

----- **CAPÍTULO 5**



## Conclusiones y Recomendaciones



Como se ha señalado a lo largo del libro, y a manera de resumen, este estudio nace de la necesidad de indagar los efectos de las ludotecas, y particularmente aquellas que hacen parte del programa ludotecas NAVES de infancia, en el desarrollo de una serie de competencias en niños y niñas de seis regiones de Colombia. Para esto se propuso un programa de evaluación de impacto con un seguimiento longitudinal a cuatro años (2015-2018), el más grande realizado en el país y en la región. Se contó con la participación de 540 niños y niñas de estas regiones, los cuales, por consideraciones de diseño del estudio, fueron distribuidos en dos grupos: uno, de niños que asistían a las ludotecas, y otro, de niños que no asistían. El criterio de selección de las ludotecas fue el tiempo de funcionamiento de esta (mayor a dos años). Se coordinó con las autoridades locales y ludotecarios de las distintas ciudades para ubicar la muestra de niños del grupo comparación.

Para esta investigación se diseñó un instrumento de observación dividido en tres dimensiones de análisis: competencias ciudadanas, competencias emocionales y creatividad. Cada dimensión, a su vez, evaluaba distintos componentes: en la dimensión de competencia ciudadana se valoraba participación y autonomía (PA), convivencia (CV), interacción en el juego (IJ), manejo de conflictos (MC) y manejo de reglas (MR); en la dimensión de competencia emocional se valoraba la expresión de emociones (EE), empatía (EM) y autorregulación (AR); y en la dimensión de creatividad se valoraba pensamiento divergente (PD), flexibilidad (FX) y elaboración (EB). Cada componente podía ser caracterizado en uno de cuatro niveles, que iban de un nivel bajo de expresión del componente (Valor 1) hasta un nivel alto (Valor 4). Además, el instrumento se diseñó para recoger información en dos situaciones distintas de observación: una, en un escenario de juego natural (espacio de descanso de los niños en ludoteca, jardín o colegio); y otra, en un escenario de juego en situación artificial (juego dirigido o propuesto por el observador).



Luego de identificadas las ludotecas, jardines y colegios en los que se harían las observaciones, y luego de obtenidos los consentimientos de los padres, los observadores de campo (dos en cada ciudad), asistieron durante mes y medio a cada escenario de observación. Se realizaron observaciones de 15 niños durante una semana, ya fuese en la ludoteca (grupo de intervención), en colegios o jardines (grupo de comparación), dependiendo de la disponibilidad de los niños en las instituciones. Estas observaciones fueron repetidas durante la semana. Las observaciones de los profesionales que recolectaron la información se hicieron en parejas, como estrategia de triangulación de la información recabada. En promedio, se realizaron tres visitas por semana a cada institución, para tener consistencia en las valoraciones. Este análisis se complementó con información cualitativa, mediante entrevistas a estudiantes, a quienes se les indagó por las competencias señaladas; y a padres de familia, a quienes se les interrogó por los efectos de la asistencia a las ludotecas en las dinámicas y prácticas familiares.

Este proyecto longitudinal nos permite plantear las siguientes conclusiones:

- El juego como forma de manifestar nuestra humanidad, de expresarnos y de ser en el mundo, ha mostrado una serie de efectos positivos en una gama amplia de habilidades, capacidades y destrezas en el niño (Marín, 2009; Sicart, 2014). Por ejemplo, el juego es importante para el desarrollo motor (Park, Jeong, & Bornman, 2011); el desarrollo de múltiples inteligencias (Eberle, 2011); la estimulación de procesos cognitivos y afectivos, importantes para el desarrollo de la creatividad (Russ & Kaugars, 2001); el desarrollo social (Lancy & Grove, 2011); la promoción del desarrollo moral (Davis & Bergen, 2014); la construcción de un sentido de mayor comprensión de la existencia de reglas sociales (Benedet & Zanella, 2011); el fomento del desarrollo de habilidades



para la convivencia (Mejía & Londoño, 2011) y la adaptación del niño al mundo (Önder, 2018).

