



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA  
Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

Manuscrito Recepcional  
Programa de Profundización en Desarrollo Humano y  
Educativo.

*“La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la  
inteligencia emocional en la población infantil.”*

investigación teórica

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

Medina Gómez Laura Haydeé.

Director: MTRA. Alejandra Pamela Saldaña Badillo.

Dictaminador: Lic. Judith Rivera Baños.



Los Reyes Iztacala Tlalne pantla, Estado de México, a 29 de mayo, 2020



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **AGRADECIMIENTO**

En el transcurso de este viaje, existieron muchas personas que influyeron directa o indirectamente para llegar justo a este momento, donde culmina una etapa y empieza otra. A todas esas personas gracias, pero especialmente agradezco a mi **FAMILIA** sin su apoyo, amor y comprensión yo no lo hubiera logrado. Gracias **Mamá** por tu amor incondicional, por impulsarme a luchar por mis sueños, por enseñarme que no importa que tan complicado sea el camino siempre debemos dar lo mejor de uno, que rendirse no es una opción y que todos los días podemos ser una mejor versión de nosotros mismos. A ti **Papá** gracias por enseñarme que con dedicación, constancia y perseverancia todo lo puedo lograr.

A mis **Hermanos** que son mi ejemplo a seguir de fortaleza, nobleza y compañía, les agradezco no solo por estar presentes aportando felicidad, locura y buenas cosas a mi vida, sino por ser mis cimientos más fuertes.

Por último, pero no menos importante, dedico este trabajo a **Don Güero**, siempre tan entusiasta, no había día que no me preguntara ¿cuánto me faltaba para culminar la carrera?, no es como lo imagine, pero siempre lo quise hacer partícipe de este momento, gracias por enseñarme que hay que vivir al máximo a pesar de las adversidades, siempre hay manera de disfrutar y gozar de la vida.

Cada uno de ustedes hace que yo sea una mejor persona.

**¡Los amo!**

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>1.0. ¿Qué son las emociones?.....</b>	<b>5</b>
<b>2.0. Inteligencia emocional.....</b>	<b>7</b>
2.1. ¿Qué es la inteligencia emocional?.....	7
2.2. Componentes.....	8
2.3. ¿Cómo abordar el tema ante la población infantil?.....	9
<b>3.0. Actividades lúdicas en la población infantil</b>	
3.1. ¿Qué son las actividades lúdicas.....	10
3.2. Teorías sobre el juego.....	11
3.3. ¿Por qué implementarlas?.....	12
3.4. ¿Todos los juegos son iguales?.....	14
3.5. Tipos de juego.....	14
3.5.1 Juego sensomotor.....	14
3.5.2 Juego simbólico o representativo.....	14
3.5.3 Juego sujetos a reglas.....	14
3.6. Características del juego.....	14
3.7. ¿Cuándo y dónde implementarlos?.....	15
3.8. Aspectos relevantes para la utilización de actividades lúdicas.....	15
<b>4.0 Inteligencia Emocional (IE) y actividades lúdicas</b>	
4.1 IE y Juego sensomotor.....	17
4.1.1 IE y música.....	17
4.1.2 IE y danza.....	18
4.1.3 IE y Artes plásticas.....	18
4.2 IE y Juego simbólico o representativo.....	19
4.3 IE y Juego sujeto a reglas.....	19
4.3.1 IE y clases de educación física.....	19
<b>5.0 Propuesta.....</b>	<b>20</b>
<b>6.0 Conclusiones.....</b>	<b>23</b>
<b>7.0 Futuras líneas de investigación.....</b>	<b>26</b>
<b>8.0 Referencias bibliográficas.....</b>	<b>27</b>

## **Introducción**

Vivimos en una sociedad que está inmersa en diversos y variados problemas sociales, De acuerdo con Extremera y Fernández (2004, citado en Figueroa 2017), resaltan que el déficit de la inteligencia emocional detona la aparición de problemas conductuales que merman las relaciones interpersonales y afecta el bienestar psicológico. Este problema con más frecuencia está aquejando a nuestra población infantil que se ve sumergida en constantes problemas emocionales y por ende la mayoría del tiempo se encuentra en constante vulnerabilidad. Este tipo de problemas hay que solucionarlos desde edades tempranas, ya que de lo contrario las consecuencias pueden ser severas para el individuo, por ello es necesario que en este proceso se involucren los padres de familia, así como las autoridades educativas de cada plantel y que todos asuman su responsabilidad en vez de declinarlas.

El tema emocional dentro del aula en los últimos años ha adquirido mayor importancia, es por ello que las autoridades educativas han implementado diversas normas para mejorar o desarrollar la inteligencia emocional en los alumnos, de acuerdo a la Nueva Escuela Mexicana de la Secretaría de Educación Pública (2020), se amplió la necesidad e importancia de que en los programas de estudio se desarrolle la área personal y social, que favorezca la educación socioemocional, reforzando los valores para una convivencia armónica y en paz.

Aunado a eso se ha demostrado mediante distintas investigaciones e intervenciones, tal es el caso de; Ulloa Velastegui (2015), Hinojosa (2018) & Culqui, Chala, Panchi Culqui, J. C., Panchi Culqui, R. C., & Villavicencio (2019), solo por mencionar algunos, que las actividades lúdicas son un gran parteaguas para desarrollar la inteligencia emocional no solo en la población infantil, pero lamentablemente esta estrategia no ha sido explotada como se debería, existen diversos factores por los cuales esto sucede, entre las que destacan la falta de información, porque se tienen una idea errónea de la definición de “lúdico”, al mismo tiempo la poca preparación y las habilidades de algunos docentes al momento de implementarlas son deficientes para su óptimo beneficio.

Por tal motivo, la siguiente investigación tiene el propósito de identificar la importancia de implementar actividades lúdicas como estrategia para fortalecer y desarrollar la inteligencia emocional en la población infantil.

