

## **Estrategias lúdicas para potenciar la inteligencia emocional en la primera infancia en la unidad educativa Juan Antonio Arboleda**

*Playful strategies to enhance emotional intelligence in early childhood at the Juan Antonio Vega Arboleda educational unit*

**Esther Maritza Plúas Macias**

Instituto Superior Universitario Japón  
emluasm@itsjapon.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0004-8609-1851>  
Ecuador

**Susana Magdalena Cobeña Cobeña**

Instituto Superior Universitario Japón  
scobena@itsajpon.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-6896-0054>  
Ecuador

### **Formato de citación APA**

Plúas, E. & Cobeña, S. (2025). *Estrategias lúdicas para potenciar la inteligencia emocional en la primera infancia en la unidad educativa Juan Antonio Arboleda*. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 3). p. 1829 – 1849.

### **CIENCIA INTEGRADA**

**Vol. 4 (Nº. 3). Julio - Septiembre 2025.**

**ISSN: 3073-1259**

Fecha de recepción: 07-09-2025

Fecha de aceptación :18-09-2025

Fecha de publicación:30-09-2025

## RESUMEN

El aumento de las habilidades blandas en los niños de tres años es importante en la formación holística del niño, pues esto influye decisivamente en su inteligencia para reconocer, dirigir y expresar sus propios sentimientos de forma correcta. Por consiguiente, en la unidad educativa Juan Antonio Vega Arboleda ubicada en el Carmen, los niños tenían dificultades con la expresión emocional, lo que provocaba discusiones, llanto y aislamiento. Por lo tanto, este proyecto investigativo tuvo como meta crear una actividad lúdica para los niños de esta institución para mejorar el incremento de las habilidades blandas en niños de 3 años de edad. Así que, para lograr este objetivo se utilizó un diseño cuasiexperimental de pre- y post, utilizando encuestas para padres de familia, docentes y observaciones en el aula de clases para cuantificar los cambios obtenidos en la expresión emocional, las competencias sociales y el reconocimiento de emociones de los infantes después de implementar actividades de juego. Los resultados revelaron dificultades importantes con el aumento del bienestar emocional de los niños de primera infancia dentro del salón de clases, particularmente en la expresión y el manejo de sus emociones. La conclusión es que el diseño propuesto incorpora elementos trascendentales para el desarrollo de las habilidades blandas y puede empoderar a los niños para demostrar una mayor creatividad y habilidades sociales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Actividades, Emociones, Estrategia lúdica, Inteligencia emocional, Socialización.

### ABSTRACT

The development of soft skills in three-year-old children is important for their holistic development, as it decisively influences their intelligence to recognize, direct, and express their own feelings appropriately. Consequently, at the Juan Antonio Vega Arboleda Educational Unit located in El Carmen, children had difficulty with emotional expression, which led to arguments, crying, and isolation. Therefore, this research project aimed to create a recreational activity for the children at this institution to enhance the development of soft skills in three-year-old children. To achieve this objective, a pre- and post-quasi-experimental design was used, utilizing surveys for parents and teachers, and classroom observations to quantify the changes obtained in children's emotional expression, social skills, and emotion recognition after implementing play activities. The results revealed significant difficulties in increasing the emotional well-being of early childhood children in the classroom, particularly in the expression and management of their emotions. The conclusion is that the proposed design incorporates transcendental elements for the development of soft skills and can empower children to demonstrate greater creativity and social skills in the teaching-learning process.

**KEYWORDS:** Activities, Emotions, Playful strategy, Emotional intelligence, Socialization

## INTRODUCCIÓN

En la escuela Juan Antonio Vega Arboleda se observó que los niños presentan dificultades para expresar sus emociones, lo cual repercute negativamente en su comportamiento, generando discusiones, llantos y aislamiento entre ellos. Según Pérez (2024) manifiesta que la personalidad se conoce como la habilidad de un humano para normalizar sus propias emociones con sabiduría. La habilidad puede considerarse una de las competencias psicológicas fundamentales que deben consolidarse en la educación. Por este motivo, la meta es crear actividades lúdicas que contribuyan al crecimiento de las habilidades blandas en niños de tres años en la escuela Juan Antonio Vega Arboleda.

Un estudio realizado en Indonesia por los autores Budiman y Syamsuddin (2020), demostraron con base en los resultados del diagnóstico, que los niños están perdiendo oportunidades para desarrollar la inteligencia emocional, debido al uso prolongado de aparatos electrónicos. A partir de estas investigaciones los autores proponen desarrollar las habilidades blandas en los niños a través del uso de estrategias lúdicas tradicionales. Los resultados mostraron que, en contraste con los juegos modernos tecnológicos, los juegos tradicionales aportan una herramienta importante para mejorar las habilidades blandas en los infantes.

Un estudio realizado en la unidad educativa Juan Antonio Vergara del cantón Junín por los autores Córdova (2024) tuvo como finalidad elaborar un diseño lúdico para el desarrollo de las habilidades blandas en los infantes de tercer grado de egb. La investigación se hizo bajo un encuadre cualitativo, con un método no experimental y de campo. Las evidencias mostraron que, al aplicar estrategias lúdicas, los estudiantes desarrollaron mejor sus habilidades emocionales, lo que se reflejó en un avance en su habilidad escolar.