- Gracias a la interacción con otros niños en escenarios lúdicos, el juego promueve el desarrollo del lenguaje y la solución de problemas (Gértrudix y Gértrudix, 2013; Holmes, Romeo, Ciraola, y Grushko, 2015). Por su parte, las ludotecas, como espacios privilegiados para la promoción del juego y que nacen de la voluntad de favorecer el derecho de los niños y niñas a este (Marín, 2009), han mostrado un sinnúmero de efectos importantes sobre el desarrollo infantil, especialmente cuando son entendidas como medio, mas no como fin, ya que promueven el desarrollo integral y facilitan la interacción entre pares (Ringoot *et al.*, 2013), permiten cambios individuales, familiares y sociales importantes (Nicholson, 2013), fomentan el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la autonomía (Managers, 2005) y favorecen el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo (Rosas *et al.*, 2015). En general, en las ludotecas, se aprovecha el juego como un factor que estimula el aprendizaje significativo, con el objetivo de que los niños que participan en ellas desplieguen una gama más amplia de habilidades (Fleisher, 2015).
- En el primer año del estudio (2015), se encontraron diferencias entre los grupos comparados en competencias como convivencia, manejo de reglas, expresión emocional, empatía, pensamiento divergente y flexibilidad, a favor de los niños que asisten a las ludotecas. También se identificaron aumentos significativos de los grupos en cada una de las competencias (ciudadanas, emocionales y de creatividad), a medida que aumentaba el rango de edad, en comparación con el grupo contraste, cuyos valores en las competencias disminuía. En cuanto a la competencia ciudadana, se observó una mejora en el promedio de la medición



para el grupo intervenido. En cuanto a la competencia emocional y a la creatividad, también se observó un impacto positivo, aunque aparentemente con una variación más pequeña. Es muy importante resaltar que los resultados estadísticos muestran que las competencias que más se fortalecen en los niños mediante el programa de ludotecas Naves, en esta fase, son las relacionadas con la creatividad.

- El segundo año (2016), mostró diferencias específicas en manejo de conflictos, manejo de reglas, expresión de emociones, empatía, pensamiento divergente y flexibilidad, siendo mayor, para todos los casos, en el grupo de niños que asiste a la ludoteca. Al igual que con el año anterior, se observó un incremento de las competencias por rango de edad. Al comparar los desempeños de forma longitudinal, entre el primer año y el segundo, entre niños que asisten y que no, la competencia que más se ve impactada por las ludotecas es la empatía. Manejo de conflictos y autorregulación parecen ser competencias que se ven afectadas por el tiempo de permanencia en las ludotecas. La interacción en el juego y elaboración no muestran cambios entre los grupos.
- El tercer año del estudio (2017), mostró diferencias significativas en competencias como participación, convivencia, manejo de reglas, expresión de emociones, empatía, y flexibilidad. Comparativamente con años anteriores, la competencia ciudadana muestra un incremento significativo en el tercer año, la competencia emocional muestra una disminución en el grupo comparación a lo largo de los años, lo que contrasta con el desempeño de los niños que asisten a las ludotecas, mientras que el comportamiento de la creatividad es parecido entre los grupos. Se reconoce, en comparación con los resultados de los años anteriores, que las competencias de empatía, como competen-



cia emocional, y flexibilidad, en creatividad, se mantienen en diferencias, lo que señala el efecto a largo plazo de las ludotecas sobre estas competencias específicas. Los resultados en la comparación por edad señalan las diferencias en cada una de las competencias analizadas entre los grupos etarios, siendo mayor la competencia a mayor edad. Sin embargo, la comparación con el grupo contraste parece señalar que el verdadero efecto de las ludotecas sobre las competencias está en el grupo de los 6 a los 9 años.

- En el cuarto año del estudio (2018), se identificaron diferencias estadísticamente significativas en todas las competencias entre los grupos. En análisis longitudinal confirma lo observado en 2016, respecto a que competencias como manejo de conflicto y autorregulación dependen del tiempo, y se ven incrementadas en los niños que asisten a las ludotecas. El análisis longitudinal señala impactos significativos en competencias como manejo de conflictos, manejo de reglas, expresión de emociones, y autorregulación. No se comprueban efectos a largo plazo en las competencias relacionadas con la creatividad.
- Estos hallazgos señalan la importancia de las ludotecas para el desarrollo de competencias, especialmente aquellas relacionadas con las competencias ciudadanas y emocionales. Este estudio muestra un efecto importante de las ludotecas en el desarrollo de las emociones, importantes para la interacción social, lo que concuerda con lo señalado por Lancy y Grove (2011), sobre el efecto del juego, elemento característico de estos espacios en el desarrollo de las emociones.
- Es evidente que las ludotecas generan espacios no solo de diversión para los niños y niñas, sino también espacios de aprendizaje y socia-



lización. Esto también permea en las familias de los niños y niñas que asisten a las ludotecas y quieren replicar en sus casas lo que aprenden en la ludoteca. Por su lado, los padres y madres aplauden la labor que se lleva a cabo con el programa y se notan, en su mayoría, receptivos a las invitaciones que se les hace y al cambio que plantea.