Son muchos los problemas que están afectando a nuestro país, lamentablemente muchos de ellos han alcanzado a la población infantil. De acuerdo con la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico 2018 (OCDE), México ocupa el primer lugar a nivel internacional en casos de bullying en educación básica, este problema afecta a 18 millones 781 mil 875 alumnos de primaria y secundaria, así mismo en el 2019 la Organización Mundial de la Salud (OMS), señaló que el suicidio es la segunda causa de muerte en personas de entre 10 a 24 años de edad y que para el 2020 la depresión infantil estará en primer lugar en trastornos mentales. Aunado a eso en los últimos 3 años México ha sido testigo de varios casos de tiroteos dentro de las instituciones educativas, donde la mayoría de ellos fueron realizados por alumnos. No hay una causa específica, la cual detone todos estos conflictos, pero una alternativa de prevención es la enseñanza y el desarrollo de la inteligencia emocional (IE) a temprana edad. La IE consiste en reconocer nuestras propias emociones, regularlas y utilizarlas para nuestro propio beneficio.

El desarrollo de la IE en el ámbito educativo cada día cobra más fuerza y más relevancia, no solo para mejorar el aprendizaje, sino también para el desarrollo humano de los alumnos. Abordar este tema con la población infantil suele ser complejo y más por las características de esta última, afortunadamente existen estrategias lúdicas que pueden facilitar su desarrollo y comprensión.

### ***Marco Teórico***

#### **1.0. ¿Qué son las emociones?**

Es de suma importancia comprender qué son las emociones; de acuerdo con Andreu (2017), las emociones son aquellos mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante situaciones inesperadas, son impulsos que nos permiten actuar ante diferentes circunstancias de nuestra vida. Gracias a la reacción emocional nuestro cuerpo y nuestra mente se prepara automáticamente e involuntariamente para responder a la situación de la mejor manera posible, el

miedo por ejemplo tonifica nuestros músculos para correr con más fuerza y enfoca nuestra mente exclusivamente a las vías de escape, excluyendo todo lo demás. Por otra parte para Goleman (1995), las emociones son sentimientos y pensamientos que se forman a partir del estado biológico y psicológico de una persona. En cambio para Bisquerra (2000), establece que las emociones son un estado complejo del organismo, que se caracteriza por la excitación o perturbación. Dichas emociones son respuestas a un acontecimiento interno o externo.

Por lo tanto las emociones son un proceso que nos ayudan a adaptarnos al entorno en el que nos desenvolvemos. Cada individuo experimenta una emoción de manera diferente, dependiendo de sus experiencias, aprendizaje, entre otros. Unas pueden ser aprendidas por experiencia propia como la frustración, pero casi siempre se aprende por observación de su entorno, de ahí la importancia de los padres y profesores sean modelos ante sus hijos y alumnos.

Las emociones se clasifican de maneras diferentes, dependiendo del autor, de acuerdo con Salovey y Mayer (1990), existen seis emociones básicas; el miedo, la sorpresa, la aversión, la ira, la alegría y la tristeza. A esta misma clasificación Goleman (1995) le agrego dos emociones primarias más; el amor y la vergüenza, aunado a eso este mismo autor estableció que de cada una de las emociones básicas se desprenden otras emociones nombradas secundarias. Por otra parte Bisquerra (2000), las clasifica en positivas, negativas, ambiguas y estéticas. Las emociones positivas se caracterizan por ser agradables, proporcionan disfrute y bienestar; amor, felicidad, alegría, mientras que las negativas se experimentan ante situaciones que son consideradas como una amenaza; ira, miedo, ansiedad, estrés, tristeza, vergüenza, aversión, a su vez las ambiguas son aquellas emociones neutras que nos hacen sentir bien o mal dependiendo el caso; sorpresa, esperanza, compasión y por último las estéticas son la respuesta emocional ante la belleza, ya sea un paisaje, una pintura, fotografía, puesta de sol, una cara atractiva, un vestido bonito, etc. No existen emociones malas, al contrario todas son buenas, la única diferencia es que unas nos hacen sentir bien y algunas otras nos hacen sentir mal. Por esta razón es que son denominadas

positivas y negativas en función de cómo las dirigimos y si nos aportan o no bienestar.

Cuando hablamos de las emociones es inevitable no asociarlo con el cerebro humano es el órgano que genera, interpreta e integra las emociones. De las más de 80,000 millones neuronas que tenemos, afirma Calixto (S/f), que no todas están involucradas en el proceso emotivo. El cerebro cuenta con el sistema límbico que es un conjunto de estructuras del encéfalo que están conectadas entre sí y que específicamente ayuda a entender una emoción. Cuando sentimos una emoción se activan otras áreas cerebrales relacionadas con la liberación de dopamina. Si dicha liberación sucede de manera inesperada y abrupta, la conducta se relaciona con procesos negativos como; la ira, enojo o furia; en cambio, si la liberación de dopamina es lenta y gradual, entonces las emociones que se generan son motivación, felicidad o llanto.

Desde el punto de vista de Calixto (s/f) la emoción atrapa al cerebro, cuando aumenta la actividad en las estructuras límbicas va disminuyendo la lógica, la congruencia y al mismo tiempo disminuye la función de la parte más inteligente de nuestro cerebro. Conforme más emocionados estamos, somos menos racionales, obedecemos cada vez menos las reglas sociales y nos convertimos en individuos irreflexivos.

## ***2.0. Inteligencia emocional***

### **2.1 ¿Qué es la inteligencia emocional?**

El término de inteligencia emocional (IE) fue propuesto en 1995, por Goleman, quien la define como; La capacidad de motivarnos a nosotros mismos a pesar de las frustraciones, de controlar los impulsos, de regular los estados de ánimo, de evita que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales. Goleman se basó en el trabajo de Mayer y Salovey (1990) quienes proponen que la IE es la habilidad que tienen las personas para asimilar, comprender y regular las propias emociones y la de los demás.

No existe una definición exacta para la inteligencia emocional y que sea aceptada por todo el mundo, pero a lo largo del tiempo han surgido diversos autores que publicaron aproximaciones al concepto tales como Saarni (2000), Davies, Stankov

y Roberts (1998), Bar-On (1997), Cooper y Sawaf (1997), Shapiro (1997), y Gottman (1997) que han sido modificados con el paso del tiempo. Todos estos autores concuerdan que los componentes que forman la IE les hacen más llevadera y feliz la vida. Por lo tanto definiremos a la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer, manejar y expresar nuestros propios sentimientos. Las emociones pueden beneficiar a la autodefensa y a la supervivencia, ya que son mecanismos que nos permiten reaccionar con rapidez ante los acontecimientos, a tomar decisiones con seguridad y a comunicarnos de forma no verbal con otras personas, pero hay otros casos en los que las emociones nos paralizan y no reaccionamos de manera correcta.

