**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR



**TESIS DE INVESTIGACIÓN**

EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA SANA EN EL GRUPO, IMPACTANDO EN SU DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL.

**PRESENTADO POR:**

ANGÉLYCA PAMELA RODRÍGUEZ DE LA PEÑA.

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**ASESOR:**

ROXANA JANET SÁNCHEZ SUAREZ.

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA. ENERO 20234.**

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA SANA CONVIVENCIA EN EL GRUPO DE 1° Y 2° GRADO DE PREESCOLAR, IMPACTANDO EN SU DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL.**

**Planteamiento del problema.**

A partir de la confinación por causa de la pandemia del COVID 19, nos vimos afectados en nuestras relaciones con otras personas. Actualmente los niños que cursan el preescolar se están enfrentando a tener el primer acercamiento con niños de su misma edad, y seguir normas y reglas de convivencia en la sociedad.

La falta de convivencia con más personas afectó el desarrollo de las competencias socioemocionales en los niños. “Las competencias socioemocionales son un aspecto importante de la ciudadanía efectiva y responsable. Entre los aspectos que se ven favorecidos por las competencias socioemocionales están los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales, la solución de problemas, la consecución y mantenimiento de un puesto de trabajo, etc.” (Bisquerra Alzina, 20017, p.10). De esta forma, podemos decir que uno de los factores afectados son las relaciones interpersonales; problema que identifiqué en los niños de primero y segundo grado de preescolar, donde al no regular sus emociones existe una convivencia basada en falta de respeto, empatía y seguimiento de normas y reglas de convivencia.

Para que se pueda lograr una convivencia sana en el grupo, propuse utilizar el juego reglado como estrategia, con el fin de impactar en el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de primero y segundo grado de preescolar, trabajando la autorregulación de las emociones, de una manera dinámica y divertida para el grupo. Buscando dar respuesta y saber ¿cómo ayuda el juego reglado en la autorregulación de los niños? Y ¿Cómo se favorece la convivencia en el grupo, al tener alumnos que tengan un grado mayor de competencias emocionales?

A partir de esta investigación trabajé con la competencia:

Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional. Con sus unidades de competencia que son:

• Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos.

• Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programas de estudio en función del logro de aprendizaje de sus alumnos, asegurando la coherencia y continuidad entre los distintos grados y niveles educativos (DOF, 2018, p. 12).

La competencia mencionada favoreció mi investigación porque al indagar y aplicar estrategias como el juego reglado, se da un enfoque reflexivo y basado en evidencia desde mi práctica docente. Esto permite ajustar y mejorar mis métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de mis alumnos, ya que al identificar cómo el juego reglado puede impactar positivamente en este aspecto, contribuyo a la formación de niños emocionalmente saludables y socialmente competentes. Al plantear necesidades formativas de acuerdo con los procesos de desarrollo y aprendizaje de los alumnos, se genera un conocimiento sobre la innovación pedagógica. Esto puede resultar en una enseñanza más efectiva y enriquecedora. Los resultados de la investigación pueden ser compartidos con otros docentes y educadores, lo que les proporcionará información valiosa sobre cómo mejorar la convivencia y el desarrollo socioemocional de los niños en preescolar a través del juego reglado. Con la posibilidad enriquecer mi práctica docente, contribuir al desarrollo de los estudiantes y al campo de la educación en general, al mismo tiempo que desarrollar un compromiso con la mejora continua y la aplicación de enfoques pedagógicos innovadores.

**Objetivo general:** Confirmar cómo el juego reglado implementado como estrategia impacta en el desarrollo socioemocional para promover una convivencia sana en el grupo de 1° y 2° grado de preescolar.

Variable dependiente: desarrollo socioemocional.

Variable independiente: el juego reglado.

