

# Juegos Recreativos Institucionales y su incidencia en los cambios Socioemocionales en estudiantes de educación media de las Instituciones Educativas Públicas de la comuna 9 de Montería Colombia

## Institutional Recreational Games and their impact on Socio-emotional changes in secondary school students of Public Educational Institutions of commune 9 of Montería Colombia

Ángel Eustorgio Valdés Berrio<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad UMECIT Panamá, comite.investigaciones@umecit.edu.pa, <https://orcid.org/0009-0005-3858-4069>, Colombia.

---

### Información del Artículo

#### **Trazabilidad:**

Recibido 08-03-2025

Revisado 09-03-2025

Aceptado 30-03-2025

---

#### **Palabras Clave:**

Juegos recreativos

Educación Física

Aprendizaje

Autopercepción

Educación Socioemocional

---

### RESUMEN

Las competencias socioemocionales y los juegos recreativos se han constituido en los últimos años en un tema de especial relevancia en el campo investigativo en el contexto educativo. Esta investigación tiene como objetivo analizar los cambios socioemocionales a partir de la implementación de un programa de los juegos recreativos en estudiantes de educación media en las instituciones educativas públicas de la comuna 9 de Montería Colombia. Empleará un paradigma positivista y enfoque cuantitativo con diseño correlacional. Los resultados de esta revisión bibliográfica muestran las tendencias de la temática de las competencias socioemocionales y los juegos recreativos, se tienen en cuenta aspectos teóricos y metodológico en el desarrollo del proceso investigativo. Concluye que en la revisión de las investigaciones se encontró que existen una variedad de estudios en la última década, los cuales permiten deducir que este tema fue abordado desde diferentes perspectivas y niveles de educación. Se destaca el campo de la salud y de la educación. Estos estudios han permitido crear y mejorar la visión que se tienen del desarrollo de las competencias socioemocionales y los juegos recreativos. De la revisión bibliográfica se observa que una mayor tendencia hacia estudios de las competencias socioemocionales que de los juegos recreativos.

---

### ABSTRACT

Socio-emotional competencies and recreational games have become a topic of special relevance in the field of research in the educational context in recent years. This research aims to analyze the socio-emotional changes from the implementation of a recreational games program in high school students in public educational institutions in commune 9 of Montería, Colombia. It will use a positivist paradigm and a quantitative approach with a correlational design. The results of this bibliographic review show the trends in the topic of socio-emotional competencies and recreational games, considering theoretical and methodological aspects in the development of the research process. It concludes that in the review of the research it was found that there are a variety of studies in the last decade, which allow us to deduce that this topic was addressed from different perspectives and levels of education. The field of health and education stands out. These studies have allowed us to create and improve the vision of the development of socio-emotional competencies and recreational games. From the bibliographic review, it is observed that there is a greater tendency towards studies of socio-emotional competencies than of recreational games.

---

### **Keywords:**

Recreational games

Physical Education

Learning

Self-perception

Socio-emotional education

### **INTRODUCCIÓN**

Los estudios sobre las competencias socioemocionales y su relación con los aprendizajes en los diferentes momentos de la vida del niño y la niña se han convertido en un tema de gran interés en los años recientes,

el cual ha sido objeto de investigación desde la psicología y la educación. El presente artículo de revisión narrativa bibliográfica aborda los avances de la investigación titulada “Juegos Recreativos Institucionales y su incidencia en los cambios Socioemocionales en estudiantes de educación media de las Instituciones Educativas Públicas de la comuna 9 de Montería Colombia”. Entre los criterios de selección están: haberse publicado en revistas de reconocida reputación e indexadas los últimos 6 años; abordar las variables de análisis referidas a las competencias socioemocionales y/o los juegos recreativos institucionales; los resultados de las investigaciones se agruparon por sus aportes al tema de investigación.

Al profundizar en el término competencia este ha dado lugar a múltiples interpretaciones, matices o, inclusive, a malentendidos, toda vez, que el concepto es polisémico, se acomoda al contexto y perspectiva de la audiencia en un momento dado. Ahora bien, de un modo genérico se puede entender que la competencia comprende los conocimientos, habilidades y destrezas que permiten desarrollar exitosamente un conjunto integrado de funciones y tareas, de acuerdo con criterios de desempeño óptimos, especialmente en el medio laboral o profesional (Guerrero & Narváez, 2013). También se define como la capacidad que el ser humano debe tener para resolver, de forma eficaz y autónoma, problemas que se pueda encontrar en su vida o en su contexto, y se fundamentan en un saber profundo, no solo en un poder ejecutar acciones o funciones productivas, se trata de un saber para pertenecer y participar en la sociedad (González et al., 2004). Las competencias se construyen, se fortalecen y evolucionan permanentemente (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, 2019). En cuanto a las competencias socioemocionales, Pineda-Galán; Bisquerra & Pérez las consideran como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (2012; 2007, p.8).