## 2.2. Componentes

Al igual que el cerebro la inteligencia emocional tiene una estructura, que de acuerdo con Goleman (2008), reconoce los siguientes componentes de la inteligencia emocional:

- **Autoconocimiento emocional:** Saber expresar de manera adecuada lo que se está sintiendo, lo cual conlleva a reconocer e identificar nuestras emociones, así como sus efectos.
- **Autocontrol emocional:** Tiene que ver con controlar y manejar de manera idónea los impulsos.
- **Automotivación:** Es la capacidad que nos impulsa, mediante el uso adecuado de las emociones, para alcanzar nuestras metas.
- **Empatía:** Es compartir el sentimiento con otra persona.
- **Relaciones interpersonales:** Es la habilidad de relacionarnos de manera afectiva con las personas, haciéndolas sentir bien y contagiando positivamente una emoción.

El estudio de las emociones ha tomado gran auge y un papel fundamental tanto en el ámbito de la psicología como en el pedagógico, no sólo en México, sino en todo el mundo. De acuerdo con la Asociación Española contra el Cáncer (s/f), desde el 2011, estados unidos se ha propuesto como objetivo educativo el aprendizaje de habilidades emocionales que influyen en el bienestar de la población adolescente.

Los programas e iniciativas como PATHS (Promoting Alternative Thinking Strategies), CDI (Collaborating Districts Initiative), Incredible Year Series, Strong Kids Social Emotional Learning Programs y Resolving Conflict Creatively Program (RCCP), han obtenido grandes resultados por ejemplo; se redujo el consumo de sustancias adictivas, el descenso de comportamientos agresivos en clase, menor consumo de alcohol, tabaco y menor porcentaje de conductas auto destructivas y antisociales. Si esto es lo se ha logrado con una población adolescente, puede tener mayores alcances en la población infantil.

### **2.3. ¿Cómo abordar el tema ante la población infantil?**

Hernández (2017) afirma que para que un profesor pueda impartir la educación emocional, es necesario que tenga una formación inicial que le proporcione conocimientos sobre cómo desarrollar la IE en sus alumnos. Las actividades que se llevan a cabo, tienen que ser capaces de reforzar la expresión y comunicación de las emociones, así como crear climas de confianza y respeto entre alumnos y profesor.

Por un lado López (2005, citado en Hernández, 2017), propone algunos objetivos que se deben conseguir mediante la educación emocional, para los cuales es fundamental la cooperación familia–escuela para; potencializar el desarrollo integral de los alumnos, mejorar el amor propio, controlar los impulsos, relacionarse con los demás, trabajar la motivación y saber qué hacer ante situaciones difíciles, aunado a eso existen algunas competencias que se deben tomar en cuenta para lograr la educación emocional en la población infantil; autoconciencia de las emociones, regulación de las emociones, estima personal, socialización y destrezas de la vida cotidiana.

Pero esta información no nos hace más fácil el trabajo, sino que elevaba el grado de dificultad y me hace preguntarme los profesores del sistema educativo mexicano ¿Tienen esta formación?, ¿Qué pasa cuando los padres de familia y/o los profesores no son capaz de manejar sus propias emociones?, es decir estar

informado y tener buenas intenciones no bastan, en este caso es necesario que tanto los padres como los profesores experimenten en ellos mismos el desarrollo de la inteligencia emocional, beneficios y su impacto. Una herramienta que puede ser implementada para el desarrollo de esta inteligencia es a través de las actividades lúdicas, este tipo de estrategias cada día tiene mayor impacto dentro del desarrollo humano y el ámbito educativo, ya que al aprendizaje entra de manera natural y de forma entretenida para los alumnos, así como para los adultos.

### **3.0 Actividades Lúdicas en la población infantil**

#### **3.1. ¿Qué son las actividades lúdicas?**

Según la Real Academia Española (RAE) con la actualización del 2019 lúdico/ca viene del latín *ludus* que significa juego, por lo tanto las actividades lúdicas hacen referencia a juegos o a cualquier acción que produce diversión y placer.

Andreu y García Casas (2000, citado por Santos, Yagual, Briones, Salcedo & González, 2019), establecen “La actividad lúdica como atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea esta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera u otras.” (p. 21).

Por esta misma razón han existido diversos autores que han definido la palabra juego, como por ejemplo Karl Groos (1898) el juego es un pre ejercicio para el desarrollo de funciones y capacidades necesarias para la vida adulta. A su vez Jean Piaget considera que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Y para Lev Vigotsky describe el juego como una actividad social, por la cual se logran transmitir y adquirir roles.

De acuerdo con Cisnero (s/f) (citado en Santos et al., 2019), el juego es una actividad que estimula a los niños y que cuando se practica, se entrena la capacidad de alguna destreza. (p. 20). En cambio para Moyle (1999 citado en Santos et al., 2019), explica que es el juego mediante la comparación entre el ser humano y los animales en la que los dos parten de la exploración y aprenden a través de las diversas experiencias, pero con desemejantes propósitos. (p.20)

Desde el punto de vista pedagógico el juego exhorta al individuo a descubrir de forma individual la experiencia o el ambiente de su propio cuerpo físico como: equilibrio, elasticidad, agudeza de la percepción, rapidez de la respuesta, entre otros.

Con base a lo expuesto se puede definir que el juego es una actividad lúdica, que permite al infante tener contacto con su entorno, aprender a comunicarse, asimilar y establecer relaciones interpersonales, salir de egocentrismo, expresar sus vivencias y sacar las frustraciones y tensiones, pero no todo lo lúdico es juego, con lo anteriormente mencionado podemos especificar que lo lúdico no exclusivamente tiene que ver con juego y diversión, pero si con la recreación y entretenimiento como por ejemplo; música, danza, teatro, pintura, competencias deportivas, poesía, creatividad e imaginación entre otros.