- Para futuros estudios, es importante comprender las dinámicas que ocurren en otros escenarios lúdicos (por ejemplo, en instituciones educativas), para reconocer qué promueve las competencias en estos espacios formales y realizar nuevos estudios en otros escenarios (como hospitales o cárceles). También es importante comprender más a fondo el efecto de la cultura y de los contextos en las prácticas lúdicas, especialmente en comunidades indígenas y en comunidades campesinas.

## Recomendaciones

1. Las ludotecas en Colombia deben trascender los espacios físicos. Deben contemplar un componente técnico que asegure una operación con perfiles formados que asuman el juego con sentido; un componente administrativo que gestione su sostenibilidad dentro de las políticas públicas locales y un componente de sistematización y gestión del conocimiento que ayude a aprender de las expresiones y sentires de los participantes.
2. Las ludotecas, como programas sociales que contribuyen en la formación de los niños, las niñas y sus familias, deben ser implementadas por las administraciones locales, asegurando su sostenibilidad con criterios de calidad y pertinencia. Uno de los factores que debe garantizarse es la vinculación de un talento humano que responda con compromiso, conocimiento y actitud a la responsabilidad de ser facilitadores de





procesos desde y con el juego, para que los participantes avancen en su desarrollo. Por ejemplo, cuando las alcaldías comprenden que las ludotecas son entornos protectores, el programa aporta grandes resultados en el desarrollo de la infancia y adolescencia.

3. Al ser un programa social, la ludoteca requiere de la vinculación de la comunidad, tanto en la planeación de sus ofertas como en el desarrollo y evaluación de estas. El programa es de la comunidad y esta lo debe usar, disfrutar y apropiarse con el más alto sentido de bien común. Es decir, si bien las administraciones municipales son responsables de garantizar su implementación, la apropiación que la comunidad realice de la misma es un factor de sostenibilidad. Las comunidades están llamadas a participar de manera activa de estos procesos, para lo cual las ludotecarias y ludotecarios deben ser agentes articuladores que muestren el potencial de la ludoteca.
4. La ludoteca debe ofrecer a todos los niños y niñas, adolescentes, jóvenes y adultos una gama de alternativas de juego que retengan y movilicen su dimensión lúdica para lograr que su potencial creativo, socioemocional y ciudadano tenga un piso de ricas experiencias, las cuales les permitirán encontrar en los conflictos, oportunidades, y en los riesgos, aprendizajes.
5. Uno de los factores centrales en los logros, resultados e impactos que las Ludotecas Naves tienen en las comunidades, en las familias, y en especial en los niños, las niñas y los adolescentes, es la ludotecaria o ludotecario, por lo cual es imprescindible una formación especializada en y con el juego. Debe ser un profesional coherente con el juego, para lo cual lo debe vivir, disfrutar, estudiar, profundizar, proponer y reinventarse siempre, enfocado en la construcción de nuevas experiencias



que incorporen los elementos de su comunidad, pero también que abra la posibilidad a nuevas alternativas que viabilicen un verdadero desarrollo humano. Sería recomendable, entonces, que las instituciones de educación superior diseñen programas de formación de profesionales en el campo lúdico, para que incidan, por ejemplo, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, ciudadanas y de creatividad en las nuevas generaciones. En la medida en que se logre promover los niveles de profesionalización de los ludotecarios, se hará necesario el reconocimiento y creación de este cargo.

