con la autoconciencia interna). Dentro de la inteligencia interpersonal, se incluyen habilidades como la autoconciencia, el control emocional y la automotivación. Por otro lado, la inteligencia intrapersonal abarca la comprensión de uno mismo y la capacidad para actuar de acuerdo con ese conocimiento. Estos tipos de inteligencia se relacionan con la capacidad para razonar, pensar, planificar y evaluar situaciones de la vida cotidiana, así como con la comprensión y la autoestima.

Gardner (1983) también destacó la importancia de la inteligencia emocional, concepto ampliamente desarrollado por Daniel Goleman (1995). Goleman definió la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer y gestionar tanto las propias emociones como las de los demás. Según él, el éxito de una persona no depende únicamente de su intelecto o de su formación académica, sino de su inteligencia emocional, que incluye habilidades como el autocontrol, la empatía, la automotivación y las habilidades sociales. Goleman subrayó que la inteligencia emocional puede ser cultivada y fortalecida a lo largo de la vida, y juega un papel crucial en diversas áreas, como las relaciones personales, el trabajo y el rendimiento académico.

En la actualidad, la sociedad enfrenta desafíos en el desarrollo del ser humano, lo que afecta tanto la calidad de vida individual como la social. La inteligencia emocional es fundamental en este contexto, ya que influye en la forma en que nos relacionamos con nosotros mismos y con los demás, lo que a su vez impacta en el desarrollo integral de los niños, que crecen inmersos en un entorno social, familiar y cultural.

Goleman (1995) plantea preguntas importantes sobre cómo se puede ayudar a los niños a tener éxito en la vida y qué factores influyen en el rendimiento, incluso cuando las personas con un coeficiente intelectual elevado tienen dificultades y las que tienen un coeficiente intelectual modesto se desempeñan bien. Destaca que la diferencia radica en las habilidades de inteligencia emocional, que incluyen el autocontrol, la persistencia y la automotivación, y que pueden ser enseñadas para aprovechar al máximo el potencial intelectual de cada individuo.

#### **2.2.5. Desarrollo socioafectivo**

Según Cuervo (2010), el entorno familiar desempeña un papel crucial en el desarrollo socioafectivo de los niños, ya que durante su infancia interiorizan modelos,

valores, normas, roles y habilidades fundamentales para su interacción social y control emocional. Esta perspectiva destaca la relevancia de la familia como principal agente de socialización, construyendo aspectos esenciales del comportamiento y la adaptación emocional de los niños en su entorno.

Por otro lado, Sánchez et al., (2001) ponen énfasis en la dimensión evolutiva del proceso de socialización, el cual implica la inserción de cada niño en su entorno social. Este proceso abarca desde la formación de vínculos afectivos hasta la adopción de normas culturales y la adquisición de habilidades que la sociedad espera de sus miembros. Esta visión resalta la importancia de la socialización en la construcción de identidad y la participación activa en la comunidad.

En consecuencia, desde una perspectiva crítica, es necesario examinar cómo las influencias familiares y sociales pueden variar según el contexto cultural, socioeconómico y político. Además, es crucial analizar cómo las prácticas de crianza y las normas sociales pueden perpetuar o desafiar desigualdades y estereotipos, así como promover o limitar la inclusión y el respeto a la diversidad. Por lo tanto, se requiere el desarrollo de estrategias de intervención y políticas públicas que fomenten entornos familiares y comunitarios propicios para un desarrollo socioafectivo equitativo y saludable para todos los niños.

#### **2.2.6. Desarrollo socio afectiva en la primera infancia y en la educación inicial.**

Según Cifuentes (2015), durante la primera infancia, los niños aún no tienen la capacidad de regular sus estados emocionales de forma independiente. La regulación afectiva solo se desarrolla a través de la interacción con otros seres humanos. Además, se destaca la importancia de la participación activa de las familias en las instituciones educativas y en el desarrollo emocional de los niños. Se reconoce que la calidad de la

educación mejora significativamente cuando los padres se involucran más en la educación formal de sus hijos. Cifuentes también señala la relación entre las diferencias individuales y los estilos educativos recibidos, lo que sugiere que estos factores influyen en el desarrollo emocional de los niños.

En el ámbito de la educación inicial, Fernández et al., (2009) sostienen que el propósito fundamental de la educación es proporcionar a los niños y jóvenes una formación integral que les permita construir su identidad y comprender la realidad desde una perspectiva ética y moral. Se enfatiza la importancia de una educación integral que promueva el desarrollo completo en habilidades, conocimientos y valores éticos en todos los ámbitos de la vida.

#### **2.2.7. Los objetivos del Desarrollo Socio - Afectivo en la primera infancia**

Los objetivos del desarrollo socioafectivo, según Cifuentes (2015), buscan promover una expresión emocional positiva en los niños, ayudándolos a superar tensiones y miedos que puedan surgir. Además, se pretende inculcar valores éticos y morales que les capaciten para enfrentar situaciones tanto personales como las que involucran a quienes les rodean. Estos objetivos específicos son:

- Fomentar el desarrollo personal y social mediante la gestión adecuada de las emociones propias.
- Promover la empatía, permitiendo a los niños detectar las necesidades y sentimientos de los demás, al tiempo que fortalecen su autoconcepto, autoestima y comprensión de sus propias emociones.
- Facilitar la resolución de conflictos emocionales cotidianos.
- Favorecer relaciones positivas y satisfactorias con los demás, permitiendo una expresión natural de sus sentimientos

Este proceso de desarrollo socioafectivo busca que los niños sean capaces de manejar tanto los conflictos internos como los externos a través de relaciones emocionales saludables, al mismo tiempo que establecen vínculos afectivos positivos con sus compañeros. En esencia, se trata de cultivar habilidades emocionales que les permitan desenvolverse de manera más equilibrada en su entorno social y personal.

#### **2.2.8. La propuesta del desarrollo socioafectivo en la primera infancia en el sistema educativo colombiano**

En los lineamientos curriculares de preescolar del Ministerio de Educación (s.f.), se destaca la importancia de promover un desarrollo socioafectivo adecuado en los niños, lo que implica permitirles expresar una amplia gama de emociones, tanto negativas como positivas. Se enfatiza en la necesidad de brindar seguridad en sus acciones, así como en facilitarles la oportunidad de tomar decisiones y valorar en un ambiente de respeto mutuo, aceptación, cooperación voluntaria y libertad de expresión. Este enfoque contribuye a la formación integral de los niños, ayudándoles a construir su propio sistema de valores morales y formas de relacionarse con los demás.

En cuanto a la dimensión ética, se reconoce que los niños en edad preescolar, a través de su interacción consigo mismos y con los demás, poseen un amplio conocimiento del mundo y son capaces de establecer relaciones afectivas y sociales significativas. Se destaca la importancia de pensar en el niño como un individuo capaz de amar, recibir y ofrecer afecto, así como de establecer vínculos de amistad, compañerismo y solidaridad, lo que contribuye a su desarrollo integral y a su capacidad de integrarse y relacionarse en diversos contextos sociales

Por último, se subraya el principio de la lúdica desde la perspectiva del Ministerio de Educación Nacional (s.f.) que reconoce al juego como una herramienta fundamental

para el desarrollo integral del niño. Se enfatiza en la importancia de que el juego sea el centro de todas las acciones realizadas para y por el niño, ya que a través de él construye conocimientos, se relaciona consigo mismo y con su entorno, desarrolla habilidades de comunicación y se apropia de normas. Además, se resalta la importancia de generar alegría, entusiasmo y placer en el proceso de aprender y de crear significados, afectos y visiones de futuro, tanto en entornos familiares, naturales, sociales, étnicos, culturales como escolares.

### **2.2.9. Ambiente de aula**

Cuando se habla de ambiente de aula, se hace referencia al entorno físico, social y emocional en el cual los estudiantes interactúan durante el proceso de aprendizaje. Se considera, dentro del estudio pedagógico, que el ambiente influye significativamente en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, dado que es un espacio donde interactúan los elementos materiales (como los recursos y la disposición del aula) y las interacciones sociales (relaciones entre estudiantes y docentes) para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Coll (1999) afirma que el ambiente de aula es un factor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que influye en la construcción de conocimientos, las relaciones interpersonales y el desarrollo de las habilidades cognitivas.

## **Capítulo III: Metodología**

### **Capítulo III: Metodología**

#### **3.1. Enfoque**

El proyecto adoptará un enfoque cualitativo, el cual según Marín (2012) se caracteriza por la recolección y análisis de datos sin utilizar mediciones numéricas. Este

enfoque se centra en observaciones detalladas y en la comprensión profunda de los fenómenos sociales, centrándose en el ser humano, la cultura y la sociedad como objetos de estudio. Para este proyecto, el enfoque cualitativo adoptado será descriptivo, lo que implica una representación fiel de la realidad tal como es percibida y observada por el investigador a través de los datos recopilados.

De acuerdo con este mismo autor, algunas características de la investigación cualitativa incluyen su enfoque humanista, que abarca una variedad de enfoques metodológicos como el fenomenológico, el hermenéutico, el histórico, el crítico-social, entre otros. Así mismo se considera la acotación de Tamayo (1999) que este enfoque investigación no busca reducir a las personas a datos estadísticos cuantificables, sino que se adentra en su vida interior, sus experiencias cotidianas, problemas sociales y emociones para comprender su sentido y su ser.

En consecuencia, la presente investigación, propone diversas fuentes como proyectos de investigación de pregrado y posgrado, monografías, artículos y revistas para analizar mediante una revisión documental de estudios ejecutados entre los años 2010-2022 orientados a demostrar cómo el juego permite potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños y niñas de grado transición.

### **3.2. Alcance**

Esta investigación contempla un alcance de descriptivo interpretativo en tanto que pretende interpretar la realidad y comprender sus significados subyacentes identificando además las razones que explican los fenómenos de la realidad mismas, así como sus relaciones. Es por eso por lo que el punto de partida de la presente se centra en una descripción detallada del fenómeno a investigar, desde la revisión y recolección de datos empíricos, para después analizar cómo y por qué surge dicho fenómeno. De acuerdo con

Rodríguez Gómez et al. (1996), este tipo de alcance ofrece al investigador la posibilidad de relacionar la subjetividad de los participantes con la objetividad del método científico para así lograr un panorama más amplio y matizado de la realidad rica y matizada de la realidad estudiada, desde las distintas voces implicadas.

### **3.3. Tipo**

Este estudio se enmarca en la revisión documental, un término definido por Tancara (1987) como un servicio de información retrospectivo que contrasta con el flujo continuo de información de una unidad de información. En consecuencia, su metodología se basa en la revisión documental, una técnica de investigación que implica recopilar y seleccionar información detallada a través de la lectura de documentos, revistas y estudios previos relacionados con el tema. Durante la presente investigación la revisión documental se utilizó como herramienta para recabar los estudios pertinentes en relación con el uso del juego como apoyo para potenciar las dimensiones socioafectivas y éticas en los niños, especialmente, en la primera infancia.

### **3.4. Fuentes documentales**

Para el desarrollo de esta investigación se tuvieron en cuenta 15 estudios desarrollados en el ámbito nacional e internacional.

### **3.5. Procedimiento**

El desarrollo de esta investigación consta de los siguientes momentos o fases, propuestas por Serrano (1996):

### **3.5.1. Exploración**

De acuerdo con el autor, la etapa de exploración se centra en un acercamiento preliminar al objeto de estudio, con el objetivo de definir claramente el problema, comprender el contexto y recopilar información básica. Aquí, se plantean las preguntas de investigación y los objetivos, se analiza la literatura relevante y se formulan las hipótesis que orientarán las siguientes fases. Además, se diseñan las herramientas necesarias para recolectar datos que permitan una base sólida para el análisis posterior.

Para el caso de la presente investigación, en esta fase se pretende explorar la literatura existente sobre el impacto del juego en el desarrollo socioafectivo y ético de niños de grado transición durante el periodo 2010-2022 en Latinoamérica. En consecuencia, en este momento se ejecutan la búsqueda y selección de estudios en bases de datos indexadas.

### **3.5.2. Análisis**

Para Serrano, durante esta etapa, se procesan los datos recolectados y se examinan con el propósito de interpretar los resultados y encontrar patrones, relaciones o factores que expliquen el fenómeno en estudio. Para esto, es necesario organizar la información y clasificarla para someterla a métodos analíticos cualitativos o cuantitativos. Además, se contrastan las hipótesis planteadas en un principio, con los resultados obtenidos, para así validarlas o reformularlas.

Para el caso de la presente investigación, en esta fase se busca comparar las diferencias y similitudes en los hallazgos de estudios realizados en contextos rurales sobre el impacto del juego en el desarrollo integral de niños de grado transición en Latinoamérica. Es en este momento donde se ejecuta el análisis de los estudios desde una perspectiva crítica y objetiva para establecer los puntos de convergencia y divergencia, de

modo que sea posible establecer una trazabilidad sobre los avances investigativos en relación con el impacto del juego en el desarrollo integral de la primera infancia en el sector rural, a partir del establecimiento de la siguiente categorización.

