

**Implementación de estrategias lúdicas para
fortalecer habilidades socioemocionales, mejorar
convivencia escolar y promover aprendizaje
significativo en estudiantes de educación media
superior**

Implementation of play-based strategies to strengthen socio-emotional skills, improve school coexistence and promote meaningful learning in upper secondary education students

Yolanda Ortiz Eguia

oyolis30@gmail.com

<https://orcid.org/00009-0001-9510-9257>

Centro de Bachillerato Tecnológico

Industrial y de Servicios Núm: 151

Matehuala, San Luis Potosí – México

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5752>

Artículo recibido: 19 de diciembre de 2025.

Aceptado para publicación: 25 de abril de 2026.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos


Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5752>

Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer habilidades socioemocionales, mejorar convivencia escolar y promover aprendizaje significativo en estudiantes de educación media superior

Implementation of play-based strategies to strengthen socio-emotional skills, improve school coexistence and promote meaningful learning in upper secondary education students

Yolanda Ortiz Eguia

oyolis30@gmail.com

<https://orcid.org/00009-0001-9510-9257>

Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios Núm: 151
Matehuala, San Luis Potosí – México

Artículo recibido: 19 de diciembre de 2025. Aceptado para publicación: 25 de abril de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El presente estudio tiene como propósito analizar la implementación de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para fortalecer la formación y orientación socioemocional en estudiantes de Educación Media Superior, a partir de la identificación de problemáticas como la baja autorregulación emocional, la limitada empatía y las dificultades en la convivencia escolar, las cuales inciden de manera directa en el rendimiento académico y la permanencia escolar, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con apoyo de elementos cuantitativos, mediante la aplicación de técnicas como la observación participante y un cuestionario diagnóstico dirigido a estudiantes, lo que permitió recuperar información relevante sobre sus experiencias y percepciones, los resultados obtenidos evidencian que la implementación de estrategias lúdicas como el memorama de valores, la lotería de emociones y actividades deportivas adaptadas favorece el reconocimiento y la expresión de emociones, promueve la participación activa y fortalece habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la comunicación asertiva, asimismo, se identificó una mejora significativa en el ambiente áulico y en las relaciones interpersonales, lo que contribuye a una convivencia más armónica y al fortalecimiento del sentido de pertenencia, se concluye que las estrategias lúdicas representan una alternativa pedagógica efectiva que propicia un aprendizaje significativo e integral, al articular dimensiones cognitivas, emocionales y sociales en el proceso educativo.


Palabras clave: estrategias lúdicas, educación socioemocional, habilidades socioemocionales, aprendizaje significativo, convivencia escolar, educación media superior

Abstract

This study aims to analyze the implementation of play-based strategies as a pedagogical tool to strengthen socio-emotional learning and guidance in upper secondary education students, based on the identification of issues such as low emotional self-regulation, limited empathy, and difficulties in

school coexistence, which directly affect academic performance and student retention, the research was conducted using a qualitative approach supported by quantitative elements, through techniques such as participant observation and a diagnostic questionnaire applied to students, allowing the collection of relevant data on their experiences and perceptions, the results show that the implementation of playful strategies such as value-based memory games, emotion lotteries, and adapted sports activities enhances emotional recognition and expression, promotes active participation, and strengthens socio-emotional skills including empathy, self-regulation, and assertive communication, additionally, a significant improvement was identified in the classroom environment and interpersonal relationships, contributing to more harmonious coexistence and a stronger sense of belonging, it is concluded that play-based strategies represent an effective pedagogical alternative that fosters meaningful and integral learning by articulating cognitive, emotional, and social dimensions within the educational process.