**Objetivos específicos:**

* Analizar las características del juego reglado como estrategia para favorecer el desarrollo socioemocional de los alumnos de 1° y 2° grado.
* Indagar en que y cuáles son las emociones que debe conocer el niño en el preescolar.
* Identificar las necesidades de regular las emociones en los de los alumnos de 1° y 2° grado para mejorar su capacidad de convivencia.
* Investigar cuales son las competencias socioemocionales que debe tener consolidadas los alumnos de 1° y 2° grado.

**Preguntas de investigación**

* ¿Qué es el juego? ¿Por qué el juego es importante para los alumnos de preescolar? ¿Qué tipos de juego existen? ¿Cuáles son las características del juego reglado? ¿cuáles la finalidad del juego reglado? ¿Qué son las emociones? ¿Cómo se trabajan las emociones en el preescolar? ¿Cuáles emociones deben conocer los niños en el preescolar? ¿Por qué son importantes las emociones en el preescolar? ¿Qué es el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas? ¿Qué favorece el desarrollo socioemocional en los niños? ¿En qué favorece fortalecer el manejo de emociones para una convivencia sana en el grupo?

**Hipótesis**

**Hipótesis nula:** el juego reglado no favorece la regulación de las emociones en los niños de 1° y 2° de preescolar.

**Hipótesis alternativa:** el juego reglado favorece la regulación de las emociones en los niños de 1° y 2° de preescolar.

**Marco teórico**

Para sustentar la investigación utilicé la teoría del juego de Piaget. Esta teoría proporciona un marco conceptual sólido para analizar y comprender el impacto del juego reglado en el desarrollo socioemocional de los niños en el preescolar.

Este marco teórico establece una base sólida para la investigación y ayuda a explorar cómo el juego reglado puede mejorar la sana convivencia y el desarrollo socioemocional en el grupo de 1° y 2° grado de preescolar. Utilizando como punto de partida los temas: el juego, el juego reglado, las emociones y competencias socioemocionales en el preescolar, para profundizar en la literatura académica elegida relacionada con cada uno de estos componentes.

Para hablar de la teoría del juego, de Piaget, podemos decir que se enfoca en cómo los niños adquieren conocimiento y habilidades conforme van creciendo. En su enfoque sobre el juego, Piaget identificó el juego como una actividad crucial que refleja y promueve el desarrollo cognitivo en los niños. “El juego desempeña un papel decisivo para el desarrollo del niño. Por ello el juego y el aprendizaje deben ir acorde a la edad del niño para sacar el mayor provecho posible.” (Aparicio, 2001). Explicándolo como una actividad donde los niños a través de la exploración del contexto en donde se desenvuelven van desarrollando habilidades cognitivas y sociales, y asimilando conocimientos.

Visto desde Piaget sabemos que, “el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.” (Montero, 2011, p.10). A través de este concepto lo ligamos con la realidad que se presenta al momento de tener que seguir reglas de convivencia con otros individuos, asimilando las reglas que sigue en el juego reglado.

Dando inicio con el juego, considerándolo como una actividad intrínsecamente vinculada al desarrollo infantil, durante la etapa preescolar, los niños comienzan a explorar el mundo que les rodea a través del juego. Se considera una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. El juego en el preescolar proporciona oportunidades para la expresión, la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social. “El juego como actividad espontánea y voluntaria proporciona un cierto grado de alegría, es un sistema que desarrolla la capacidad de crear con libertad, a pesar de los lineamientos que se puedan generar para practicarlo o desarrollarlo.” (Herrera, 2014, p. 4). A su vez además de brindar conocimientos, se estarán divirtiendo mientras conviven con otros compañeros.

Existen diferentes tipos de juegos: el juego funcional, el juego de construcción, el juego simbólico y el juego reglado. Para esta investigación elegí el juego reglado, con la finalidad de aplicarlo como estrategia en los niños de segundo grado de preescolar, para poder reforzar su autorregulación, a partir de un juego. El juego reglado es una forma específica de juego que involucra reglas y estructura. A través del juego reglado, los niños aprenden a respetar reglas, tomar turnos, negociar y cooperar con sus compañeros. Esta forma de juego puede ser una estrategia valiosa para fomentar la sana convivencia, ya que enseña a los niños normas sociales esenciales y habilidades de regulación emocional. “Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con el añadido de la competitividad y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.” (Tripero, 2011).