Ahora bien, la variable de los juegos recreativos, Huizinga (1949), plantea que el juego es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas”. A su vez, para Londoño & Rojas, los juegos son “actividades que acompañan a las personas desde temprana edad, debido a que por medio de ellos se estimula a los niños para el desarrollo de nuevas estructuras mentales” (2020, p.496). Lo que quiere decir, en las primeras etapas, el juego ayuda a ejercitar y desarrollar esquemas motores; en una segunda etapa, ayuda a la imaginación y consolida la posibilidad de ficción, y en la tercera, el niño acepta reglas que comparte (Bernabeu & Goldstein, 2012).

En correspondencia con lo anterior, los juegos recreativos tienen un papel fundamental en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas propias de cada edad, por lo que, en los últimos años los juegos se han convertido en algo más que en actividades recreativas, integrándose al campo del conocimiento y transformándose en herramientas para el aprendizaje en diferentes contextos educativos y organizacionales. Además, los juegos permiten la socialización y la adquisición de habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat. En tal sentido, en el caso de los seres humanos los juegos cumplen esta función, aunque puedan parecer simples formas de entretenimiento. Ortiz et al. indica que los juegos recreativos son “una excelente forma de fomentar las capacidades físicas en los estudiantes. Estos juegos no solo son divertidos, sino que también ofrecen oportunidades para desarrollar y mejorar diferentes habilidades físicas” (2023, p.58). Tal es el caso de los juegos de carrera asociados a las carreras de velocidad, carreras de relevos o juegos de persecución, que son actividades que promueven la velocidad, la resistencia aeróbica y la coordinación motriz.

De lo anterior, al confrontar estos elementos conceptuales con la realidad es claro que existe una distancia amplia entre el desarrollo de las competencias socioemocionales y el desarrollo humano de los jóvenes estudiantes. Se ha observado que en la convivencia en el contexto escolar se generan riñas, rivalidades, violencia de género, bullying, conflictos entre compañeros(as), de ahí que la resolución de conflictos se debe fortalecer al igual que aquellos aspectos que impliquen otras formas que mejoren las relaciones inter e intrapersonal. Por lo que los juegos podrían ser una alternativa válida que impulse el fortalecimiento de tales competencias socioemocionales.

En América Latina y el mundo, se observa que se ha venido dando un aumento en algunas problemáticas sociales, como la violencia, la corrupción, la impunidad, pobreza, baja movilidad social, entre otras. Las cuales están generando limitaciones en el desarrollo de las personas y colocando en riesgo la salud física y mental de la población. Estos cambios plantean un reto para los gobiernos en materia de educación las cuales deben ser resueltos desde una mirada prospectiva, que conlleven a garantizar la plena formación de las personas en todas sus capacidades. Tal como lo plantea Torres “...sean capaces de adaptarse armónicamente a su ambiente social y con la posibilidad de integrar saberes que les permitan mantener su proceso de crecimiento personal y social a lo largo de toda su vida” (2014, p.5). En Colombia, desde hace décadas se vive un conflicto armado que ha dejado secuelas en la población, así como la corrupción y el aumento de las bandas criminales es otro flagelo que día a día está presente en la vida de muchos colombianos. La población escolar no escapa a esto y en muchas ocasiones se ha visto afecta sobre todo en el área rural. Estos elementos de la conflictividad en Colombia han producido desplazamientos, desalojos,

destierros, afectación al núcleo familiar por la pérdida de algunos de los dos jefes del hogar o ambos. De ahí que se planteó como pregunta de investigación ¿Qué cambios socioemocionales se obtienen con la implementación de un programa de juegos recreativos en estudiantes de educación media en las instituciones educativas públicas de la comuna 9 de Montería - Colombia?