Un estudio realizado en Ecuador por los autores Santana y Pita (2022) demostraron con base en las evidencias del diagnóstico, que existían grandes problemas y desconocer sobre la inteligencia emocional (docentes y padres de familia). A partir de estas investigaciones los autores desarrollaron un método de trabajo (cinco) como parte de una metodología de juego para el aumento de las habilidades blandas en jóvenes de secundaria de la unidad educativa La Unión. Los resultados, demostraron que la estrategia lúdica diseñada es adecuada para el nivel de egb, ya que sus planes están correctamente estructuradas, articuladas entre sí y alineadas con las destrezas del grado.

Con base en los antecedentes mencionados anteriormente, diversos estudios internacionales y nacionales respaldan la obligación de intervenir en la mejora de las habilidades blandas desde una edad pequeña. Pérez (2023) manifiesta que el mejoramiento de las habilidades blandas es importante



para la felicidad, el logro escolar, las relaciones y el bienestar general. De modo que, los estudios respaldan la necesidad de diseñar juegos divertidos para mejorar las habilidades blandas y las habilidades socioemocionales en los niños de dicha institución

Según Goleman (1996) define el término habilidades blandas como la inteligencia humana percibir, entender, controlar y regular los estados emocionales propios y ajenos. En pocas palabras, es una capacidad que ayuda a relacionarse con uno mismo y con nuestro entorno, ayudando al bienestar personal y social.

En educación, el profesorado asume la responsabilidad de apoyar el crecimiento de las habilidades blandas del alumnado en la escuela. Según Molero (2020) manifiesta que las habilidades blandas son importantes porque incentivan el bienestar psicosocial del alumnado, ayudándoles a tomar decisiones correctas por ejemplo en situaciones de conflicto. En otras palabras, esta definición apoya la importancia de mejorar las habilidades blandas en los niños pequeños.

Muyulema y Tangira (2024) manifiestan que en la primera infancia se debe utilizar estrategias didácticas que involucren el proceso de aprendizaje de manera creativa. De modo que, la implementación de estrategias didácticas puede transformar la experiencia educativa, aumentando la participación del alumnado. Es decir, utilizar estrategias de juego en el aula de clases, puede convertir el aprendizaje en una experiencia más divertida.

Según Andrés y Llaro (2023) manifiesta que los son una herramienta importante en el proceso escolar infantil, contribuyendo al desarrollo de la creatividad mental, la adquisición de habilidades motoras lo que permite el desarrollo integral del alumnado. En otras palabras, los juegos en el ámbito escolar son de gran importancia, ya que son estrategias que ayudan a los niños de 3 años desarrollar sus habilidades blandas a través del juego.

Por otro lado, Cuasapud y Manguashca (2023) señalan que las habilidades fundamentales de los métodos de enseñanza gamificados son: la gestión de emociones, el sentido de las reglas y el espíritu lúdico, el apoyo a la toma de decisiones, el fortalecimiento del sentido de pertenencia en los niños. En conjunto, estas estrategias resaltan dimensiones importantes y considero que son recursos didácticos indispensables para mejorar el aprendizaje de los niños.

## MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación, se hizo en el centro educativo Juan Antonio Vega ubicada en el cantón el Carmen, la cual tiene como finalidad crear actividades divertidas para incrementar las habilidades blandas en la primera infancia

En esta investigación, para ello, se aplica un diseño cuasi-experimental pre y post-test, Según Wilson (2024) manifiesta que un diseño cuasiexperimental es un método de estudio que busca establecer la paz de causa y efecto, pero no implica la asignación de participantes a grupos, lo que lo distingue de un experimento puro. Es decir, el método es adecuado para situaciones donde la asignación aleatoria no es posible, como en el caso de grupos preformados. En pocas palabras, son los diseños de grupo control y pretest/posttest: se mide una variable, se implementa una intervención en un grupo y, posteriormente, se vuelve a evaluar la intervención sin asignación aleatoria de participantes a los grupos.

Con respecto, a la población se involucran los docentes y estudiantes de los niveles iniciales de la Unidad Educativa Juan Antonio Vega Arboleda. Según Luis (2004) manifiesta que es el grupo de sujetos sobre los cuales se busca encontrar algo en un estudio. De esta población, se escogió un ejemplar de cinco docentes para el empleo de encuestas estructuradas y una muestra de 25 niños a los cuales se le emplearon entrevistas semiestructuradas para obtener información sobre sus vivencias emocionales y sociales en el aula. Según León (2017) manifiesta que una muestra es un subgrupo característico de una población más amplia que se estudia para obtener información sobre la población general.

Con relación a, los instrumentos utilizados en esta investigación, se diseñó una entrevista a los docentes que incluye preguntas sobre la observación del comportamiento emocional de los niños. Por consiguiente, se aplicaron entrevista semiestructuradas adaptadas al nivel intelectual de los niños, con preguntas orientadas a conocer sus sentimientos.

Con respecto a, los materiales utilizados en este trabajo de investigación se emplearon referencias bibliográficas de diferentes fuentes académicas relacionadas con las habilidades blandas y el uso de estrategias lúdicas, cuyas investigaciones permitieron fundamentar teóricamente la importancia de las habilidades blandas en pequeños de 3 años mediante actividades creativas e innovadoras.