La investigación sugiere que el juego reglado tiene un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los niños en el preescolar. Al participar en juegos reglados, los niños pueden aprender a regular sus emociones, resolver conflictos y fortalecer sus habilidades sociales. Esto, puede contribuir a una convivencia más armoniosa en el grupo de preescolar y al desarrollo general de las competencias socioemocionales. “Los juegos ayudan mucho a que los niños se interesen por el estudio de cuestiones como el lenguaje, la organización social, y demás. Son un instrumento ideal para conseguir que los niños participen activamente en el proceso de aprendizaje, es decir, como actores y no como espectadores”. (Palacios, 1995).

En el preescolar, los niños están en un período crítico de desarrollo socioemocional. Experimentan una amplia gama de emociones y comienzan a aprender a identificar, expresar y regular sus sentimientos. El entorno escolar es fundamental para ayudar a los niños a comprender sus emociones y a desarrollar habilidades para lidiar con ellas de manera saludable. En la guía para padres del plan y programas de estudios de la SEP, se da una aproximación al bienestar emocional, donde menciona en otras palabras que el bienestar emocional no se centra en que la persona esté siempre feliz, si no que aun estando triste o pasando por otra emoción, éste tenga la capacidad de redirigirla y saberla manejar, logrando una estabilidad de regreso, siendo resiliente y con un sentido del propósito, utilizando nuestras competencias socioemocionales el 2019.

Las competencias socioemocionales abarcan habilidades como la empatía, la autorregulación, la toma de decisiones y las habilidades sociales. Estas competencias son esenciales para establecer relaciones saludables y tener éxito en la vida. En el preescolar, es crucial fomentar el desarrollo de estas competencias, ya que sientan las bases para un bienestar emocional a lo largo de la vida. “La competencia social y emocional se define como un conjunto de capacidades emocionales, individuales e interpersonales aprendidas que influyen en la capacidad total de un individuo para responder ante las presiones del medio que lo rodea”. (López, 2020). Con las competencias socioemocionales desarrollamos la capacidad de conocer y regulas las emociones que se nos presentan, y las adquirimos en la escuela y en la casa; a pesar de que las desarrollemos desde el nacimiento.

Es importante que se le tome importancia en el conocimiento de las emociones, porque es algo que nos ayudará en todos los ámbitos, tanto personales, sociales, educativos y profesionales. “La educación emocional busca el crecimiento integral de las personas para conseguir un mayor bienestar en la vida” (Lozano, 2019). La educación emocional no solo nos beneficia individualmente, sino que también tiene un impacto positivo en nuestras relaciones, en la educación y en el mundo laboral. Es una habilidad que debemos valorar y promover a lo largo de nuestras vidas.

En la guía para padres del plan y programas de estudios de la SEP, en el 2019, nos marca diferentes competencias socioemocionales como:

* Autoconocimiento: ser conscientes de lo que sentimos y pensamos.
* Autorregulación: pensar que al regular la emoción no ayudará a favorecer el aprendizaje, tener una mejor convivencia y bienestar.
* Empatía: comprender los puntos de vista de los otros, sin importar que sean vistos desde otros contextos como la religión, la economía, educación, etc.
* Colaboración: tener relaciones sanas donde se pueda cooperar con los otros para un bien común.
* Autonomía: saber tomas decisiones para el beneficio propio y de los otros.

Las competencias socioemocionales anteriores están muy poco desarrolladas en el grupo con el cual llevaré a cabo la investigación, y busco desarrollarlas con las estrategias lúdicas para promover su desarrollo socioemocional y generar el ambiente en el grupo esperado.