Para darle respuesta a esta pregunta de investigación se planteó como objetivo general. - Analizar los cambios socioemocionales a partir de la implementación de un programa de los juegos recreativos en estudiantes de educación media en las instituciones educativas públicas de la comuna 9 de Montería Colombia.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Este artículo corresponde a una revisión bibliográfica narrativa. Para la búsqueda de información bibliográfica se usaron los operadores booleanos y los paréntesis a fin de priorizar la búsqueda en relación con la temática de las competencias socioemocionales y los juegos recreativos, se emplearon combinaciones y distintos formatos para la obtención de los artículos relevantes y recientes que abordarán la problemática del tema objeto de estudio. Con estos elementos se logró recuperar aquellos documentos que contenían palabras claves relacionados con el tema en mención. Ahora bien, con esta estrategia de búsqueda, se priorizaron los términos “competencias socioemocionales” y “juegos recreativos”, los cuales permitieron delimitar la búsqueda de la información. En este sentido fueron incluidos todos aquellos trabajos/estudios relacionados con algún aspecto de las competencias socioemocionales en diferentes niveles de educación (universitarios, educación media bachillerato y primaria) de igual forma se abordaron los juegos recreativos.

En este caso se excluyeron todos los estudios realizados en períodos anteriores a 2019, por ser uno de los criterios principales para tener en cuenta en la búsqueda información. Para poder realizar este trabajo fueron utilizados artículos científicos, tesis de maestría y/o doctorales publicados recientemente, indexados en bases de datos consultadas como: Google académico, SCielo, repositorios de la UMECIT, y otros. Se utilizaron los siguientes descriptores/palabras clave en español y en inglés: competencias socioemocionales, juegos recreativos, estrategia pedagógica, aprendizaje, emocionalidad, resolución de problemas. Es importante aclarar que, durante la fase de la revisión, que a pesar de que se encontraron fuentes en otros idiomas, estos no se relacionaron por cuanto la traducción no era la más adecuada, por lo que no se incluyeron en este artículo. Los documentos encontrados fueron analizados según los siguientes aspectos: título del informe o artículo, tipo de estudio, objetivos, metodología y las conclusiones.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Realizada la búsqueda bibliográfica, y con base en los parámetros antes descritos en la metodología, se obtuvieron 27 documentos, de los cuales se seleccionaron 22 documentos. Los documentos que se excluyeron fueron 5 los cuales a pesar de tener relación con el tema estaban fuera del criterio de la temporalidad. Ahora bien, de los 22 artículos encontrados fueron incluidos en la bibliográfica. Un hecho no menor, fue que no se encontraron documentos por medio de búsqueda manual en las referencias de los artículos o tesis.

En correspondencia con lo anterior, en las características generales sobre la publicación se encontró que el artículo más antiguo era de 2017 y la más reciente de 2023. Con relación al tipo de estudio y, en concreto, a la finalidad de este, se tiene que de los 22 dos documentos 3 corresponden a tesis doctoral (13.6%), 19 son artículos científicos (86.4%). En cuanto lugar de realización del estudio u origen se encontró que el (22,7%) son de España, el (27,7%) son de México, el (13,6%) son de Colombia, el (9,1%) son de Ecuador. El restante (26,9%) se reparten entre los países de Argentina, Panamá, Venezuela, Uruguay, Chile y Cuba.

Desde el punto de vista de la metodología, el tipo de investigación abordado se encontró que: 1 es cuasiexperimental (4,5%), 5 son cuantitativos (22,7%), 5 son cualitativos (22,7%), 1 es educativo (4,5%), 1 es observacional (4,5%), 1 es exploratorio (4,5%), 5 descriptivos (22,7%), 1 es documental (13.6%). En cuanto a los tipos muestras de estos estudios, se encontró que el 50% corresponde a muestras no probabilísticas y el otro 50% a muestras de tipo probabilística. En cuanto al tamaño de estas resulto ser muy variadas.

En relación con los resultados encontrados en esta revisión bibliográficas y atendiendo al objetivo general y los objetivos específico, se detallan a continuación algunos aspectos teóricos y hallazgos de la problemática de las competencias socioemocionales y luego de los juegos recreativos. Se tratará de agrupar aspectos claves de las ambas categorías alrededor de las competencias socioemocionales y de los juegos recreativos.