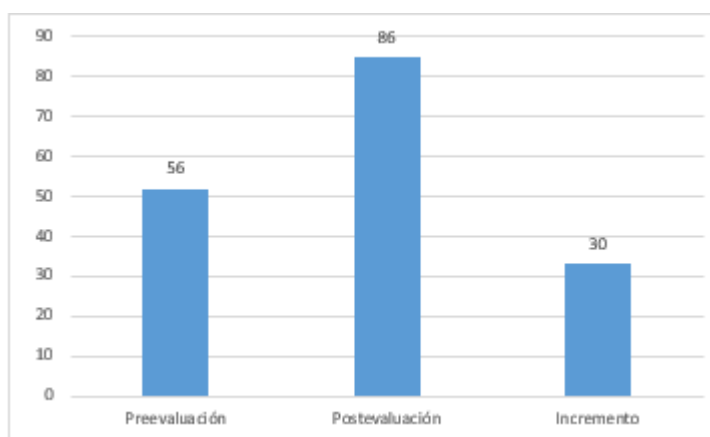
Por último, se elaboraron y validaron los métodos de recolección de información, incluyendo encuestas para docentes y guías de entrevista para estudiantes, luego se obtuvo la autorización del rector de la unidad educativa para llevar a cabo la investigación. Cabe recalcar, que las encuestas y entrevistas se aplicaron en horarios establecidos para no interrumpir las clases.

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para la implementación de las encuestas, se siguieron las instrucciones generales propuestas por Plúas Macías (2025) del Instituto Tecnológico Superior Japón, las cuales establecen que se aplica una versión pretest antes de iniciar las actividades lúdicas y una versión posttest al finalizar el ciclo de actividades (aproximadamente 4–6 semanas después); el tiempo previsto de resultado es de 3–5 minutos; se garantiza anonimato y confidencialidad; y se utiliza una escala para ítems cuantitativos donde 1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = A veces, 4 = Frecuentemente y 5 = Siempre.

#### Resultado de la entrevista aplicada a los docentes

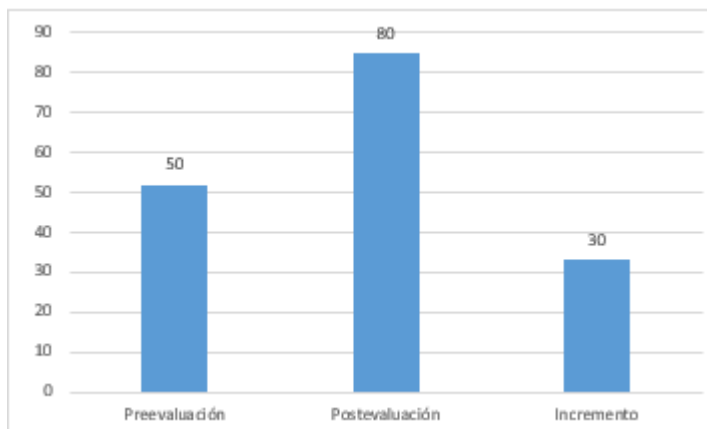
**Figura 1.** Los niños expresan adecuadamente sus emociones



Fuente: Esther (2025).

Se observa que en la preevaluación el puntaje promedio fue de 56%, lo que indica que, antes de la intervención, los estudiantes rara vez o solo a veces reconocían y nombraban sus emociones. En el postevaluación, la media aumentó a 86%, reflejando que después de aplicar las estrategias lúdicas los docentes perciben que los pequeños frecuentemente vinculan y expresan su impresión de forma adecuada. El incremento del 30% evidencia una mejora notable en la capacidad de reconocimiento emocional, lo que sugiere que las actividades implementadas fueron satisfactorias para desarrollar esta competencia socioemocional en la primera infancia.

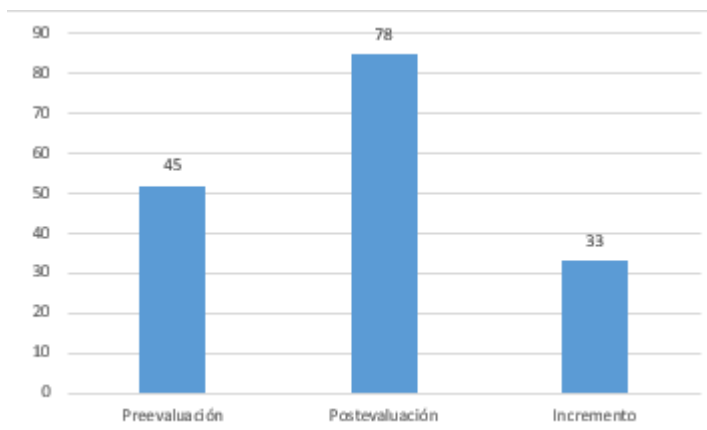
**Figura 2.** Los estudiantes expresan adecuadamente sus emociones en el aula



Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue de 50%, indicando que los estudiantes expresaban adecuadamente sus emociones en el aula solo a veces. En la postevaluación, la media aumentó a 80%, lo que refleja que después de aplicar las estrategias lúdicas, los docentes perciben una mejoría trascendental en la expresión emocional de los infantes frecuentemente. Entonces, el incremento del 30% evidencia que las actividades propuestas favorecieron el desarrollo de habilidades socioemocionales, promoviendo un ambiente más comunicativo y respetuoso en el aula.

**Figura 3.** Los estudiantes muestran mejora en la regulación emocional calman su conducta tras contrariarse

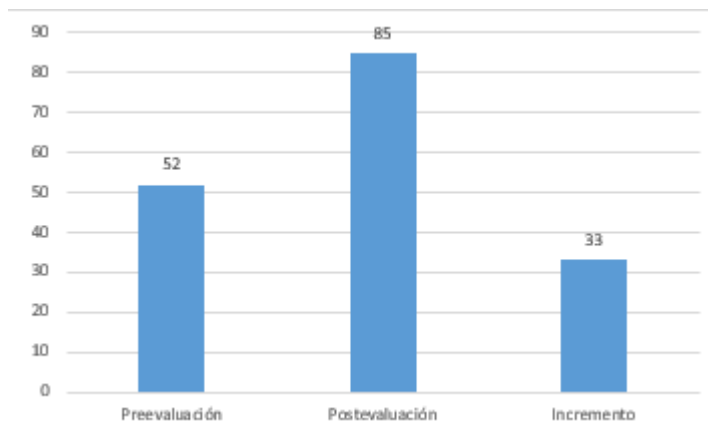


Fuente: Esther (2025).

