

**El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en  
estudiantes de primer grado en Gachancipá**

Diana Marcela López Cárdenas

Paula Geraldine Pinzón Acosta

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el barrio Centro de Gachancipá, trabajando con un grupo de 8 estudiantes de primer grado de primaria. El objetivo general fue fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego simbólico en el salón comunal, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la importancia del juego simbólico reconociendo sus efectos en la autonomía, cooperación y expresión emocional de los niños. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que el juego simbólico logró mejorar notablemente las interacciones sociales de los estudiantes, disminuyendo las respuestas negativas y aumentando la colaboración y la empatía.

***Palabras clave:*** Juego, habilidad, socioemocional, cooperación, educativo.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted in the Centro neighborhood of Gachancipá, working with a group of eight first-grade primary school students. The general objective was to foster the development of socio-emotional skills through symbolic play in the community hall, using a qualitative and experimental approach that highlighted the importance of symbolic play by recognizing its effects on children's autonomy, cooperation, and emotional expression. Based on this research exercise, it was concluded that symbolic play significantly improved students' social interactions, reducing negative responses and increasing collaboration and empathy.

***Keywords:*** Game, skill, socio-emotional, cooperation, educational.

## Tabla de contenido

Introducción.....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos.....	16
Referentes Legales.....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	23
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos .....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	24
Resultados.....	26
Acercamiento de la Población a la Variable .....	26
Experimentación.....	27
Identificación de Variaciones.....	30

Análisis y Discusión.....	32
Conclusiones y Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas.....	37
Apéndices .....	39

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	39
--	----

## Introducción

El juego simbólico ha emergido como una herramienta pedagógica de gran relevancia en el contexto educativo actual, especialmente en comunidades donde las metodologías tradicionales predominan. Esta investigación, desarrollada en el barrio Centro de Gachancipá, en el departamento de Cundinamarca, busca explorar cómo esta forma de juego puede fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primer grado. En un entorno donde los métodos educativos convencionales limitan la creatividad y la colaboración, resalta la necesidad de implementar estrategias lúdicas que promuevan un aprendizaje significativo y contextualizado. Reconstruir el vínculo entre el juego y el aprendizaje no solo podría enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también puede contribuir a su desarrollo integral en ámbitos sociales y emocionales.

El planteamiento del problema está centrado en la falta de metodologías activas en alguna de las instituciones educativas que están en la comunidad, esto se puede traducir en un bajo desarrollo de habilidades socioemocionales entre los estudiantes y directivos. Según estos estudios previos, como aquellos que se han realizado en el Ministerio de Educación Nacional y otras investigaciones, se han documentado que aquellos métodos en donde se prioriza la transmisión unidireccional de contenidos no promueven competencias críticas, como la empatía y el trabajo en equipo. En este contexto de enseñanza tradicional presenta una brecha en la cual esta investigación desea abordar a través de la implementación del juego simbólico como una estrategia pedagógica que es capaz de iniciar cambios de manera significativa en la dinámica social y emocional de los niños.

El objeto de este estudio de investigación fue el fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales por parte de los niños del sector centro de Gachancipá, utilizando el juego

simbólico como una herramienta pedagógica en el salón comunal de la zona. Para ello, adoptamos un enfoque cualitativo y experimental, que puso el juego en carácter lúdico del aprendizaje y sus efectos en la autonomía, la cooperación y la expresión emocional de cada niño, a través de diversas actividades diseñadas con fines educativos y sociales.

Los hallazgos que obtuvimos en este ejercicio investigativo nos indica que la implementación del juego simbólico logró generar un impacto positivo en las habilidades socioemocionales en los niños. También se observó una reducción significativa en las respuestas negativas que tenían los niños hacia la interacción social y un aumento en la motivación para trabajar colaborativamente y expresar emociones. Estos resultados evidencian la relevancia de integrar el juego como estrategia fundamental en los procesos educativos, invitando a aquellos investigadores a revisar el contenido completo del informe aquí realizado para profundizar en los métodos y resultados que sustentan estas conclusiones.

## Caracterización

El contexto de esta investigación se desarrolla en el barrio Centro de Gachancipá, un sector ubicado en el departamento de Cundinamarca, Colombia, caracterizado por su dinámica socioeconómica vinculada a actividades agrícolas y comerciales menores. La comunidad cuenta con instituciones educativas tradicionales que priorizan métodos pedagógicos convencionales, con escasa integración de estrategias lúdicas o innovadoras. El trabajo se realizará en un espacio comunitario adaptado para fines educativos, compuesto por un salón comunal y un área al aire libre, recursos gestionados por líderes locales para fortalecer procesos pedagógicos alternativos. Este entorno, aunque carece de infraestructura especializada, se configura como un escenario clave para explorar estrategias pedagógicas flexibles, dada la necesidad de atender a niños cuyas escuelas de origen no promueven metodologías activas.