6. Es importante fortalecer las alianzas o asociaciones público-privadas para garantizar una inversión sostenida y significativa en programas sociales que hayan demostrado tener impacto en el desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes y sus familias. Se sugiere, por ejemplo, presentar a la confederación de cámaras de comercio y asociaciones empresariales las virtudes del desarrollo de las habilidades socioemocionales, ciudadanas y creativas en las nuevas generaciones, como necesarias para el buen desempeño empresarial y factor clave en el desarrollo del país.
7. Se recomienda estrechar los vínculos entre las ludotecas, las diferentes modalidades de atención integral a la primera infancia (AIPI), el Ministerio de Educación Nacional y las Secretarías de Educación para promover un diálogo sobre la importancia del juego y de la actitud lúdica en todo el ciclo vital y en todos los niveles educativos. Además, para reflexionar sobre la relación entre el juego, el desarrollo integral y el aprendizaje en todas las áreas o dominios del currículo, incluyendo el conocimiento social. Desde la perspectiva pedagógica, se comprende que la escuela tiene una gran responsabilidad, no solo frente a los



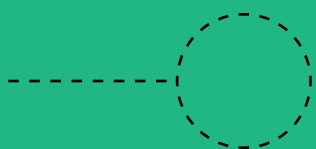
procesos de enseñanza-aprendizaje -relacionados con diferentes áreas del currículo-, sino en aquellos procesos que tienen que ver con el conocimiento social: conocimiento sobre uno mismo, sobre los otros, sobre las relaciones con otros, sobre los roles y las instituciones sociales, sobre los sistemas de valores y creencias y, en fin, sobre nuestro mundo social. La cognición social brinda los fundamentos para una educación que promueve el desarrollo sociomoral.

8. Un programa como las Ludotecas Naves puede ser fuente de conocimiento en el país para otros ambientes y espacios lúdicos porque sus lineamientos y estándares se validan con estudios como esta investigación.
9. Por último, se invita a extender el alcance de las ludotecas a otros escenarios que la requieren, por ejemplo, hospitales con pabellón de atención pediátrica, centros de salud que velan por el desarrollo y crecimiento de los menores de 5 años, jardines infantiles anexos a centros penitenciarios, centros de reclusión para menores de edad, entre otros.





Ludoteca NAVES Shaitiapule Alcaldía de Uribí-Cerrejón, compromete a candidatos para cumplir su responsabilidad con la ludoteca



# Referencias bibliográficas



Abuhatoum, S., & Howe, N. (2013). Power in sibling conflict during early and middle childhood. *Social Development, 22*(4), 738–754. <https://doi.org/10.1111/sode.12021>

Beck, L., Kumschick, I., Eid, M., & Klann-Delius, G. (2012). Relationship between language competence and emotional competence in middle childhood. *Emotion, 12*(3), 503–514. <https://doi.org/10.1037/a0026320>

Benedet, M. C., & Zanella, A. V. (2011). Brinquedoteca na escola: Tempos/espacos e sentidos do brincar. *Arquivos Brasileiros de Psicologia, 63*(2), 1–121.

Bisquerra, R., & Pérez-Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX1, 10*, 61–82. <https://doi.org/10.5944/educxx1.1.10.297>

Borja, M. de. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 19*, 19–41. Recuperado de: <https://dialnet-unirioja-es.biblioremot.uvic.cat/servlet/articulo?codigo=117809>

Bourdieu, P. (1999). *La miseria del mundo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Brougere, G. (2013). El niño en la cultura lúdica. *Ludicamente, 2*(4), 1–11.

Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Editorial Morata.

Bustillo, L., & Martínez, J. (2008). Los enfoques del desarrollo sustentable. *Revista Interciencia, 33*(5), 389–395.

- Caillois, R. (1986). *Los Juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chaux, E. (2004). *Formar para la ciudadanía... ¡sí es posible!*. Serie Guías N°6. *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Corporación Día de la Niñez. (2009). *Ludotecas NAVES, ¡no solo juguetes! Orígenes, organización y metodología*. Bogotá, Colombia: Divergráficas.
- Corporación Día de la Niñez. (2014). *Metodología NAVES. Su ser y su hacer*. Bogotá: Divergráficas.
- Corporación Juego y Niñez. (2017). Ludotecas Naves. Recuperado de: <http://www.juegoyninez.org/ludotecas-naves>
- Davidson, A., Walton, M., & Cohen, R. (2013). Patterns of conflict experience that emerge in peer reports and personal narratives during middle childhood. *Applied Developmental Science, 17*(3), 109–122. <https://doi.org/10.1080/10888691.2013.804374>
- De Puig, I., & Sátiro, A. (2011). *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil (4-5 años)*. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Denham, S. (2007). Dealing with feelings: how children negotiate the worlds of emotions and social relationships. *Cognition, Brain, Behavior, 9*(1), 1–48.
- Donolo, D., & Elisondo, R. (2007). Creatividad para todos. Consideraciones sobre un grupo particular. *Anales de Psicología, 23*(1), 147–151.