En la evaluación previa a la intervención, la puntuación media fue de tan solo el 45%, lo que indica que los niños rara vez o solo ocasionalmente lograban calmarse tras un problema emocional. En la evaluación posterior a la intervención, la puntuación media aumentó al 78%, lo que refleja que los

docentes, en general, percibieron una mejoría importante en las habilidades blandas de los niños tras implementar estrategias de gamificación. El aumento del 33% demuestra que las actividades implementadas fueron satisfactorias para cultivar la gestión emocional, mejorando así un ambiente de clase más armonioso.

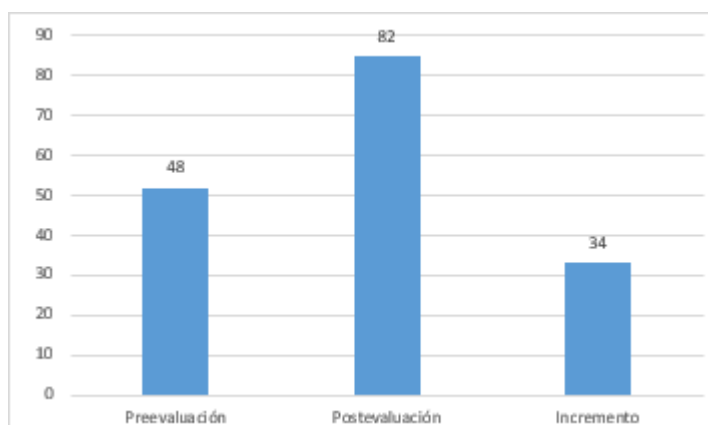
**Figura 4.** Aumentó la cooperación y el juego compartido entre los estudiantes



Fuente: Esther (2025).

Antes de la evaluación, la puntuación media era del 52%, lo que indica que los alumnos solo compartían a veces durante el juego. En la evaluación posterior, la puntuación media aumentó al 85%, lo que refleja que los docentes observaron que los alumnos participaban con mayor frecuencia en actividades colaborativas tras implementar estrategias de gamificación frecuentemente. Por lo cual, el aumento del 33% demuestra que las actividades diseñadas mejoraron la interacción social entre los niños, creando un ambiente de clase más armonioso.

3.1.4. Figura 5. Disminuyeron los conflictos relacionados con la expresión emocional



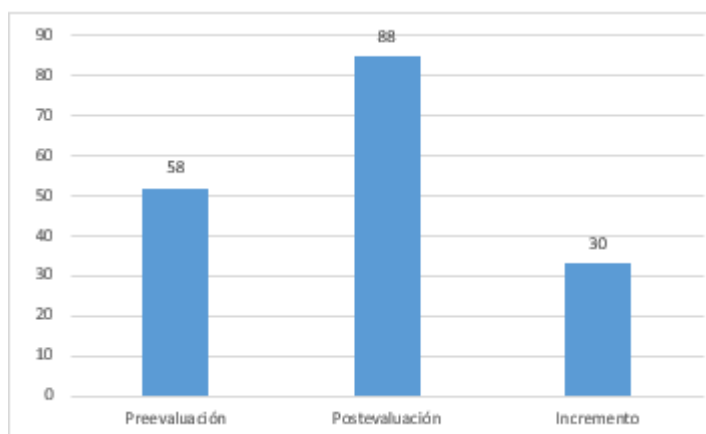
Fuente: Esther (2025).

En la evaluación preintervención, la puntuación media fue del 48%, lo que indica que los conflictos relacionados con la expresión emocional *rara vez / a veces* los niños lograban evitarlos. En la evaluación postintervención, la puntuación media aumentó al 82%, lo que refleja una disminución de los conflictos percibidos tras la implementación de la estrategia de gamificación. Es decir, el aumento del 34% demuestra que las actividades propuestas ayudan a un ambiente de clase positivo creando un ambiente estudiantil más colaborativo.

### Resultado de la entrevista aplicada a los padres de familia

El sondeo se realizó a 15 padres de familia de la unidad Educativa Juan Antonio Vega Arboleda. Las preguntas fueron de carácter opcional, permitiendo que los padres respondieran de manera voluntaria y según su disposición.

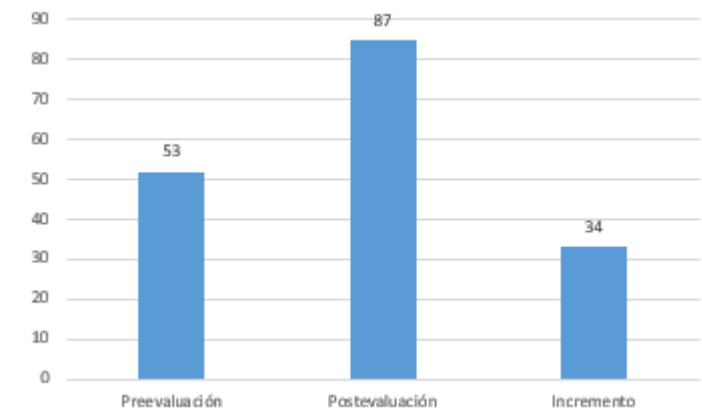
**Figura 1.** Mi hijo/a reconoce cuando está triste, alegre o enojado/a



Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue de 58%, lo que indica que, antes de la intervención, los padres percibían que sus hijos solo a veces reconocían sus emociones básicas (tristeza, alegría, enojo). En la postevaluación, la media aumentó a 88%, reflejando que, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, los padres observan que sus hijos identifican sus emociones siempre. En pocas palabras incremento del 30% evidencia un progreso importante en las habilidades blandas en el hogar, lo que sugiere que las actividades propuestas en la escuela tuvieron un impacto positivo también en el contexto familiar.