La unidad de análisis corresponde a 8 estudiantes de primer grado de primaria, con edades entre los 5 y 7 años, quienes participan en actividades educativas comunitarias fuera de sus instituciones escolares. Estos niños provienen de distintos colegios del barrio, todos con enfoques pedagógicos tradicionales basados en la transmisión unidireccional de contenidos y la evaluación memorística. Socioeconómicamente, pertenecen a familias de estratos 2 y 3, con padres o cuidadores dedicados principalmente al comercio informal o labores agrícolas. Aunque presentan diferencias en sus experiencias escolares previas, tienen en común una exposición limitada a metodologías cooperativas o basadas en el juego. Este grupo se reúne en el salón comunal del barrio, un espacio que, si bien no cuenta con recursos tecnológicos avanzados, permite la organización flexible de dinámicas grupales, lo cual resulta clave para implementar el juego simbólico como estrategia central.

Las observaciones iniciales evidencian que los niños requieren fortalecer habilidades de

exploración autónoma y trabajo colaborativo, competencias poco desarrolladas en sus entornos escolares tradicionales. La rigidez de sus colegios de origen limita oportunidades para la experimentación con materiales concretos, la resolución creativa de problemas o la negociación de roles en equipo. En contraste, el contexto comunitario demanda estrategias que aprovechen la diversidad del grupo para construir aprendizajes significativos, vinculados a su realidad cotidiana. Por ejemplo, se identificó la necesidad de integrar actividades que fomenten la comunicación asertiva, la toma de decisiones colectivas y la curiosidad por el entorno, habilidades esenciales para su adaptación a entornos educativos más dinámicos.

El proceso de aprendizaje del grupo está influenciado por factores como la escasa disponibilidad de materiales didácticos en el espacio comunitario, la carga horaria extendida en sus colegios formales (que limita su energía para actividades extracurriculares) y la percepción familiar de que el juego no es una herramienta válida para el aprendizaje académico.

Adicionalmente, la heterogeneidad en los ritmos de aprendizaje, asociada a la falta de acompañamiento pedagógico personalizado en sus escuelas, genera desafíos para garantizar la participación equitativa. Sin embargo, el entorno comunitario ofrece ventajas como la flexibilidad horaria, el apoyo de líderes locales y la posibilidad de vincular contenidos académicos con problemáticas reales del barrio (ej: cuidado del medio ambiente), lo cual puede potenciar la relevancia de las actividades propuestas.

## Planteamiento del Problema

Actualmente, los estudiantes del Centro de Gachancipá, quienes estudian en colegios tradicionales, presentan un desempeño académico tanto positivos como desafiantes. Dentro de las fortalezas, se observa que muchos niños muestran curiosidad por el aprendizaje y un interés innato por explorar nuevas ideas. Además, algunos cuentan con habilidades destacadas en áreas específicas, como la resolución de problemas matemáticos o la expresión creativa en actividades artísticas (MEN, 2017). Sin embargo, el acceso a metodologías de enseñanza innovadoras es limitado, y las estrategias pedagógicas suelen estar centradas en modelos tradicionales que no siempre responden a las necesidades individuales de aprendizaje (Buitrago y Trujillo, 2014). En este contexto, resulta indispensable integrar estrategias basadas en juego simbólico como herramientas para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas del sector Centro de Gachancipá.

En sus colegios de origen de los niños, la mediación del aprendizaje se centra en la transmisión unidireccional de contenidos, método que ha permitido la adquisición de habilidades instrumentales, pero que no fomenta la exploración autónoma ni el pensamiento crítico. Si bien los docentes logran mantener un ambiente ordenado y cumplir con los objetivos curriculares establecidos (MEN, 2014), persisten limitaciones en el desarrollo de competencias socioemocionales, como la resolución colaborativa de conflictos o la expresión creativa de ideas. Por ejemplo, las evaluaciones se basan en pruebas estandarizadas que priorizan la reproducción de información sobre la aplicación práctica, lo que genera dificultades para que los estudiantes relacionen los contenidos con problemáticas reales de su barrio (Hurtado et al., 2024). Adicionalmente, la ausencia de materiales didácticos innovadores y la escasa integración del

juego como herramienta pedagógica reducen las oportunidades para aprendizajes significativos (Ardila et al., 2021).

Frente a este escenario, se propone introducir el juego simbólico como variable de mediación pedagógica, estrategia que aprovecharía las fortalezas identificadas para superar las limitaciones de los métodos tradicionales. La hipótesis sostiene que esta metodología, al integrar contenidos académicos con dinámicas lúdicas contextualizadas (como simular un mercado agrícola para enseñar matemáticas), fortalecerá la autonomía, la cooperación y la motivación intrínseca de los estudiantes. Esto se fundamenta en investigaciones que demuestran que el juego planificado no solo estimula el desarrollo cognitivo, sino que también facilita la internalización de normas sociales complejas (Whitebread et al., 2012), aspecto crítico en un grupo donde predomina la pasividad en clases formales (Brazelton y Greenspan, 2005).