Duek, C. (2016). El juego contemporáneo y las nuevas plataformas: la construcción de nuevos espacios de juego y de interacción. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação*, 39(1), 193–210. <https://doi.org/10.1590/1809-58442016111>

Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica.

Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, (34), 93–114.

Fayne, M., García, B., Montero, M., & Valencia, A. (2013). Regulación materna y esfuerzo de control emocional en niños pequeños. *International Journal of Psychological Research*, 6(1), 30–40.

Fink, E. (1993). *El juego como símbolo del mundo*. París: Les Éditions de Minuit.

Fleisher, S. (2015). Where and how the child plays. *American Academy of Political and Social Science*, 121, 137–140.

Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto? *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 6(16), 110–125. <https://doi.org/10.1016/j.rides.2015.02.001>

Fredricks, J., & Eccles, J. (2002). Children's competence and value beliefs from childhood through adolescence: Growth trajectories in two male-sex-typed domains. *Developmental Psychology*, 38(4), 519–533. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.38.4.519>

- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gadamer, H.-G. (2001). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Gaeta, M., & López, C. (2013). Competencias emocionales y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 16(2), 13–25. <https://doi.org/10.6018/rei-fop.16.2.181031>
- García Márquez, G. (2014). La Proclama: por un país al alcance de los niños. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-340541.html>
- Garoz-Puerta, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 5(19), 238–269.
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional* (7a ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- Guichot-Reina, V. (2015). El «enfoque de las capacidades» de Martha Nussbaum y sus consecuencias educativas: hacia una pedagogía socrática y pluralista. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 27(2), 45–70. <https://doi.org/10.14201/teoredu20152724570>
- Han, H. (2014). Supporting early childhood teachers to promote children's social competence: Components for best professional development practices. *Early Childhood Education Journal*, 42(3), 171–179. <https://doi.org/10.1007/s10643-013-0584-7>

Heckman, J. (2000). Policies to foster human capital. *Research in Economics*, 54(1), 3–56. <https://doi.org/10.1006/reec.1999.0225>

Herrera, M. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(3), 1–20.

Holmes, R., Romeo, L., Ciraola, S., & Grushko, M. (2015). The relationship between creativity, social play, and children's language abilities. *Early Child Development and Care*, 185(7), 1180–1197. <https://doi.org/10.1080/03004430.2014.983916>

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Invernizzi, A., & Williams, J. (2008). *Children and citizenship*. Londres: SAGE Publications.

Ireland, A., Sayers, A., Deere, K., Emond, A., & Tobias, J. (2016). Motor competence in early childhood is positively associated with bone strength in late adolescence. *Journal of Bone & Mineral Research*, 31(5), 1089–1098.

Johnson, J. (2007). Play and creativity. In *Play and Creativity Conference*. Tainan, Republic of China.

Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio*. Barcelona: Editorial Debate.

Kalinowski, M. (2010). A program showcase: Lu Nistou, Beaulieu sur Mer, France. *Exchange*, (800), 82–83. Recuperado de: <https://ccie-catalog.s3.amazonaws.com/library/5019582.pdf>

- Kapeleris, A., & Paivio, S. (2011). Identity and emotional competence as mediators of the relation between childhood psychological maltreatment and adult love relationships. *Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma*, 20(6), 617–635. <https://doi.org/10.1080/10926771.2011.595764>
- Kishimoto, T. (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez Editora.
- Lado, A., Ismach, L., & Rossi, I. (2002). *La mediación del aprendizaje hoy por hoy y el derecho a aprender*. Recuperado de: [http://www.delasallesuperior.edu.ar/biblioteca/mediacion\\_%20derecho\\_aprender.pdf](http://www.delasallesuperior.edu.ar/biblioteca/mediacion_%20derecho_aprender.pdf)
- LaFreniere, P. (2013). Children's play as a context for managing physiological arousal and learning emotion regulation. *Psychological Topics*, 22(2), 183–204.
- López, M., Arán-Filippetti, V., & Richaud, M. (2014). Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(1), 37–51. <https://doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03>
- Managers, S. (2005). Toy libraries. *Every Child*, 11(3), 1–32.
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 4(12), 101–123.
- Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 233–249.
- Masten, A. (2006). Developmental psychopathology: Pathways to the future. *International Journal of Behavioral Development*, 31, 47–54.