**Tabla 1**

*Categorización*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>
Primera infancia y la educación inicial	- Juegos y actividades pedagógicas - Influencia del entorno familiar y social
Desarrollo humano	- Influencia del entorno - Etapas del desarrollo humano
Dimensión socioafectiva	- Desarrollo socioafectivo en la primera infancia -Objetivos del desarrollo socioafectivo en la primera infancia
El juego para el Desarrollo Integral en las Dimensiones Socioafectiva y Ética	- Juego y aprendizaje en la primera infancia (etapa de transición) -Ambiente de aula -Regulación emocional -Toma de decisiones

### **3.5.3. Propuesta**

Según el autor, durante esta fase se elaboran conclusiones y recomendaciones fundamentadas en el análisis realizado, con el propósito de ofrecer soluciones, teorías o acciones prácticas que respondan al problema investigado. Para esto se hace necesaria la interpretación de los resultados, desde la vinculación de los hallazgos con los objetivos planteados y la literatura relevante tanto en el estado del arte, como en el marco teórico; el diseño de estrategias, modelos o políticas que aborden el problema identificado; y una reflexión sobre las implicaciones del estudio, sus limitaciones y las posibles líneas para investigaciones futuras. Con este proceso se garantiza un proceso investigativo estructurado y coherente, que va desde la identificación de un problema hasta la formulación de soluciones fundamentadas.

Durante esta investigación, esta fase se encarga de proponer una secuencia didáctica basada en el juego, para el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva

y ética en niños de grado transición, a partir de la identificación de los puntos de convergencia y divergencia respecto a los estudios sobre el impacto del juego en el desarrollo integral de la primera infancia.

#### **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**



## **Capítulo IV:**

### **Análisis e interpretación**

#### **Capítulo IV: Análisis e interpretación**

Este capítulo presenta el análisis de los estudios sometidos a las categorías de análisis que fueron planteadas desde el fundamento teórico-conceptual y que, desde el desarrollo metodológico fueron ampliadas con el establecimiento de subcategorías (tabla 1); cuestión que se logró a partir de la construcción del estado del arte que se consolidó, primero, en fichas de Resumen Analítico Especializado (RAE) (anexo 1), las cuales permitieron orientar la construcción de un análisis amplio para la construcción de los antecedentes investigativos. Posteriormente, se construyó una matriz interpretativa en la que se organizaron las categorías de análisis con sus respectivos autores, descripción de

categorías, aspectos clave y planteamiento de subcategorías; esta última es la que permite la construcción ampliada del análisis e interpretación de la revisión documental dando cumplimiento al objetivo de investigación planteado y que se desarrolla en este capítulo.

#### **4.1. El juego en la infancia**

Los estudios analizados sostienen la perspectiva de la lúdica como un componente esencial en la educación infantil. Es decir, en la primera infancia y en la educación inicial la lúdica significa un componente fundamental para el desarrollo de procesos formativos. Es así como en el caso del estudio *“Incidencia de la Lúdica Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza”*, la lúdica se entiende como herramienta fundamental para motivar y fortalecer las dimensiones del ser humano en los niños de grado transición, alineándose con las ideas de Huizinga sobre el juego como una actividad cultural clave. El juego es visto no solo como entretenimiento, sino como una estrategia pedagógica que, de acuerdo con Caillois, estructura y dinamiza el proceso de aprendizaje.

Asimismo, en el estudio de González y Caballero (2019), la lúdica se entiende desde la perspectiva de Vygotsky, luego, el juego se ubica como medio para el desarrollo social y emocional de los niños, en tanto que permite a los niños asimilar y experimentar roles y emociones, algo que, además, dentro de la teoría desarrollo próximo de Vygotsky es fundamental para la formación de los niños.

Por otro lado, el estudio de Smith (2020) sobre escuelas rurales destaca cómo el juego, en contextos con limitadas oportunidades de socialización, puede mejorar las habilidades sociales de los niños. Esto coincide con la visión de Vygotsky, quien plantea que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y social, particularmente en entornos donde la interacción es limitada.

Estos estudios sustentan la concepción de la educación inicial de Saracho y Spodek (2007), en donde la primera infancia se muestra como un momento fundamental para el desarrollo del niño. Ante eso se manifiesta, con base en lo hallado, que es justamente en esta etapa en que el juego es un atractivo principal para los niños y por eso se configura como una herramienta fundamental para la mediación pedagógica en la educación inicial. En el caso de la formación socioafectiva y ética, el juego, al permitir simular situaciones similares a las de la vida real y en donde sus participantes pueden adquirir un rol activo y determinante para el funcionamiento de este, favorece el fortalecimiento de las habilidades humanas de los niños en este caso lo socioafectivo y lo ético.

#### **4.1.1. Juegos y actividades pedagógicas**

El juego es una forma de mediación pedagógica común en la educación inicial y se extiende, incluso, en algunos casos, hasta la educación superior. Los estudios analizados lo evidencian, puesto que las intervenciones que en ellos se proponen se centran en hacer del juego un pretexto de aprendizaje. Los resultados demuestran que produce resultados favorables en relación con los logros y objetivos de aprendizaje propuestos, logrando de esa manera mantener un enfoque constructivista de la educación, el cual propende por brindar un ambiente educativo enriquecedor que promueva el juego, la interacción social y el descubrimiento activo como medios para el aprendizaje significativo.

Al respecto, el estudio de Hoyos et al., (2018) concluye que la responsabilidad de la dimensión socioafectiva recae en la institución educativa en tanto que es dentro del aula donde se deben promover la convivencia y el respeto desde una perspectiva comunitaria, luego, si se opta por utilizar el juego como herramienta de mediación pedagógica, se tiene una estrategia funcional para la educación integral de la primera infancia, para este caso, en lo socioafectivo y en lo ético.

Teniendo en cuenta que el juego es una estrategia fundamental en cualquier etapa, es importante tomar en cuenta la propuesta de Cifuentes (2015) quien menciona que el desarrollo humano presenta características comunes, tales como organización progresiva de habilidades, diferencias individuales, dirección hacia estructuras más complejas, variabilidad en ritmo e intensidad, ciclos de replanteamiento de estructuras, integración holística de logros físicos, cognitivos, emocionales y sociales, es decir el desarrollo equilibrado y armonioso de todas las dimensiones fundamentales del ser humano. Esto implica que los avances en aspectos físicos (como habilidades motoras o salud), cognitivos (como el pensamiento crítico o la resolución de problemas), emocionales (como la autorregulación o la empatía) y sociales (como las relaciones interpersonales o el trabajo en equipo) están interconectados y se potencian mutuamente, formando un todo integral en lugar de áreas aisladas; además de una combinación de estabilidad y cambio. La dinámica del juego atiende, precisamente a cada una de esas características dependiendo del grado de dificultad con el que se diseñe o se plantee.

#### **4.1.2. Influencia del entorno familiar y social**

La formación integral de los niños (en un futuro adultos, ciudadanos) se fundamenta en formar individuos no solo desde el conocimiento técnico o académico, sino también en competencias y valores que les permitan actuar de manera responsable, equilibrada y comprometida con su entorno y consigo mismos. Es desde allí que se construyen las bases para la consolidación del esquema de valores que, en adelante, en la vida adulta, orientara las decisiones de y acciones de los niños. Por su parte, la escuela complementa esta formación e inicia su trabajo sobre las bases cimentadas en el entorno familiar. La escuela es la que fortalece el comportamiento social ciudadano del futuro adulto.

Cuervo (2010) respalda esto cuando asevera que el entorno familiar es clave en el desarrollo socioafectivo de los niños, ya que durante la infancia asimilan modelos, valores, normas, roles y habilidades esenciales para su interacción social y control emocional. Esta visión subraya la importancia de la familia como principal agente de socialización, influyendo en aspectos fundamentales del comportamiento y la adaptación emocional de los niños en su entorno.

Dentro de esta subcategoría los estudios analizados no mencionan algo puntual al respecto, pero se entiende que las diferencias en los resultados o en los procesos de comportamiento en la escuela y en el desarrollo o fortalecimiento de sus dimensiones socioafectiva y ética durante las intervenciones planteadas, dependen de la solidez que el entorno familiar haya proveído para la formación integral de los infantes.

#### **4.2. Desarrollo humano**

Propender por el desarrollo humano es una tarea que propicia la formación integral de los estudiantes al interior de las instituciones educativas en tanto que es, como afirma Cifuentes (2015) un proceso dinámico que implica el desarrollo paulatino de habilidades, adaptándose a las particularidades de cada individuo y avanzando hacia niveles más sofisticados de organización. Este proceso se caracteriza por la diversidad en la velocidad y magnitud con la que se alcanzan los logros, incluyendo etapas de revisión y reestructuración. Asimismo, combina de manera integral el progreso en áreas físicas, mentales, emocionales y sociales, creando un equilibrio entre todas estas dimensiones, cuestiones fundamentales para desenvolverse dentro de su comunidad.

Tanto los padres, como los familiares, cuidadores y docentes constituyen el entorno del niño e influyen su desarrollo humano para apoyarle en las distintas etapas de crecimiento, cada uno desde su rol y desde sus propias posibilidades, apareciendo en todas

ellas el juego como un pretexto para el aprendizaje o fortalecimiento del desarrollo humano, específicamente en las dimensiones socioafectiva y ética, como se evidenció en los estudios analizados.

#### **4.2.1. Influencia del entorno**

La familia y el entorno cultural y social desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños y niñas, influenciando tanto su dimensión socio-afectiva como ética. Los estudios analizados destacan cómo factores externos moldean las oportunidades de aprendizaje y socialización, subrayando la importancia de estos contextos en el uso del juego como herramienta pedagógica. Así, se halla que, en su estudio, Mejía et al. (2019) señalan que, en contextos de vulnerabilidad social, como en la Fundación Posada Moisés, la precariedad en las relaciones familiares afecta el desarrollo emocional, incrementando la relevancia del juego como medio para compensar estas deficiencias. Asimismo, Madrigal et al. (2018) identifican que, en entornos con limitaciones económicas, la falta de recursos familiares repercute en el acceso a materiales pedagógicos diversos, lo que restringe las posibilidades de desarrollo integral a través del juego.

Por otro lado, Sabalza (2021) resalta cómo el entorno comunitario influye en la construcción de habilidades sociales y ciudadanas, afirmando que el juego colectivo en comunidades rurales fomenta la convivencia y el respeto, promoviendo valores esenciales para la vida en sociedad. Por su parte, Rondón (2023) aborda esta relación desde una perspectiva hermenéutica, argumentando que el juego debe ser reintegrado como un elemento formativo clave en contextos educativos y sociales que tradicionalmente lo subestiman. Este estudio subraya que la conexión entre los niños, sus familias y el entorno cultural permite un desarrollo integral más robusto cuando se fomenta el juego como un componente esencial de la educación.

Dentro de esta categoría, la revisión de estos estudios evidencia que la familia y el entorno cultural y social no solo proveen el contexto para las experiencias de juego, sino que también determinan su calidad e impacto en el desarrollo de valores, habilidades emocionales y capacidades de convivencia. Esto refuerza la necesidad de intervenciones que involucren a las familias y comunidades en actividades lúdicas, reconociendo al juego como un puente entre el desarrollo individual y la cohesión social.

Para Cifuentes (2015) los padres, familiares, cuidadores, y docentes tienen la oportunidad de influenciar y promover el desarrollo humano durante la primera infancia. Los estudios analizados hicieron hincapié en las acciones que docentes y cuidadores de instituciones de primera infancia en las zonas rurales pueden ejercer dentro de los procesos de aula para la formación integral en las dimensiones socioafectiva y ética, como parte del desarrollo humano de los infantes; sus resultados develaron que son estos dos actores quienes median a partir de la influencia que los padres y familiares tienen sobre los niños, son ellos quienes buscan complementar su formación integral y para ello se valen de diferentes herramientas, entre las que aparece el juego como una herramienta que permite dicha mediación de una manera más armónica, natural y dinámica para los infantes porque se traduce en actividades de aprendizaje y de formación camufladas en la cotidianidad del aula.

En ese sentido, resulta fundamental que en las instituciones los docentes y cuidadores de los menores en etapa de transición cuenten con los materiales físicos y las herramientas metodológicas indicadas para llevar a cabo actividades en donde el juego sea el pretexto de aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones socioafectiva y ética. Es por eso por lo que, en el estudio de Madrigal et al., (2018) se enfatiza en la necesidad de diversificar materiales y actividades lúdicas para enriquecer el aprendizaje y el desarrollo

social de los niños, en tanto que, como lo señala Smith (2020) en los hallazgos de su investigación, los juegos estructurados mejoran las habilidades sociales, la empatía y la cooperación entre los niños. Específicamente Martínez (2019) puntualiza que una metodología adecuada permite el diseño de juegos con un enfoque ético, los cuales, según su propio estudio, mejoran la comprensión y aplicación de valores como respeto y honestidad. En ese sentido, es necesario que los docentes y cuidadores en los centros de atención a niños en etapa de transición cuente con la formación adecuada que le permita el diseño de actividades basadas en el juego, desde una metodología pertinente.

#### **4.2.2. Etapas del desarrollo humano**

El desarrollo humano, concebido como un proceso integral que engloba las dimensiones físicas, emocionales, sociales, cognitivas y éticas, está estrechamente relacionado con la interacción dinámica entre el individuo y su contexto familiar, social y cultural. La evidencia revisada resalta que el juego constituye un recurso esencial en este desarrollo, ya que facilita la adquisición de habilidades y valores fundamentales durante la infancia. Según Mejía et al. (2019), en entornos de vulnerabilidad social, el juego permite a los niños manejar sus emociones y mejorar su capacidad de convivir, fortaleciendo así su dimensión socioafectiva. Por su parte, Sabalza (2021) destaca que la práctica de juegos colectivos en comunidades promueve competencias ciudadanas como el respeto y la cooperación, que son pilares fundamentales para consolidar un tejido social robusto.