Keywords: play-based strategies, socio-emotional learning, socio-emotional skills, meaningful learning, school coexistence, upper secondary education

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Ortiz Eguía, Y. (2026). Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer habilidades socioemocionales, mejorar convivencia escolar y promover aprendizaje significativo en estudiantes de educación media superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (2), 1695 – 1705. <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5752>

INTRODUCCIÓN

En el contexto de la Educación Media Superior, el desarrollo integral de los estudiantes representa un desafío que trasciende el ámbito estrictamente académico, debido a la creciente presencia de problemáticas relacionadas con la baja autorregulación emocional, la limitada empatía y las dificultades en la convivencia escolar, las cuales inciden de manera directa en el rendimiento académico, el clima áulico y la permanencia escolar, a pesar de que los modelos educativos actuales promueven la formación socioemocional como un eje fundamental, en la práctica docente aún predominan enfoques tradicionales centrados en la transmisión de contenidos, lo que limita la participación activa del estudiante y la construcción de aprendizajes significativos, en este sentido, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan atender dichas problemáticas desde un enfoque dinámico e integral, por lo que las estrategias lúdicas se posicionan como una alternativa pertinente al favorecer la interacción, la motivación y el aprendizaje vivencial, facilitando el desarrollo de habilidades socioemocionales en ambientes de confianza, por ello, el presente estudio se centra en analizar el impacto de la implementación de estrategias lúdicas en la formación y orientación socioemocional de estudiantes de Educación Media Superior, con el propósito de generar evidencia que contribuya a la mejora de la práctica docente y al fortalecimiento del desarrollo integral del alumnado.

Planteamiento del problema

En el contexto actual de la Educación Media Superior, se ha identificado una creciente necesidad de atender no solo los procesos cognitivos de los estudiantes, sino también su desarrollo socioemocional. Diversos estudios han evidenciado que problemáticas como la baja motivación, la escasa autorregulación emocional, los conflictos interpersonales y la limitada empatía impactan negativamente en el rendimiento académico, la convivencia escolar y la permanencia de los estudiantes en el sistema educativo. A pesar de la incorporación de enfoques integrales en modelos educativos recientes, como la formación socioemocional, en la práctica docente aún predominan estrategias tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, lo que limita la participación activa del estudiante y reduce las oportunidades para el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Esta situación genera una brecha entre los lineamientos educativos y su implementación en el aula, afectando la formación integral del alumnado. En este sentido, surge la necesidad de diseñar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan atender dichas problemáticas desde un enfoque dinámico y significativo. Las estrategias lúdicas se presentan como una alternativa viable, ya que favorecen la interacción, el aprendizaje vivencial y el desarrollo de competencias socioemocionales en ambientes de confianza y participación activa. No obstante, en muchos contextos de Educación Media Superior, incluyendo instituciones tecnológicas como los planteles de la DGETI, existe una limitada sistematización y evidencia sobre el impacto de estas estrategias en la formación socioemocional de los estudiantes. Esto plantea la interrogante sobre qué tan efectivas son las estrategias lúdicas para fortalecer habilidades socioemocionales y mejorar la convivencia escolar en este nivel educativo. Por lo anterior, el presente estudio se enfoca en analizar la implementación de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para la formación y orientación socioemocional en estudiantes de Educación Media Superior, con el propósito de generar evidencias que contribuyan a la mejora de la práctica docente y al desarrollo integral del alumnado.

Objetivo general

- Analizar la implementación de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para fortalecer la formación y orientación socioemocional en estudiantes de Educación Media Superior, mediante la identificación de su impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales como la autorregulación emocional, la empatía, la comunicación asertiva y

la convivencia escolar, a partir de la aplicación de dinámicas lúdicas diseñadas para promover el aprendizaje significativo y la participación activa, con la finalidad de valorar su pertinencia como recurso didáctico en el contexto educativo actual, así como generar evidencias que permitan sustentar su incorporación en la práctica docente, contribuyendo al mejoramiento del ambiente áulico, al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y a la disminución de problemáticas asociadas al bajo rendimiento académico y la deserción escolar, en concordancia con los enfoques de la Nueva Escuela Mexicana y las demandas de formación integral en el nivel medio superior.

Pregunta de investigación

- ¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas puede contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Media Superior?