Existe una brecha educacional, la cual radica en la falta de evidencia sobre cómo estrategias basadas en el juego simbólico pueden implementarse efectivamente en contextos urbanos y rurales con resistencia cultural a innovaciones pedagógicas y limitaciones materiales. Aunque existen estudios sobre el juego en entornos urbanos (Tamis et al., 2004), se desconoce su adaptación a comunidades como Gachancipá, donde persiste la percepción de que el juego es opuesto al "aprendizaje serio" (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2017). Esta investigación busca cerrar esa brecha, demostrando que es posible articular metodologías activas con las dinámicas socioeconómicas locales, incluso en ausencia de recursos especializados, para transformar prácticas educativas arraigadas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales por parte de estudiantes de primer grado de primaria del sector Centro de Gachancipá a través del juego simbólico en el salón comunal durante el año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales por parte de los estudiantes de primer grado de primaria del sector Centro de Gachancipá a través del juego simbólico en el salón comunal durante el año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes de primer grado de primaria del sector Centro de Gachancipá al juego simbólico en el salón comunal.

Movilizar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de primer grado de primaria a través de la experimentación con el juego simbólico en el salón comunal.

Reconocer cambios o variaciones en las habilidades socioemocionales de los estudiantes de primer grado de primaria una vez se pone en marcha el juego simbólico en el salón comunal.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

**Juego Simbólico:** El juego simbólico es una forma de juego en la que los niños representan roles y situaciones de la vida cotidiana mediante la imaginación y la simulación, lo que les permite desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Vygotsky, 1978). Este tipo de juego se fundamenta en la capacidad de los niños para atribuir significados a objetos y acciones, facilitando la construcción de aprendizajes a través de la exploración y la experimentación (Orr, 2021). En el contexto de esta investigación, el juego simbólico se empleará como una estrategia pedagógica que permitirá a los estudiantes de primer grado del sector Centro de Gachancipá fortalecer su autonomía, cooperación y habilidades socioemocionales en un entorno educativo comunitario.

**Habilidades Socioemocionales:** Las habilidades socioemocionales hacen referencia a un conjunto de competencias que permiten a los individuos reconocer y gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales saludables, tomar decisiones responsables y afrontar situaciones de manera efectiva (Brazelton y Greenspan, 2005). Estas habilidades incluyen la empatía, la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y la regulación emocional, las cuales son esenciales para el desarrollo integral de los niños (Hurtado et al, 2024). En esta investigación, se analizará cómo la implementación del juego simbólico en un entorno comunitario puede potenciar el desarrollo de estas competencias en los estudiantes de primer grado, especialmente en un contexto donde las metodologías tradicionales han limitado su expresión y práctica.

**Metodologías Activas de Aprendizaje:** Las metodologías activas de aprendizaje son enfoques pedagógicos que colocan al estudiante en el centro del proceso educativo, promoviendo su participación activa en la construcción del conocimiento mediante experiencias significativas

y contextualizadas (Buitrago y Trujillo, 2014). Estas estrategias incluyen el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje a través del juego, entre otros (Ministerio de Educación Nacional, 2017). En el contexto de esta investigación, se analizará el juego simbólico como una metodología activa que favorece la exploración autónoma, la creatividad y la interacción social, en contraposición a las metodologías tradicionales centradas en la transmisión unidireccional de contenidos.

**Educación Comunitaria:** La educación comunitaria se define como un proceso educativo flexible y contextualizado que se desarrolla en espacios no convencionales y que involucra activamente a la comunidad en la enseñanza y el aprendizaje (Ardila et al, 2021). Este enfoque permite responder a las necesidades específicas de los estudiantes, especialmente en contextos donde la educación formal presenta limitaciones para la inclusión de metodologías innovadoras (Tamis et al, 2004). En esta investigación, la educación comunitaria se manifiesta en la utilización del salón comunal como un espacio alternativo para el aprendizaje, donde se implementará el juego simbólico como una estrategia para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del sector Centro de Gachancipá.

### **Referentes Teóricos**

En su estudio Ardila et al (2021) "El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN", los autores analizan cómo el juego puede ser una herramienta efectiva para mejorar la convivencia escolar en niños de segundo grado. A través de actividades lúdicas, se promueve la interacción positiva y se reducen conflictos, lo que contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. Este enfoque resalta la importancia del juego en el ámbito educativo como medio para fomentar relaciones saludables entre los estudiantes. La investigación proporciona evidencia sobre la

eficacia del juego como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia y el desarrollo socioemocional en entornos escolares.