En el ámbito educativo, Rondón (2023) sostiene que el juego no solo contribuye al desarrollo emocional y social, sino que también representa una herramienta pedagógica clave para garantizar una formación integral en los estudiantes. Este planteamiento encuentra respaldo en Madrigal et al. (2018), quienes demuestran que la incorporación de recursos lúdicos diversos en contextos educativos reduce barreras para un aprendizaje

significativo y potencia el desarrollo humano en su totalidad. Además, Smith (2020) subraya que el juego estructurado favorece la socialización y la resolución pacífica de conflictos, competencias esenciales para desenvolverse en sociedad.

Por ende, el desarrollo humano no puede desvincularse de los factores contextuales que lo influyen. Aspectos como las interacciones familiares, las oportunidades culturales y la calidad del entorno educativo desempeñan un papel determinante como facilitadores o barreras para este desarrollo. En este marco, el juego se presenta como un recurso universal que trasciende limitaciones y contribuye a formar individuos creativos, empáticos y con sólidos principios éticos. Estos hallazgos destacan la importancia de valorar el juego como un componente indispensable en las políticas de educación y desarrollo social, promoviendo su integración mediante la participación activa de familias, escuelas y comunidades.

#### **4.3. Dimensión socioafectiva**

En el desarrollo socioafectivo promover la inteligencia emocional es fundamental, a esta Goleman (1995) la definió como la capacidad de reconocer y gestionar tanto las propias emociones como las de los demás. El desarrollo de la dimensión socioafectiva implica considerar lo evolutivo del proceso de socialización en donde se abarcan la formación de vínculos efectivos, la adopción de normas culturales y la adquisición de habilidades que la sociedad espera de sus miembros, lo cual repercute en la construcción que el niño hace de su propia identidad como miembro de una comunidad, en tanto que es lo que le brinda las habilidades para desenvolverse de manera saludable dentro de la comunidad a la que pertenece. Al respecto, el estudio de Sabalza (2021) tras examinar de qué manera el juego contribuye al desarrollo humano y comunitario, resalta el papel del este en la construcción de habilidades socioemocionales y la cohesión comunitaria,

confirmando que, en efecto, el juego favorece el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva, tan importante para la formación saludable integral de un niño, futuro ciudadano, y que debe trabajarse desde la primera infancia, momento del desarrollo humano en el que los infantes comienzan a experimentar que sus emociones y la forma en que las gestionan repercuten en sí mismos y en los demás.

#### **4.3.1. Desarrollo socioafectivo en la primera infancia**

El desarrollo socioafectivo, además de estar sujeto a las cualidades biológicas de cada etapa de desarrollo humano que experimenta el niño conforme crece, depende también de las condiciones propias del contexto cultural, socioeconómico y político en el que se encuentra inmerso el infante. Según Cifuentes (2015), durante la primera infancia, los niños aún no tienen la capacidad de regular sus estados emocionales de forma independiente. Es, entonces, en esta etapa en donde se le deben brindar al infante las herramientas necesarias para que logre, progresivamente, gestionar sus propias emociones y la forma en la que le afectan las emociones de los demás. Esto solamente se logra a partir del contacto humano, el niño aprende, principalmente, desde el ejemplo, aprende en la cotidianidad al experimentar las situaciones reales que le implican la expresión y gestión de sus propias emociones y las de quienes le rodean.

Fernández et al., (2009) sostienen que el propósito fundamental de la educación es proporcionar a los niños y jóvenes una formación integral que les permita construir su identidad y comprender la realidad desde una perspectiva ética y moral. En ese sentido, en la educación inicial deben existir procesos en los que la gestión emocional les permita aprender a convivir dentro de una comunidad, lo que le implica aprender a reconocerse a sí mismo y a los otros, para desde ese reconocimiento regular sus acciones, es decir, que en la primera infancia el niño inicia la construcción de su propio esquema ético y de valores.

En los estudios recabados se identificó que, en efecto, el juego permite a los docentes y cuidadores de instituciones en donde se atiende primera infancia, atender las necesidades de los niños respecto a la gestión de emociones y al reconocimiento de sí mismo como parte de una comunidad fuera de su primer núcleo social: su familia. Así mismo, demuestran que la flexibilidad en el juego, como herramienta de mediación pedagógica, permite diseñar actividades que correspondan con necesidades propias de la ruralidad que, en la mayoría de los casos, se asocia con la vulnerabilidad socioeconómica y que, a pesar de esta, logren desarrollar habilidades para vivir de manera saludable en sociedad.

#### **4.3.2. Objetivos del desarrollo socioafectivo en la primera infancia**

Los objetivos del desarrollo socioafectivo, según Cifuentes (2015) son: fomentar el desarrollo personal y social mediante la gestión adecuada de las emociones propias; promover la empatía, permitiendo a los niños detectar las necesidades y sentimientos de los demás, mientras fortalecen su autoconcepto, autoestima y comprensión de sus propias emociones; facilitar la resolución de conflictos emocionales cotidianos; favorecer relaciones positivas y satisfactorias con los demás, permitiendo una expresión natural de sus sentimientos. Tener estos objetivos claros resulta fundamental al momento de diseñar acciones o intervenciones pedagógicas para la formación integral de los infantes en etapa de transición, específicamente, en la dimensión socioafectiva.

Los estudios analizados demostraron que, mientras el juego contemple una metodología basada en objetivos de aprendizaje bien definidos frente a las necesidades específicas de la primera infancia rural considerando, además, sus características contextuales (baja densidad poblacional, actividades económicas primarias, infraestructura limitada, acceso limitado a tecnologías, desafíos socioeconómicos, mayor relación con la

naturaleza en contraste con la urbanidad) funciona como una herramienta de mediación apropiada para fortalecer en los niños su gestión de emociones, la empatía, el autorreconocimiento como parte de una comunidad específica, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones saludables con quienes los rodean.

Para esto, es importante tener en cuenta que se debe procurar por varios tipos y formas de juego que aborden paulatinamente cada uno de estos objetivos. No todos los juegos funcionan para todos los objetivos ni para todas las comunidades. En la ruralidad las demandas distan de las necesidades del contexto urbano, pero, incluso cada comunidad rural presenta diferencias entre sí que deben ser tenidas en cuenta para que la mediación pedagógica mediante el juego resulte favorable y significativa. Dentro de dichas demandas es importante tener en cuenta algunas de ellas, muy importantes: acceso equitativo a educación de calidad, fomento de habilidades socioemocionales, educación en valores y en ética, adaptación al contexto cultural y social, atención a las necesidades emocionales y psicológicas y promoción de la participación familiar y comunitaria.

El estudio de Choez (2017), por ejemplo, lo confirma cuando menciona dentro de sus hallazgos que el juego contribuye positivamente a la convivencia y al desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia rural y que eso se logra si su elección o diseño se hace de manera rigurosa contemplando unos objetivos a alcanzar dentro de un marco específico que delimita los recursos y las acciones dentro del aula.

#### **4.4. El juego y la expresión de las emociones de infantes en la educación inicial**

El juego permite que los niños se ubiquen en situaciones que los llevan a experimentar y procesar emociones que, además, deben expresar mientras desarrollan un rol dentro de una circunstancia problémica que le resulte natural y propia de su cotidianidad. Es aquí donde la interacción con pares y con los adultos que también hacen

parte de su entorno dentro del centro de atención a la educación inicial, le permite vivir la experiencia de regular sus emociones y, paulatinamente, aprender a hacerlo mejor. Así mismo, les permite aprender a convivir en situaciones básicas como el respeto de turnos, el respeto por las cosas de los demás, la empatía, la atención de las necesidades y las emociones de quienes le rodean.

Como es propio de actividades en donde intervienen dos o más participantes, se hace necesario contar con la habilidad de resolver conflictos, manejar la frustración y entender las diferencias, y el juego, mediante el planteamiento de situaciones en donde se relacionan los infantes y sus docentes o cuidadores, permiten trabajar sobre estas habilidades fundamentales para la adaptación social constructiva. En ese sentido se alinea con la postura de Cifuentes (2015) quien afirma que el desarrollo socioafectivo busca que los niños sean capaces de manejar tanto los conflictos internos como los externos a través de relaciones emocionales saludables, al mismo tiempo que establecen vínculos afectivos positivos con sus compañeros. En esencia, se trata de cultivar habilidades emocionales que les permitan desenvolverse de manera más equilibrada en su entorno social y personal.

Los estudios analizados demostraron en su totalidad que el juego favorece a los infantes el fortalecimiento de sus habilidades, propias de la expresión de emociones, al enfrentarlos a situaciones reales, lo que permite un aprendizaje significativo. Así mismo, coinciden en que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales de los niños al exponerlos a situaciones que imitan o representan experiencias reales, facilitando así un aprendizaje profundo. En situaciones de vulnerabilidad social, como lo indica Mejía et al. (2019), el juego sirve como una herramienta para que los niños expresen y gestionen sus emociones, favoreciendo la interacción con sus compañeros y la resolución de conflictos. Esto es particularmente

importante en contextos donde las relaciones familiares son limitadas o las experiencias educativas carecen de recursos emocionales.

En entornos educativos con recursos limitados, Madrigal et al. (2018) señalan que la incorporación de materiales lúdicos diversos abre nuevas oportunidades para el aprendizaje, permitiendo que los niños colaboren y resuelvan problemas de manera conjunta. Por su parte, Smith (2020) subraya que el juego estructurado promueve habilidades como la empatía y la cooperación, ayudando a los niños a manejar situaciones sociales reales en un ambiente seguro y controlado.

A nivel comunitario, Sabalza (2021) destaca que el juego colectivo ofrece espacios donde los niños pueden practicar valores fundamentales como el respeto y la toma de decisiones dentro de un entorno de convivencia. Estas interacciones permiten a los niños aplicar lo aprendido en su vida diaria, reforzando así la construcción de competencias sociales esenciales. De acuerdo con lo anterior, se destaca que en todas estas circunstancias, el juego actúa como un puente entre el aprendizaje teórico y práctico, permitiendo a los niños internalizar valores, gestionar emociones y fortalecer sus competencias en contextos significativos y relevantes para su entorno.

#### **4.4.1. Juego y aprendizaje en la primera infancia (etapa de transición)**

Tras el análisis de los estudios recabados se constata que el juego se ubica como el medio por el cual los niños exploran su contexto, se conocen a sí mismos y a los demás, de modo que a través de este se desarrollan las habilidades sociales, emocionales, motrices y cognitivas. El juego aparece también como un escenario de práctica en el que los niños experimentan cómo utilizar y desarrollar sus habilidades. No solamente se tiene que los juegos de roles o de actividad física permiten el desarrollo de la dimensión socioafectiva, los juegos de lógica fortalecen el pensamiento crítico y otros procesos de pensamiento

superior que también intervienen de manera fundamental en las acciones que un individuo realiza dentro de la sociedad.

También se halla que el juego fortalece los procesos comunicativos de los infantes, desde el habla hasta las demás expresiones paralingüísticas, por lo que, en la primera infancia, se sitúa como uno de los primeros escenarios en los que el niño practica la comprensión y la expresión comunicativa. Esto resulta fundamental si se toma en cuenta que autores como Piaget y Vygotsky resaltan la importancia de este período en la formación de las habilidades cognitivas y sociales básicas que influirán en el aprendizaje y la adaptación posterior del individuo (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978).

En etapa de transición el juego permite a los infantes adaptarse de una manera más saludable a una nueva dinámica que le implica mayor independencia y autonomía, pues ahora deja de estar todo el tiempo en su hogar, bajo el cuidado de sus tutores, para llegar a un lugar en el que se relaciona con pares y se encuentra bajo el cuidado de adultos desconocidos para él. En ese momento el juego le permite reconocer herramientas para construir su autoestima, su identidad y su autonomía, para lograr así mantenerse estable en lugares distintos a su hogar. De ahí que el juego se convierte en un aliado fundamental para cumplir lo que mencionan los lineamientos curriculares de preescolar del Ministerio de Educación (s.f.), donde destaca la importancia de promover un desarrollo socioafectivo adecuado en los niños, lo que implica permitirles expresar una amplia gama de emociones, tanto negativas como positivas.

#### **4.4.2. Ambiente de aula**

Teniendo en cuenta que el juego favorece la dimensión socioafectiva desde el fortalecimiento del lenguaje, de la regulación de emociones, el desarrollo de la empatía, el control de la frustración, la asunción de roles, la construcción de una identidad propia, el

reconocimiento de los demás y demás habilidades para la socialización, se tiene que, por consiguiente, influye en el ambiente de aula en tanto que promueve la interacción social, la creatividad, el desarrollo emocional y cognitivo, la gestión emocional y el fomento de la responsabilidad desde la construcción de autonomía.

Es fundamental aquí considerar a Sánchez et al., (2001), quienes enfatizan en la dimensión evolutiva del proceso de socialización, el cual implica la inserción de cada niño en su entorno social. Este proceso abarca desde la formación de vínculos afectivos hasta la adopción de normas culturales y la adquisición de habilidades que la sociedad espera de sus miembros. Esta visión resalta la importancia de la socialización en la construcción de identidad y la participación activa en la comunidad.

De acuerdo con lo hallado en los estudios revisados, es el juego el que permite a los infantes practicar el respeto por las diferencias, el sentido de pertenencia, la toma de decisiones, el desarrollo de la autoestima, el pensamiento crítico, la motivación intrínseca; además de que propicia la oportunidad de experimentar la flexibilidad en el aprendizaje, la creación de un ambiente dinámico de aprendizaje, la colaboración, la comunicación y el manejo de conflictos, lo cual regula el ambiente de aula tal como sucede en cualquier otra comunidad o en una sociedad donde sus individuos poseen habilidades socioafectivas.