**Marco metodológico**

Para esta investigación utilicé un enfoque cualitativo. “La investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste.” (Sánchez, 2019). Dado que se centra en la mejora de la sana convivencia y el desarrollo socioemocional a través del juego reglado. Esto me permitió explorar en profundidad las experiencias, percepciones y emociones de los niños, maestros y otros actores involucrados.

La investigación adopta un enfoque cualitativo para comprender las experiencias y percepciones en profundidad. Este enfoque se selecciona porque la investigación busca explorar en detalle las dinámicas socioemocionales de los niños, así como sus experiencias con el juego reglado. La cualidad descriptiva y exploratoria de la investigación cualitativa permite una comprensión más rica y detallada de los procesos involucrados.

El diseño de la investigación es a partir de un estudio de caso múltiple, comparando lo que se logró en el grupo donde apliqué el juego reglado y lo que pasó con el grupo donde no se aplicó el juego reglado. “El estudio de caso es una estrategia de investigación usada para contribuir al conocimiento de los individuos o grupos sociales. Se enfoca en eventos actuales o contemporáneos y busca respuestas a preguntas relacionadas con el “cómo” y el “por qué” ocurren estos.” (Ponce, 2018). Esto para comparar y contrastar los resultados en diferentes salones.

Se implementa un caso de estudio múltiple comparativo entre el grupo con juego reglado y el grupo sin él. "El caso de estudio múltiple es un diseño de investigación que involucra el estudio simultáneo de dos o más situaciones, permitiendo comparar y contrastar los resultados en diferentes contextos" (Sánchez, 2019).

Este diseño es apropiado ya que facilita la comparación directa de los efectos del juego reglado en el desarrollo socioemocional al observar simultáneamente dos grupos. Proporciona una comprensión más completa y contextualizada de cómo esta estrategia puede impactar en diferentes entornos.

Para recuperar información utilicé la observación participante. “La observación participante exige la presencia en escena del observador, pero de tal modo que éste no perturbe su desarrollo.” (Robledo, 2009). Estando presente antes, durante y después de aplicar y observar qué pasa con los alumnos al familiarizarse con el juego reglado; esto me permitió obtener una comprensión más profunda de las dinámicas de grupo y las interacciones entre los niños. Apoyada en el diario de campo, que me ayudó a mantener un registro sobre las observaciones, reflexiones y notas a lo largo de la investigación.

Para evaluar el impacto de las actividades del juego reglado en la convivencia sana y el desarrollo socioemocional, utilicé listas de cotejo antes y después, para comparar los cambios en el grupo después de trabajar con el juego reglado. La población de estudio estará compuesta por los alumnos del jardín de niños nueva Tlaxcala, de saltillo Coahuila. Seleccioné dos grupos, uno de intervención que participará en actividades de juego reglado (primero y segundo A) y otro de control que no participará en estas actividades (segundo B).

La elección del enfoque cualitativo y el diseño de caso de estudio múltiple comparativo brinda una oportunidad única para explorar en profundidad los efectos del juego reglado en el desarrollo socioemocional. Los instrumentos seleccionados, observación participante y diario de campo, garantizan una recopilación de datos rica y contextualizada. La población objetivo, compuesta por niños de 1° y 2° grado de preescolar, asegura que la investigación esté alineada con los objetivos propuestos y pueda tener un impacto directo en la población afectada.

A continuación, se muestra un ejemplo de la lista de cotejo, que contiene escalas de medición para evaluar la convivencia, la autorregulación, el seguimiento de reglas y la forma de participar en el juego.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Insuficiente  No logra hacerlo. | Regular  Lo hace solo si la maestra se lo indica. | Buena  Lo hace por iniciativa propia y ayuda a que sus compañeros lo realicen. |
| Saludo a los compañeros  Comparte juguetes y materiales  Resuelve conflictos de manera pacífica  Escucha a los demás cuando hablan |  |  |  |
| Controla sus emociones  Espera su turno para jugar  Sigue instrucciones sin problemas  Muestra perseverancia en las tareas |  |  |  |
| Cumple con las reglas del juego  Respeta las normas de seguridad  Entiende y sigue las indicaciones del maestro  Participa en actividades estructuradas |  |  |  |
| Contribuye activamente al juego  Muestra creatividad y originalidad en las actividades  Colabora con los demás para lograr un objetivo común  Se divierte y muestra interés en las actividades |  |  |  |