### Competencias socioemocionales.

Un primer acercamiento a las competencias socioemocionales, al relacionarlas con las pautas de cizas, encontró que el 61% de padres de familia se encuentra en la zona óptima en competencias formativas, es decir, promueve un apego seguro y un adecuado desarrollo socioemocional, existe atención y participación de experiencias cotidianas, lo cual está ligado al estilo de Parentalidad democrática (Pinta et al., 2019). Este hecho muestra como los padres de familias son un factor incidencia en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes. En ocasiones la sobreprotección lleva al estudiante a mal formar el desarrollo de sus competencias emocionales y por ende sus relaciones intra e interpersonales.

Ahora bien, Suarez & Castro (2022), al referirse a la relación de las competencias socioemocionales y la resiliencia en correlación al desempeño académico, plantea que se “revelan un buen nivel de desarrollo del potencial de adaptación socioemocional y de resiliencia en niños, y una correlación positiva de estas con el rendimiento escolar. El buen nivel de las variables socioemocionales en los estudiantes connota un factor protector de salud mental, un recurso para compensar efectos de la vulnerabilidad y un potencial a usar para mejorar el rendimiento académico”. Este resultado es afín al planteado por Muñoz et al., (2020) refiriéndose a las competencias socioemocionales cuando afirman que “más de la mitad de los jóvenes señala que esta habilidad les permite a las personas establecer relaciones con los demás y actuar de forma adaptada en el contexto”. Lo que quiere decir, que la salud mental cuando es buena es un factor previene la vulnerabilidad de los estudiantes y de paso contribuye en el fortalecimiento del rendimiento académico. Así mismo, las relaciones intra e inter que los estudiantes pueden realizar, es un hecho que es interesante por cuanto es un indicio de como la implementación de una estrategia basada en el juego podría también mostrar tales efectos de manera positiva. En la misma línea, los resultados muestran que en un estudio donde a un grupo experimental se le aplicó el programa que relaciona se relaciona con las competencias socioemocionales se observan que manifestaron menos conductas agresivas, por lo que mejoraron en la competencia social y mejoraron sus habilidades para expresar y regular sus emociones, lo que repercutió en una mejora de la convivencia escolar. (Salas & Alcalde, 2022).

Por otro lado, otros estudios muestran la estrecha relación que tienen las competencias socioemocionales con aspectos como los niveles de educativos, los comportamientos. Ruvalcaba et al., (2017) sostienen que las competencias socioemocionales predicen el desarrollo de conductas prosociales y mejoran la percepción del clima escolar. Lo que es consistente con lo planteado por Llorente et al., (2020), al sostener que “el profesorado se percibe con un nivel elevado en las competencias socioemocionales, si bien sigue habiendo posibilidad de mejorarlas. las mujeres puntúan más alto que los hombres en las competencias socioemocionales y sus factores autoconocimiento y conciencia social y prosocialidad, pero no en toma de decisiones responsables”. En el mismo sentido, Bayona, (2021), destaca la importancia de las formación de las competencias socioemocionales “formar competencias para desarrollar la conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal, inteligencia interpersonal y habilidades de vida y bienestar, junto al manejo de competencias socioemocionales interpersonales como el autoconocimiento, autocontrol, autoestima, automotivación, estilo atribucional y resiliencia al igual que habilidades de carácter interpersonal como la asertividad, respeto mutuo, comunicación, empatía, gestión de conflictos, influencia o poder y negociación”. Es claro que estos autores destacan las fortalezas que impulsan en el ser humano el desarrollo de estas competencias, los aspectos positivos, pero también que incidencia implicaría el no desarrollo de las mismas de una manera adecuada. Tal como lo plantea García & González (2020), cuando afirman que “la prevalece de la respiración como técnica fundamental para aprender a controlar y dominar las emociones, un punto de partida para desarrollar cada una de las habilidades socioemocionales es el autoconocimiento, con especial énfasis en la atención y con el propósito formar personas equilibradas, capaces de regular y entender sus emociones. Se destaca también el poder del liderazgo, el bienestar personal, desarrollo constante de la empatía y la comunicación asertiva durante el aprendizaje en la escuela”. Esta coincidencia entre estos autores muestra la necesidad que seguir en el campo educativo seguir fortaleciendo las competencias socioemocionales apoyándose en diferentes estrategias de implementación, entre estas aquellas asociadas a los juegos. Rodríguez (2022), complementa este aspecto planteando la necesidad que tiene el diseño de instrumentos empleados en la valoración de las competencias socioemocionales, las cuales deben tener en cuenta normas generales, la edad y sexo, para el análisis de grupos a los cuales se les aplique, de tal manera que los instrumentos construidos presentan buenas propiedades psicométricas.