#### **4.4.3. Regulación emocional**

El juego es, en todo caso, un espacio seguro para el niño, en donde experimenta la confianza para expresar todo tipo de emociones, por lo cual le permite la posibilidad de canalizarlas. Así mismo, el infante aprende no solo a saber qué sucede con sus emociones, sino también con las de los demás, de manera que el juego es un escenario favorable para el desarrollo de la empatía, el sentido de hermandad y de comunidad, así como para la reflexión sobre la forma en que él mismo y los otros reaccionan ante diversas situaciones.

Dentro del aula el juego funciona como una vía para la canalización del estrés y la ansiedad propios de los infantes que comienzan a experimentar encontrarse lejos del lugar en el que han estado desde que llegaron al mundo: su hogar, de modo que el juego les presenta la posibilidad de reconocer formas para sobrellevar situaciones estresantes que les generen ansiedad. De la misma forma, en un escenario de este tipo el niño aprende a ser resiliente, a controlar sus impulsos, planificar y tomar decisiones; es decir, le permite el desarrollo de habilidades de autorregulación. Es así como en el momento en el que el juego le permite sobreponerse a desafíos y validar tanto sus propias emociones, como las de los demás, el infante fortalece su autoestima y la confianza en sí mismo y en los nuevos entornos a los que se adapta.

En el juego el niño practica la resolución de conflictos y reconoce la noción de consecuencias, lo que le lleva a reconocer la necesidad de autorregularse para evitar afrontar situaciones que le afecten a él e incluso al otros, por causa de un mal manejo de sí. Así mismo, al permitirle enfrentarse a situaciones difíciles, le ofrece la posibilidad dar sentido a las experiencias emocionales y de reconocer que necesita apoyo de pares o de personas que sean superiores en rango o habilidades (en este caso los adultos, encarnados en sus docentes o cuidadores del centro de atención a primera infancia), luego, de manera consecuente, también aprende a reconocer jerarquías.

Ante esto, se haya coincidencia con el principio de la lúdica desde la perspectiva del Ministerio de Educación Nacional (s.f.) que reconoce al juego como una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño. Este enfoque subraya la necesidad de colocar el juego en el núcleo de todas las actividades dirigidas a los niños y desarrolladas por ellos mismos, ya que mediante el juego los niños construyen conocimientos, fortalecen la relación consigo mismos y su entorno, mejoran habilidades comunicativas y asimilan

normas. Asimismo, se destaca la relevancia de infundir alegría, entusiasmo y disfrute en el aprendizaje, favoreciendo la creación de significados, afectos y perspectivas de futuro en distintos contextos: familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

#### **4.4.4. Toma de decisiones**

El juego se ubica como una herramienta fundamental para el desarrollo del infante respecto a la toma de decisiones. A través de las diversas situaciones que el juego representa, el niño aprende a identificar y valorar opciones y sus posibles consecuencias, además de permitirle experimentar los resultados de sus decisiones, lo que significa que le otorga la oportunidad de reconocer la importancia de actuar planificadamente.

Así mismo, en la realidad del juego, el infante practica la autonomía de un modo natural. Al tomar decisiones sin la intervención de los adultos, experimenta un sentido de responsabilidad y confianza en sí mismo, así como un reconocimiento cada vez más completo de la relación causa-efecto, lo que le permite reconocer que sus elecciones afectan de alguna manera a los demás y que, a pesar de esto, puede manejar las consecuencias de ellas. El juego, en ese sentido, propicia la reflexión.

Por otro lado, se identifica que el juego tiene un papel crucial en el desarrollo de habilidades de planificación, puesto que gracias a él, un niño aprenden a establecer metas y a determinar las mejores acciones para alcanzarlas; lo que significa que debe tomar decisiones y planificar los siguientes pasos a ejecutar, desarrollando así la capacidad de llevar a cabo procesos de pensamiento a largo plazo, en donde intervienen la secuenciación de acciones, el establecimiento de prioridades y la flexibilidad cognitiva para afrontar situaciones inesperadas que se salen de la planificación ya estructurada. En consecuencia, frente a un escenario en donde se experimentan este tipo de situaciones, el niño aprende a reflexionar sobre las decisiones que ha tomado y sus resultados, lo que le permite ayuda a

entender mejor sus procesos de pensamiento y lo que debe modificar en sus siguientes acciones.

Es importante aquí vincular lo hallado con la propuesta de Goleman (1995) quien plantea interrogantes cruciales sobre cómo apoyar a los niños para que tengan éxito en la vida y qué elementos afectan su rendimiento, observando que personas con altos coeficientes intelectuales pueden enfrentar dificultades, mientras que aquellas con coeficientes más modestos logran buenos resultados. Señala que la clave de esta diferencia reside en las habilidades de inteligencia emocional, como el autocontrol, la perseverancia y la automotivación, las cuales pueden ser enseñadas para optimizar el potencial intelectual de cada persona.

## **Capítulo V:**

### **Propuesta pedagógico-didáctica**

## **Capítulo V: Propuesta pedagógico-didáctica**

### **5.1. Introducción**

La propuesta pedagógico-didáctica *Emocionante* tiene como objetivo potenciar la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande, ubicado en Girón, Santander, a través de actividades lúdicas diseñadas para el manejo y comprensión de las emociones. Reconociendo la importancia de la educación emocional desde una edad temprana, se propone un conjunto de talleres y actividades que buscan no solo identificar las emociones en los niños, sino también enseñarles a manejarlas de manera adecuada en su vida diaria.

Para lograr dicho objetivo esta propuesta contempla identificar las emociones a partir de talleres pedagógicos, fortalecer los vínculos afectivos entre los niños y sus familiares, y potenciar sus habilidades sociales, facilitando así su adaptación a diferentes

entornos. Las actividades aquí propuestas están diseñadas para fomentar la expresión respetuosa de emociones y sentimientos, contribuyendo al bienestar integral de los niños, con la intención de brindarles las herramientas necesarias para que puedan tomar decisiones seguras y establecer relaciones saludables en diversos contextos sociales.

Los participantes en esta investigación incluyen no solo a los niños, sino también a docentes y padres de familia, quienes jugarán un rol esencial en el proceso de enseñanza y acompañamiento emocional. Esta colaboración entre los diferentes actores educativos es crucial para garantizar que los niños desarrollen una comprensión profunda de sus emociones y de la forma en que deben manejarlas, lo que permite contribuir con su proceso de formación integral para la vida.

Esta propuesta contempla la vinculación de lo socioafectivo y lo ético dado que la investigación documental permitió identificar que es necesario diseñar propuestas que no solo contemplen lo socioafectivo, sino que también vinculen lo ético, a fin de lograr procesos mucho más completos que permitan contribuir de una mejor manera con la formación integral de la primera infancia rural.

## **5.2. Caracterización de la población**

La propuesta va dirigida al Colegio Integrado Llano Grande, institución que atiende a una población rural de estrato socioeconómico 1 y 2 principalmente. Los tutores o padres de familia de los infantes sujeto de estudio son, en su mayoría, jornaleros, agricultores, y trabajan en el sector avícola. El plantel es de carácter oficial, se ubica en la vereda Llano Grande de San Juan Girón Santander en la vía Zapatoaca. Los estudiantes de transición, grado donde se concentra específicamente esta investigación, son atendidos en la sede "D" Chocoíta.

A modo general se tiene que la institución es mixta, de carácter oficial, calendario A, con enfoque agroecológico y modelo educativo tradicional, cuenta con jornadas mañana, tarde y nocturna y fines de semana; presta atención a niveles de grados preescolar en transición, primaria 1°, 2°, 3, ° 4°, 5°, secundaria 6°, 7°,8°,9°, educación media 10° y 11°, primaria para adultos en educación básica primaria para adultos con grado 20, 21 y 22, educación básica secundaria para adultos con grado 23 y 24, educación media para adultos con grado 25 y 26, programas de educación para adultos: programas a Crecer, programa ser Humano, Colegios Cafam; cuenta con 7 sedes anexas de solo primaria; la sede principal es la que atiende a los estudiantes de bachillerato.

### **5.3. Objetivo general**

Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras, la dimensión socioafectiva y ética, específicamente, en el proceso de expresión de las emociones, en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander.

### **5.4. Objetivos específicos**

- Caracterizar los procesos emocionales de los niños y las niñas.
- Diseñar talleres pedagógicos para promover la expresión de las emociones.
- Analizar el avance del desarrollo socioafectivo (expresión de las emociones) en los niños y las niñas de grado de transición del colegio en cuestión.

### **5.5. Conceptos clave**

**Emociones:** “conjunto de cambios fisiológicos, cognitivos y motores que surgen de la valoración consciente o inconsciente de un estímulo, en un contexto determinado y con relación a los objetivos de un individuo en un momento concreto de su vida” (Blanco, 2019).

**Ética:** “la teoría o ciencia del comportamiento moral de los hombres en sociedad. O sea, es una ciencia de una forma específica de conducta humana” (Sánchez, 1978, p.17).

**Formación integral:** “estilo educativo, donde además de transmitir saberes, ofrece elementos para el desarrollo personal, a partir de las características, condiciones y potencialidades de cada estudiante” (Orozco, 1999, p.25).

**Habilidades sociales:** “comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma afectiva y exitosa” (Choque y Chirinos, 2009, p.56).

**Socioafectivo:** “habilidad para establecer relaciones adecuadas con otros, a partir del manejo y la comprensión de contenidos sociales asociados con sentimientos, intereses, motivaciones y necesidades personales” (Zúñiga, 2012, p.9).

**Vínculo afectivo:** “relación que se construye entre dos personas en la que han invertido sus propias emociones, que han cultivado durante tiempo y con la que se han comprometido, generando un proyecto común de relación” (Martínez, 2008, p.11).

**Tabla 2**

*Propuesta de intervención pedagógica*

N°	Tema	Objetivo	Objetivos específicos	Descripción Actividad	Participantes
1	Identificando colores conozco y aprendo el manejo de mis emociones	Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades	-Caracterizar los procesos emocionales de los niños y las niñas	Expresar las emociones y sentimientos de forma respetuosa ayudando al bienestar dando seguridad en decisiones y acciones, ya que lo más importante en la vida de un niño y niña y en cualquier persona es su parte integral y ética, brindándoles la oportunidad de	Niños, docentes y padres de familia.
2	Explorando en mis emociones	rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón - Santander	-Diseñar talleres pedagógicos para promover la expresión de las emociones.		Estudiantes, docentes y padres de familia.
3	Expreso mis emociones en la fiesta de colores		-Analizar el avance del desarrollo socioafectivo (expresión de las emociones) en los niños y las niñas de grado de transición		Niños.
4	Comparto mis emociones				Niños, niñas, docente y padres de familia.
5	Jugando y con seguridad y confianza voy expresando				Niños, niñas, padres de familia y docente.

---

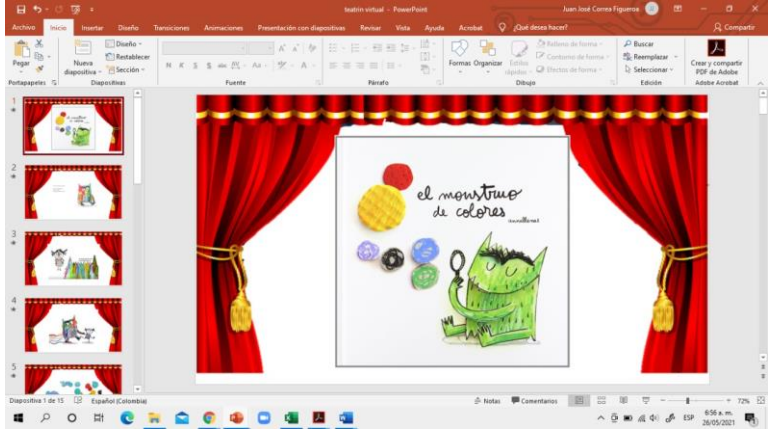
6	Jugando ando y con seguridad y confianza me voy expresando	del colegio en cuestión	decidir en su formación para la vida estableciendo relaciones con nuevos contextos sociales	Niños, niñas, padres de familia y docente.
---	--	-------------------------	---	--

---

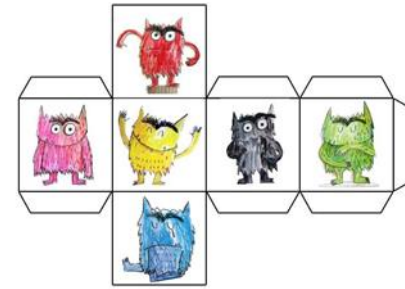
Tabla 3

Planeación sesión 1

<b>Fecha:</b> II periodo 2021 <b>Lugar:</b> Colegio Integrado “Llano Grande” Sede D Chocoíta (Girón Santander) <b>Docente Investigadore:</b> Jhojana Figueroa Leal <b>Sesión</b> Nº1	<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
	Caracterizar en niños el nivel del desarrollo de las dimensiones socioafectiva y ética con el fin de potenciar el desarrollo integral.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>					
Establecer como la lúdica aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños del Colegio Integrado “Llano Grande” sede D Chocoíta (Girón- Santander).					
Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado “Llano Grande” Girón -Santander.					
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Tema	Recursos didácticos y materiales
-Identificar las emociones a partir de los talleres pedagógicos -Aprender a manejar las emociones de forma adecuada que	<b>INICIO:</b> Ambientación saludo y bienvenida Actividad de apertura	Como será el primer encuentro en el que se llevarán a cabo los talleres para los niños, niñas docentes y padres de familia, para este encuentro las docentes en formación estarán con sus manos pintadas de colores y entonaran la canción de saludo y bienvenida “Saludar las manos “ Anexo 1, primero	Canción saludo con las manos pintadas.	Identificando colores conozco y aprendo el manejo de mis emociones	<b>Materiales:</b> Colores Colbon o silicona Ojos móviles medianos Plastilina color opcional 5 círculos en cartulina blanca 3 paletas de helados  <b>Recursos audiovisuales:</b>  “Saludar las manos” Anexo 1 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SM44wvZnTFo">https://www.youtube.com/watch?v=SM44wvZnTFo</a>