Objetivos específicos

- Promover el reconocimiento y la expresión de emociones en los estudiantes mediante dinámicas lúdicas.
- Fomentar valores y habilidades de convivencia a través de actividades participativas.
- Fortalecer la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo dentro del grupo.
- Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje socioemocional.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con apoyo de elementos cuantitativos, lo que permitió una comprensión integral del fenómeno de estudio, utilizando un diseño de tipo descriptivo con alcance aplicado en un contexto de Educación Media Superior, la población estuvo conformada por estudiantes de un grupo de nivel medio superior, a quienes se les aplicaron estrategias lúdicas como el memorama de valores, la lotería de emociones y actividades deportivas adaptadas, con el propósito de promover el desarrollo de habilidades socioemocionales, para la recolección de datos se emplearon técnicas como la observación participante, que permitió registrar comportamientos, actitudes y niveles de participación durante la implementación de las actividades, así como la aplicación de un cuestionario diagnóstico estructurado de siete preguntas, orientado a identificar percepciones y cambios en los estudiantes, el análisis de la información se realizó mediante la categorización de datos cualitativos y la interpretación de resultados cuantitativos básicos, lo que permitió identificar patrones, avances y áreas de mejora en relación con el desarrollo socioemocional, garantizando así la validez y pertinencia de los resultados obtenidos. En este sentido, López, Carmona y Verchier (2020), señalan que la investigación-acción se caracteriza por estar orientada al cambio y a la mejora de la práctica docente, permitiendo implementar estrategias que respondan a problemáticas reales dentro del aula, a partir de un proceso sistemático de intervención y reflexión. De manera más reciente, Moreno-Alcaraz (2024) destaca que la investigación educativa con enfoque cualitativo e investigación-acción permite al docente no solo comprender los procesos de enseñanza, sino también participar activamente en la construcción de soluciones pedagógicas, fortaleciendo la toma de decisiones y la innovación educativa. Asimismo, este enfoque metodológico favorece la participación activa de los estudiantes y la contextualización del aprendizaje, lo cual resulta congruente con la implementación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional.