- Masten, A., Coatsworth, J., Neemann, J., Gest, S., Tellegen, A., & Garmezy, N. (1995). The structure and coherence of competence from childhood through adolescence. *Child Development, 66*(6), 1635–1659. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1995.tb00956.x>
- Masten, A., Desjardins, C., McCormick, C., Kuo, S., & Long, J. (2010). The significance of childhood competence and problems for adult success in work: a developmental cascade analysis. *Development and Psychopathology, 22*(3), 679–694. <https://doi.org/10.1017/S0954579410000362>
- Masten, A., Morison, P., & Pellegrini, D. (1985). A revised class play method of peer assessment. *Developmental Psychology, 21*(3), 523–533. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.21.3.523>
- Matsumoto, D., Hwang, H., López, R., & Pérez-Nieto, M. (2013). Lectura de la expresión facial de las emociones: Investigación básica en la mejora del reconocimiento de emociones. *Ansiedad y Estrés, 19*(2–3), 121–129.
- Maturana, H. (2001). *Formación humana y capacitación*. Buenos Aires: Dolmen Editores.
- Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1986). *Desarrollo a escala humana: Una opción para el futuro*. Santiago de Chile: CEP/AUR/Fundación Dag Hammarskjöld.
- Mejía, R., & Londoño, L. (2011). Diseño de juegos para el cambio social. *Revista Kepes, 8*(7), 135–158.

- MEN. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia. Documento n° 10*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Moreno, G. (2000). *Espacio para la infancia*. La Haya, Países Bajos: Bernard van Leer Foundation.
- Nicholson, S. (2013). Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in North American Libraries. *Chicago Journals*, 83(4), 341–361.
- Niec, L., & Russ, S. (2002). Children's internal representations, empathy, and fantasy play: A validity study of the SCORS-Q. *Psychological Assessment*, 14(3), 331–338. <https://doi.org/10.1037//1040-3590.14.3.331>
- Nussbaum, M. (2010). *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Nussbaum, M. (2014). *Las emociones políticas. ¿Por qué el amor es importante para la justicia?* Barcelona: Paidós.
- Ochman, M., & Escalante, J. (2013). Sistematización y evaluación de las competencias ciudadanas para sociedades democráticas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(56), 63–89.
- Ochsner, K., & Gross, J. (2005). The cognitive control of emotion. *Trends in Cognitive Sciences*, 9(5), 242–249.
- Ortega, R. (2006). La convivencia: Un modelo de prevención de la violencia. In A. Moreno & M. P. Soler (Eds.), *La convivencia en las aulas: Problemas y soluciones*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Pavia, V. (2018). *Relatos en juego*. Neuquén, Argentina: Editorial Universidad Nacional de Comahue.

Penela, E., Walker, O., Degnan, K., Fox, N., & Henderson, H. (2015). Early behavioral inhibition and emotion regulation: Pathways toward social competence in middle childhood. *Child Development, 86*(4), 1227–1240. <https://doi.org/10.1111/cdev.12384>

Pérez-Escoda, N., Velar, K., & Ruiz-Bueno, A. (2014). Competencias emocionales y depresión en cuidadores familiares de personas mayores dependientes. *Ansiedad y Estrés, 20*(2–3), 181–191.

Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial Labor.

Power, T. (2011). Social play. In P. Smith & C. Hart (Eds.), *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development* (2nd ed., pp. 455–471). Malden, MA: Blackwell Publishing Ltd.

Ramírez, M. (2009). La mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas, 14*(1), 1–9.

Reed, T., & Brown, M. (2000). The expression of care in the Rough and Tumble play of boys. *Journal of Research in Childhood Education, 15*(1), 104–116. <https://doi.org/10.1080/02568540009594779>

- Rendón, M. (2007). Regulación emocional y competencia social en la infancia. *Revista Diversitas*, 3(2), 349–363.
- Reyes, N. (2012). *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. Universidad de Granada. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/21771/1/20959370.pdf>
- Ringoot, A., Jansen, P., Steenweg-de Graaff, J., Measelle, J., van der Ende, J., Raat, H., ... Tiemeier, H. (2013). Young children's self-reported emotional, behavioral, and peer problems: The Berkeley Puppet Interview. *Psychological Assessment*, 25(4), 1273–1285. <https://doi.org/10.1037/a0033976>
- Riquelme, E., Munita, F., Jara, E., & Montero, I. (2013). Reconocimiento facial de emociones y desarrollo de la empatía mediante la Lectura Mediada de literatura infantil. *Cultura y Educación*, 25(3), 375–388. <https://doi.org/10.1174/113564013807749704>
- Rodríguez, L., Russián, G., & Moreno, J. (2009). Autorregulación emocional y actitudes ante situaciones de agravio. *Revista de Psicología UCA*, 5(10), 25–44.
- Root, A., & Denham, S. (2010). Focus on gender, parent and child contributions to the socialization of emotional competence. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 128, 29–49.
- Rosas, R., Ceric, F., Aparicio, A., Arango, P., Arroyo, R., Benavente, C., ... Véliz, S. (2015). ¿Pruebas tradicionales o evaluación invisible a través del juego? Nuevas fronteras de la evaluación cognitiva. *Psykhé*, 24(1), 1–11. <https://doi.org/10.7764/psykhe.23.2.724>



Ruiz, A., & Chauz, E. (2005). *La formación de competencias ciudadanas*. Bogotá, Colombia: ASCOFADE.

Saarni, C. (1999). *The development of emotional competence* (1st ed.). New York, NY: Guilford Press.

Salazar, C., & Chiang, M. (2007). Competencias y educación superior. Un estudio empírico. *Horizontes Educativos*, 12(2), 23–35. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917592003>

Salazar, I., & Flórez, A. (2019). El juego como factor protector de los niños y las niñas. *Revista 70*, 62–63.

Sánchez-Aragón, R., & Díaz-Loving, R. (2009). Reglas y preceptos culturales de la expresión emocional en México: su medición. *Universitas Psychologica*, 8(3), 793–805.

Santos, A., & Salgado, J. (2006). ¿Para que sirve una ludoteca? *Psicología Educativa*, 12(2), 123–132.

Saracho, O. (2002). Young children's creativity and pretend play. *Early Child Development and Care*, 172(5), 431–438. <https://doi.org/10.1080/03004430214553>

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar: ¿Cómo entra el juego en la escuela?* Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Sátiro, A. (2006). *Jugar a pensar con mitos (8-9 años): Guía para educadores*. Barcelona: Editorial Octaedro.

- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Seargeant, L. (2011). Play power: how to turn around our creativity crisis. *The Atlantic*, 1. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/business/archive/2011/05/play-power-how-to-turn-around-our-creativity-crisis/238167/>
- Sen, A. (1987). *On ethics and economics*. Oxford: Basil Blackwell.
- Sen, A. (1999). *Development as freedom*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Shiner, R., & Masten, A. (2012). Childhood personality as a harbinger of competence and resilience in adulthood. *Development and Psychopathology*, 24(2), 507–528.
- Sutton-Smith, B. (2009). La ambigüedad del juego. In D. Aranda & J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega* (pp. 37–59). Barcelona: Editorial UOC.
- Tirado, M. (1998). *El juego y el arte de ser... humano*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.
- Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños*. Barcelona: Editorial Graó.
- UNESCO-OCDE. (2016). *Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales*. París: Autor.
- van der Wilt, F., van Kruistum, C., van der Veen, C., & van Oers, B. (2015). Gender differences in the relationship between oral communicative competence and peer rejection: an explorative study in early childhood education.

*European Early Childhood Education Research Journal*, 1–11. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1073507>

Vidart, D. (1995). *El juego y la condición humana: Notas para una antropología de la libertad en la necesidad*. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.

Weaver, C., Shaw, D., Crossan, J., Dishion, T., & Wilson, M. (2015). Parent-child conflict and early childhood adjustment in two-parent low-income families: Parallel developmental processes. *Child Psychiatry and Human Development*, 46, 94–107. <https://doi.org/10.1007/s10578-014-0455-5>

Wilson, E. (1982). *Sociobiology. The new synthesis*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. (2018). The power of play: a pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), 1–16.