<p>experimenta n en su diario vivir. -Fortalecer los vínculos afectivos entre los niños, niñas y sus familiares. -Potenciar las habilidades sociales logrando establecer su relación con los diferentes entornos</p>		<p>lo hará paso a paso de manera que los niños conozcan la canción , cuando ya esté un poco más claro se cantará completa ,así mismo las docentes irán nombrando mediante una escarapela que tendrán cada uno con su nombre y cantando uno por uno los niños a lo cual ellos deberán responder o reaccionar cada que escuchen su nombre.</p>			<p>“Si Estas Feliz” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a></p> <p>Recursos didácticos: Anexo 3 Teatrino virtual: Cuento “El monstruo de colores” Autora: Anna Llenas Ilustradora: Anna Llenas Editorial: Flamboyant Idioma: castellano, <u>atalán</u>, <u>euskera</u> y <u>gallego</u> Año publicación: 2012</p> 
<p>DESARROLLO : Actividad de desarrollo</p>		<p>Lectura del cuento “El monstruo de colores” utilizando tono de voz acorde al cuento, para narrarlo se utilizará el teatrino virtual el cual mostrará imágenes con animación del cuento mientras la docente en formación narra (Anexo 3).</p> <p><b>Problema:</b> ¿Qué pasa si un niño no sabe cómo manejar sus emociones durante el recreo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Incorporación del ABP:</b> Después de leer el cuento <i>El monstruo de</i></li> </ul>	<p>Lectura del cuento</p>		<p>Anexo 4 Dados con el monstruo de colores su emoción y color</p>

colores, los niños pueden plantear preguntas como "¿Cómo se siente el monstruo cuando no sabe qué emoción tiene?", o "¿Qué puede hacer el monstruo cuando siente muchas emociones?". Los niños deben proponer y discutir en grupos, junto con sus padres, cómo podrían ayudar al monstruo (y a sí mismos) a identificar y manejar sus emociones. A lo largo de la actividad, los niños participan en una especie de "resolución de problemas" para aprender a reconocer sus emociones y compartirlas con los demás, buscando



Anexo 5



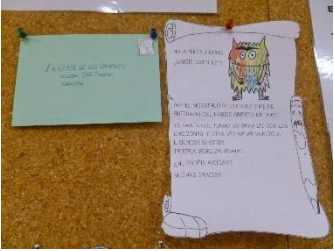
		<p>soluciones apropiadas para su expresión.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resultado esperado:</b> Los niños utilizarán el juego de roles para simular situaciones emocionales reales y, en grupos junto con sus padres, identificarán qué estrategias pueden emplear para gestionar sus sentimientos, ayudando a mejorar sus habilidades socioemocionales.</li> </ul>			
	<p><b>CIERRE:</b> Actividad de finalización</p>	<p>La docente en formación entregara a cada niño y padre de familia un dado (Anexo 4) en el cual en cada cara está el monstruo del cuento con su respectivo emoción y color, luego se les entregara 5 círculos en cartulina de color blanco que representan la cara, de los cuales con los materiales (plastilina,</p>	<p>Realización de las emociones en cartulina con paletas</p>		

		colores, ojos móviles, paletas de helado, colbón o silicona) van a colorear cada cara y con la plastilina van realizar la emoción que el dado les muestre a través del monstruo de colores al ellos mismos arrojarlo luego les pegaran a cada circulo una paleta. (Anexo 5).			
<b>Observaciones:</b>	Planeación para la fase de diagnóstico, durante la realización de la planeación la docente en formación va observando.				
<b>Referencias Bibliográficas:</b>	Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No.3. Una construcción colectiva por el mejoramiento integral de la gestión educativa. Bogotá; Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.				

Tabla 4

Planeación sesión 2

<b>Fecha:</b> II periodo 2021 <b>Lugar:</b> Colegio Integrado Llano Grande Sede D Chocoíta Girón Santander <b>Docente Investigadore:</b> Jhojana Figueroa Leal <b>Sesión</b> Nº2			<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>		
			Establecer como la lúdica aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños del Colegio Integrado Llano Grande sede D Chocoíta Girón-Santander.		
			<b>OBJETIVO GENERAL:</b>		
			Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander		
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Tema	Recursos didácticos y materiales
-Identificar las emociones a partir de los talleres pedagógicos . -Aprender a manejar las emociones de forma adecuada que experimentan en su diario vivir.	<b>INICIO:</b> Actividad de apertura	La docente en formación presentara de nuevamente la canción “Si Estas Feliz” Anexo 1 modelando y utilizando tono de voz y expresión acordes, de manera vayan observando, memorizando tanto el ritmo como las acciones expresivas, con el objetivo de llevar una continuidad de los talleres a realizar y fortalecer la expresión	Canción de la planeación 1.	Explorando ando en mis emociones	Recursos audiovisuales: Anexo 1 “si estas feliz” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a> Pintura para la cara Anexos Anexo 1 “canción “si estas feliz” Recurso didáctico: Anexo 2 Carta

<p>-Fortalecer los vínculos afectivos entre los niños, niñas y sus familiares.</p>		<p>de sus emociones y sentimientos.</p>			
<p>-Potenciar las habilidades sociales logrando establecer su relación con los diferentes entonos</p>	<p>DESARROLLO: Actividad de desarrollo</p>	<p>¡¡Luego les dice que el monstruo de colores les envía una carta anexo 2 invitando a los niños, Hola!! Soy el monstruo de colores y los invito a que participen a este encuentro que se realizara a través de pintucaritas donde cada uno de los niños y niños expresaran cuando y porque sienten alguna de las emociones que está en mi cuento; por ejemplo si les toco la tristeza, ¿cuándo se sienten tristes y porque se sienten tristes? para esto se realizara la actividad en un espacio abierto donde se realizaran carreras de sacos de fique y cada uno va a escoger un color de pintura acorde a la emoción del</p>	<p>Lectura de invitación del monstruo de colores y pintucaritas</p>		

		<p>cuento, la idea de la carrera es que escogen la emoción que ellos quieran expresar pero para esto tendrán que dar todo de parte de ellos para lograrlo, posterior cada niño y niña guiado por su docente, pintaran su cara con pintura adecuada.</p> <p><b>Problema:</b> Si te sientes triste o enojado, ¿cómo podrías expresarlo sin lastimar a otros?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Incorporación del ABP:</b> Usando la actividad de <i>pintucaritas</i> y el contexto del monstruo de colores, se puede introducir una situación en la que los niños deban encontrar formas adecuadas de expresar emociones</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

		<p>difíciles como la tristeza o el enojo sin dañar a otros. El problema podría ser presentado con una historia o caso ficticio: "Imagina que uno de tus amigos está muy enojado, pero no sabe cómo decirlo sin pelear. ¿Qué le podrías aconsejar?" Los niños deben buscar soluciones y practicar formas de expresar sus emociones sin causar conflictos, mientras fortalecen su comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Resultado esperado:</b> Los niños</li></ul>			
--	--	--	--	--	--

		<p>aprenderán a compartir sus emociones con los demás de manera respetuosa y reflexiva.</p>			
	<p><b>CIERRE:</b> Actividad de finalización</p>	<p>Actividad de cierre: Una vez pintadas sus caras, van a compartir con sus padres, con esto se va observando si se expresan con confianza, seguridad y respeto a sus padres de familia sobre la emoción que en ocasiones hayan sentido y no la han podido expresar y la actitud de escucha y vínculo afectivo de estos al escuchar a sus hijos, luego cada niño compartirá con su papa o mama la emoción con que despertó y el porqué.</p>	<p>Compartir lo realizado</p>		
<p><b>Observaciones:</b></p>			<p>Planeación para la fase de diagnóstico, durante la realización de la planeación la docente en formación va observando.</p>		



**Referencias Bibliográficas:**

Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No.3. Una construcción colectiva por el mejoramiento integral de la gestión educativa. Bogotá; Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.

Tabla 5

Planeación sesión 3

<b>Fecha:</b> II periodo 2021 <b>Lugar:</b> Colegio Integrado Llano Grande Sede D Chocoíta Girón Santander <b>Docente Investigador:</b> Jhojana Figueroa Leal <b>Sesión</b> Nº3		<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>			
		Establecer como la lúdica aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños del Colegio Integrado Llano Grande sede D Chocoíta Girón- Santander.			
		<b>OBJETIVO GENERAL:</b>			
		Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander			
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Tema	Recursos didácticos y materiales
-Identificar las emociones a partir de los talleres pedagógicos.  -Aprender a manejar las emociones de forma adecuada que experimentan en su diario vivir. -Fortalecer los vínculos afectivos entre los niños, niñas y sus familiares.	<b>INICIO:</b> Ambientación Actividad de apertura	La docente en formación inicia con una serie de preguntas a modo de diálogo a los niños, niñas, docente y padres de familia tratando de recordar y observar la forma de expresión hablando con seguridad y confianza, el respeto de sus compañeros al estar alguien hablando, sobre el cuento del encuentro anterior, ¿se acuerdan cual es el personaje del cuento? ¿Cómo se levantó el monstruo de colores? ¿logro solucionar el	Preguntas a modo de diálogo	Expreso mis emociones en la fiesta de colores	Materiales: Vinilos Papel boom Sonidos musicales Lápiz Colores  Recursos didácticos: Fommy de números Anexo 1 <a href="https://image.jimcdn.com/app/cms/image/transf/dimension=2048x2048:format=jpg/path/sa0905e32fda7f570/image/i39e9c6ecf0883a34/version/1585018346/image.jpg">https://image.jimcdn.com/app/cms/image/transf/dimension=2048x2048:format=jpg/path/sa0905e32fda7f570/image/i39e9c6ecf0883a34/version/1585018346/image.jpg</a>

<p>-Potenciar las habilidades sociales logrando establecer su relación con los diferentes entonos</p>		<p>monstruo de colores el lio con el que se levantó? ¿les gustaría levantarse como se levantó el monstruo de colores?</p>			
	<p>DESARROLLO: Actividad de desarrollo</p>	<p>La docente el día anterior se realizara una tangara con fommy de números Anexo 1 del 1 al 5 y en cada número estará el monstruo de colores con su emoción y color respectivo, en el 1 la tristeza, en el 2 la alegría, en el 3 rabia, en el 4 calma, y en el cinco miedo, consistiendo la actividad en que en el número donde caiga el objeto que utilizaran para jugar deberán observar el monstruo, decir que color y emoción es y compartir si desean si alguna vez se han sentido así , evidenciando el modo de expresión al compartir su emoción, participación en el taller, socialización entre pares, junto con la actividad de desarrollo como expresan sus emociones a través de la fiesta de colores</p>	<p>Jugar a la tangara</p>		<p>Recursos visuales: Anexo 2. Invitación</p> <p><a href="https://3.bp.blogspot.com/-jgvoXSaiMzI/WCyDcnLxOmI/AAAAAAAAAEiI/geIbTvfYgk0d7CowGR3PBRPcrq4oJ3lqwCLcB/s640/Imprimibles-Manualidades-Monstruo-de-Colores-By-Mundo-de-Rukkia-26.jpg">https://3.bp.blogspot.com/-jgvoXSaiMzI/WCyDcnLxOmI/AAAAAAAAAEiI/geIbTvfYgk0d7CowGR3PBRPcrq4oJ3lqwCLcB/s640/Imprimibles-Manualidades-Monstruo-de-Colores-By-Mundo-de-Rukkia-26.jpg</a></p> 

		<p>escuchando diferentes sonidos musicales.</p> <p><b>Problema:</b> ¿Qué podemos hacer cuando nuestros amigos no entienden nuestras emociones?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Incorporación del ABP:</b> En esta sesión, los niños pueden enfrentarse a una situación donde un amigo no comprende lo que sienten (por ejemplo, tristeza o miedo). El ABP puede consistir en analizar cómo pueden ayudar a otros a comprender sus emociones o cómo pueden pedir ayuda cuando no se sienten entendidos. A través del juego con los globos y las emociones, los niños discuten</li></ul>			
--	--	---	--	--	--

		<p>formas de comunicar sus emociones de manera efectiva a los demás y resuelven el problema de ser comprendidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resultado esperado:</b> Los niños colaborarán entre ellos para encontrar formas prácticas de compartir y comprender las emociones ajenas, lo cual fomenta la empatía y mejora las relaciones interpersonales.</li> </ul>			
	<p>CIERRE: Actividad de finalización</p>	<p>Para finalizar, el día anterior la docente colocara papel boom en las paredes, enseguida saludo y se les anuncia que el monstruo de colores les envía una invitación con dibujos del él a blanco y negro Anexo 2 y se les muestra y lee, Hola amigos y amigas, soy el monstruo de colores, y los invito a la</p>	<p>Fiesta de colores</p>		

		<p>fiesta de colores en la que van expresen lo que sienten con vinilos al escuchar diferentes sonidos musicales realizando lo que quieran en el papel boom con los colores de mi cuento, y con esto me ayuden a recordar 2 cosas, primero, ¿cómo desperté con mis emociones?, para esto me van dibujar en el centro de la tarjeta como desperté; y segundo me van a recordar cómo deben funcionar mis emociones, coloreando los frascos y monstruos de la invitación.</p> <p>Mientras la realización de la planeación la docente en formación va observando.</p>			
<b>Observaciones:</b>		Planeación para la fase de diagnóstico, durante la realización de la planeación la docente en formación va observando.			
<b>Referencias Bibliográficas:</b>		Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No.3. Una construcción colectiva por el mejoramiento integral de la gestión educativa. Bogotá; Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.			