Estos resultados hasta aquí relacionados en este artículo valen la pena reflexionarlos sobre el establecimiento de un marco legal que concrete y fomente el desarrollo de este tipo de habilidades, así como incluir una formación adecuada para los docentes en este tipo de cuestiones y ofrecer a las familias directrices que les permitan fortalecer y potenciar estas destrezas desde el contexto familiar (Sierra et al., (2022). También es importante destacar el interés de la comunidad científica por estudiar el desarrollo de la dimensión social y emocional de manera holística y con una perspectiva sistémica, que considera no solo los actores relevantes del proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, profesor-alumno, sino los contextos

donde esta dimensión socioemocional cobra sentido, tales como. el clima aula, la convivencia escolar, la formación cívica y ciudadana, con énfasis en la necesidad de abordar la atención a la diversidad. (López et al.,2020).

Como se puede observar a manera de resumen, las competencias socioemocionales han sido abordadas desde diferentes aspectos, desde niveles de educación (universitario, educación media, bachillerato, primaria), también se abordados de campo como la salud, el trabajo, grupo sociales, entre otros. Así mismo se observa que en el campo de la educación es una necesidad seguir profundizando el estudio y el fortalecimiento de estas competencias, ya que son múltiples sus beneficios. Por todo lo anterior se puede inferir que existen referentes investigativos que pueden permitir un acercamiento para alcanzar el primer objetivo específico relacionado con la caracterización de las competencias socioemocionales a través de un test de valoración socioemocional de los estudiantes de educación media académica en las instituciones educativas públicas de la comuna 9 de Montería Colombia. Ya que los aspectos teóricos permiten dimensionar las posibles variables a analizar en instrumentos de recolección de información que se involucren en el test de valoración socioemocional. Así mismo, poder hacer un análisis del estado del arte de las competencias socioemocionales, y su abordaje en los últimos 6 años, sobre qué aspecto existe evidencia de ampliación conceptual y en cual existe vacío teóricos conceptuales.

### **Juegos recreativos**

La revisión de esta categoría o variable, realizado el análisis de los referentes bibliográficos muestra dos tendencias: una sobre la implementación de los juegos y su impacto en la salud mental como en el desempeño académico; la otra apunta hacia la educación emocional y socioemocional.

Al respecto, González et al., (2021), sostiene que “Jugar se torna en un andamio necesario para fomentar la emergencia de sociedades con mayor bienestar y menos violencia, y tiene el potencial de arraigarse como una estructura asimilada y permanente dentro de la herencia cultural escolar mexicana, o de otras partes del mundo. La integración e inclusión de la ESE a través de distintos entornos lúdicos con variedad de posibilidades para jugar, para gestionar las emociones, entrenar el altruismo y aprender a ir más allá de flujos dopaminérgicos y recompensas inmediatas, se vuelve una vía legítima y necesaria en la transversalidad educativa. Este hallazgo se complementa con el estudio realizado por Morales & Flores, (2021), donde indican que la influencia de la gamificación con su componente principal, la motivación, actúa en el plano de la enseñanza y el aprendizaje desde la impartición del conocimiento hasta el desarrollo de competencias socioemocionales las cuales permean en la ideología generacional e invita a la reflexión de nuevas metodologías innovadoras en contextos escolares para el desarrollo de la personalidad y redirección de comportamientos desde escenarios colaborativos a través del juego.

Así mismo, en correspondencia con las ideas anteriores, Nicolossi, (2023) muestra que uno de los resultados sus estudios han permitido de identificar tres perfiles motivacionales en los adolescentes y profundizar en el conocimiento de las características específicas en cuanto al género, a la edad y a la frecuencia de participación en la actividad física en una muestra representativa de la población de los adolescentes sicilianos. Tales características están relacionadas con lo que ha planteado García & González, (2020), cuando indica que las actividades físicas realizadas contribuyeron a su mejor disposición hacia el entrenamiento deportivo y las actividades docentes, disminuyeron la ansiedad e hicieron menos uso del móvil y otras tecnologías evitando la adicción a estas con un mejor uso del poco tiempo libre que les queda en su vida deportiva.