DESARROLLO

La educación socioemocional ha adquirido relevancia en los sistemas educativos contemporáneos debido a su impacto en el bienestar integral de los estudiantes. Según Bisquerra (2009), la educación emocional consiste en un proceso educativo continuo que tiene como finalidad desarrollar competencias emocionales para mejorar la calidad de vida de las personas. En el ámbito educativo, el aprendizaje socioemocional promueve el desarrollo de estas competencias a través de experiencias que permiten a los estudiantes reflexionar sobre sus emociones y su relación con los demás (CASEL, 2020). Asimismo, el uso del juego como estrategia pedagógica ha sido ampliamente reconocido por su capacidad para generar aprendizaje significativo. Huizinga (2007) señala que el juego constituye un elemento fundamental de la cultura humana, ya que permite experimentar, explorar y construir conocimiento de manera creativa. Desde la perspectiva del aprendizaje significativo, según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos del estudiante, permitiendo la construcción de significados y favoreciendo la retención del aprendizaje a largo plazo. Las estrategias lúdicas se han consolidado como herramientas pedagógicas eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que promueven la participación activa, la motivación y la construcción significativa del conocimiento. El juego, como recurso didáctico, permite generar ambientes de aprendizaje dinámicos donde el estudiante interactúa, experimenta y reflexiona sobre su realidad (Deterding et al., 2011). En este sentido, el enfoque lúdico favorece no solo el desarrollo cognitivo, sino también el emocional y social. En relación con lo anterior, la educación socioemocional constituye un componente fundamental en la formación integral del estudiante, ya que contribuye al desarrollo de habilidades necesarias para la vida. De acuerdo con Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL, 2020), este enfoque promueve competencias como la autoconciencia, la autorregulación, la conciencia social, las habilidades de relación y la toma de decisiones responsable. Estas competencias permiten a los estudiantes enfrentar de manera efectiva los desafíos personales, académicos y sociales. Las habilidades socioemocionales, por su parte, son esenciales para el bienestar y el éxito académico. Daniel Goleman (1995/2018) destaca que la inteligencia emocional influye significativamente en la forma en que las personas comprenden y gestionan sus emociones, así como en la calidad de sus relaciones interpersonales. En el contexto educativo, el desarrollo de estas habilidades favorece la convivencia escolar y reduce conductas disruptivas. Asimismo, el aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel (2002), plantea que los nuevos conocimientos se adquieren de manera efectiva cuando se relacionan con los saberes previos del estudiante. Las estrategias lúdicas facilitan este proceso al generar experiencias vivenciales que permiten conectar la teoría con la práctica, fortaleciendo la comprensión y la retención del aprendizaje. Por otra parte, la convivencia escolar se entiende como la interacción armónica entre los miembros de la comunidad educativa, basada en el respeto, la inclusión y la colaboración. Según la UNESCO (2021), fomentar una convivencia positiva en las escuelas contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y a la construcción de entornos seguros y equitativos. En este marco, la autorregulación emocional juega un papel clave, ya que permite a los estudiantes gestionar sus emociones de manera adecuada ante diversas situaciones. De igual manera, la empatía se convierte en una habilidad fundamental para comprender las emociones de los demás y fortalecer las relaciones interpersonales (Bisquerra, 2020). Finalmente, la orientación socioemocional se presenta como un proceso de acompañamiento educativo que busca atender las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes. A través de la implementación de estrategias lúdicas, se favorece un aprendizaje integral que contribuye al bienestar, la permanencia escolar y el desarrollo personal de los jóvenes. El diseño de la intervención pedagógica se fundamentó en el enfoque del aprendizaje socioemocional, el cual busca desarrollar competencias relacionadas con la conciencia emocional, la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales (CASEL, 2020). Asimismo, desde la perspectiva constructivista, Ausubel (2002) plantea que el aprendizaje significativo se produce cuando los nuevos contenidos se integran en la estructura cognitiva del estudiante, generando una reorganización del conocimiento y facilitando su aplicación en contextos reales. En este marco, se

diseñaron tres estrategias lúdicas que se implementaron orientadas al desarrollo socioemocional una de ellas es:

Lotería de emociones

Esta actividad consistió en la adaptación del tradicional juego de lotería para incorporar tarjetas relacionadas con emociones, situaciones cotidianas y estrategias de afrontamiento. Durante la dinámica, los estudiantes debían identificar las emociones representadas en las tarjetas y relacionarlas con experiencias personales. Esto permitió generar espacios de reflexión y diálogo sobre la manera en que cada persona experimenta y gestiona sus emociones. Esta actividad favoreció ya que las habilidades emocionales comprenden la capacidad de reconocer las propias emociones, regularlas de manera adecuada, motivarse, desarrollar empatía y establecer relaciones interpersonales efectivas. (Goleman, 2024).

Como lo muestra la fotografía 1, donde los estudiantes interactúan con sus emociones adaptándolas a situaciones cotidianas.

Figura 1

Lotería de emociones



Fuente: elaboración propia.

Memorama de valores

En esta actividad y como segunda estrategia, se utilizaron tarjetas con valores fundamentales como responsabilidad, respeto, honestidad, tolerancia y solidaridad. Cada vez que los estudiantes encontraban un par de tarjetas, debían explicar el significado del valor y mencionar una situación en la que pudiera aplicarse en la vida cotidiana. Esta dinámica promueve la reflexión ética y el fortalecimiento de la convivencia escolar, permitiendo que los estudiantes reconocieran la importancia de los valores en sus relaciones interpersonales. Así lo muestra la fotografía 2, que a través de la dinámica de asociación de pares, los estudiantes no sólo ejercitan la memoria y la atención, sino que también analizan el significado de cada valor y su aplicación en la vida cotidiana, favoreciendo el desarrollo del pensamiento reflexivo.