En el documento de Secretaría de Educación del Distrito (2019) "Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito", se establecen directrices para la implementación de prácticas educativas que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas. Se reconoce el juego como una actividad esencial que facilita la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Además, se propone la creación de ambientes pedagógicos que estimulen el juego libre y espontáneo, permitiendo a los niños expresar sus emociones, interactuar con sus pares y desarrollar su creatividad. Este lineamiento destaca la importancia de considerar el juego como un componente central en el currículo de la educación inicial para promover el bienestar y el desarrollo integral de los infantes.

En su artículo, Hurtado et al (2024), "El juego padres-hijo y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional", los autores investigan la influencia del juego compartido entre padres e hijos en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Los resultados indican que las interacciones lúdicas en el hogar fortalecen las habilidades cognitivas y emocionales de los infantes, promoviendo una mejor adaptación social y emocional. Este estudio resalta la importancia de la participación activa de los padres en actividades lúdicas como medio para potenciar el desarrollo integral de sus hijos, enfatizando la necesidad de fomentar entornos familiares que valoren y promuevan el juego conjunto.

En su obra, Brazelton y Greenspan (2005) "Las necesidades básicas de la infancia: lo que cada niño o niña precisa para vivir, crecer y aprender", los autores abordan las necesidades fundamentales de los niños para un desarrollo saludable. Entre estas necesidades, se destaca el juego como una actividad esencial que contribuye al desarrollo emocional, social y cognitivo de

los infantes. Se enfatiza que el juego permite a los niños explorar su entorno, desarrollar su creatividad y establecer relaciones significativas con los demás. Este enfoque resalta la importancia de garantizar que los niños dispongan de tiempo y espacios adecuados para el juego, reconociéndolo como un derecho fundamental y una necesidad básica para su desarrollo integral.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017) en su informe "La primera infancia importa para cada niño" subraya la importancia de los primeros años de vida en el desarrollo de las personas. Se destaca que durante la primera infancia se sientan las bases para el desarrollo cognitivo, social y emocional, y se reconoce el juego como una actividad clave que facilita este proceso. El informe enfatiza la necesidad de políticas y programas que promuevan el juego y otras actividades enriquecedoras en la vida de los niños, especialmente en contextos vulnerables, para garantizar su desarrollo óptimo y bienestar. Este documento refuerza la idea de que invertir en el juego y en experiencias de calidad durante la primera infancia tiene un impacto positivo a largo plazo en la vida de las personas y en la sociedad en general.

Orr (2021), en su estudio "The relationship between play and language milestones in infancy", la autora explora la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje en la infancia. Los hallazgos indican que el juego, especialmente el juego simbólico, está estrechamente relacionado con el logro de hitos en el desarrollo del lenguaje. Los niños que participan en actividades lúdicas muestran un desarrollo más avanzado en sus habilidades lingüísticas, lo que sugiere que el juego es un facilitador clave en la adquisición del lenguaje. Este estudio destaca la importancia de fomentar el juego en la primera infancia como una estrategia para promover el desarrollo del lenguaje y, por ende, el desarrollo cognitivo y social de los niños.

En el informe realizado por Whitebread et al (2012) "The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations", los autores analizan el valor del juego en el desarrollo infantil y ofrecen recomendaciones políticas para promoverlo. Se destaca que el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y que su promoción debe ser una prioridad en las políticas educativas y sociales. El informe recomienda la creación de entornos que faciliten el juego libre y estructurado, la formación de educadores en metodologías lúdicas y la sensibilización de las familias sobre la importancia

### **Referentes Técnicos**

El Documento No. 22 de la Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral: El Juego en la Educación Inicial (Ministerio de Educación Nacional, 2014) constituye una guía operativa fundamental para la presente investigación, ya que establece los lineamientos y principios para la incorporación del juego en los procesos educativos de la primera infancia en Colombia. Este documento reconoce el juego como un derecho de los niños y niñas, además de ser un elemento clave en el desarrollo integral. Enfatiza su función en la construcción de conocimiento, el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y la exploración del entorno a través de experiencias lúdicas.

Según el MEN (2014), el juego debe ser comprendido como una estrategia pedagógica estructurada que permita la interacción, la creatividad y la expresión libre de los infantes, fomentando así aprendizajes significativos en diferentes contextos educativos, tanto formales como no formales.

En el contexto de esta investigación, el documento técnico proporciona un marco orientador sobre cómo estructurar estrategias pedagógicas basadas en el juego simbólico,

estableciendo principios metodológicos para su implementación en escenarios comunitarios como el salón comunal del sector Centro de Gachancipá.. Asimismo, resalta la importancia de adaptar las actividades lúdicas a la realidad sociocultural de los niños, promoviendo experiencias que les permitan fortalecer su autonomía, cooperación y habilidades comunicativas dentro de un entorno flexible y significativo.