Se resalta aquí este hallazgo por cuanto en estos momentos de la historia, una tendencia por parte la humanidad tiene que ver con el uso indiscriminado de las aplicaciones tecnológicas, como estas han permeado vida social, cultural, familiar y educativa, cada vez más los docentes, estudiantes y padres de familias usan con mayor frecuencia las tecnologías de la información. Dejando de lado la actividad física recreativa por los juegos en línea. Al respecto añade Rodríguez et al., (2020) que “La actividad física constituye un eje fundamental para el desarrollo de los niños y adolescentes tanto en la escuela como en su vida social, por lo que deberá considerarse en investigaciones futuras, especialmente dirigido a evaluar el impacto de este tipo de actividades en el rendimiento escolar, las relaciones sociales y otros aspectos que se consideren de interés”.

Una alternativa para fortalecer las competencias socioemocionales y otros aspectos del ser humano tiene que ver con la Educación que recibe, no solo en las instituciones sino desde el seno familiar. Al respecto, Benítez & Ramírez, (2019) indican que la educación debe incluir en sus programas de enseñanza las habilidades esenciales como el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía, el arte de resolver conflictos y la colaboración. No basta con aprender cosas nuevas, con adquirir nuevos conocimientos, es necesario desaprenderse de todo aquello que estorba y que puede impedir que los nuevos aprendizajes se consoliden. En correspondencia con esta idea, Maravé et al., (2017) propone que un recurso con utilidad práctica es la efectividad de programas de educación emocional basados en el juego motor, los cuales al estar sujetos de manera pertinente puedan ser valorados por docentes. Este elemento abre un tema de interés sobre la

necesidad de conocimiento de los docentes sobre la educación socioemocional. En la misma línea, Muñoz et al., (2020), en un estudio realizado acerca de esta necesidad afirman que “se pueden deducir aluden a que se demanda de manera urgente y prioritaria articular la formación de docentes con el nuevo modelo educativo retomando los enfoques, competencias, propósitos y contenidos, que si bien en el 2018, se atiende de manera genérica habría que vincularse con los postulados de la nueva escuela mexicana”. Lo cual es complementado por Álvarez (2020), al referirse a la educación socioemocional, “no puede perderse de vista que la Educación Socioemocional es esencialmente un proceso de interacción social, una base sobre la que asentar las relaciones humanas y una forma de contribuir a la formación integral del ser humano en todas las etapas de su desarrollo”.

A manera de síntesis, es crucial y pertinente una educación socioemocional que involucre diferentes tipos de estrategias tales como los juegos, los cuales no necesariamente tienen que ser los juegos en línea o a través de aplicaciones web. Sino aquellos que favorezcan el desarrollo de las competencias socioemocionales, fomente el interés y la interacción humana. Donde la actividad física sea uno de los pilares de la nueva formación, desde los diferentes niveles de educación.

## CONCLUSIÓN

Teniendo en cuenta que se debe responder a la pregunta y a los objetivos de esta investigación, que el estado del arte desde donde se ha abordada estas temáticas permite indicar que:

En la revisión de la investigación dentro competencias socioemocionales y los juegos recreativos se encontró que existen una variedad de estudios en la última década, los cuales permiten deducir que este tema se abordado desde diferentes perspectivas y niveles de educación, se destaca el campo de la salud y el campo de la educación. Estos estudios han permitido crear y mejorar la visión que se tienen del desarrollo de las competencias socioemocionales y los juegos recreativos. De cómo la revisión bibliográfica muestra que existe una mayor tendencia hacia estudios de las competencias socioemocionales que de los juegos recreativos.

La mayoría de estos estudios se han abordado desde el tipo de investigación cuantitativa y cualitativa, así mismo, en un porcentaje parecido la de tipo descriptivo. La mayoría de la bibliografía revisada correspondió al tipo de artículos científicos y en un número menor tesis doctorales. En cuanto al lugar de la investigación se destaca que España y México aportan un mayor número de fuentes de estudios. En cuanto a la muestra los estudios muestran un equilibrio dentro lo probabilístico y lo no probabilístico. El tamaño de la muestra si variada u coherente con el tipo de estudio realizado.

El tema de las competencias socioemocionales se relaciona con otros como con la convivencia escolar, la resiliencia, estilos de vida saludables, cultura de paz, habilidades socioemocionales, educación socioemocional, en relación a los juegos recreativos están la gamificación, actividad física recreativa, beneficios de la actividad física, entre otros.