Tabla 6

Planeación sesión 4

<b>Fecha:</b> II periodo 2021 <b>Lugar:</b> Colegio Integrado Llano Grande Sede D Chocoíta Girón Santander <b>Docente Investigador:</b> Jhojana Figueroa Leal <b>Sesión</b> Nº4			<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>		
			Establecer como la lúdica aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños del Colegio Integrado Llano Grande sede D Chocoíta Girón- Santander.		
			<b>OBJETIVO GENERAL:</b>		
			Potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander		
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Metodología</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tema</b>	<b>Recursos didácticos y materiales</b>

<p>-Identificar las emociones a partir de los talleres pedagógicos.</p> <p>-Aprender a manejar las emociones de forma adecuada que experimentan en su diario vivir.</p> <p>-Fortalecer los vínculos afectivos entre los niños, niñas y sus familiares.</p> <p>- Potenciar las habilidades sociales logrando establecer su relación con los diferentes entornos</p>	<p><b>INICIO:</b> Ambientación Actividad de apertura</p>	<p>Actividad de apertura:</p> <p>Se iniciará con una pregunta del cuento la cuales ¿Quién quería ayudar al monstruo de colores y como quería ayudarlo? ¿les gusta que sus padres les ayuden? ¿les gusta que sus padres les den consejos?</p>	<p>Ronda de preguntas</p>	<p>Comparto mis emociones</p>	<p>Bombas de diferentes colores Marcadores</p> <p>Recursos visuales: Anexo 1 Video que realizara la docente en formación.</p>
	<p><b>DESARROLLO:</b> Actividad de desarrollo</p>	<p>Posterior se les contara que le monstruo de colores les envió un video y se les mostrara ¡Hola! mis monstruos compañeros, hoy es el último día que los veo desde lejos realizando esta linda actividad que les envió, todos van a participar como grupo y compañeros que son en la actividad yo estaré observando desde lejos como se ayudan y juegan entre amigos, se pondrá en el piso globos de diferentes colores y marcadores donde van a dibujar la emoción que cada uno quiera, posterior se van</p>	<p>Video del monstruo de color</p>		

		<p>enumeran del de 1 al 5, formando un grupo los 1, otro grupo los 2, otro los 3 otro los 4, otro los 5, donde cada grupo escoge la emoción que quieren y para esto van a tener de 3 minutos para que entre los grupos se digan que emoción escogió, cada grupo una diferente. Luego cada grupo va a jugar con el globo de la emoción que escogieron sin dejarlo caer, el grupo que primero deje caer el globo elegirá un líder y ese líder compartirá lo que decía el cuento acerca de esa emoción para esto tendrán 2 minutos para elegir quien hablara, y así cada grupo que vaya dejando caer el globo, mientras el grupo habla los demás dejan de jugar y escucharan con atención, con esto se observara la socialización entre pares, el respeto, el vocabulario adecuado.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p><b>Problema:</b> Si un amigo está triste o preocupado, ¿cómo podemos ayudarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Incorporación del ABP:</b> Después de observar la actividad del video y jugar con los globos, se puede presentar el problema de cómo apoyar a un amigo que no sabe cómo manejar sus emociones. Los niños pueden debatir y reflexionar sobre cómo pueden ofrecer apoyo emocional en situaciones difíciles. A través de esta reflexión, ellos mismos encontrarán soluciones a este tipo de</li></ul>			
--	--	---	--	--	--

		<p>problemas, lo que fomenta habilidades para el cuidado emocional mutuo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resultado esperado:</b> Los niños serán capaces de identificar maneras efectivas de ayudar a otros cuando estén experimentando emociones difíciles, lo que también fortalecerá sus vínculos afectivos.</li> </ul>			
	<p><b>CIERRE:</b> Actividad de finalización</p>	<p>Cada niño y niña va a expresar a sus compañeros, docentes y padres de familia como se sintieron compartiendo con sus compañeros, si les gusto la actividad. Al final se les felicitará</p>	<p>Compartir experiencias</p>		

		y agradecerá por la participación que realizaron en grupo como les indico el monstruo de color			
<b>Observaciones:</b>			Planeación para la fase de diagnóstico, durante la realización de la planeación la docente en formación va observando.		
<b>Referencias Bibliográficas:</b>			Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No.3. Una construcción colectiva por el mejoramiento integral de la gestión educativa. Bogotá; Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.		

En la secuencia de actividades propuestas para el desarrollo de la dimensión socioafectiva y ética, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se vincula de manera explícita al integrar el enfoque de resolución de conflictos y toma de decisiones en contextos emocionales. Cada uno de los talleres, en las distintas sesiones, está diseñado para fomentar el pensamiento crítico en los niños respecto a sus emociones y a las relaciones interpersonales, permitiéndoles experimentar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a través de actividades lúdicas.

Por ejemplo, en la primera sesión, los niños identifican y exploran las emociones con el cuento "El monstruo de colores", el cual introduce una problemática: el monstruo no sabe cómo organizar sus emociones. Los niños, al reconocer los colores asociados con las emociones, se enfrentan a la tarea de entender por qué el monstruo siente lo que siente y cómo puede gestionar sus emociones, lo cual es el problema que resuelven. Esta dinámica refleja el enfoque del ABP, donde el aprendizaje se produce a través de la resolución de una situación concreta, que en este caso es la gestión emocional.

Asimismo, en las siguientes sesiones, a medida que los niños se enfrentan a actividades como pintar sus caras para expresar emociones o participar en juegos colaborativos, se les presenta el problema de cómo comunicar sus sentimientos de manera efectiva y respetuosa, tanto con sus compañeros como con sus padres. A lo largo de estas actividades, los niños, junto con los docentes y los padres, colaboran para encontrar soluciones sobre cómo expresar emociones de manera ética y respetuosa en diferentes contextos sociales.

En cuanto a lo ético, el ABP está presente en la toma de decisiones sobre cómo actuar frente a las emociones de los demás. Las actividades lúdicas, como las carreras de sacos o las fiestas de colores, no solo permiten la expresión emocional, sino también la

reflexión sobre el impacto de nuestras acciones en los demás, promoviendo el respeto mutuo y la empatía, principios fundamentales de la ética.

El uso del ABP en esta propuesta permite a los niños desarrollar habilidades socioemocionales al enfrentar problemas reales y aplicar sus conocimientos y emociones para encontrar soluciones adecuadas. Además, fomenta la participación de todos los actores (niños, docentes y padres), lo cual es crucial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y contribuye a la construcción de una comunidad educativa solidaria, ética y con mayor inteligencia emocional.

## **Capítulo VI: Resultados esperados**

## **Capítulo VI: Resultados esperados**

### **6.1. A nivel general**

La propuesta permitirá potenciar a través de la lúdica inmersa en las actividades rectoras la dimensión socioafectiva y ética en los niños de transición del Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander.

### **6.2. A nivel específico**

- La propuesta permitirá a los estudiantes identificar sus emociones a partir de los talleres pedagógicos.
- La propuesta permitirá a los estudiantes aprender a manejar las emociones de forma adecuada que experimentan en su diario vivir.
- La propuesta permitirá el fortalecimiento de los vínculos afectivos entre los niños, niñas y sus familiares.
- La propuesta permitirá potenciar las habilidades sociales de los estudiantes logrando establecer su relación con los diferentes entornos.

### **6.3. A nivel institucional**

El Colegio Integrado Llano Grande Girón -Santander implementará de manera permanente esta propuesta pedagógica como parte de los proyectos de aula para los estudiantes del grado de transición.

**Capítulo VII:**  
**Conclusiones y recomendaciones**

## Capítulo VII: conclusiones y recomendaciones

### 7.1. Conclusiones

De acuerdo con los estudios analizados el desarrollo de las dimensiones socioafectiva y ética en los niños del grado transición no se comprende de la misma manera: existe una preponderancia por la dimensión socioafectiva, mientras que la dimensión ética no se trabaja con la misma intensidad dentro de las propuestas de aula en la ruralidad, no hay suficiente evidencia dentro de los estudios recabados, que traten la dimensión ética. Por su parte, la dimensión socioafectiva se comprende como un pilar para la formación integral en la primera infancia, en tanto que contiene las habilidades sociales, la regulación emocional, cuestiones fundamentales para el desarrollo humano.

En este punto se halló también que la dimensión socioafectiva se comprende como uno de los principales focos de trabajo en la primera infancia por ser esta una etapa de desarrollo en donde las emociones comienzan a manifestarse en la cotidianidad del infante y afectan sus procesos de socialización y los de sus pares.

De otro lado, se reconoció que el juego se aborda como un pretexto de aprendizaje, como una herramienta de mediación pedagógica que permite desarrollar la dimensión socioafectiva de los estudiantes vinculando en este proceso a su entorno familiar y también a su entorno inmediato, de una forma dinámica y significativa. Se introduce en el aula de manera planificada reconociendo las particularidades de los infantes en relación con su contexto y sus necesidades. Se mantiene una diversificación al momento de ejecutarlo en el aula, dependiendo de lo que se requiera los docentes eligen entre una amplia variedad de tipos de juego que van desde los juegos de roles hasta los de razonamiento lógico.

Se comprendió que el juego influye en la expresión de las emociones de los niños en la medida en que se presta como escenario para que ellos aprendan a gestionarlas,

reconocerlas y validarlas en sí mismos y en los demás, de manera espontánea, lo que les permite fortalecer su empatía y sus habilidades sociales, cuestión fundamental para el desarrollo de la inteligencia emocional en un entorno seguro y controlado. Así mismo, se identificó que el juego influye en la autorregulación emocional, puesto que les permite a los infantes enfrentar a desafíos, de modo que les propicia el aprendizaje del control de la frustración, a tomar decisiones y a planificar sus acciones.

En cuanto al primer objetivo específico, encargado de identificar cómo se comprende el desarrollo de las dimensiones socioafectiva y ética en los niños del grado transición, se obtuvo que, en el grado de transición, el desarrollo socioafectivo y ético está estrechamente vinculado al ambiente social que rodea a los infantes, las interacciones con otros niños y adultos, y las actividades que promueven la reflexión sobre sus emociones, comportamientos y valores. Las prácticas lúdicas, al ser una herramienta didáctica poderosa, juegan un papel fundamental en la construcción de estas dimensiones.

En cuanto al segundo objetivo que pretendió reconocer cómo se aborda el juego en relación de los niños del grado transición con sus padres, la revisión documental permitió establecer se aborda como una herramienta clave para fortalecer el vínculo afectivo y fomentar el desarrollo integral de los pequeños. A través del juego, los padres tienen la oportunidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje y socialización de sus hijos, creando momentos de conexión emocional que favorecen la confianza y el afecto mutuo. Los juegos compartidos permiten a los niños experimentar situaciones en las que los padres modelan conductas sociales y éticas, como el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos. Además, el juego se convierte en un espacio en el que los padres pueden observar y entender mejor las necesidades emocionales y cognitivas de sus hijos, brindándoles un apoyo adecuado para su crecimiento.

Así mismo, se halló que el juego promueve el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que, al interactuar en actividades lúdicas, los niños aprenden a expresarse, a escuchar y a negociar con sus padres, lo que refuerza su capacidad para establecer relaciones saludables. De ahí que el juego se convierte en un puente entre el hogar y la escuela, favoreciendo la continuidad del aprendizaje y el refuerzo de valores tanto dentro como fuera del aula.

Finalmente, frente al tercer objetivo encargado de comprender cómo el juego influye en la expresión de las emociones de los niños, se obtuvo que el juego influye de manera significativa en la expresión de las emociones de los niños en etapa de transición, puesto que les brinda un espacio seguro para explorar, reconocer y expresar lo que sienten. Durante el juego, los niños tienen la oportunidad de representar situaciones emocionales que pueden experimentar en su vida cotidiana, como la frustración, la alegría, el miedo o la sorpresa, lo que les ayuda a comprender y manejar sus emociones de una forma natural y accesible. Al interactuar con sus pares o adultos en juegos cooperativos o de rol, los niños aprenden a identificar y expresar sus propios sentimientos, y también se familiarizan con las emociones de los demás, lo que fomenta la empatía. Esto resulta altamente favorable porque a medida que los niños se sienten más cómodos y seguros en el entorno lúdico, su capacidad para expresar sus emociones de manera adecuada se fortalece. El juego no solo les permite exteriorizar sus sentimientos, sino también les ofrece la oportunidad de aprender a interpretar y responder a las emociones de los demás, contribuyendo a su desarrollo emocional y social.