Además, el documento menciona la necesidad de capacitar a docentes y actores educativos en el uso del juego como herramienta didáctica, lo cual se alinea con la importancia de involucrar a los líderes comunitarios y educadores locales en la ejecución de este proyecto. La presente investigación toma como referencia estas directrices para estructurar un enfoque metodológico que facilite el aprendizaje a través del juego y responda a las necesidades de los estudiantes de primer grado en este sector de Gachancipá.

### **Referentes Legales**

El desarrollo de esta investigación se sustenta en el marco normativo colombiano, específicamente en la Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia, la cual establece los derechos fundamentales de los niños y niñas, garantizando su desarrollo integral en condiciones de dignidad y equidad. En su artículo 29, esta ley reconoce el juego como un derecho fundamental de la infancia, destacando su importancia en el proceso de aprendizaje y en la construcción de experiencias significativas para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los menores.

Asimismo, el Decreto 1860 de 1994, que reglamenta la organización de la educación formal en Colombia, establece que las instituciones educativas deben fomentar metodologías didácticas centradas en el aprendizaje activo, promoviendo ambientes que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, la presente investigación se alinea con

estas disposiciones al proponer el uso del juego simbólico como estrategia pedagógica para el aprendizaje de los niños en primer grado del sector Centro de Gachancipá.

Por otro lado, a nivel internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989), ratificada por Colombia, enfatiza en su artículo 31 el derecho de los niños al descanso, al esparcimiento y a participar en actividades recreativas y culturales apropiadas a su edad. Este instrumento legal refuerza la pertinencia del estudio al reconocer el juego como un componente esencial en la educación infantil.

### **Referentes Éticos**

Para garantizar la integridad y el respeto hacia los participantes de la investigación, se adoptarán principios éticos fundamentales que resguarden sus derechos y bienestar. En primer lugar, se asegurará el consentimiento informado de los padres o cuidadores de los niños involucrados en el estudio, explicando claramente los objetivos de la investigación, las actividades a desarrollar y el uso de la información recopilada.

Asimismo, se garantizará la confidencialidad y anonimato de los participantes, protegiendo su identidad y evitando la divulgación de información que pueda comprometer su privacidad. Los datos obtenidos serán utilizados exclusivamente con fines investigativos y educativos, asegurando que en ningún momento se exponga la integridad de los menores.

Otro principio clave será el respeto por la autonomía de los niños, permitiéndoles participar en las actividades lúdicas de manera voluntaria y asegurando que sus opiniones y emociones sean tomadas en cuenta dentro del proceso. Además, se promoverá un ambiente seguro y libre de riesgos, donde los niños puedan interactuar y aprender a través del juego sin ningún tipo de coacción o presión externa.

Finalmente, la investigación se llevará a cabo bajo los lineamientos éticos establecidos por la Declaración de Helsinki y las directrices del Ministerio de Educación Nacional de Colombia en cuanto a investigaciones en contextos educativos, priorizando siempre el bienestar y desarrollo integral de los niños participantes.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El enfoque metodológico adoptado en esta investigación es cualitativo, ya que busca comprender en profundidad los procesos socioemocionales que emergen a través de la implementación del juego simbólico en un entorno comunitario. Este enfoque es pertinente porque permite captar las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes durante las actividades lúdicas, facilitando el análisis de cambios en sus habilidades socioemocionales.

El tipo de estudio es experimental, dado que se centra en la observación y análisis de un grupo específico de estudiantes de primer grado del sector Centro de Gachancipá en un entorno particular: el salón comunal, y por medio de prácticas pedagógicas. Este diseño permite profundizar en las dinámicas que emergen en este contexto específico y valorar el impacto del juego simbólico en el desarrollo socioemocional de los participantes.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por 8 estudiantes de primer grado de primaria, con edades entre 5 y 7 años, quienes participan en actividades educativas comunitarias en el salón comunal del sector Centro de Gachancipá.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Se emplearán diversas técnicas alineadas con los objetivos específicos del proyecto. Para el primer objetivo, que consiste en explorar el acercamiento al juego simbólico, se utilizará la observación directa. A través de esta técnica se registrarán los comportamientos, interacciones y respuestas de los estudiantes durante las primeras sesiones de juego simbólico. Como producto de esta observación, se elaborará un diario de campo que permitirá sistematizar las evidencias recogidas y realizar un análisis más profundo sobre las dinámicas observadas.

Respecto al segundo objetivo, que busca movilizar el desarrollo de habilidades socioemocionales, se recurrirá a la grabación de videos de las actividades y a la elaboración de diarios reflexivos por parte de los facilitadores. Los videos permitirán analizar posteriormente la participación activa, la expresión emocional y la colaboración entre los estudiantes durante las sesiones de juego. Estos registros audiovisuales servirán como un insumo fundamental para identificar patrones de interacción y avances socioemocionales. Por otro lado, los diarios reflexivos serán elaborados por los facilitadores, quienes registrarán sus percepciones y apreciaciones sobre los avances observados en cada sesión, permitiendo construir una mirada cualitativa complementaria a los registros visuales.