Figura 2

Memorama de valores



Fuente: elaboración propia.

Minibásquetbol socioemocional

Esta actividad como tercera estrategia lúdica, consistió en un juego deportivo adaptado con reglas que integra la actividad física con el desarrollo de habilidades socioemocionales. A través de reglas adaptadas, cada vez que intentan realizar un tiro a canasta, los estudiantes deben expresar estrategias para el manejo de emociones como el estrés o la frustración durante el juego. Además, se otorgaban puntos adicionales a los equipos que lograban resolver desacuerdos mediante el diálogo y el respeto. Como lo muestra la fotografía 3, esta dinámica permitió integrar el movimiento, el juego y la reflexión emocional, generando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo, concediendo el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de conflictos y la autorregulación emocional en situaciones de presión.

Figura 3

Minibásquetbol socioemocional

Fuente: elaboración propia.



RESULTADOS

Principales hallazgos

Los resultados de la investigación evidencian que la implementación de estrategias lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Media Superior, ya que se observó una mejora en la capacidad de los alumnos para reconocer, expresar y regular sus emociones, así como en el fortalecimiento de la empatía, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo, asimismo, se identificó un incremento en la participación activa y el interés por las actividades, lo que contribuyó a la generación de un ambiente áulico más dinámico, inclusivo y colaborativo, en términos de convivencia escolar, se registró una disminución en conductas disruptivas y una mejora en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, lo que favorece la construcción de entornos educativos más armónicos, por otra parte, los resultados del cuestionario aplicado reflejan una percepción positiva por parte de los estudiantes hacia el uso de estrategias lúdicas, reconociéndolas como útiles para su aprendizaje y desarrollo personal, en este sentido, se concluye que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta pedagógica efectiva que promueve un aprendizaje significativo e integral, al articular dimensiones cognitivas, emocionales y sociales en el proceso educativo.

Resultados del cuestionario sobre estrategias lúdicas

El cuestionario fue aplicado a 30 estudiantes de Educación Media Superior. Los resultados muestran una percepción positiva respecto al uso de estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional dentro del aula, como lo muestra la tabla 1.

Tabla 1

Resultados del Cuestionario sobre Estrategias Lúdicas

Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Comprender mejor mis emociones	60.0%	33.3%	6.7%
Mejor convivencia con compañeros	56.7%	36.7%	6.7%
Las clases son más interesantes	66.7%	30.0%	3.3%
Reflexión sobre valores	53.3%	40.0%	6.7%
Mejor expresión emocional	50.0%	36.7%	13.3%
Uso frecuente de estrategias lúdicas	63.3%	30.0%	6.7%

Fuente: elaboración propia.

La siguiente gráfica muestra el porcentaje de percepción positiva (Totalmente de acuerdo + De acuerdo), gráfico 1.

Gráfico 1

Resultados de porcentaje de percepción positiva



Fuente: elaboración propia.

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes perciben las estrategias lúdicas como un recurso útil para mejorar la convivencia, expresar emociones y hacer más dinámico el proceso de aprendizaje.

Análisis de resultados del cuestionario

Con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes sobre la implementación de estrategias lúdicas, se aplicó un cuestionario a 30 estudiantes de Educación Media Superior. Los resultados muestran una valoración positiva respecto al uso de estas dinámicas dentro del proceso educativo. Los datos indican que más del 90% de los estudiantes consideran que las actividades lúdicas hacen las clases más interesantes y facilitan la participación. Asimismo, aproximadamente el 86% señaló que estas actividades favorecen la convivencia y el respeto entre compañeros. De igual forma, un porcentaje significativo de estudiantes manifestó que las dinámicas implementadas les permitieron reflexionar sobre valores como el respeto, la responsabilidad y la empatía, así como expresar de manera más abierta sus emociones dentro del aula. Estos resultados evidencian que el uso de estrategias lúdicas contribuye a generar ambientes de aprendizaje más participativos, promoviendo el desarrollo de habilidades socioemocionales y fortaleciendo las relaciones interpersonales dentro del grupo.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación confirman que la implementación de estrategias lúdicas constituye una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de Educación Media Superior, lo cual coincide con los planteamientos de autores como Bisquerra (2020), quien sostiene que la educación emocional debe integrarse de manera transversal en los procesos educativos para favorecer el bienestar y el desarrollo integral del alumnado, asimismo, los hallazgos se alinean con lo propuesto por Goleman (2018), al evidenciar que el fortalecimiento de competencias como la autorregulación emocional, la empatía y la