Finalmente, en cuanto a la pregunta de investigación ¿Cómo el juego aporta para potenciar el desarrollo integral en las dimensiones socioafectiva y ética en niños de grado transición? Es posible responder que el juego se consolida como una herramienta

pedagógica esencial para el desarrollo integral de los niños en grado de transición, al potenciar habilidades socioafectivas como la regulación emocional, la empatía y la convivencia, y fomentar valores éticos como el respeto, la honestidad y la responsabilidad, permitiendo vincular en el proceso de aprendizaje a sus familias, diversificando así la posibilidad de que los niños potencien sus habilidades socioafectivas y gocen de un desarrollo más integral.

## **7.2. Recomendaciones**

Se recomienda desarrollar estudios que vinculen la dimensión socioafectiva y la ética, de manera complementaria, para que este tipo de intervenciones en el aula favorezca de una manera más completa la formación integral de los estudiantes en etapa de transición.

Se recomienda propende por la vinculación de los padres de familia en las actividades pedagógicas y didácticas mediadas por el juego para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva y ética, de modo que se logre un proceso formativo saludable para los infantes, quienes se encuentran en una etapa de desarrollo emocional donde los padres de familia desempeñan un rol fundamental.

Se recomienda mantener el interés en desarrollar investigaciones orientadas hacia el desarrollo de las dimensiones socioafectiva y ética en la primera infancia que se ubica en la ruralidad. Es importante que las iniciativas de investigación pedagógica concentren esfuerzos en estos territorios relegados que requieren una mayor concentración de iniciativas para mejorar la calidad de la educación integral en la etapa de transición.

## Referencias

- Arcos. (2018). *Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia* .  
Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Blanco, & González. (2019). *Un mundo de emociones. Propuesta para potenciar las competencias socio afectivas en niños y niñas de 15 meses a 10 años en Foskids*.  
Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Britton, Lesley. (2017). *Jugar y Aprender con el Metodo Montessori*. Editorial Paidós.  
Obtenido de Jugar y Aprender con el Metodo Montessori:  
[https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36433\\_jugar\\_y\\_aprender\\_con\\_el\\_metodo\\_montessori.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf)
- Choez. (2017). *La Lúdica en el Desarrollo Personal y Social en Niños y Niñas de Educación Inicial* . Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.
- Cifuentes, D. (2015). *DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO PRIMERA INFANCIA*.  
Obtenido de DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO PRIMERA INFANCIA:  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1870/Desarrollo%20Socio-Afectivo.%20Primera%20Infancia.pdf?sequence=1>
- Congreso de la República de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016*. CNR.
- Cuervo, Á. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 111-112.
- Denzin, & Lincoln. (2005). *Manual de investigación cualitativa*. Sage.
- Erikson, E. (1950). *Childhood and Society*. W. W. Norton & Company.
- Fernández dominguez, M. R., Palomero Pescador, J. E., & Tervel Melero, M. P. (2009). El desarrollo socio afectivo en la formación inicial de los maestros. *Revista*

- electronica interuniversitaria de formación inicial de los Maestros. Vol 12, num 1, 33-50.*
- Galarcio, Mejía, & Porras. (2018). *Incidencia de la Lúdica Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza En El grado Transición De La Institución Educativa Rural La Trinidad Del Municipio de Arboletes*. Corporación Uniminuto.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Hoyos, Monsalve, & Velasco. (2018). *La dimensión socioafectiva: un desafío formativo permanente para la institución educativa*. Universidad Pontificia Bolivariana.
- ICBF. (2024). *Programas especializados y otras estrategias*. Obtenido de ICBF: <https://www.icbf.gov.co/>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2018). *Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018-2030*. ICBF.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2021). *Desarrollo integral*. ICBF.
- Londoño, M., Álvarez, G., & Rodríguez. (2018). *Influencia de la Lúdica en el Desarrollo de las dimensiones del ser, de los niños y las niñas en la Corporación Educativa y Cultural Jesús Amigo del municipio de Medellín*. Corporación Uniminuto.
- Malaguzzi, L. (1993). *Por una educación basada en las relaciones. Las cien lenguas de los niños: el enfoque de Reggio Emilia en la educación de la primera infancia*.
- Marín, G. J. (2012). *Investigar en educación y pedagogía. Sus fundamentos Epistemológicos y Metodológicos*. Bogota: Magisterio.
- Paredes, T., & Toapanta Saquina. (2017). *La lúdica y su importancia en el desarrollo socio-afectivo*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Piaget. (1952). *Los orígenes de la inteligencia en los niños*. Press.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company.
- Saracho, & Spodek. (2007). *Contemporary perspectives on social learning in early childhood education*. Information Age Publishing.
- Serie de Lineamientos Curriculares. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Serie de Lineamientos Curriculares Preescolar:  
[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf)
- Tamayo, M. (1999). *Modulo 2: La Investigación. Serie Aprender a Investigar*. Bogota: ICFES.
- Tancara. (1987). *El dato empírico en investigaciones sociales. Consideraciones Teóricas*. . Temas Sociales ( La Paz ).
- UNESCO. (2002). *Atención y educación de la primera infancia: directrices curriculares*. Publicaciones de la UNESCO.
- Vygotsky. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

## Anexos

### Anexo 1 Fichas RAE

#### Estudio 1

<b>Título</b>	Incidencia de la Lúdica Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza En El grado Transición De La Institución Educativa Rural La Trinidad Del Municipio de Arboletes
<b>Autor</b>	Galarcio Luna, Mejía Montes, Porras Romana
<b>Año</b>	2018
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2018
<b>Tema</b>	Impacto de la lúdica en el aprendizaje y motivación en el grado transición
<b>Palabras clave</b>	Lúdica, estrategia didáctica, aprendizaje, transición, enseñanza
<b>Objetivos</b>	Analizar la incidencia de la lúdica como estrategia de enseñanza en el grado transición.
<b>Descripción y contenidos</b>	El estudio explora cómo las actividades lúdico-pedagógicas pueden mejorar el aprendizaje y motivación en niños de grado transición, examinando las dimensiones del ser humano en el proceso educativo.
<b>Diseño metodológico</b>	Enfoque mixto, basado en la investigación acción, con una muestra de 28 niños.
<b>Instrumentos</b>	Observación no participativa y entrevistas.
<b>Resultados y conclusiones</b>	El uso del juego como estrategia didáctica enfrenta desafíos como espacios reducidos, entornos inadecuados y condiciones climáticas desfavorables.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Considera factores climáticos y su impacto en la implementación del juego en zonas rurales.

## Estudio 2

<b>Título</b>	Un mundo de emociones
<b>Autor</b>	González y Caballero
<b>Año</b>	2019
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2019
<b>Tema</b>	Desarrollo emocional a través de actividades rectoras en la educación infantil
<b>Palabras clave</b>	Emociones, desarrollo emocional, educación infantil, Montessori, inteligencias múltiples
<b>Objetivos</b>	Potenciar el desarrollo emocional de los niños a través de actividades rectoras en la educación infantil.
<b>Descripción y contenidos</b>	El estudio aplica principios del método Montessori y la teoría de inteligencias múltiples para desarrollar habilidades sociales, vínculos afectivos y regulación emocional en niños a través del juego, el arte y la literatura.
<b>Diseño metodológico</b>	Enfoque cualitativo, descriptivo e interpretativo, investigación fenomenológico-hermenéutica, con técnica de observación.
<b>Instrumentos</b>	Observación.
<b>Resultados y conclusiones</b>	Las actividades rectoras enriquecen el aprendizaje, mejoran habilidades sociales, y fortalecen vínculos afectivos y la regulación emocional.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Integra arte y literatura en el juego para el desarrollo integral de estudiantes en sus relaciones intra e interpersonales.

## Estudio 3

<b>Título</b>	La dimensión socioafectiva: un desafío formativo permanente para la institución educativa
<b>Autor</b>	Hoyos, Monsalve y Velasco
<b>Año</b>	2018
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2018
<b>Tema</b>	Desarrollo de la dimensión socioafectiva en estudiantes de cuarto grado
<b>Palabras clave</b>	Dimensión socioafectiva, relaciones interpersonales, convivencia escolar, educación primaria
<b>Objetivos</b>	Identificar estrategias metodológicas que favorecen el desarrollo socioafectivo en estudiantes de 4° de primaria.
<b>Descripción y contenidos</b>	Estudio de las expresiones de intolerancia y agresión en estudiantes de 4° grado, con un enfoque en mejorar la convivencia escolar y el control de emociones.
<b>Diseño metodológico</b>	Investigación-acción con técnica de observación participante.
<b>Instrumentos</b>	Observación participante.
<b>Resultados y conclusiones</b>	La dimensión socioafectiva es esencial para mejorar la convivencia y las relaciones en el entorno escolar.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Aborda los tratos indecorosos como punto de partida para transformar relaciones y fortalecer la dimensión socioafectiva.

## Estudio 4

<b>Título</b>	Influencia de la Lúdica en el Desarrollo de las dimensiones del ser, de los niños en la Corporación Educativa y Cultural Jesús Amigo del municipio de Medellín
<b>Autor</b>	Madrigal et al.
<b>Año</b>	2018
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2018
<b>Tema</b>	Influencia de la lúdica en el desarrollo integral de niños en prejardín y jardín
<b>Palabras clave</b>	Lúdica, desarrollo integral, dimensiones del ser, prejardín, jardín
<b>Objetivos</b>	Determinar la influencia de la lúdica en el desarrollo de las dimensiones del ser en niños de prejardín y jardín.
<b>Descripción y contenidos</b>	Investigación centrada en la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales y académicas en niños de prejardín y jardín, considerando el impacto de las condiciones económicas familiares.
<b>Diseño metodológico</b>	Enfoque cualitativo, investigación formativa.
<b>Instrumentos</b>	Observación y entrevistas.
<b>Resultados y conclusiones</b>	La falta de promoción del trabajo en grupo y la limitación en el uso de materiales lúdicos afecta el aprendizaje y desarrollo de los niños.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Resalta la importancia del trabajo en grupo y la influencia de las condiciones económicas en la participación educativa.

## Estudio 5

<b>Título</b>	El Juego y el Desarrollo Socioafectivo en Escuelas Rurales
<b>Autor</b>	Smith
<b>Año</b>	2020
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2020
<b>Tema</b>	Impacto del juego en el desarrollo socioafectivo en escuelas rurales
<b>Palabras clave</b>	Juego, desarrollo socioafectivo, socialización, escuelas rurales
<b>Objetivos</b>	Evaluar la influencia del juego en la socialización y desarrollo de habilidades socioafectivas en niños de escuelas rurales.
<b>Descripción y contenidos</b>	Estudio de caso sobre cómo el juego puede mejorar las habilidades sociales, empatía y cooperación en niños de escuelas rurales, donde las oportunidades de socialización son limitadas.
<b>Diseño metodológico</b>	Estudio de caso, observación de interacciones durante actividades lúdicas.
<b>Instrumentos</b>	Observación.
<b>Resultados y conclusiones</b>	El juego estructurado mejora significativamente las habilidades sociales y la capacidad para resolver conflictos en niños.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Resalta la importancia de integrar el juego en el currículo de escuelas rurales para un desarrollo socioafectivo saludable.

## Estudio 6

<b>Título</b>	Desarrollo Ético a través del Juego en la Primera Infancia
<b>Autor</b>	Martínez
<b>Año</b>	2019
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2019
<b>Tema</b>	Impacto del juego en el desarrollo ético en la primera infancia en zonas rurales
<b>Palabras clave</b>	Juego, desarrollo ético, valores, primera infancia, zonas rurales
<b>Objetivos</b>	Explorar el impacto del juego en el desarrollo ético y la enseñanza de valores en niños de zonas rurales.
<b>Descripción y contenidos</b>	Investigación sobre cómo el juego puede ser un medio eficaz para la educación en valores éticos como respeto, honestidad y responsabilidad en niños de zonas rurales.
<b>Diseño metodológico</b>	Observación participante, juegos diseñados para enseñar valores éticos.
<b>Instrumentos</b>	Observación.
<b>Resultados y conclusiones</b>	Los juegos diseñados con un enfoque ético mejoran la comprensión y aplicación de valores en la vida diaria de los niños.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Demuestra cómo diferentes tipos de juego pueden fortalecer valores específicos y mejorar la conducta de los estudiantes.

<b>Título</b>	El juego como factor de convivencia y desarrollo humano para niñas, niños y adolescentes en contextos comunitarios
<b>Autor</b>	Sabalza
<b>Año</b>	2021
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2021
<b>Tema</b>	Impacto del juego en la convivencia y desarrollo comunitario en contextos vulnerables
<b>Palabras clave</b>	Juego, convivencia, desarrollo humano, contextos comunitarios, vulnerabilidad
<b>Objetivos</b>	Analizar cómo la metodología de juego de la Corporación Juego y Niñez apoya el desarrollo comunitario y la convivencia en contextos vulnerables.
<b>Descripción y contenidos</b>	Sistematización de experiencias en Bogotá, Villavicencio y Pasto sobre cómo el juego contribuye a la convivencia, desarrollo de habilidades socioemocionales y fortalecimiento del tejido social.
<b>Diseño metodológico</b>	Sistematización de experiencias, construcción de instrumentos propios, reflexión crítica.
<b>Instrumentos</b>	Observación, entrevistas, talleres de juego.
<b>Resultados y conclusiones</b>	El juego mejora la convivencia, fomenta la autoestima, y potencia habilidades socioemocionales en niñas, niños y adolescentes, promoviendo la construcción del tejido social.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Aporta a la comprensión de cómo el juego puede ser una herramienta para mejorar la convivencia en contextos de vulnerabilidad.