Las actividades lúdicas no son exclusivamente para la población infantil, pero para esta investigación nos enfocaremos, únicamente en esta población, mediante estas es posible aprender e interactuar con el mundo que nos rodea.

### **3.2. Teorías sobre el juego**

Para diversos autores los juegos tienen diferentes objetivos, por lo tanto existen varias teorías relacionadas a esta estrategia como mecanismo de aprendizaje.

- **La teoría del exceso de energía:** Herbert Spencer (1880, basado en los escritos filosóficos de Friedrich Von Schiller 1775, citado en Barragán 2012), establece que el juego ayuda a gastar el exceso de energía que tiene todo organismo, especialmente los niños.
- **Teoría de la relajación:** Lazarus (1833, citado en Barragán, 2012). en ella se postula que el juego sirve para relajar a los individuos que realizan actividades laboriosas, que provocan cansancio y se recuperan mediante el juego, logrando así relajarse.
- **Teoría de la recapitulación de Granville:** Stanley Hall (1904, Citado en Barragán, 2012), esta teoría está basada en el enfoque evolucionistas, las cuales proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esta razón el infante realiza en el juego diversas actividades que sus ancestros realizaron.

- **Teoría de la práctica o del pre- ejercicio:** Karl Groos (1898, citado en Barragán, 2012), se establece que el juego es indispensable y que influye en la maduración psicofisiológica del infante.

### **3.3. ¿Por qué y para que implementarlos?**

El juego dentro del aula según Zúñiga (2002) hace accesible el proceso de aprendizaje siempre que se contemplen actividades placenteras, con reglas que posibiliten el desarrollo y/o fortalecimiento de los valores y que cada uno de estos conocimientos favorezca el desarrollo humano y por ende permite al estudiante resolver conflictos.

A lo largo del tiempo han aumentado las investigaciones e intervenciones, relacionadas con las actividades lúdicas dentro del aula como estrategia psicopedagógica obteniendo grandes beneficios no solo para el aprendizaje sino también para el desarrollo humano de los infante, por ejemplo; la investigación de Calva (2016), tuvo como objetivo desarrollar la IE en personas con Síndrome de Down, a través de un programa de intervención que utilizó la música como mecanismo de aprendizaje que les permitiera conocer y expresar su estado emocional, los resultados comprobaron que la música influyó de manera positiva en el desarrollo de la IE de los participantes. Por su parte Hernández (2017) realizó una investigación sobre la importancia de la educación emocional en la etapa infantil, así como el papel que la sensoriomotricidad juega en el desarrollo de la IE. Para ello se puso en práctica un programa de intervención conformado por diferentes actividades dinámicas y motivadoras que tuvieron como objetivo principal trabajar las habilidades emocionales que conforman la IE, mediante los sentidos y la psicomotricidad, los resultados obtenidos demostraron la sensoriomotricidad interviene en el proceso de la IE y que los primeros años de vida son cruciales para desarrollarla. Siguiendo la misma línea de investigación es la que realizó Zúñiga (2002), en la cual buscó mejorar la comprensión lectora de los alumnos de 1er grado, mediante actividades lúdicas, los resultados arrojados establecieron que con este tipo de actividades, los niños tuvieron motivación para realizar sus trabajos, individual y grupalmente. Fortalecieron la habilidad de

reflexión ante un texto, ya que los que se les mostraron fueron llamativos y de su interés. Otra intervención es la que realizó Ulloa (2015), se basó en el desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas, en este caso fue por medio de títeres, las conclusiones a las que se llegaron fueron de que mediante estas estrategias si es posible desarrollarla, pero es necesario que sea por periodos prolongados y no esporádicos.

El papel que tiene el juego dentro de la vida de un niño es de suma importancia, ya que beneficia su desarrollo en diversos niveles: Intelectual y físico, el primero se refiere a que cuando el niño juega, explora, conoce y descubre su realidad (entorno), memorizar reglas y desarrolla la atención, mientras que el segundo hace referencia a la movilidad, las actividades lúdicas influyen positivamente en el conocimiento del esquema corporal, el desarrollo muscular, desarrolla los sentidos, las destrezas y la habilidad corporal, ayuda a transmitir emociones, estímulos, permite la relación con otras personas, es por esto y por otros beneficios que se convierte en una actividad necesaria para el desarrollo de todo ser humano, especialmente en la de los niños.

Por medio de las actividades lúdicas lo que se busca es que nuestros alumnos e hijos, transmitan emociones, entonces porque siempre los estamos reprimiendo, es decir no dejamos que su imaginación, exploración y espontaneidad llegue a su máximo clímax, siempre los queremos bien portados, que se queden en un solo lugar sin que nos cuestionen acerca de su entorno, omitiendo sus puntos de vista, deseos u opiniones, aunado a lo anterior cabe destacar que la estrategia lúdica es solo un apoyo y lo que se busca es que a través de los juegos se genere y se transmita una emoción

Su implementación en el salón de clases es una forma de innovar la manera en que son transmitidos los conocimientos en el sistema educativo mexicano, ya que actualmente todo se encuentra muy bien estructurado, las actividades escolares son muy reiterativas provocando desinterés por parte de los alumnos, que solo las realizan por cumplir los requerimientos de la asignatura.

### 3.4. ¿Todos los juegos lúdicos son iguales?

Cuando se contempla algún juego lúdico para aplicarse dentro aula, se podría pensar que todos los juegos pueden ser utilizados, pero la realidad es completamente diferente, estos deben de cumplir con ciertas características y son clasificados de acuerdo a lo que se desea desarrollar, la población y necesidades de esta última.

### 3.5 Tipos de juegos

#### 3.5.1. Juego sensomotor

Arteaga (citado por Hinostroza 2018). “Cuando el niño adquiere el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos.” (p-25). Para los infantes son los juegos en los cuales se expresan sensaciones y desarrollan la coordinación de sus movimientos, dichos juegos pueden ser: de destreza, con la pelota, gimnasia, carrera, etc.

#### 3.5.2. Juego simbólico o representativo

Según Hinostroza (2018). Se inicia a partir de los dos hasta los seis, el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos.

#### 3.5.3. Juego sujetos a reglas

Se inicia en la etapa escolar, comienza a entender lo que es el comportamiento social la competencia y la cooperación.