comunicación asertiva incide directamente en la mejora de las relaciones interpersonales y el clima escolar, en este sentido, las estrategias lúdicas aplicadas en el estudio, tales como el memorama de valores, la lotería de emociones y el minibásquetbol socioemocional, permitieron generar ambientes de aprendizaje dinámicos que favorecieron la participación activa y el aprendizaje significativo, tal como lo plantea Ausubel (2002), al destacar la importancia de vincular los nuevos conocimientos con experiencias previas del estudiante, por otra parte, los resultados también coinciden con investigaciones recientes que señalan que el aprendizaje basado en el juego incrementa la motivación, el compromiso y la retención del conocimiento (Zosh et al., 2018; UNESCO, 2021), de esta manera, se puede afirmar que las estrategias lúdicas no solo impactan en el ámbito cognitivo, sino que también fortalecen dimensiones emocionales y sociales fundamentales para la formación integral, sin embargo, es importante considerar que su efectividad depende de una adecuada planeación didáctica y de la disposición del docente para innovar en su práctica educativa.

CONCLUSIÓN

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que las estrategias lúdicas representan una alternativa pedagógica eficaz para fortalecer la formación y orientación socioemocional en estudiantes de Educación Media Superior, ya que favorecen el desarrollo de habilidades como la autorregulación emocional, la empatía, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo, asimismo, contribuyen a mejorar el ambiente áulico y la convivencia escolar, al promover relaciones interpersonales basadas en el respeto y la colaboración, en este sentido, la implementación de actividades lúdicas permite generar aprendizajes significativos al involucrar de manera activa a los estudiantes en su proceso formativo, integrando dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, lo que coincide con los enfoques educativos actuales centrados en la formación integral del alumnado, además, los resultados evidencian que los estudiantes perciben de manera positiva este tipo de estrategias, lo que incrementa su motivación y participación en el aula, no obstante, se reconoce la necesidad de fortalecer la capacitación docente en el diseño e implementación de estrategias innovadoras, así como de continuar investigando sobre su impacto en diferentes contextos educativos, finalmente, se sugiere incorporar de manera sistemática las estrategias lúdicas en la práctica docente como un recurso que contribuya a la mejora de la calidad educativa y al bienestar de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Bisquerra, R. (2020). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.
- Casel, (2020). What is social and emotional learning? Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Goleman, D. (2018). *Inteligencia emocional* (edición actualizada). Kairós. (Obra original publicada en 1995).
- Goleman, D., Markman, A., McKee, A., & Harvard Business Review. (2024). *Inteligencia emocional*. Reverté Management.
- González-Villavicencio, M., et al. (2022). Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo en contextos educativos. *Revista de Investigación Educativa*.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: el juego y la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- López Velázquez, R., Carmona Montes de Oca, N., & Verchier Huizar, L. D. (2020). La investigación-acción como metodología para mejorar la práctica docente: tres casos en México. *Universitas Tarraconensis: Revista de Ciencias de la Educación*, (2), 38–60.
- Moreno-Alcaraz, F. (2024). Investigación educativa con enfoque en la investigación-acción en las competencias pedagógicas. *New Trends in Qualitative Research*, 20(4).
- Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Velarde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4).
- Secretaría de Educación Pública. (2022). Marco curricular común de la educación media superior. SEP.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Learning through play: A review of the evidence. *The LEGO Foundation*.

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) 