Finalmente, para el tercer objetivo, que busca reconocer cambios en habilidades socioemocionales, se aplicarán cuestionarios post-experiencia a los estudiantes, utilizando apoyo de pictogramas para facilitar su comprensión y respuesta. Estos cuestionarios tienen como propósito recoger información sobre cómo se sintieron los niños, qué aprendieron y cómo percibieron su participación en las actividades. La información obtenida permitirá medir si se evidencian cambios en habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación, la empatía y la tolerancia a la frustración, entre otras. El cuestionario será diseñado de manera amigable para la edad de los participantes, incorporando imágenes o dibujos que representen ideas y emociones, como caritas felices, neutras o tristes para expresar emociones, imágenes de niños colaborando para preguntar sobre el trabajo en equipo y representaciones de emociones como alegría, enojo o sorpresa para identificar sentimientos experimentados durante el juego.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Las categorías se alinean con las habilidades socioemocionales que se pretende fomentar a través del juego simbólico:

Autonomía: Se analizará la iniciativa de los estudiantes para asumir roles, proponer ideas y resolver problemas de manera independiente.

Cooperación: Se observará la capacidad de los estudiantes para colaborar, negociar roles y resolver conflictos durante las actividades lúdicas.

Expresión Emocional: Se identificará la forma en que los niños expresan emociones, tanto positivas como negativas, y su capacidad para gestionarlas en el contexto del juego.

Motivación Intrínseca: Se evaluará el grado de participación voluntaria, el entusiasmo y la perseverancia ante los desafíos presentados en las actividades.

Estas categorías permitirán un análisis profundo y contextualizado, facilitando la interpretación de los cambios y avances en las competencias socioemocionales de los estudiantes a lo largo de la intervención.

## Resultados

### Acercamiento De La Población A La Variable

Al inicio del estudio, se observó que los ocho estudiantes de primer grado del sector Centro de Gachancipá mostraban una familiaridad limitada con el juego simbólico como herramienta pedagógica. Los cuestionarios iniciales, basados en pictogramas, revelaron que un 62.5% de los niños asociaba el trabajo en equipo con emociones negativas o neutras, expresando ideas como la preferencia por jugar solos o el temor a ser objeto de burlas. Adicionalmente, el 75% de los participantes (seis de ocho) manifestaron frustración ante la exclusión, como se evidenció en la respuesta mayoritaria con la carita triste a la pregunta sobre el enojo al ser rechazados para jugar. Otro dato relevante fue que el 62.5% seleccionó la carita neutra al responder si les gustaba ayudar a sus amigos, lo que sugería una escasa iniciativa o interés en la colaboración.

Estos hallazgos iniciales sobre las interacciones sociales y el juego mostraron, por ejemplo, que ante la pregunta sobre si les gustaba jugar con otros niños, tres respondieron con una carita triste, cuatro con una neutra y solo uno con una feliz. En relación con el miedo a elegir juegos nuevos, cinco niños marcaron la carita triste. Al indagar sobre el enojo al perder en un juego, cuatro eligieron la carita triste. Respecto a la disposición a ayudar a sus amigos, la mayoría (cinco) seleccionó la carita neutra. Finalmente, al preguntar si se divertían inventando roles, tres marcaron la carita triste y cuatro la neutra.

De manera similar, la evaluación inicial de las habilidades socioemocionales de los niños reveló que cinco encontraban difícil decir "lo siento", cuatro sentían vergüenza al hablar si estaban tristes y seis se enojaban si un amigo no quería jugar con ellos. En cuanto a la ayuda a un

compañero que llora, la mayoría marcó la carita neutra, y también fue la respuesta más frecuente a la pregunta sobre si pedían ayuda al no entender algo.

Las observaciones directas en el salón comunal corroboraron estas tendencias, evidenciando que los niños tendían a evitar la participación activa en juegos grupales, inclinándose por actividades individuales como jugar con aros o manipular objetos por sí solos. Un ejemplo de esto se dio en la primera sesión, donde dos estudiantes se negaron a participar en una dinámica de roles, argumentando que no realizaban ese tipo de actividades en la escuela. Se constató también que la mitad de los niños mostraba resistencia al uso de materiales no estructurados, como telas o cajas, prefiriendo juegos repetitivos como lanzar pelotas contra la pared.

Estos comportamientos fueron consistentes con las impresiones compartidas por algunos padres en conversaciones informales, donde cinco de ellos mencionaron que sus hijos "no solían inventar historias ni jugar a ser otros personajes" en casa, priorizando las actividades académicas. En general, la situación inicial reflejaba una limitada experiencia de los niños con el juego simbólico y una aparente desconexión entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Las respuestas en los cuestionarios y la preferencia por actividades solitarias indicaban que la colaboración, la empatía y la creatividad en grupo no eran competencias particularmente fomentadas en su entorno cotidiano

### **Experimentación**

Durante la sesión de intervención, se implementaron diversas actividades basadas en el juego simbólico con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades sociales esenciales en los niños, tales como el trabajo en equipo, la comprensión de las perspectivas ajenas y la resolución creativa de problemas.