### 3.6. Características del juego lúdico

Buytendijk (citado por Hinostroza 2018), indica las siguientes características:

- **Ausencia de finalidad (producto):** El juego debe estar orientado al placer.
- **Juguetes- objetos no imprescindibles:** Son objetos de apoyo que acompañan al juego, pero no son indispensables.
- **Motivación intrínseca y voluntariedad:** El juego es voluntario relacionándose, con la motivación interna y personal que tenga cada infante.
- **Libertad y arbitrariedad:** Garaigordobil (citado por Hinostroza 2018), el juego es una elección que permite al niño elegir con libertad y arbitrariamente.

- **Diferentes grados de estructuración:** El juego puede poseer reglas propias y diferentes grados de dificultad
- **Ficción:** Garaigordobil (citado por Hinostroza 2018), La ficción es como si lo que estás jugando fuera real.
  - **Efecto catártico:** El niño a través del juego realiza inconscientemente una válvula de escape de los problemas.
  - **Seriedad:** El juego es una actividad seria, porque pone a prueba todos los recursos y capacidades que posee su personalidad.
  - **Placer:** Deben de proporcionar al niño diversión y placer.
  - **No agotamiento físico y psicológico:** Martínez (citado por Hinostroza 2018), establece que la duración de estas actividades se excede muchas veces.
  - **Espacio y tiempo:** El juego debe de tener un lugar específico y con duración determinada.
  - **Carácter innato:** Según Garaigordobil (citado por Hinostroza 2018), actividad que implica acción y participación activa del jugador, pero si este juego se convierte en una forma para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.

### 3.7. ¿Cuándo y dónde implementarlos?

Las actividades lúdicas son muy flexibles y manipulables de tal manera que pueden ser aplicadas en todos los ámbitos en los que se desenvuelven los niños, es decir que son igual de efectivos si son aplicados en la escuela, como en el hogar.

### 3.8. ¿Cuáles son los aspectos que se deben tener para aplicarlos?

Al igual que las actividades deben de cumplir con diversas características, Según Minerva (2002) los docentes también deben de cumplir con ciertas habilidades y aspectos relevantes para la utilización de las actividades lúdicas, estas son:

- Tener dominio del tema que se desee transmitir.
- Que la actividad despierte el interés con la participación activa.
- Que todo el grupo participe.

- Que el interés estimule la competencia sana.
- Que el desinterés, le sugiere un cambio de actividad.
- Que cuando una actividad es aceptada por el grupo se convierte en el momento justo para establecer las reglas, para que de esta manera los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud.
- Tener seriedad durante la actividad, mediante esto se permite respetar las reglas y las decisiones del encargado.
- Es importante contar con una autoridad (jueces) para que estos sean respetados y cambiar de jueces cada vez que se considere conveniente.
- Las decisiones de los jueces deben ser rápidas, justas y precisas.
- Por ningún motivo se aceptaran las trampas, mentiras, ni los desafíos de los alumnos deben de predominar durante la actividad.
- Ser imparcial y decidido al sancionar.
- No jugar solo por pasar el tiempo.
- Se debe adaptar la actividad de acuerdo a la edad, intereses, necesidades, personalidad del grupo, más no la del docente.
- El material que se implemente debe ser atractivo.
- Se debe previamente practicar el juego.

Es difícil imaginar todo lo que se debe contemplar y trabajar para implementar actividades lúdicas dentro de los salones de clases, algunas de las razones principales por la cual los profesores omiten ponerlas dentro de su planeación, es porque son muy laboriosas, no cuentan con las habilidades necesarias para desarrolladas, aunque eso se vuelve irrelevante cuando verdaderamente se desea utilizarlas para el beneficio no solo de los alumnos sino también del propio docente, y padres de familia, esto nos hace pensar que los profesores no tiene el interés por innovar o caso contrario puede ser que cuando las implementan no tiene el suficiente impacto en la población y es ahí donde el docente debe de manejar su frustración y tener una disposición para adaptarse a la identidad del grupo.

#### **4. 0 La inteligencia emocional (IE) y las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas ayudan a estimular la inteligencia por medio de diferentes estrategias

#### **4.1 La IE y Juego sensomotor**

De acuerdo con Hernández (2017), la integración sensorial permite al niño organizar la información que recibe por parte de sus sentidos (oído, vista, olfato, tacto y gusto) y expresarlas a través de los movimientos de su cuerpo, mediante la expresión corporal facilita la expresión de los estados de ánimo del infante y a canalizar los altibajos emocionales, es posible manifestarlas y transmitir las a través de actividades artísticas como la música, danza, etc.

##### **4.1.1 La IE y Música**

Desde el punto de vista de Rueda & Aragón (2013) la música es un lenguaje entendido y bien recibido por todas las culturas, es una herramienta que permite una comunicación fácil de entender y creativa. La música comunica a través del sonido, ya sea haciendo sonar un instrumento, escuchando o cantando. Mediante la modificación y combinación de los parámetros necesarios del sonido (las alturas: sonido grave o agudo; la intensidad; sonido fuerte o débil; y el tiempo: sonido corto o largo) es posible transmitir, generar sentimientos y emociones en las personas.

La música puede ser utilizada para transmitir ideas, sentimientos y emociones, pero al mismo tiempo tienen la capacidad de generar emociones. Mediante diversos estudios experimentales se reconoció que la música tiene la posibilidad de producir diferentes efectos neurofisiológicos, involucrados con las emociones (Peretz, Gagnon & Bouchard 1998, Blood, Zatorre, Bermudez & Evans 1999, Khalfa, Schon, Anton & Liegeois- Chauvel 2005, Koelsch, Fritz, Cramon, Muller & Friederici 2006; Flores- Gutiérrez, Díaz, Barrios, Favila- Humara, Guevara et al. 2007; McFarland & Kadish 1991) citado en (Flores- Gutiérrez y Díaz, 2009). En síntesis estos estudios establecen que los estímulos musicales generan

emociones específicas que permiten evaluaciones afectivas, cognoscitivas y fisiológicas.