II. Evaluación del Juego Reglado: Instrucciones: Marque con una "X" la opción que mejor describa la frecuencia y la participación del niño durante el juego reglado.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| frecuencia de Participación: | Interacción con los Pares: | Seguimiento de reflas: |
| Nunca | No interactúa | No sigue ninguna regla |
| Raramente | Mínima interacción | Sigue algunas reglas |
| A veces | Interacción moderada | Sigue la mayoría de las reglas |
| Frecuentemente | Interacción positiva | sigue todas las reglas |
| Siempre | Muy participativo | Crea y respeta las reglas establecidas |

III. Evaluación de la Regulación Emocional: Instrucciones: Use una escala del 1 al 5, donde 1 es "Nunca" y 5 es "Siempre", para evaluar el comportamiento del niño en diversas situaciones emocionales.

Manejo de la Frustración: 1 2 3 4 5

Expresión de la Alegría: 1 2 3 4 5

Afrontamiento ante el Enojo: 1 2 3 4 5

Adaptabilidad a Cambios: 1 2 3 4 5

Empatía hacia los Pares: 1 2 3 4 5

Este instrumento es una herramienta preliminar y puede ser adaptado según las necesidades específicas de la investigación.

**Marco legal**

Esta investigación además de ayudar con la problemática, en parte cumplirá con el plan de egreso de los niños, ya que, en el programa Aprendizajes Clave para la educación integral, se propone que los alumnos al terminar la educación preescolar identifiquen sus cualidades y reconozcan las de otros, mostrando autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo, y que experimenten satisfacciones al cumplir sus objetivos.

Nos menciona que la Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. La investigación ayuda a este propósito desde las estrategias lúdicas, logrando que establezcan relaciones sanas entre ellos, con su familia y comunidad; y mejoren su rendimiento académico.

Algunos de los propósitos de la educación socioemocional a nivel educativo es que trabajen en colaboración, resuelvan conflictos mediante el dialogo y respeten las reglas de convivencia en el aula. Al aplicar las estrategias lúdicas, se fortalecerá su desarrollo socioemocional, buscando mejorar la convivencia sana del grupo, viéndose estos propósitos envueltos en el logro de la investigación.

**Marco referencial**

En este apartado se da una mirada en las investigaciones realizadas entre el 2015 y el 2022 con relación a mi trabajo, en las cuales me basaré para el desarrollo del mismo.

De acuerdo a la investigación de Diana Carolina Joya Jerez a mayo del 2019 que lleva por título Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados pre jardín y jardín en Floridablanca, llevada a cabo en Santander, Colombia. En la Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes, de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Con la población de los niños y las niñas del preescolar en Floridablanca, atendiendo a la problemática de la falta de importancia que se le da a la educación artística afectando el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas, provocando poca interacción con sus compañeros de clase, y falta de manejo de las emociones, afectando en su capacidad para resolver problemas o situaciones específicas dentro de la jornada. Teniendo como objetivo implementar estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños preescolar de 3 a 5 años de los grados Prejardín y Jardín de la institución Newport Chol, sede Cañaveral de Floridablanca.

La segunda referencia la tomaré del trabajo de investigación de Adriano Huaynate y Liliana Janeth, al 2019, que lleva por título Estrategias para el control de las emociones en niños del II ciclo de educación inicial, llevada a cabo en Lima, Perú, en la Facultad de Educación Inicial, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Alma Mater del Magisterio Nacional. En este trabajo nos presenta la importancia de las estrategias para el control de las emociones en niños del II ciclo de educación inicial, como una estrategia fundamental para formación y desarrollo de los y las estudiantes de este nivel, lectura que utilizaré para fortalecer el desarrollo de mis estrategias en el control de grupo.