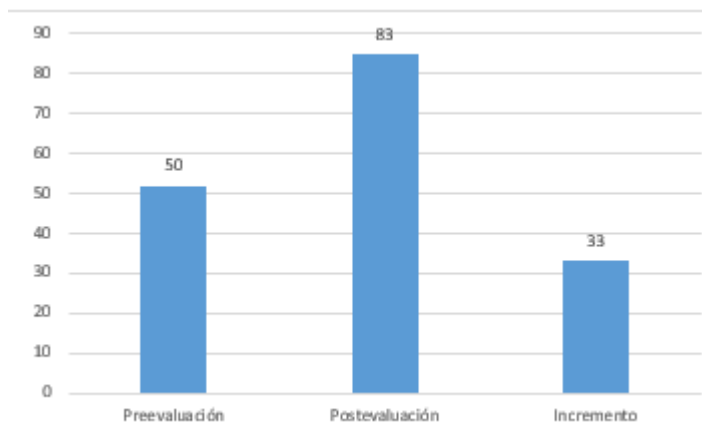
**Figura 2.** Mi hijo/a expresa sus emociones de forma adecuada en casa.



Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue de 53%, lo que indica que, antes de la intervención, los padres percibían que sus hijos expresaban adecuadamente sus emociones en casa solo a veces. En la postevaluación, la media aumentó a 87%, reflejando que, tras el uso de las estrategias lúdicas en la escuela, los padres notan que sus pequeños expresan sus habilidades blandas con mayor frecuencia y de manera más adecuada. Por lo cual, el incremento del 34% evidencia un progreso en la expresión emocional en el hogar, sugiriendo que las actividades escolares también impactaron positivamente en la vida familiar.

**Figura 3.** He notado que mi hijo/a comparte y juega mejor con otros niños

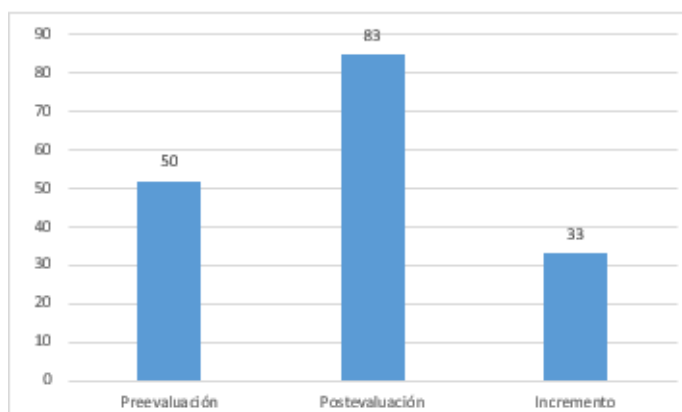


Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue de 50%, lo que indica que, antes de la intervención, los padres percibían que sus hijos compartían y jugaban con otros niños solo algunas

veces. En la postevaluación, la media aumentó a 83%, reflejando que, tras la utilización de las estrategias lúdicas en la escuela, los padres observan una mejora notable en la cooperación y el juego compartido de sus hijos frecuentemente. De esta manera, el incremento del 33% evidencia que las actividades propuestas favorecieron la socialización y la colaboración, impactando positivamente tanto en la clase como en la familia.

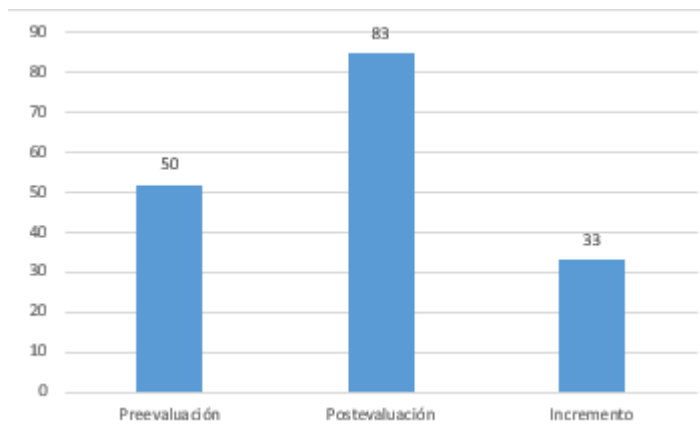
**Figura 4.** Después de juegos o actividades en la escuela, mi hijo/a comenta o muestra lo que aprendió sobre sus emociones?



Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue del 50%, lo que indica que, antes de la intervención, los padres percibían que sus hijos compartían y jugaban con otros niños solo algunas veces. En la postevaluación, la media aumenta al 83%, reflejando que, tras el uso de los juegos lúdicas en la escuela, los padres observan una mejora notable en la cooperación y el juego compartido de sus hijos. En pocas palabras, el incremento del 33% evidencia que las actividades propuestas favorecen la socialización y la colaboración, impactando positivamente tanto en clase como en la familia.