#### **4.1.2 La IE y Danza**

La danza comunica mediante el movimiento, De acuerdo con la frase de Bausch (1978), “No me interesa como se mueve el ser humano, sino aquello que lo conmueve”, refleja la necesidad de expresar nuestras emociones y pensamientos, por medio del movimiento.

A lo largo de esta investigación se han encontrado algunas evidencias empíricas sobre los beneficios de la danza en diferentes ámbitos; Mora, Salazar y Valverde (2001), compararon los resultados de un programa de intervención con la finalidad de determinar los efectos agudos y crónicos de la música- danza y del refuerzo positivo en conductas no deseadas. Los resultados arrojaron que existió una reducción en las conductas no deseadas en los participantes debida, según ellos, a la importancia que tenía la música para ellos y que contribuyo a una sensación agradable. Sebiani (2005), en su artículo *Uso de la danza- terapia en la adaptación psicológica a enfermedades crónicas. (Cáncer, Fibrosis y Sida)*, sus resultados indicaron que la eficacia de la danza- terapia como complemento sirvió para aliviar los efectos colaterales del tratamiento; fatiga, ansiedad, depresión y percepción del dolor, y aumentar el vigor, la energía vital, la autoimagen de los individuos. Por otra parte Hoban (2000), realizó un estudio, en el cual se ofrecía una terapia complementaria con danza y movimiento durante seis años a personas de la tercera edad, los resultados obtenidos mostraron un incremento en la autoestima y la alegría, y una disminución en la depresión, fomento de la autoexpresión, de la participación y de la interacción con los demás.

#### **4.1.3 La IE y Artes plásticas**

Las artes plásticas utiliza diferentes tipos de materiales los cuales son moldeables o manipulables, este tipo de arte puede ser; la pintura, el dibujo, escultura, etc.

A partir del arte podemos conseguir un mayor conocimiento sobre uno mismo, y también una buena regulación emocional. Tal como lo planea Camargo & Dimas (2014), el arte es un medio de expresión y comunicación es placentero y espontáneo, en el cual es posible transmitir ideas, pensamientos y emociones, beneficia la comunicación, la adaptación, la resolución de conflictos, el autocontrol, la autoestima, la creatividad y la empatía en los individuos.

## **4.2 La IE y el juego simbólico**

Para Llorca y Sánchez (2003), este tipo de juego lo describen como la capacidad de ponerse en el lugar del otro, porque a medida que van creciendo los infantes, no solo juegan a representar un rol, sino que también dichos personajes pueden expresar sentimientos, emociones y pensamientos.

## **4.3 La IE Y el juego sujeto a reglas**

De acuerdo con Vilaró (2014) la implementación de estos juegos trae grandes beneficios, no solo en lo humano, sino en lo académico. Este juego favorece en el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión, también permite adquirir habilidades y capacidades para la socialización, le enseñan a los niños a ganar y a perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones, sentimientos o acciones de sus demás compañeros.

### **4.3.1 La IE y Clases de educación física**

Según Mateos (2012), la asignatura de educación física tiene una relación muy estrecha con los elementos que componen a la IE, ya que la empatía, el control de las emociones, automotivación y las habilidades sociales son características indispensables para la práctica deportiva, mediante esta asignatura es posible enseñarles a los alumnos; respetar las reglas, aprender a escuchar, compañerismo, pertenencia y aceptación a un grupo, valores, autocontrol, identificar, controlar y gestionar sus emociones, etc.

## **5.0. Propuesta**

El juego es un medio en el cual todos los niños se desarrollan, aprenden y maduran, por esta razón es que las actividades lúdicas se vuelven una herramienta adecuada para desarrollar la IE en la población infantil.

Es importante no reprimir a los infantes, dejarlos que jueguen para que conozcan su entorno en el que se desenvuelven y potencializar sus emociones, para ello hay que brindarles un entorno seguro para que puedan experimentar las, reconocerlas y vivir con ellas. Por tal motivo se deben de tomar en cuenta diferentes aspectos; que las escuelas tengan la visión de formar alumnos con habilidades para la vida que beneficien su autoestima, regularse como personas, establecer relaciones interpersonales saludables, también los docentes deben de tener formación con respecto a la educación emocional para que dentro de la planeación curricular propongan e implementen actividades lúdicas con objetivos y competencias adecuadas que cubran cada una de las necesidades de los alumnos y no solo para pasar el rato o como de relleno, crear programas donde se fomente la práctica de actividades artísticas; danza, música, pintura, escultura, etc., y deportivas individuales, grupales y con los padres de familia. Aunado a eso los padres deben de asumir sus responsabilidades, involucrarse en el aprendizaje de sus hijos y ser congruentes con la educación que reciben los infantes en la escuela con la del hogar, ser partícipes de los juegos infantiles, no abusar del uso de la tecnología ni tampoco implementarla como niñera de los hijos, entre más se prolongue el uso de la tecnología en infantes mayor beneficio se obtendrá en su desarrollo humano.

El abordaje de la Inteligencia Emocional por medio de las actividades lúdicas en la población infantil requiere se realice preferente en tres niveles:

1. **Instituciones educativas y docentes:** pues es donde el niño pasa mayor parte de su tiempo, convirtiéndose en el escenario ideal para desarrollar múltiples habilidades y posibilidades para su expresión.

2. **Padres de familia:** generalmente esta población es olvidada, no obstante se requiere contemplar para lograr una intervención integral, ya que la familia es el principal grupo de personas con las que el niño tiene contacto.
3. **Infantes:** usualmente se suele abordar este nivel de intervención por medio de los niveles previos, sin embargo, el uso de diversas herramientas permiten tener un acercamiento con los niños para favorecer el desarrollo de la Inteligencia emocional.

A continuación se mencionan las sugerencias para la solución de esta problemática, considerando los niveles anteriores:

### **1. Capacitación a docentes**

Objetivo de la propuesta: Los docentes desarrollarán habilidades y conocimientos que les permitan diseñar y aplicar el uso de las actividades lúdicas para fomentar la Inteligencia Emocional dentro del aula.

### **Sugerencias de trabajo**

Se considera pertinente realizar la capacitación mediante un taller en la modalidad virtual que permita a los docentes dedicar el tiempo disponible y avanzar a su propio ritmo.