Como apoyo utilizaré también la investigación de María del Rosario Díaz Edna, a septiembre del 2017 que lleva por título estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Cartagena, llevada a cabo en la Fundación Universitaria de los Libertadores. Respondiendo a la problemática que existe en la falta de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los y las estudiantes. Con el objetivo de dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño, aprendizaje de los niños y niñas de la escuela normal de Cartagena.

Como última referencia internacional tomaré el trabajo de investigación de Priscila Estefanía Guamán Sarmiento, en el 2021. Que lleva por nombre estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año en EGB de la unidad educativa particular Carlos Crespi II, para la Universidad Politécnica Salesiana en Cuenca, Ecuador. En el cual trabaja la problemática de la falta de estrategias lúdicas como causante de la desmotivación en los estudiantes en las horas de clases logrando que se manifiesten en forma continua acciones de mal comportamiento, dificultando el desarrollo normal de su proceso de aprendizaje, con faltas de respeto. Con el objetivo de dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño, aprendizaje de los niños y niñas de la escuela normal de Cartagena.

En referencias nacionales tomaré como apoyo el trabajo de María Concepción Chávez Romo, Aurea Ramos Sánchez y Paola Zugey Velázquez Jaramillo. El cual se llevó a cabo en el 2017, en la universidad pedagógica nacional. Llevando como título análisis de las estrategias docentes para promover la convivencia y disciplina en el nivel de educación preescolar. En este trabajo se realiza un análisis a la convivencia escolar y los desafíos que presenta para construir ambientes inclusivos, donde se vean reflejados los valores y una participación en el salón de clases. Presenta como conclusión los retos que presenta dicha problemática para los docentes, y que elementos son importantes rescatar para promover una institución que se favorezca con la socialización desde el nivel preescolar.

Como última referencia nacional me basaré en el trabajo de investigación de Nadia Ximena Mejía Hernández, a marzo del 2021, en Cuernavaca, Morelos. El cual se realizó en la facultad de comunicación humana de la universidad autónoma del estado de Morelos. Que lleva por título evaluación de las habilidades socioemocionales de los docentes de preescolar y primaria de un centro educativo de Morelos: propuesta de intervención de educación sobre habilidades socioemocionales. Atiende a la problemática de la falta de atención de las habilidades socioemocionales, causantes de la falta de inclusión dentro de las aulas. Teniendo como objetivo describir las habilidades socioemocionales de los docentes de preescolar y primaria de un Centro Educativo en Cuernavaca, Morelos, y proponer un programa de intervención en educación sobre habilidades socioemocionales.

**Referencias**

Aparicio Roa, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, *4*(7), 36. Recuperado de:  <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>

Alzina, R. (2005). La educación emocional en la formación del profesorado

Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Universidad de Zaragoza

Zaragoza, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927006.pdf>

Bisquerra, A. (2007). Las competencias emocionales. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70601005.pdf>

Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Universidad de Costa Rica. San Pedro, Montes de Oca. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Melo, H. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Instituto Politécnico Nacional. Distrito Federal, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf>

Ponce, A. (2018). El Estudio de Caso Múltiple. Una estrategia de Investigación en el ámbito de la Administración. Recuperado de: <file:///C:/Users/pande/Downloads/1359-Texto%20del%20art%C3%ADculo-5224-1-10-20180607.pdf>

Robledo, M. (2009). Observación participante: el acceso al campo. Recuperado de: <file:///C:/Users/pande/Downloads/Dialnet-ObservacionParticipante-7724031%20(1).pdf>

Sánchez, A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Secretaría de Educación Pública. (Año de publicación o actualización, si está disponible). Aprendizajes clave para la educación integral. Recuperado de <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf>