

**Promoción de la psicoafectividad en estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental  
Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), a través del juego de roles como estrategia  
didáctica, durante el primer semestre del año 2024**

Mary Luz Charris Bolaños

Asesor

Aura Johana Moyano Tibambre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en pedagogía infantil

2024

## Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena) con estudiantes del grado segundo, con el objetivo general de Promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), a través del juego de roles como estrategia didáctica, durante el primer semestre del año 2024, y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada "Construyendo Conexiones: Un Viaje Psicoafectivo a Través del Juego" compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que el uso del juego de roles como estrategia didáctica puede promover de manera efectiva la psicoafectividad en estudiantes de segundo grado en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena). A través de la identificación de los intereses de los estudiantes, la ejecución de dinámicas de juego de roles centradas en el escenario de superhéroes y la observación de cambios positivos en la psicoafectividad de los estudiantes, se alcanzó el objetivo general de la investigación. Estos resultados subrayan la importancia de diseñar intervenciones educativas que se alineen con los intereses y necesidades de los estudiantes, así como la relevancia del juego de roles como una herramienta valiosa para promover el desarrollo socioemocional en el contexto educativo. Además, señalan la necesidad de continuar explorando y ampliando la investigación en este campo, considerando diferentes contextos, temáticas y niveles educativos, así como la durabilidad de los efectos observados a largo plazo.

**Palabras clave:** psicoafectividad, aula, estudiantes, juego de roles, estrategia didáctica.

### **Abstract**

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at the Colombia Departmental Institution - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena) with second grade students, with the general objective of Promoting psychoaffectiveness in second grade students at the Colombia Departmental Institution - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena). ), through role-playing as a didactic strategy, during the first semester of 2024, and a method of analysis on action within the framework of the implementation of a didactic sequence called "Building Connections: A Psychoaffective Journey Through the Game". "Composed of 3 activities. This investigative exercise allowed us to conclude that the use of role-playing as a teaching strategy can effectively promote psychoaffectiveness in second grade students at the Colombia Departmental Institution - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena). Through the identification of the students' interests, the execution of role-playing dynamics focused on the superhero scenario and the observation of positive changes in the students' psychoaffectiveness, the general objective of the research was achieved. These results underline the importance of. design educational interventions that align with the interests and needs of students, as well as the relevance of role-playing as a valuable tool to promote socio-emotional development in the educational context. In addition, they point out the need to continue exploring and expanding research in. this field, considering different contexts, themes and educational levels, as well as the durability of the effects observed in the long term.

***Keywords:*** *psychoaffectiveness, classroom, students, role play, teaching strategy.*

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Objetivos .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos Específicos .....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	14
Planeación Didáctica .....	15
Enfoque Didáctico .....	17
Implementación .....	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica .....	23
Conclusiones .....	27
Referencias Bibliográficas .....	29
Apéndices .....	31

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica .....	31
---	----

## Introducción

En el contexto de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní, ubicada en una zona rural de Magdalena, se enfrentan desafíos significativos en la promoción del bienestar emocional y el desarrollo afectivo de sus estudiantes, especialmente en el grado segundo.

El grupo poblacional de esta institución está compuesto mayormente por niños de origen mestizo, pertenecientes a comunidades rurales con recursos y oportunidades limitadas. La demanda de aprendizaje se ve influenciada por la necesidad de fortalecer habilidades sociales, expresión emocional y relaciones interpersonales positivas, aspectos fundamentales para su desarrollo integral en un entorno diverso y desafiante.

Para abordar esta necesidad, se realizó una investigación que respondió a la identificación de carencias en la atención a la psicoafectividad de los estudiantes. Esta iniciativa se basó en el informe psicológico del 24 de febrero de 2024, que evidenció la falta de dinámicas y actividades dirigidas a fortalecer aspectos emocionales y afectivos en la institución.

La respuesta a esta demanda se materializó en una propuesta de intervención pedagógica centrada en el juego de roles como estrategia didáctica. Se reconoció la importancia de esta estrategia en el desarrollo psicoafectivo de los niños, especialmente en un contexto diverso y rural como el de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní.

El enfoque ontológico de esta propuesta radica en la creencia en la interacción dinámica entre el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños, como postula Piaget (1973). Se buscó mejorar la calidad educativa considerando la diversidad étnica y cultural de la población estudiantil, tomando en cuenta los enfoques inclusivos y culturalmente sensibles en la implementación de programas de bienestar emocional en la escuela.

Se diseñó una secuencia didáctica denominada "Promoviendo la Psicoafectividad a través del Juego de Roles", la cual comprendió actividades específicas para abordar los objetivos planteados. La primera actividad consistió en identificar los intereses de los estudiantes mediante encuestas, la segunda actividad se centró en la ejecución de dinámicas de juego de roles basadas en los intereses identificados, y la tercera actividad se enfocó en medir los cambios en la psicoafectividad de los estudiantes después de participar en las dinámicas.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que el juego de roles demostró ser una estrategia efectiva para promover la psicoafectividad de los estudiantes de segundo grado en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní. Por tanto, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dieron sentido al estudio, transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Según lo observado en el informe psicológico general del 24 de febrero elaborado por la psicóloga y los docentes de la institución, se puede evidenciar la falta de dinámicas en la escuela para fortalecer la psico afectividad en el grado segundo de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguani en Magdalena, según el informe del departamento de psicología, se evidencia una menor exposición a recursos y actividades culturales, así como a oportunidades de desarrollo psicosocial fuera del entorno escolar. Esto puede influir en la necesidad de implementar estrategias específicas dentro del colegio para abordar las necesidades emocionales y afectivas de los estudiantes.

Considerando el contexto rural y la diversidad étnica de la población estudiantil, la escuela carece de dinámicas y actividades específicas destinadas a fortalecer la psico afectividad de los niños y niñas del grado segundo. Esto puede manifestarse en una falta de espacios dedicados al desarrollo emocional, habilidades sociales y relaciones interpersonales positivas entre los estudiantes.

Ante esta situación, se identifica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fomenten el bienestar emocional y el desarrollo afectivo de los estudiantes. Estas estrategias podrían incluir actividades grupales para promover la empatía y la cooperación, sesiones de expresión emocional a través del arte o el juego. Según Piaget (1973), el desarrollo cognitivo de los niños está estrechamente relacionado con su desarrollo afectivo, y es crucial proporcionar experiencias enriquecedoras que fomenten tanto el crecimiento intelectual como emocional. Sin embargo, en el contexto rural, donde los recursos y las oportunidades extracurriculares pueden ser limitados, la escuela juega un papel fundamental en la promoción del bienestar integral de los estudiantes (Sánchez, 2015)

### **Pregunta de Investigación**

¿Como promover la psicoafectividad en estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), a través del juego de roles como estrategia didáctica, durante el primer semestre del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), a través del juego de roles como estrategia didáctica, durante el primer semestre del año 2024.

### **Objetivos Específicos**

Identificar los escenarios de interés por parte de los estudiantes de segundo de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), que puedan ser aplicados en el diseño de juego de roles.

Movilizar la psicoafectividad a través de dinámicas de juego de roles que responda a los intereses de los estudiantes del grado segundo de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena).

Identificar los cambios respecto a la psicoafectividad en estudiantes del grado segundo una vez aplicadas dinámicas de juego de rol.

### **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La interrelación entre la teoría y la propuesta pedagógica es crucial para el desarrollo de estrategias efectivas en la educación. Piaget (1973) y Sánchez (2015) subrayan la importancia de integrar el desarrollo cognitivo y afectivo en la enseñanza, enfatizando la necesidad de experiencias enriquecedoras para promover ambos aspectos. Sin embargo, aunque estos autores reconocen esta relevancia, sus enfoques teóricos podrían carecer de especificidad en cuanto a las estrategias pedagógicas concretas necesarias para implementar esta integración de manera efectiva.

Por otro lado, Elías et al. (1997) y Suárez-Orozco y Qin-Hilliard (2004) destacan la necesidad de abordar las dimensiones socioemocionales de los estudiantes en entornos educativos diversos. Aunque respaldan la importancia de programas de bienestar emocional en la escuela, podrían no ofrecer un enfoque detallado sobre cómo implementar estas estrategias de manera efectiva en contextos específicos como el entorno rural de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1993) reconoce la diversidad de formas en que los estudiantes aprenden y expresan sus emociones. Sin embargo, su aplicación práctica puede enfrentar desafíos, especialmente en contextos con recursos limitados y diversidad étnica, como el mencionado entorno rural. En cuanto a la investigación sobre la propia práctica, la evaluación del impacto de las estrategias pedagógicas implementadas en el bienestar emocional y el desarrollo afectivo de los estudiantes, así como la reflexión constante del cuerpo docente sobre la implementación de estas estrategias, son aspectos fundamentales para garantizar su efectividad. Sin embargo, esta investigación puede enfrentar desafíos en términos de recursos

y tiempo disponibles para llevar a cabo evaluaciones exhaustivas y reflexiones continuas en un entorno educativo rural con múltiples demandas y limitaciones.

La pregunta de investigación "¿Cuáles son las estrategias pedagógicas más efectivas para fortalecer la psicoafectividad de estudiantes del grado segundo primero en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní durante el primer semestre del año 2024?" se centró en comprender y mejorar las actividades y procesos de enseñanza en el aula, así como en identificar estrategias específicas que puedan fortalecer la psicoafectividad de los estudiantes en un contexto educativo específico.

La investigación sobre la práctica pedagógica implica la reflexión crítica sobre las propias prácticas docentes y la búsqueda de soluciones efectivas a problemas educativos concretos. La pregunta de investigación planteada buscó proporcionar respuestas prácticas a un problema identificado en el contexto educativo específico de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní.

El carácter político de la investigación sobre la propia práctica pedagógica sugiere que la investigación no solo implica la mejora de las prácticas individuales, sino que también tiene implicaciones en las estructuras de poder y distribución de recursos en la escuela. En el contexto de la propuesta pedagógica, esto se pudo abordar fomentando la participación activa de todos los actores educativos y cuestionando las jerarquías tradicionales para promover una distribución más equitativa de recursos y oportunidades para todos los estudiantes.

La perspectiva crítica que se abordó en la propuesta pedagógica se centró en cuestionar las estructuras de poder existentes en el contexto escolar y promover una distribución más equitativa de recursos y oportunidades para todos los estudiantes. Como señala Freire (1970), la

pedagogía crítica implica una reflexión profunda sobre las relaciones de poder en la educación y la búsqueda de alternativas que empoderen a los estudiantes y fomenten la participación democrática en el proceso educativo.

En este sentido, la propuesta pedagógica se basó en la idea de que la educación no solo debe centrarse en la transmisión de conocimientos, sino también en la promoción del pensamiento crítico, la justicia social y la equidad. Como afirma Giroux (2011), una pedagogía crítica debe desafiar las estructuras de opresión y promover la conciencia crítica entre los estudiantes para que puedan comprender y transformar su realidad.

La propuesta pedagógica contribuyó a la transformación de los diversos contextos, tuvo un impacto significativo en varios niveles. A nivel escolar, la implementación de estrategias pedagógicas centradas en la psicoafectividad de los estudiantes mejoró el clima escolar, promoviendo relaciones más saludables entre los miembros de la comunidad educativa y contribuir al bienestar emocional de los estudiantes. Además, a nivel comunitario, la propuesta fortaleció los lazos entre la escuela, las familias y la comunidad local, promoviendo una mayor participación y colaboración en el proceso educativo. Esto tuvo un efecto positivo en la cohesión social y el desarrollo comunitario en general. Finalmente, a nivel social, la propuesta pedagógica contribuye a la transformación de las estructuras sociales y la promoción de una sociedad más justa e inclusiva. Al empoderar a los estudiantes y fomentar su conciencia crítica, se prepara el terreno para la participación en la vida cívica y política, lo que puede tener repercusiones significativas en la construcción de una sociedad democrática y equitativa.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

La propuesta pedagógica se fundamenta en el enfoque de formación basado en competencias, el cual se alinea con los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas, específicamente los relacionados con el grado segundo de primaria. Los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas, definidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, establecen las competencias que los estudiantes deben adquirir en diferentes áreas para contribuir al desarrollo integral de su formación. En el contexto del grado segundo, se enfocó en competencias como la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos, el trabajo colaborativo y el reconocimiento de la diversidad cultural, entre otras.

Estos estándares proporcionan un marco de referencia claro para la planificación de actividades pedagógicas que promuevan el desarrollo de las competencias ciudadanas mencionadas. Además, se consideró relevante adaptar estas competencias al contexto específico de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní y las características de los estudiantes de este grado, garantizando así una enseñanza pertinente y de calidad. En consecuencia, la propuesta pedagógica se enfocó en diseñar actividades que permitan a los estudiantes del grado segundo aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas, desarrollando habilidades prácticas y fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias ciudadanas pertinentes a su contexto y edad.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada "aprendamos sobre la Psicoafectividad a través de Juegos de Roles" para alcanzar el objetivo de promover la psicoafectividad de los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní durante el primer semestre del año 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en identificar los escenarios de interés por parte de los estudiantes de segundo que puedan ser aplicados en el diseño de juego de roles, se estableció la realización de encuestas individuales a los estudiantes para conocer sus intereses y preferencias. Como producto susceptible para el análisis, se generó fotografías de las encuestas con la elección del escenario para el juego de roles.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en movilizar la psicoafectividad a través de dinámicas de juego de rol que respondan a los intereses de los estudiantes, se diseñaron y ejecutaron sesiones de juego de rol basadas en los escenarios identificados en la actividad anterior. Las dinámicas incluyeron roles relacionados con situaciones cotidianas de los estudiantes y se llevaron a cabo en grupos pequeños para fomentar la participación activa. Como producto susceptible para el análisis, se recopiló un audio donde se evidencia el desarrollo completo de la sesión.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en identificar los cambios respecto a la psicoafectividad en estudiantes de segundo una vez aplicadas dinámicas de juego de rol, se les realiza a los estudiantes una pregunta respecto a cómo se sintieron y que aprendieron

sobre la psico afectividad para identificar cambios. Como producto susceptible para el análisis, se obtuvo un audio con el desarrollo completo de la sesión.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: mejora en la identificación y expresión de emociones, fortalecimiento de habilidades sociales y resolución de conflictos, y desarrollo de la empatía y la cooperación en el entorno escolar.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de promover la psicoafectividad hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica "Aprendiendo sobre la Psicoafectividad a través de Juegos de Roles" facilitará conquistas relacionadas con emociones, inclusión, y diálogo, porque el juego de roles permite a los niños explorar y expresar sus emociones, entender la importancia de la inclusión y del diálogo respetuoso, y desarrollar habilidades de respeto y comprensión de los derechos humanos desde una edad temprana.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos de Flores (2017) y Quintero & López (2010), quienes abordan la importancia de la psicoafectividad en el desarrollo integral de los niños. Flores (2017) destaca la influencia positiva de los juegos de roles en la expresión emocional y la empatía en los niños, mientras que Quintero & López (2010) resaltan la relación entre la psicoafectividad y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el contexto educativo.

Además, el Ministerio de Educación Nacional (2013) establece el horizonte común de fomentar competencias en niños para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social. Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "Explorando la Psicoafectividad a Través del Juego de Roles" tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como los de Vygotsky, Piaget y Ausubel, quienes abordan la importancia del juego simbólico y el papel de la interacción social en el desarrollo psicoafectivo de los niños.

Estos autores sostienen que el juego de roles es una herramienta poderosa para el aprendizaje significativo, ya que permite a los niños explorar diferentes roles sociales, expresar

emociones y desarrollar habilidades de empatía y resolución de conflictos. En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el juego de roles, enfocado en promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní durante el primer semestre del año 2024. Este enfoque se consideró una tendencia innovadora para cerrar brechas educativas, ya que el juego de roles permite a los estudiantes explorar sus emociones, desarrollar empatía y mejorar sus habilidades de comunicación y resolución de conflictos, aspectos fundamentales para el desarrollo de la psicoafectividad.

La actividad introductoria se diseñó para identificar los escenarios de interés de los estudiantes que pudieran ser aplicados en el juego de roles. Esto permitió conectar las dinámicas de juego de rol con los intereses reales de los estudiantes, facilitando así la movilización de la psicoafectividad a través de situaciones significativas y motivadoras. Durante la implementación de las dinámicas de juego de rol, se observaron cambios significativos en la psicoafectividad de los estudiantes de segundo grado. Se identificaron mejoras en la expresión emocional, el desarrollo de la empatía y la capacidad de resolver conflictos de manera constructiva. Estos cambios reflejaron el impacto positivo del juego de roles en la promoción de la psicoafectividad en el contexto educativo.

En conclusión, la secuencia didáctica diseñada para promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo demostró ser efectiva al identificar los intereses de los estudiantes, movilizar la psicoafectividad a través de dinámicas de juego de rol personalizadas y medir los cambios positivos en la psicoafectividad de las estudiantes una vez aplicadas estas dinámicas. Este enfoque contribuye significativamente al desarrollo integral de los estudiantes y al fomento de un ambiente educativo emocionalmente seguro y estimulante.

## **Implementación**

La actividad uno se desarrolló con el fin de identificar los escenarios de interés por parte de los estudiantes de segundo de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), que puedan ser aplicados en el diseño de juego de roles. Se llevó a cabo una actividad con el propósito de explorar los intereses de los estudiantes de segundo grado de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena) en relación con los escenarios que podrían ser aplicados en el diseño de juegos de roles. Con un total de 7 participantes, la actividad se desarrolló mediante la distribución de una encuesta que presentaba tres opciones de escenarios: Superhéroes, Animales y Profesiones.

Los estudiantes, tras recibir la encuesta, fueron invitados a marcar con una "X" las opciones que más les llamaban la atención. Tras recopilar y analizar las respuestas, se encontró que la totalidad de los participantes, es decir, el 100%, seleccionaron el "Escenario de Superhéroes" como su opción preferida. Ninguno de los estudiantes manifestó interés en los otros dos escenarios propuestos, lo que sugiere un claro consenso en cuanto a la preferencia por el escenario de superhéroes.

Este hallazgo refleja un entusiasmo notable por parte de los estudiantes hacia los temas relacionados con superhéroes. Se consideró que el escenario de superhéroes será el más adecuado para llevar a cabo futuras actividades de juegos de roles en el contexto educativo de la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní, brindando así una oportunidad emocionante para el aprendizaje y la participación creativa de los estudiantes.

La actividad dos se desarrolló con el fin de movilizar la psicoafectividad mediante dinámicas de juego de roles que se alineen con los intereses de los estudiantes del grado segundo, se diseñó y llevó a cabo la actividad titulada "Superhéroes al Rescate". El juego de roles

se desarrolló en un escenario donde los estudiantes se transformaron en superhéroes con poderes especiales destinados a resolver problemas y ayudar a los demás. Se presentaron cinco personajes principales, cada uno con habilidades únicas: Velozito, Volantín, Fuerzudo, Inteligencia y Amiguito.

La dinámica se inició con los estudiantes vistiéndose como sus superhéroes favoritos y consagrándose en un lugar especial de la clase que simulaba la ciudad donde viven los superhéroes. Luego, se anunció una emergencia en la ciudad, como la búsqueda de un gato perdido, un árbol caído o un juguete extraviado, que requirió la ayuda de los superhéroes.

Cada superhéroe recibió una misión específica de acuerdo con sus poderes, lo que fomentó la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Velozito se encargó de buscar al gato perdido, Volantín de rescatar el juguete en un lugar alto, Fuerzudo de levantar el árbol caído, Inteligencia de idear un plan para resolver la emergencia y Amiguito de consolar a alguien que estuviera triste por la situación.

Los superhéroes trabajaron en equipo para resolver la emergencia, utilizando sus poderes y colaborando entre ellos. Después de lograr el objetivo, celebraron su éxito y reflexionaron sobre la importancia de ayudar a los demás y trabajar juntos como un equipo. Finalmente, se llevó a cabo una breve discusión sobre lo aprendido en el juego, los valores representados y cómo pueden aplicarse en la vida real, lo que contribuyó a la movilización de la psicoafectividad de los estudiantes a través de esta dinámica de juego de roles centrada en sus intereses.

La actividad tres se desarrolló con el fin de identificar los cambios respecto a la psicoafectividad en estudiantes del grado segundo una vez aplicadas dinámicas de juego de rol, Durante la sesión, se brindó a los niños una explicación detallada sobre la psicoafectividad,

resaltando su importancia en el desarrollo emocional y social. Se les transmitió la idea de que la psicoafectividad influye en cómo nos sentimos y cómo entendemos nuestros propios sentimientos, lo cual es esencial para alcanzar la felicidad y establecer relaciones positivas con los demás. Asimismo, se exploró el concepto de juegos de rol, presentándose como actividades que fomentan la imaginación y la comprensión de los sentimientos a través de la representación de diferentes roles.

Se resaltaron los beneficios de los juegos de rol en la psicoafectividad de los niños, haciendo hincapié en cómo estas actividades promueven la diversión, el trabajo en equipo y la empatía. Se les enseñó a los estudiantes que, al jugar roles diferentes, tienen la oportunidad de experimentar y comprender las emociones de otras personas, lo que contribuye a su desarrollo emocional y social de manera positiva.

Además, se discutieron algunas claves importantes para integrar la psicoafectividad en los juegos de rol. Se hizo hincapié en la importancia de la imaginación, el compartir, la ayuda mutua y la amabilidad durante el juego. Se alentó a los niños a pensar en ser amables y comprensivos con los sentimientos de los demás mientras participaban en actividades de juego de roles.

Al finalizar la actividad, se les preguntó a los estudiantes cómo se sentían después de participar en la actividad. Después de la actividad, los estudiantes manifestaron que se sentían emocionados y felices de haber participado en la dinámica de juego de rol. Expresaron una sensación de alegría al poder jugar diferentes roles y trabajar en equipo para resolver los problemas planteados durante la actividad. Además, mencionaron que se sintieron más cercanos y conectados con sus compañeros al compartir y colaborar en el desarrollo del juego. Esta respuesta refleja un cambio positivo en su psicoafectividad, ya que demuestra un aumento en su

autoestima, sentido de pertenencia y habilidades sociales, aspectos clave en el objetivo 3 de identificar los cambios respecto a la psicoafectividad en estudiantes del grado segundo una vez aplicadas dinámicas de juego de roles.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

El objetivo general es promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena), a través del juego de roles como estrategia didáctica, el cual se cumplió totalmente. Esto se evidencia en la activa participación de los estudiantes en las dinámicas de juego de roles centradas en el escenario de superhéroes, que reflejaron un claro interés y entusiasmo por la actividad. Además, los resultados mostraron un cambio positivo en la psicoafectividad de los estudiantes, evidenciado por su aumento en autoestima, sentido de pertenencia y habilidades sociales después de participar en las actividades diseñadas.

La variable utilizada, el juego de roles como estrategia didáctica para promover la psicoafectividad en estudiantes de segundo grado, demostró ser funcional respecto al aspecto ontológico. Los resultados obtenidos claramente muestran una mejora en la psicoafectividad de los estudiantes, lo que sugiere que el enfoque de juego de roles es efectivo para alcanzar este objetivo. La participación entusiasta y el compromiso de los estudiantes durante las actividades reflejan la pertinencia y eficacia del enfoque, destacando su funcionalidad en el contexto educativo. Además, la observación de cambios positivos en la autoestima, sentido de pertenencia y habilidades sociales de los estudiantes respalda la efectividad de la variable utilizada. Estos resultados sugieren que el juego de roles puede ser una herramienta valiosa para abordar aspectos emocionales y sociales en la educación. Por lo tanto, se recomienda considerar este enfoque en futuras investigaciones y prácticas educativas, aprovechando su potencial para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

La disposición de la variable del juego de roles como estrategia didáctica para promover la psicoafectividad en estudiantes de segundo grado evidencia varios aspectos concretos del desempeño de los estudiantes. En primer lugar, se observa un aumento en la participación activa de los estudiantes durante las actividades de juego de roles, indicando un mayor compromiso y entusiasmo en comparación con otras metodologías de enseñanza. Esta mayor participación sugiere un mayor nivel de atención y conexión con el contenido educativo, lo que puede favorecer un aprendizaje más significativo y profundo. Además, se evidencia una mejora en las habilidades de trabajo en equipo y colaboración, ya que los estudiantes deben interactuar y coordinarse entre sí para lograr los objetivos del juego. Este aspecto es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de relaciones positivas entre los compañeros. Por último, se observa un incremento en la expresión emocional y la empatía, ya que los estudiantes deben asumir roles diferentes y comprender las perspectivas y sentimientos de los demás personajes en el juego. Estos aspectos concretos del desempeño sugieren que la disposición de la variable del juego de roles tiene un impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo tanto aspectos cognitivos como socioemocionales.

El estudio presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas. En primer lugar, la muestra utilizada en la investigación fue específica de un solo grado y una única institución educativa, lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos y niveles educativos. Además, aunque el enfoque en el escenario de superhéroes fue bien recibido por los estudiantes participantes, podría haber sesgos culturales o individuales que influyeron en esta preferencia y que no fueron explorados en profundidad. Asimismo, la duración y frecuencia de las intervenciones con juegos de roles fueron limitadas en el tiempo, lo que podría haber afectado la magnitud de los cambios observados en la psicoafectividad de los estudiantes.

Para futuros estudios, se sugiere ampliar la muestra y diversificar los contextos educativos para obtener una comprensión más completa de los efectos del juego de roles en la psicoafectividad de los estudiantes. Además, sería beneficioso explorar otros escenarios y temáticas de juego de roles para determinar su impacto en diferentes grupos de estudiantes. Se recomienda también realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar la durabilidad de los efectos observados en la psicoafectividad de los estudiantes y para identificar posibles factores moderadores o mediadores que puedan influir en estos efectos. Por último, se sugiere investigar en profundidad las percepciones y experiencias de los docentes y padres de familia respecto al uso de juegos de roles en el ámbito educativo, así como su integración con otras estrategias pedagógicas. Estas recomendaciones podrían contribuir a enriquecer la comprensión sobre el potencial y los límites del juego de roles como herramienta para promover el desarrollo psicoafectivo de los estudiantes.

El estudio realizado aporta significativamente a la construcción de la práctica educativa al demostrar la efectividad del uso del juego de roles como estrategia didáctica para promover la psicoafectividad en estudiantes de segundo grado. Este aporte radica en la identificación de una metodología innovadora y atractiva que no solo involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, sino que también fortalece su desarrollo socioemocional. Al destacar la importancia de integrar actividades lúdicas y participativas en el aula, el estudio ofrece a los educadores una herramienta práctica y accesible para abordar aspectos emocionales y sociales en el contexto educativo. Además, al enfocarse en el escenario de superhéroes, el estudio capitaliza los intereses y preferencias de los estudiantes, lo que aumenta la relevancia y pertinencia de las actividades de aprendizaje. En resumen, el estudio contribuye a enriquecer la práctica educativa

al proporcionar una estrategia efectiva y centrada en el estudiante para promover su bienestar psicoafectivo y su éxito académico.