**Figura 5.** Considero que el juego ha ayudado a que mi hijo/a maneje mejor sus emociones.



Fuente: Esther (2025).

En la preevaluación, el puntaje promedio fue de 49%, lo que indica que, antes de la intervención, los padres percibían que solo algunos niños mejoraban en el manejo de sus emociones a través del juego. En la postevaluación, la media aumentó a 85%, reflejando que, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, los padres consideran que sus hijos manejan sus emociones con mayor eficacia. Es decir, el incremento del 36% evidencia que las actividades propuestas fueron efectivas para fortalecer la inteligencia emocional, promoviendo un manejo más adecuado de las emociones tanto en el aula como en el hogar

### **Diseño de la estrategia lúdica**

La propuesta escolar desarrollada para la Unidad Educativa “Juan Antonio Vega Arboleda” con los niños se sustenta en un sistema de desarrollo de actividades lúdicas orientadas a aumentar el desarrollo de las habilidades blandas en infantes. Por lo cual, el desarrollo de actividades lúdicas tiene como objetivo primordial que los niños tengan la dicha de conocer con actividades innovadoras que ayuden a obtener experiencias enriquecedoras para que logren reconocer, expresar sus emociones. Según Gutiérrez (2018) manifiesta que las características principales para desarrollar actividades lúdicas creativas son: título de la actividad, objetivo, contenido a desarrollar, recursos, participantes, evaluación y tiempo de ejecución. A continuación, se presentan cinco actividades lúdicas creadas concretamente para resolver el crecimiento de las habilidades blandas de los niños primera infancia de 2 a 3 años, en un ámbito escolar moderno actualizado a las demandas del año 2025.

#### **Actividad 1**

**Título de la actividad:** Pintando mándalas

**Objetivo de la actividad:** Motivar a la exploración de emociones favorables u negativas mediante la creativa y la tecnología

**Contenido a desarrollar:** La profesora presentó el tema con un video corto sobre las emociones básicas. A continuación, se les entregaron mándalas con caras que expresaban diferentes emociones. Los niños colorearon los mándalas para representar su percepción de cada emoción (por ejemplo, amarillo para la felicidad, azul para el llanto, rojo para la ira y verde para la calma). Al final de la actividad, se invitó a los estudiantes a compartir sus mándalas y describir las emociones que habían observado y experimentado, como la felicidad, la tristeza, el miedo o la ira.

**Participantes:** 20–25 niños y un profesor.

**Recursos a utilizar:** Mándalas impresas, crayones, marcadores, colores para pintar.

**Evaluación de la actividad:** Se utilizaron listas de verificación para observar las emociones, la capacidad de atención, y la intercesión del niño al momento de realizar la actividad.

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

### **Actividad 2**

**Título de la actividad:** Teatro de sombras

**Objetivo de la actividad:** Cultivar la expresión emocional a través del juego.

**Contenido a desarrollar:** Los niños usaron títeres para representar diferentes emociones. Cada estudiante representó una emoción y los otros niños intentaron adivinarla, mejorando así la empatía hacia los demás.

**Participantes:** 20–25 niños y un profesor.

**Recursos a utilizar:** Títeres, lámpara LED, pared blanca, música.

**Evaluación de la actividad:** Se observó la expresión emocional utilizando una lista de verificación.

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

### **Actividad 3**

**Título de la actividad:** Caminata sensorial

**Objetivo de la actividad:** Identificar emociones para conectarlas con sensaciones físicas.

**Contenido a desarrollar:** El área de experiencia sensorial cuenta con múltiples estaciones que muestran emociones a través de elementos como sonido y el olor. Los niños experimentan cada estación verticalizando sus sentimientos, conectando sus emociones con la estimulación sensorial que experimentaron.

**Participantes:** 20–25 niños y una profesora.

**Recursos a utilizar:** Alfombras sensoriales, telas de colores, instrumentos musicales, aromas naturales. tarjetas con caritas.

**Evaluación de la actividad:** Se registran las expresiones verbales de los niños para determinar la correspondencia entre emociones.

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

### **Actividad 4**

**Título de la actividad:** Canciones divertidas

**Objetivo de la actividad:** Apoyar el desarrollo emocional a través del ritmo.

**Contenido a desarrollar:** Muestra una variedad de canciones cortas que evocan diferentes emociones, acompañadas de movimientos corporales. Las canciones refuerzan cada emoción, animando a los niños a profundizar la conexión entre la música y sus emociones.

**Participantes:** 20–25 niños y una docente.

**Recursos a utilizar:** Tablet, altavoz, canciones.

**Evaluación de la actividad:** Observe el lenguaje corporal de los estudiantes, el reconocimiento de emociones.

**Tiempo de duración:** 10–15 minutos.

#### **Actividad 5**

**Título de la actividad:** Juego de cartas de digitales

**Objetivo de la actividad:** Reforzar la memoria mediante un juego tipo memoria.

**Contenido a desarrollar:** Los niños emparejan tarjetas electrónicas con imágenes de emociones. Cuando encuentran una pareja, nombran la emoción y la representan con gestos mejorando su capacidad para expresarlas.

**Participantes:** 20–25 niños y una docente.

**Recursos a utilizar:** Aplicación digital, Teléfono o tabla electrónica.

**Evaluación de la actividad:** Observar la interacción social, la capacidad de los infantes para expresarse.

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

#### **Actividad 6**

**Título:** La caja de los sentimientos

**Objetivo:** Mejorar la expresión verbal de los sentimientos.

**Contenido a desarrollar:** La maestra muestra una pequeña caja con tarjetas con caras que representan diferentes sentimientos. Cada niño saca una tarjeta, identifica y comenta una vivencia en la que haya experimentado sentimientos iguales.