Una de las dinámicas centrales, orientada a estimular el trabajo en equipo, la creatividad y las habilidades sociales, fue la actividad denominada “El Mercado de los Sueños”. En esta experiencia inmersiva, los niños colaborativamente crearon un mercado local imaginario, utilizando tanto su inventiva como objetos cotidianos y materiales reciclados como cartones de huevos, cajas de diversos tamaños, botellas plásticas, arena y hojas secas.

Para estructurar la actividad, los niños se organizaron en dos equipos, identificados como el equipo rojo y el equipo verde. Dentro de cada equipo, se asignaron roles específicos como vendedores, clientes y agricultores. Cada rol conllevaba una función particular dentro del mercado simulado, permitiendo a los niños experimentar de manera práctica el funcionamiento de un mercado campesino, desde la producción de los alimentos hasta su venta y adquisición. Se pudo observar a los niños interactuando en este mercado imaginario, asumiendo sus roles con entusiasmo.

A lo largo de la actividad, los niños no solo se involucraron en la simulación del mercado, sino que también se enfrentaron a desafíos diseñados para estimular su capacidad de resolución de problemas. Un ejemplo notable fue la iniciativa de uno de los grupos de idear un sistema de intercambio ante la escasez de productos, utilizando hojas secas como moneda y cartones como representación de frutas y verduras, asegurando así la participación de todos en la "compra". Este ejercicio no solo potenció su creatividad, sino que también les brindó la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de los sistemas económicos y la adaptabilidad frente a situaciones adversas. La interacción de los niños con los diversos materiales reciclados fue un aspecto destacado de esta actividad.

Otro aspecto significativo que emergió de la actividad fue el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. Inicialmente, las interacciones entre los niños eran más desorganizadas

y sus diálogos carecían de cortesía. Sin embargo, a medida que la actividad progresaba, se observó una mejora notable en su forma de expresarse, incorporando expresiones como “por favor”, “gracias” y “te toca a ti”, lo que evidenció un avance en valores como la cooperación, el respeto y la empatía.

Además de la interacción dentro del mercado, los niños exploraron aspectos relacionados con la logística y la distribución de los productos. Algunos asumieron la tarea de transportar los alimentos desde la zona de cultivo simulada hasta el mercado, mientras que otros se encargaron de la organización de los productos en los puestos de venta con el fin de atraer a los clientes. Esta faceta de la actividad contribuyó a que los participantes comprendieran mejor la cadena de suministro y la relevancia de cada uno de los actores involucrados en el proceso comercial.

Al concluir la experiencia, se llevó a cabo una breve reflexión grupal donde cada niño compartió sus aprendizajes y sus aspectos favoritos de la actividad. La mayoría resaltó lo divertido que fue asumir el rol de comerciantes, mientras que otros mencionaron el interés que despertó el uso de materiales reciclados para representar productos reales. Algunos incluso manifestaron su deseo de repetir la experiencia con más elementos y roles. Un momento de este cierre de la experiencia pedagógica quedó registrado, mostrando la participación activa de los niños.

Finalmente, la sesión culminó con una reflexión colectiva, donde los niños plasmaron sus vivencias a través de dibujos y la creación de un mural con mensajes como “Aprendí que ser amigo es ayudar” y “Jugando, todos ganamos”. Estas actividades no solo resultaron entretenidas, sino que también facilitaron la comprensión de los niños sobre cómo el trabajo conjunto y la expresión de sus emociones los fortalecen como grupo, modificando su perspectiva sobre el trabajo en equipo.

## Identificación de Variaciones

Tras la implementación de las actividades de juego simbólico, se evidenciaron transformaciones notables y positivas en el comportamiento y las actitudes de los niños. Los cuestionarios finales revelaron una disminución significativa en las respuestas negativas y un incremento considerable en las respuestas positivas. Por ejemplo, ante la pregunta “¿Te gusta jugar con otros niños?”, la totalidad de los niños, a excepción de uno que eligió la carita neutra, respondió con una carita feliz, un cambio drástico respecto a la respuesta inicial donde la mayoría había elegido caritas tristes o neutras. Asimismo, la gran mayoría de los niños (siete de ocho) manifestó sentirse cómodo al pedir ayuda, mientras que inicialmente ninguno lo había hecho.