**Duración del taller:** 30 horas

### **Temas a revisar**

- Introducción a las actividades lúdicas
- Actividades lúdicas para estimular la Inteligencia Emocional.
- Incorporación de las actividades lúdicas en la planeación didáctica

### **Evidencias de aprendizaje**

- Planeación didáctica en la que se incorpore el uso de actividades lúdicas que fomenten la Inteligencia Emocional

- Evidencias (fotografías, portafolio de evidencias escolar, etc.) de la aplicación de las actividades lúdicas en el aula.

## **2. Capacitación a padres**

**Objetivo de la propuesta:** Informar e involucrar a los padres de familia o tutores en el proceso de desarrollo IE de sus hijos, mediante la lúdica.

### **Sugerencia de trabajo**

Es necesario que la capacitación se realice por medio de actividades de manera presencial, se considera pertinente esta modalidad por el impacto que se desea tener y porque no todos están familiarizados con las nuevas tecnologías y/o no cuentan con los recursos necesarios. Dichas actividades serán distribuidas en 6 sesiones a lo largo del ciclo escolar, puesto que no todos los asistentes tienen un horario flexible. Para la primera sesión se contempla que los asistentes desarrollen conocimientos teóricos y habilidades sobre el tema, posteriormente para las demás sesiones se considera que se realicen diversas actividades lúdicas por medio de clases en compañía de sus hijos, donde la temática sea el desarrollo IE, por ejemplo clases de educación física, danza, teatro, música, entre otros.

**Duración del taller:** 15 horas

### **Temas a revisar**

- Qué son las actividades lúdicas.
- Beneficios de la lúdica en el desarrollo de los infantes.
- Cómo aplicar la lúdica dentro del hogar para la IE.

## **3. Videos con técnicas para incluir la IE mediante actividades lúdicas:**

**Objetivo:** Facilitar el aprendizaje y la implementación de la lúdica en las diferentes tareas escolares y en el hogar, para el desarrollo de la IE

### **Sugerencias de trabajo**

Este tipo de herramientas será utilizado como apoyo para los docentes, padres de familia e inclusive para los alumnos, estas herramientas permitirán tener un mejor acercamiento y familiaridad con el tema, es necesario que todo el contenido sea dirigible de acuerdo a las características propias de la población.

Para la capacitación, es preferible que sea en un lugar amplio, ya sea en un salón, o en el patio de la misma institución, porque será necesario que se tenga libertad de movimiento, se utilizarán diversos materiales que están a nuestro alcance.

La propuesta anteriormente mencionada permitirá brindarles a los docentes y padres de familia o tutores los conocimientos y herramientas necesarias para la implementación de actividades lúdicas dentro del aula y en el hogar, de tal manera que se exploten estas estrategias y se beneficie el desarrollo de la IE, no solo está basada en conocimientos teóricos, sino que es necesario que tanto docentes como padres experimenten en ellos mismos las ventajas de lo lúdico. Dentro del mecanismo de esta propuesta y como forma de innovar el aprendizaje de los adultos, se expone la posibilidad de que sean primeros los docentes que tengan esta capacitación, para que posteriormente estos mismos sean partícipes de la capacitación a los padres de familia, ya que a través de la experiencia de proponer, innovar y estar frente de un grupo guiándolo, es otra forma de desarrollaran habilidades, seguridad, creatividad, etc.

## **6.0 Conclusiones**

Con base a lo expuesto se puede llegar a la conclusión de que las estrategias y metodologías lúdicas facilitan el proceso de aprendizaje de la IE en la población infantil. El uso de estas técnicas dentro del ámbito educativo, aporta grandes beneficios para el desarrollo humano y académico de los alumnos, son un mecanismo y una manera de prevenir muchos de los problemas sociales que actualmente nos aquejan y que están afectando con mayor intensidad y frecuencia a la población infantil que sin lugar a duda se ha convertido en un sector vulnerable.

Para lograr un adecuado desarrollo de la IE, a través de las actividades lúdicas es indispensable superar obstáculos que merman la integración del juego en los sistemas de educación, existe una incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conocimientos, porque existen diversas ideas erróneas con respecto a lo lúdico en el gremio pedagógico, ya que estas estrategias se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, aunado a ello la falta de información, la poca capacitación profesional de los docentes centrada en el aprendizaje a través del juego, clases que limitan la libertad de juego en los niños, así como su bajo desarrollo de habilidades, destrezas, y la ausencia de los padres dentro del desarrollo de sus hijos merman su aplicación y eficacia. Las estrategias lúdicas son un parteaguas para el proceso de aprendizaje, ya que su aplicación permite que este sea divertido y natural, está a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan e interesan a los alumnos, facilitan la asimilación de información, así como de contenidos curriculares y la expresión de sentimientos dentro y fuera del salón de clases, aunado a eso incentiva a los alumnos a investigar por sí mismos y aprender a través de sus propias experiencias. También se debe de tener en cuenta los diferentes tipos de juegos o recreación que existen, sus características y decidir cuáles actividades son las más aptas conforme a lo que se desee enseñar, necesidades y características propias de la escuela, así como de la población.

Cuando los temas giran en torno al ámbito educativo y a la población infantil es necesario que se tomen en cuenta diversos factores que influyen significativamente en el desarrollo y aprendizaje de la IE dentro de la comunidad estudiantil, estos factores son; autoridades educativas, docentes y padres de familia o tutores, estos tres deben de trabajar de manera colaborativa para el bien común. En primer lugar las autoridades educativas deben de estar comprometidas para formar alumnos con habilidades y destrezas aptas para enfrentar su realidad social, así como brindarles a sus docentes todas las herramientas necesarias que permitan mejorar la forma de enseñar mediante expectativas curriculares, en donde apliquen su capacitación, en segundo lugar los docentes deben de recibir

una capacitación, que permita una formación amplia en conocimientos que logre cambiar la educación tradicional, a través de espacios contextualizados, dinámicos, atractivos y ricos en experiencias. Apostarle a la creatividad, no solo para enseñarle a regular sus emociones, sino también para transmitirles conocimientos de las diferentes asignaturas especialmente los temas que a los alumnos se les dificulta. Crear diversas herramientas y actividades que promuevan la participación activa de los padres de familia en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos.

Por último, pero no menos importante el papel que juegan los padres de familia en todo este proceso es fundamental, ya que sin ellos, lo que se enseñe en la aula no serviría de nada si no es complementado con la educación que reciben en el hogar. Los padres deben mostrar interés no solo por las tareas escolares, sino también por los pensamientos, sentimientos e ideas, formando un espacio de respeto, confianza, comunicación, comprensión que facilite la exposición de los sentimientos de los niños, es de suma importancia transmitirles conocimiento a los padres de familia e incentivar su participación por medio de dinámicas recreativas escolares donde ellos también desarrollan su IE como por ejemplo; clases compartidas entre padres e hijos de educación física, bailes, entre otras actividades.

## **7.0. Futuras líneas de investigación**

El objetivo de esta investigación ha sido identificar la importancia e influencia que tienen las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la IE. Sin embargo al momento de implementarlas nos podemos encontrar con nuevos retos. Partiendo desde esa misma línea y con la intención de seguir mejorando y avanzando en las áreas de oportunidad, es importante realizar las siguientes sugerencias para futuras líneas de investigación; valorar las posibilidades de incluir a las nuevas tecnologías para hacer material didáctico y/o incluir los videojuegos como una herramienta de aprendizaje lúdico, considerando al estudiante y el juego se podría plantear un estudio que describa cómo se afecta la actitud de los estudiantes hacia el estudio si constantemente desean jugar, cómo diseñar un juego para la enseñanza de cierta asignatura o concepto, cuál es el rol del profesor en determinado juego, qué dificultades se presentan para el profesor el uso de juegos dentro de su clase, cuando y en qué momento es más idóneo aplicar las estrategias lúdicas, financiamiento de espacios y materiales, como influyen los aspectos socioculturales para la elección de juegos, algunas líneas de investigación podrían ir enfocadas a las necesidades educativas especiales (NEE); que juegos son más aptos y accesibles para los alumnos que padecen discapacidad motora, auditiva, intelectual, visual, Trastorno del Espectro Autista (TEA), como adaptarlo de acuerdo a cada NEE.

## 8.0. Referencias Bibliográficas

- Barragan, C. (2012) Aplicación del taller de actividades lúdicas para mejorar la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa San Silvestre.
- Calva Sánchez, R. M. (2016). El juego simbólico como instrumento para el desarrollo de la inteligencia emocional, en niños y niñas con Síndrome de Down, del centro de rehabilitación para niñas, niño y joven *con discapacidad Sendero de Alegría, de la ciudad de Loja. Periodo 2014* (Bachelor's thesis, Loja).
- Camargo Pérez, L. M., & Dimas Padilla, S. M. (2014). El arteterapia como estrategia para estimular la inteligencia emocional de los niños, niñas y jóvenes sordos de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Antonia Santos.
- Chacón, P. (s/f). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?
- Culqui, P., Ernesto, W., Chala, L., del Rosario, L., Panchi Culqui, J. C., Panchi Culqui, R. C., & Villavicencio Álvarez, V. E. (2019). Influencia de la música en el desarrollo motriz y emocional en niños de 8-10 años. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 38(2), 104-121.
- Díaz Luna, Luisa Rafaela (2015). Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote. Recuperado de: <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2847>
- Extremera Pacheco, Natalio, & Fernández-Berrocal, Pablo (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6(2),0. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155/15506205>
- Fernández, J., & María, S. (2019). Programa de Actividades lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 a de la IEI N° 221-del Distrito de Mancos, Provincia de Yungay, Departamento de Ancash.
- Fernández-Berrocal, P. y Extremera, N. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-6.
- Figuroa, S. (2017). Inteligencia emocional y bullying en estudiantes del nivel secundario de dos instituciones educativas de Lima-Metropolitana, 2016. (Tesis para licenciatura). Universidad Peruana Unión, Lima
- Flores-Gutiérrez, E., and J. L. Díaz. (2009) La Respuesta Emocional a La Música: Atribución De Términos De La Emoción a Segmentos Musicales. *Salud Mental* 31: 21-34.

- Hernández, S. E. (2017). Educación Emocional a través de la sensoriomotricidad.
- Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.
- Hoban, Sandra. (2000) Motion and Emotion: The dance/movement Therapy Experience. *Nursing homes* 49.11: 33.
- Las emociones comprenderlas para vivir mejor (s/F). pdf
- Llorca, M. y Sánchez, J. (2003) *Psicomotricidad y necesidades educativas especiales*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- M. Santos, M, Yagual, A, Briones, M, Salcedo, M. González (2019) *Aplicación de actividades lúdicas artísticas para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas*, Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador, 71 pag
- Mateos, M. E. (2012). La inteligencia emocional en el área de Educación Física. *La peonza: Revista de educación física para la paz*, (7), 65.
- Minerva Torres, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. [Fecha de consulta 8 de febrero de 2020]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Mora Zúñiga, D. M., Salazar, W., y Valverde, R. (2001). Efectos de la música-danza y del refuerzo positivo en la conducta de personas con discapacidad múltiple. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 1 (1): 19-33.
- Mortiboys, A. (2016). *Cómo enseñar con inteligencia emocional: Guía paso por paso para profesionales de educación media superior, superior y posgrado*. Grupo Editorial Patria.
- Quiroz Cáceda, P. I. (2019). Programa de actividades lúdico-recreativas “PSEMOC”, basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquerra, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la IEI N° 1639 de Chepén, 2017.
- Rangel, A. E. N. (2014). *Inteligencia emocional. Salud vida, 1*.
- Sebiani, L.(2005) *Uso de la danza-terapia en la adaptación psicológica a enfermedades crónicas.(cáncer, fibrosis, sida).*» 84. 49-56.
- Ulloa Velastegui, P. E. (2015). *Diseño de una Estrategia Lúdica para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños de Educación Básica Elemental* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato).

Vilaró-Tió, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil* (Bachelor's thesis).

Zúñiga, S. M. La competencia lectora a través de actividades lúdicas en estudiantes de primer grado. *Recuperado de:* [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a25n2/25\\_02\\_Cassany.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a25n2/25_02_Cassany.pdf).