**Participantes:** 20–25 niños y una docente.

**Recursos:** Caja, tarjetas con caritas.

**Evaluación:** Observar la capacidad para identificar y expresar sentimientos vocalmente.

**Tiempo:** 15 minutos.

#### **Actividad 7**

**Título:** El semáforo

**Objetivo:** Cultivar la autorregulación a través de señales visuales.

**Contenido a desarrollar:** Utilizando un sistema de semáforo, colocan sus tarjetas en el color que representa su emoción y luego comparten con el grupo por qué eligieron ese color.

**Participantes:** 20–25 niños y una docente.

**Recursos:** Cartulina con semáforo, tarjetas con caritas.

**Evaluación:** Observar la capacidad de los niños para reflexionar sobre sí mismos y su disposición a compartir sus sentimientos.

**Tiempo:** 10 minutos.

### **Actividad 8**

**Título:** Yoga de los sentimientos

**Objetivo:** Fortalecimiento de los sentimientos de calma y conciencia corporal.

**Contenido a desarrollar:** La clase enseña posturas de yoga simples y técnicas de respiración profunda, asociando cada postura con un sentimiento específico (por ejemplo: Postura del árbol = tranquilidad, Postura del león = fuerza, Postura de la mariposa = alegría).

**Participantes:** 20 niños y una profesora.

**Recursos:** Colchonetas, música, Fotos de posturas.

**Evaluación:** Evaluar la disposición del niño a imitar los gestos y su nivel de concentración.

**Tiempo:** 15 minutos.

### **Actividad 9**

**Título:** Mural de la emotividad

**Objetivo:** Desarrollar la expresión artística de los sentimientos.

**Contenido a desarrollar:** Los niños pintaron diversas situaciones que les hacían sentir felices, tristes, enojados o asustados en un gran mural y luego explicaron colectivamente lo que habían dibujado y cómo se sintieron en ese momento.

**Participantes:** 20–25 niños y un docente.

**Recursos:** Papelógrafo, pinturas, marcadores, pinceles.

**Evaluación:** Se observa la creatividad al representar los sentimientos.

**Tiempo:** 20 minutos.

### **Actividad 10**

**Título:** El dado de las emociones

**Objetivo:** Desarrollar la expresión gestual del sentimiento.

**Contenido a desarrollar:** Utilizando un dado gigante con una emoción, cada niño tira el dado y debe representar la emoción que muestra a través del lenguaje corporal y la vocalización, mientras sus compañeros de clase adivinan cuál es.

**Participantes:** 20 niños y una docente.

**Recursos:** Dado gigante de cartón, fotos de sentimientos.

**Evaluación:** Observe la participación de los niños, el lenguaje corporal y la capacidad de reconocer los sentimientos de los demás.

**Tiempo:** 15 minutos.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos, evidencian que el diseño de estrategias lúdicas en la unidad educativa Juan Antonio Vega Arboleda posee una sensación auténtica en el avance de las habilidades blandas y en el progreso socioemocional del infante de dos a tres años de edad. De igual manera, los progresos observados en las encuestas realizadas antes del pre y después del postevaluación, tanto en la observación de las emociones como en la expresión emocional, dan como resultado que los diseños lúdicos propuestos ayudan de manera positiva a aumentar la capacidad intelectual de los infantes pidiendo entender con más precisión sus sentimientos, así como realizar actividades grupales con los compañeros sin que se presente conflictos.

En este sentido, los resultados hallados coinciden con los estudios de Córdova (2024) en la unidad educativa Juan Antonio Vergara, cuyos autores a través de su trabajo de investigación demostraron que los diseños lúdicos ayudan a fortalecer el crecimiento de la inteligencia en pequeños de 2 a 3 años de edad. Por su parte, Santana y Pita (2022) en Ecuador demostraron con su trabajo que la implementación de estrategia lúdicas bien realizadas y enfocadas en el nivel educativo correcto permite que el aprendizaje sea más preciso con respecto a las emociones y la interacción con sus compañeros. Así que, los resultados de estos trabajos de investigación confirman que los juegos dinámicos son un recurso importante para el crecimiento integral de los niños de la primera infancia.

En concordancia con los estudios internacionales, como el de Budiman y Syamsuddin (2020) en Indonesia, se establece que las actividades tradicionales y las actividades creativas tiene un mayor

Impacto en crecimiento de las habilidades de la memoria, a diferencia del uso prolongado de aparatos electrónicos. Así que la diferencia está en que los niños de la primera infancia realizada en este estudio, al participar en actividad que se combina la tecnología educativa con las actividades tradicionales, tiene un mayor impacto en el desarrollo de la inteligencia emocional, de esta manera se establece que la utilización de dispositivos electrónicos con metodologías lúdicas ayuda a mejorar los resultados en ámbitos escolares actuales.

De igual manera, los datos obtenidos a través de entrevistas y encuestas ponen en evidencias que las estrategias lúdicas dinámicas causan un efecto positivo en clase. La ampliación en la impresión de los familiares de los niños sobre el crecimiento de la mente del niño Molero (2020) manifiesta que

las instituciones educativas no solo son un área de aprendizaje mental, sino también un espacio importante para el desarrollo socioemocional. En pocas palabras, se identifica con las investigaciones realizadas sobre la importancia del desarrollo de las habilidades blandas en el bienestar cerebral y procesamiento de información de los niños.