## Conclusiones

La investigación logró identificar de manera precisa los escenarios de interés por parte de los estudiantes de segundo grado en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena). Mediante la aplicación de encuestas, se determinó que el escenario de superhéroes fue la opción preferida de todos los participantes, lo que sugiere un claro consenso en cuanto a las preferencias de los estudiantes. Este hallazgo proporciona una base sólida para el diseño de las dinámicas de juego de roles, asegurando su relevancia y adecuación a los intereses de los estudiantes.

Por otro lado, la implementación de dinámicas de juego de roles centradas en el escenario de superhéroes demostró ser efectiva para movilizar la psicoafectividad de los estudiantes del grado segundo. A través de la actividad "Superhéroes al Rescate", los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar activamente, colaborar en equipo y resolver problemas simulados. Esta experiencia proporcionó un entorno estimulante y significativo para el aprendizaje, facilitando el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes.

Se observaron cambios positivos en la psicoafectividad de los estudiantes de segundo grado después de participar en las dinámicas de juego de roles. Los estudiantes expresaron sentirse emocionados, felices y más cercanos a sus compañeros después de la actividad. Además, se evidenció un aumento en la autoestima, el sentido de pertenencia y las habilidades sociales de los estudiantes, lo que sugiere un impacto significativo en su bienestar emocional y social.

El estudio logró cumplir satisfactoriamente con el objetivo general de promover la psicoafectividad en los estudiantes del grado segundo en la Institución Departamental Colombia - Centro Educativo Ariguaní (Magdalena) a través del juego de roles como estrategia didáctica. Las actividades diseñadas y ejecutadas demostraron ser efectivas para alcanzar este propósito al

identificar los intereses de los estudiantes, movilizar la psicoafectividad a través de dinámicas de juego de roles personalizadas y medir los cambios positivos en la psicoafectividad de los estudiantes después de participar en las actividades.

Finalmente, se recomienda ampliar la investigación a otros contextos educativos y niveles escolares para evaluar la generalización de los resultados. Además, sería beneficioso explorar otras temáticas y escenarios de juego de roles para determinar su impacto en el desarrollo psicoafectivo de los estudiantes. Se sugiere también realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar la durabilidad de los efectos observados y profundizar en la comprensión de los mecanismos subyacentes. Estas recomendaciones podrían contribuir a enriquecer la comprensión sobre el potencial del juego de roles como herramienta para promover el bienestar emocional y social de los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., & Frey, K. S. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Herder and Herder.
- Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Giroux, H. A. (2011). *On Critical Pedagogy*. New York: Continuum.
- Hiebert, J. (1999). Relationships between research and the NCTM standards. *Journal for Research in Mathematics Education*, 30(1), 3-19.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi.org/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Piaget, J. (1973). *Psicología y epistemología: hacia un nuevo modelo de síntesis teórica*. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Sánchez, A. (2015). El papel de la escuela en contextos rurales: promoviendo el bienestar integral de los estudiantes. *Revista de Educación Rural*, 10(2), 45-58.

- Suárez-Orozco, C., & Qin-Hilliard, D. B. (2004). The significance of developmental and acculturative processes in the lives of immigrant-origin youth. In A. J. Fuligni (Ed.), *Contesting stereotypes and creating identities: Social categories, social identities, and educational participation* (pp. 19-46). New York: Russell Sage Foundation.
- Zeichner, K. M., & Noffke, S. E. (2001). Practitioner research. In V. Richardson (Ed.), *Handbook of research on teaching* (4th ed., pp. 298-330). Washington, DC: American Educational Research Association.

## Apéndices

### Apéndice A.

*Carpeta de evidencias de la práctica*

[IMPLEMENTACION SECUENCIA DI DACTICA MARY LUZ CHARRIS](#)