<b>Título</b>	El juego, la dimensión socioafectiva y emociones de los niños de la Fundación Posada Moisés
<b>Autor</b>	Mejía et al.
<b>Año</b>	2019
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2019
<b>Tema</b>	Impacto del juego en el desarrollo socioafectivo y emocional de niños en situación de vulnerabilidad.
<b>Palabras Clave</b>	Juego, emociones, dimensión socioafectiva, vulnerabilidad social, convivencia.
<b>Objetivos</b>	Identificar el papel del juego en el desarrollo socioafectivo y emocional de niños en la Fundación Posada Moisés.
<b>Descripción y Contenidos</b>	Estudio enfocado en cómo el juego influye en la capacidad de los niños para reconocer y gestionar sus emociones, mejorando su desarrollo integral y convivencia.
<b>Diseño Metodológico</b>	Cualitativo con implementación de actividades lúdico-didácticas, observaciones, y entrevistas.
<b>Instrumentos</b>	Observaciones, entrevistas pre y post intervención.
<b>Resultados y Conclusiones</b>	El juego tuvo un impacto positivo significativo en el desarrollo emocional y socioafectivo de los niños, mejorando la gestión de emociones y relaciones interpersonales.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Reafirma la importancia del juego como herramienta educativa en contextos de vulnerabilidad, destacando su efectividad en el desarrollo integral de los niños.

<b>Título</b>	Juego y formación: una mirada hermenéutica a la escuela
<b>Autor</b>	Rondón
<b>Año</b>	2023
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2023
<b>Tema</b>	Reinterpretación del papel del juego en la educación desde una perspectiva hermenéutica.
<b>Palabras Clave</b>	Juego, formación, hermenéutica, educación, desarrollo integral.
<b>Objetivos</b>	Interpretar la relación entre el juego y la formación en la escuela, descubriendo claves pedagógicas para reintegrar el juego en la educación.
<b>Descripción y Contenidos</b>	Analiza la desconexión entre el juego y la formación educativa, proponiendo un enfoque hermenéutico para reintegrar el juego como componente esencial de la formación humana.
<b>Diseño Metodológico</b>	Metodología hermenéutica analógica, aplicando teorías de autores relevantes para contextualizar la relación entre juego y formación.
<b>Instrumentos</b>	Análisis teórico, esquemas interpretativos.
<b>Resultados y Conclusiones</b>	El juego es una herramienta pedagógica fundamental que favorece el desarrollo creativo, social y emocional, y debe ser reintegrado como componente esencial de la formación educativa.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Aboga por una reevaluación del papel del juego en la educación, destacando su importancia para la formación integral de los estudiantes.

<b>Título</b>	El juego y su incidencia en la convivencia escolar
<b>Autor</b>	Peña et al.
<b>Año</b>	2015
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2015
<b>Tema</b>	Uso del juego como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar.
<b>Palabras Clave</b>	Juego, convivencia escolar, conflicto, relaciones interpersonales, pedagogía.
<b>Objetivos</b>	Explorar la lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer las relaciones interpersonales y mejorar la convivencia escolar.
<b>Descripción y Contenidos</b>	Estudio de cómo el juego puede resolver conflictos y mejorar las relaciones entre estudiantes en un contexto escolar rural.
<b>Diseño Metodológico</b>	Cualitativo, con un enfoque de investigación acción-participativa (IAP), desarrollada en tres fases.
<b>Instrumentos</b>	Observaciones, entrevistas, talleres de juego.
<b>Resultados y Conclusiones</b>	El uso del juego como herramienta pedagógica mejora las relaciones interpersonales y contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Ofrece un aporte fundamental para comprender el juego como una herramienta crucial para mejorar el comportamiento y convivencia en el aula.

<b>Título</b>	La Lógica del Juego en la Enseñanza de los Valores Fundamentada en el Programa de Filosofía para Niños
<b>Autor</b>	Álvaro
<b>Año</b>	s.f.
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	Sin Fecha
<b>Tema</b>	Enseñanza de valores a través del juego en escuelas rurales.
<b>Palabras Clave</b>	Juego, enseñanza de valores, filosofía para niños, educación rural.
<b>Objetivos</b>	Mejorar el pensamiento crítico y enseñanza de valores en niños rurales mediante el juego, basado en el programa de filosofía para niños.
<b>Descripción y Contenidos</b>	Estudio sobre la incorporación del juego en la enseñanza de valores en escuelas rurales, usando la filosofía para niños como base teórica.
<b>Diseño Metodológico</b>	Cualitativo, investigación aplicada, centrada en análisis de prácticas pedagógicas y evaluación de la integración del juego.
<b>Instrumentos</b>	Observación, entrevistas, diagnóstico del nivel de interiorización de valores.
<b>Resultados y Conclusiones</b>	El juego, combinado con el programa de filosofía para niños, es eficaz para la enseñanza de valores, promoviendo un ambiente educativo dinámico y reflexivo.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Proporciona una alternativa innovadora para la enseñanza de valores en contextos rurales, resaltando la importancia del juego como herramienta pedagógica.

<b>Título</b>	La Lúdica en el Desarrollo Personal y Social en Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla
<b>Autor</b>	Choez
<b>Año</b>	2017
<b>País</b>	Ecuador
<b>Fecha</b>	2017
<b>Tema</b>	Impacto de la lúdica en el desarrollo personal y social en educación inicial
<b>Palabras Clave</b>	Lúdica, desarrollo personal, desarrollo social, educación inicial, convivencia, curiosidad
<b>Objetivos</b>	Analizar el impacto de la lúdica en el desarrollo personal y social de los niños de educación inicial
<b>Descripción y Contenidos</b>	El estudio analiza la importancia de la lúdica en la educación inicial, destacando la necesidad de ambientes estimulantes para fomentar el desarrollo personal y social de los niños.
<b>Diseño Metodológico</b>	Enfoque mixto de corte explicativo, método cuasi experimental
<b>Instrumentos</b>	Observaciones, entrevistas, análisis de convivencia
<b>Resultados y Conclusiones</b>	La implementación de actividades lúdicas contribuyó significativamente al desarrollo personal y social de los niños, mejorando su convivencia y fomentando un ambiente educativo estimulante.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Este estudio se elige por su contribución significativa en destacar la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial.

<b>Título</b>	Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia
<b>Autor</b>	Arcos
<b>Año</b>	2018
<b>País</b>	Desconocido
<b>Fecha</b>	2018
<b>Tema</b>	Teorías del desarrollo socio afectivo en la infancia
<b>Palabras Clave</b>	Desarrollo infantil, habilidades socio afectivas, teorías del desarrollo, bienestar emocional
<b>Objetivos</b>	Abordar diversas teorías del desarrollo infantil desde una perspectiva psicológica y destacar la importancia de las habilidades socio afectivas.
<b>Descripción y Contenidos</b>	El estudio analiza teorías de desarrollo infantil, citando a autores como Piaget, Freud, Vygotsky, y otros, para destacar la relevancia de las habilidades socioafectivas.
<b>Diseño Metodológico</b>	Revisión teórica
<b>Instrumentos</b>	Análisis de teorías psicológicas
<b>Resultados y Conclusiones</b>	Las habilidades socioafectivas son cruciales para el desarrollo integral de los niños y pueden tener un impacto significativo en su vida adulta.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Este estudio se elige por proporcionar un marco teórico sólido que orienta la implementación de intervenciones para promover el bienestar emocional en la infancia.

<b>Título</b>	Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales
<b>Autor</b>	Ardila
<b>Año</b>	2022
<b>País</b>	Colombia
<b>Fecha</b>	2022
<b>Tema</b>	Juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo sociocultural en contextos rurales
<b>Palabras Clave</b>	Juegos tradicionales, desarrollo sociocultural, educación rural, identidad cultural, investigación-acción
<b>Objetivos</b>	Establecer el aporte de los juegos tradicionales al desarrollo sociocultural de los estudiantes en un contexto educativo rural.
<b>Descripción y Contenidos</b>	El estudio explora cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo sociocultural en un entorno educativo rural, destacando su valor pedagógico y cultural.
<b>Diseño Metodológico</b>	Enfoque cualitativo, paradigma hermenéutico, modelo de investigación-acción
<b>Instrumentos</b>	Entrevistas semiestructuradas, cartografía social, talleres de memoria
<b>Resultados y Conclusiones</b>	Los juegos tradicionales se convirtieron en un recurso dinámico para el desarrollo sociocultural de los estudiantes, fortaleciendo su identidad cultural.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Este estudio se elige por demostrar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo sociocultural en contextos rurales, resaltando su valor educativo y cultural.

<b>Título</b>	La lúdica y su importancia en el desarrollo socioafectivo
<b>Autor</b>	Toapanta Paredes y Toapanta Saquina
<b>Año</b>	2017
<b>País</b>	Ecuador
<b>Fecha</b>	2017
<b>Tema</b>	Impacto de la lúdica en el desarrollo socioafectivo en educación inicial
<b>Palabras Clave</b>	Lúdica, desarrollo socioafectivo, educación inicial, habilidades sociales, juego didáctico
<b>Objetivos</b>	Diagnosticar el uso de actividades lúdicas para potenciar las habilidades socioafectivas en niños de educación inicial.
<b>Descripción y Contenidos</b>	El estudio diagnostica cómo las actividades lúdicas pueden mejorar las habilidades socioafectivas en niños de educación inicial, destacando la importancia del juego didáctico.
<b>Diseño Metodológico</b>	Enfoque mixto
<b>Instrumentos</b>	Encuestas, entrevistas, observaciones
<b>Resultados y Conclusiones</b>	Las actividades lúdicas, como el juego didáctico, son valiosas para enseñar habilidades sociales y mejorar la calidad educativa.
<b>Razón por la que se elige el estudio</b>	Este estudio se elige por su enfoque en la lúdica como herramienta para potenciar habilidades socioafectivas en la educación inicial, mejorando la planificación docente.

## Anexo 2 Matriz interpretativa

Categoría de Análisis	Descripción	Autores/Enfoques Principales	Aspectos Clave	Subcategorías
<b>Primera infancia y la educación inicial</b>	Período desde el nacimiento hasta los seis años, marcado por un desarrollo integral en todas las áreas. La educación inicial incluye prácticas pedagógicas que fomentan este desarrollo.	Saracho y Spodek (2007); Piaget (1952); Vygotsky (1978); Malaguzzi (1993); Kamii y DeVries (1993)	Desarrollo físico, cognitivo, emocional y social; importancia del entorno y la educación en el desarrollo temprano.	- Juegos y actividades pedagógicas - Influencia del entorno familiar y social
<b>Desarrollo humano</b>	Proceso de transformación influenciado por la herencia genética y el entorno, que incluye una interacción entre lo innato y lo adquirido.	Cifuentes (2015)	Interacción entre factores genéticos y ambientales; importancia de la cultura, el grupo social y el contexto histórico en el desarrollo.	- Influencia del entorno - Etapas del desarrollo humano
<b>Dimensión socioafectiva</b>	Comprende la inteligencia interpersonal e intrapersonal, destacando la inteligencia emocional y su importancia en el éxito personal y social.	Gardner (1983); Goleman (1995)	Autoconciencia, control emocional, empatía, automotivación; inteligencia emocional como factor clave para el éxito.	- Inteligencia emocional - Inteligencia interpersonal - Habilidades sociales
<b>Desarrollo socioafectivo</b>	Influencia del entorno familiar y social en la socialización y el control emocional de los niños.	Cuervo (2010); Sánchez et al., (2001)	Rol de la familia y la socialización en la formación de la identidad y adaptación social; impacto de los contextos culturales y socioeconómicos.	- Socialización - Influencia familiar - Identidad y adaptación social
<b>Desarrollo socioafectivo en la primera infancia y en la educación inicial</b>	Enfocado en la regulación emocional y la participación de las familias en la educación formal y emocional de los niños.	Cifuentes (2015); Fernández et al., (2009)	Importancia de la interacción social y familiar; necesidad de una educación integral para la formación ética y moral.	- Participación familiar - Educación formal y emocional - Regulación emocional
<b>Objetivos del Desarrollo Socioafectivo en la primera infancia</b>	Busca promover la gestión emocional, la empatía, la resolución de conflictos y la formación de relaciones positivas.	Cifuentes (2015)	Fomento del desarrollo personal y social; énfasis en la empatía y la resolución de conflictos emocionales.	- Gestión emocional - Resolución de conflictos - Fomento de la empatía
<b>Desarrollo socioafectivo en el sistema</b>	Promueve la expresión emocional y la toma de decisiones en un ambiente de respeto y	Ministerio de Educación (s.f.)	Expresión emocional, toma de decisiones, juego como centro del aprendizaje.	- Juego y aprendizaje - Toma de decisiones

Categoría de Análisis	Descripción	Autores/Enfoques Principales	Aspectos Clave	Subcategorías
<b>educativo colombiano</b>	cooperación, integrando el juego como herramienta clave.			- Ambiente de respeto y cooperación
<b>Perspectiva de María Montessori</b>	Etapas de desarrollo que incluyen la mente absorbente, la adquisición de la cultura y la independencia, con énfasis en un aprendizaje autónomo.	Montessori (Britton y Lesley, 2017)	Etapas de desarrollo infantil; importancia de un entorno educativo que respete el ritmo natural del niño.	-Independencia en el aprendizaje - Entorno educativo apropiado