Asimismo, las mejoras en colaboración de los niños actividades grupales y avances en el desarrollo emocional vistas por los maestros manifiestan que la implementación de estrategias lúdicas mejora el comportamiento de los infantes en clases creando un entorno tranquilo con una buena participación. En este aspecto, coincide con el planteamiento de Cuasapud y Manguashca (2023), quienes definen que la implementación de actividades lúdicas mejora las discusiones entre compañeros, el respeto así las normas de la institución y la sensación de ser parte de un grupo de niños unidos, generando una conexión emocional y un sentido de identidad grupal.

Así que, la discusión de los resultados pone al descubierto que la propuesta desarrollada de estrategias lúdicas para niños de primera infancia en la unidad educativa Juan Antonio Vega Arboleda no solo impulsa la emoción y regulación emocional en el salón de clases, además que mejora las competencias que nos ayudan a relacionarnos creando un entorno inclusivo aportando ideas grupales. Es otras palabras, los resultados encontrados manifiestan la necesidad de implementar estrategias lúdicas en las planeaciones curriculares desde los primeros niveles de educación inicial y básica, mezclando la combinación de estrategias lúdicas tradiciones y la tecnología como un método positivo para ayudar a crecimiento la inteligencia intrapersonal en todos los ámbitos educativos

## CONCLUSIONES

Con base en mi investigación, concluyo que el diseño de estrategias lúdicas en la unidad educativa Juan Antonio Vega Arboleda ayudo a mejorar bastante la identificación, los gestos y ajustar la inteligencia emocional de los niños de primera infancia, un aumento del promedio de un treinta a un treinta y cuatro por ciento en los parámetros valorados.

Por otro lado, los resultados validan que los diseños lúdicos no solo impulsan favorablemente en el salón de clases, sino también en la familia, mejorando la relación entre la institución educativa y los familiares, de esta manera se impulsa a la difusión de las competencias psicosociales de los niños en diferentes ámbitos.

También, los juegos tradicionales en combinación con los recursos tecnológicos, demostraron ser importantes para mejorar la creatividad en los niños, la interrelación social y la intervención infantil, estimulando su inteligencia emocional en todos sus aspectos.



Por último, la aplicación sistemática de los diseños lúdicos mejora la colaboración en grupo, el juego compartido y la eliminación de los conflictos, contribuyendo a un ambiente en el salón de clase más pacíficos, inclusivo y donde los niños tengan una total participación.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Uchubanda, C. R. M., Andy, E. J. T., & Aguilar, W. O. (2024). Estrategia lúdica para la mejora en el aprendizaje de la división en séptimo grado. *Sinergia Académica*, 7(4), 21-54. <https://doi.org/10.51736/g7fzps71>
- Cuasapud Morocho, Jeniffer Johanna, & Maiguashca Quintana, Milagros Isabela. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. Epub 10 de abril de 2023. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Velásquez-Pérez, Yazmín, Rose-Parra, Charli, Oquendo-González, Eulalio José, & Cervera-Manjarrez, Norwin. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 4-35. Epub 08 de febrero de 2024. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1120>.
- García Santana, Diana Azucena, & Navarrete Pita, Yulexy. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), . Epub 01 de diciembre de 2022. Recuperado en 09 de junio de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322022000300005&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300005&lng=es&tlng=es).
- Intriago Giler, L. P., Casa Mayorga, S. A., Hernández Pinargote, F. K., Sornoza Medina, C. A., & Cedeño Córdova, R. H. (2024). Estrategia lúdica para desarrollar las competencias emocionales a los estudiantes de tercer año de educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7733-7746. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12945](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12945)
- Raup, U. A., Budiman, N., & Syamsuddin, A. (2020). Traditional game for the development of emotional intelligence. *Proceedings of the International Conference on Educational Psychology and Pedagogy - "Diversity in Education" (ICEPP 2019), Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 417, 281-285. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.116>
- Velásquez-Pérez, Yazmín, Rose-Parra, Charli, Oquendo-González, Eulalio José, & Cervera-Manjarrez, Norwin. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en



- estudiantes. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 4-35. Epub 08 de febrero de 2024. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1120>
- orenzini, Elisiane, Osorio-Galeano, Sandra Patricia, Schmidt, Catielle Raquel, & Cañon-Montañez, Wilson. (2024). Practical Guide to Achieve Rigor and Data Integration in Mixed Methods Research. *Investigación y Educación en Enfermería*, 42(3), e02. Epub November 02, 2024. <https://doi.org/10.17533/udea.iee.v42n3e02>.
- López, Pedro Luis. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Recuperado en 09 de junio de 2025, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es).
- Ventura-León, José Luis. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4) Recuperado en 09 de junio de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662017000400014&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014&lng=es&tlng=es).
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós. [https://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia\\_emocional\\_daniel\\_goleman.pdf](https://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf)
- Puertas-Molero, Pilar, Zurita-Ortega, Félix, Chacón-Cuberos, Ramón, Castro-Sánchez, Manuel, Ramírez-Granizo, Irwin, & González-Valero, Gabriel. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91. Epub 07 de diciembre de 2020. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.36.1.345901>
- Charcape-Echeverría, Jackeline Lisette, Terrones-Marrerros, Mario Andrés, & Duran-Llano, Kony Luby. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 2), 36-50. Epub 19 de julio de 2024. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). *Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar: Su relación con el desarrollo emocional y "aprender a aprender"*. *Tendencias Pedagógicas*, (31), 83-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6383448>

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

**FINANCIAMIENTO**



---

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*