## REFERENCIAS

- Álvarez, E. (2020). Educación socioemocional. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, vol. 11, núm. 20, 388 - 401.
- Bayona, L. M. (2021). *Formación para una cultura de paz desde las competencias emocionales y ciudadanas en la Educación Básica Secundaria Colombiana*. Panama: Universidad UMECIT.
- Benítez, M., & Ramírez, L. (2019). Las habilidades socioemocionales en la escuela secundaria mexicana: retos e incertidumbres. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, vol. 3, núm. 5,, 129 - 144.
- García, O., & González, A. (2020). Actividades físico-recreativas para la formación integral de estudiantes-atletas de las escuelas deportivas. *Ciencia y actividad física*. Vol. 6 , N° 2, 47 - 59.
- González, X., Chao, C., & Patiño, H. (2021). El juego en la educación. una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*. Vol. 51, N°. 2., 233 - 270.
- Llorent, V., Zych, I., & Varo-Millán, J. (2020). Competencias Socioemocionales Autopercebidas en el Profesorado Universitario en España. *Educación XXI*, Vol. 23, núm. 1,, 297 - 318.
- López, V., Zagal, E., & Lagos, N. (2020). Competencias socioemocionales en el contexto educativo: Una reflexión desde la pedagogía contemporánea. *Reflexión E Investigación Educacional*, 3(1), 149 - 160.
- Maravé, M., Gil, J., Chiva, O., & Moliner, L. (2017). *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 31, 8 - 13.
- Morales, C., & Flores, I. (2021). La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales en adolescentes. *RISEI ACADEMIC JOURNAL*, 1(2)., 32 - 47.

- Muñoz, M., Sotelo, M., & Sotelo, J. (2020). La educación socioemocional en los procesos de articulación de la educación básica con las instituciones formadoras de docentes. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica. Vol. 10, No. 20*, 63 - 71.
- Murillo, N., Cervantes, G., Nápoles, A., Razón, A., & Rivas, F. (2018). Conceptualización de Competencias Socioemocionales y Estilo de Vida de estudiantes universitarios de ciencias de la salud. *Polis. vol.14 no.1 México* , 135-153.
- Nicolossi, S. (2023). *La práctica de las actividades físicas y deportivas entre los adolescentes. desde la motivación a la construcción de un estilo de vida activo y saludable*. Córdoba – España: UCOPress.
- Pacheco, B. (2017). Educación Emocional en la Formación Docente. Clave para mejorar. *Ciencia y Sociedad, vol. 42, núm. 1, , 104 - 110*.
- Peña, S. (2021). La Consolidación del Aprendizaje Socioemocional en la Educación Primaria. *PANORAMA, Vol. 15, N° 29*, 1 - 21.
- Pinta, S., Pozo, M., Yépez, E., Cabascango, K., & Pillajo, A. (2019). Primera infancia. estudio relacional de estilos de crianza y desarrollo de competencias emocionales. *Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Vol. 8. N°2., 171 - 188*.
- Ramires, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestan, P., Torracchi, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, vol. 39, núm. 2, 209 - 218*.
- Rodrigues, A., Rodrigues, J., Guerrero, H., Arias, E., Paredes, A., & Chaves, V. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral. 36(2), 1 - 14*.
- Rodrigues, R. (2022). *Construcción, pruebas de validez y elaboración de normas de una escala de competencias socioemocionales para estudiantes universitarios. (Tesis doctoral)*. Buenos Aires: UCES.
- Ruvalcaba, N., Gallego, J., & Fuerte, J. (2017). Competencias socioemocionales como predictoras de conductas prosociales y clima escolar positivo en adolescentes. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 88 (31.1), 77 - 90*.
- Salas, N., & Alcalde, M. (2022). Convivencia escolar y competencias socioemocionales en alumnado de educación infantil. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology,20(3), , 591 - 612*.
- Sierra, V., Rodriguez, A., & Cortes, M. (2022). La competencia socioemocional: Análisis de percepciones parentales. *Revista Internacional De Educación Emocional Y Bienestar, 2(1), , 119 - 137*.
- Suarez, X., & Castro, N. (2022). Competencias socioemocionales y resiliencia de estudiantes de escuelas vulnerables y su relación con el rendimiento académico. *Revista de Psicología. Vol.40. N°.2 , 879-904*.
- Torres, R. A. (2014). *Construcción de un Instrumento para la Evaluación de las Competencias Socioemocionales en Niños Preescolares*. México: Universidad de la Salle. Bajío.
- Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, vol. 4, núm. 4, 158 - 165*.