Estos cambios en la percepción sobre las interacciones sociales y el juego se hicieron evidentes al comparar las respuestas iniciales con las finales. En la pregunta sobre si les gustaba jugar con otros niños, la respuesta con carita triste desapareció, y la carita feliz se convirtió en la predominante. De igual forma, la respuesta con carita triste a la pregunta sobre el miedo a elegir juegos nuevos disminuyó considerablemente, con la mayoría inclinándose por la carita feliz. En relación con el enojo al perder en un juego, la carita triste también se redujo, aumentando las respuestas con carita feliz. La disposición a ayudar a los amigos mostró un cambio similar, con la carita feliz como la respuesta mayoritaria al final. Finalmente, la diversión al inventar roles también experimentó un aumento en las respuestas positivas.

La evaluación final de las habilidades socioemocionales también reflejó mejoras significativas. Solo uno de los niños indicó que aún le costaba decir "lo siento", y la mayoría respondió con una carita feliz. La vergüenza al hablar estando triste también disminuyó, con la mayoría respondiendo con alegría. La frecuencia del enojo si un amigo no jugaba con ellos se

redujo notablemente, con la mayoría mostrando una actitud positiva. La disposición a ayudar a un compañero que llora se fortaleció, con la mayoría eligiendo la carita feliz. Finalmente, la iniciativa para pedir ayuda al no entender algo también mejoró, con la mayoría respondiendo afirmativamente.

En conjunto, estos resultados demuestran el impacto positivo del juego simbólico en la mejora de las relaciones interpersonales y la gestión emocional de los niños. La reducción de las respuestas negativas y el aumento de la colaboración y la creatividad en los roles evidencian la utilidad de esta estrategia, incluso en contextos con recursos limitados. Las observaciones y el material visual [se hace referencia implícita al contenido de las figuras eliminadas] también reflejan una mayor cohesión y creatividad grupal después de las actividades.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos en la investigación reflejan una clara mejora en las habilidades socioemocionales de cada uno de los estudiantes del primer grado del sector Centro de Gachancipá, a través de la implementación del juego simbólico que se realizó en un entorno comunitario. Estas mejoras se alinean con los objetivos que se plantearon, y se busca fomentar varias habilidades como la cooperación, la expresión emocional y la autonomía. Por consiguiente, el análisis que se presenta va a conectar los hallazgos junto con la variable del juego simbólico y su relevancia en el desarrollo ontológico de cada uno de los participantes.

Inicialmente, los niños mostraron una falta de familiaridad con el juego simbólico, esto se vio reflejado en los cuestionarios que indicaron un 62,5% de asociación negativa hacia el trabajo en equipo y una significativa frustración al jugar con otros. Este estado inicial contrasta con el objetivo en donde buscamos fomentar las habilidades de cooperación a través de estrategias lúdicas. Resulta algo sorprendente que en la mayoría de los niños estaban inclinados a las actividades individuales, lo que revela la fuerte influencia de sus experiencias escolares previas con metodologías tradicionales que están enfocadas en la transmisión unidireccional de contenidos.

En la fase de experimentación demostró que la intervención mediante el juego simbólico fue entonces un catalizador para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Durante la actividad “El mercado de los sueños”, los estudiantes no solo comenzaron a comunicarse más efectivamente, sino que también mostraron una mayor disposición al asumir roles y resolver conflictos, un hallazgo que puede estar respaldado por la teoría de Vygotsky sobre el papel del juego en el aprendizaje. Este impacto resalta la importancia de la efectividad de integrar

experiencias lúdicas en entornos educativos y/o culturales, sugiriendo que estas pueden mitigar las limitaciones de las metodologías tradicionales en la que los niños están siendo adiestrados.

Tras la intervención, se observó que la percepción de los niños respecto al trabajo colaborativo y a la expresión de las emociones había cambiado notablemente. Un 87,5% de los niños indicaron que ahora disfrutaban jugar unos con otros, en contraste con el 12,5% que afirmaban previamente. Este cambio significativo no sólo señala un avance en sus competencias socioemocionales, sino también un desarrollo positivo en su autoestima y en su autoeficacia, esto se evidenció por la disminución en respuestas negativas sobre participar y contribuir en las actividades grupales posteriores.

Los hallazgos de esta investigación son consistentes con los estudios anteriores, como el de Ardila et al. (2021), que demuestran cómo el juego puede servir como estrategia pedagógica de una manera eficaz para mejorar la convivencia y el desarrollo socioemocional en el aula. Sin embargo, se difiere en el contexto específico de Gachancipá, donde se observó una resistencia cultural más marcada hacia el juego en la educación formal. Estas diferencias pueden atribuirse a factores socioeconómicos y a la cultura educativa que predomina en la región.

Una limitación que se evidenció significativamente en este estudio fue la poca participación de la comunidad limitando la generalización de los resultados. Además, el tiempo para poder implementar y observar cambios podría afectar la profundidad de la intervención. Futuros estudios podrían considerar una más amplia participación de la comunidad y un periodo de intervención más extenso para obtener una evaluación más holística de la efectividad del juego simbólico en el contexto similar o igual al de Gachancipá.

Los resultados de esta investigación sugieren que el juego simbólico es una herramienta muy valiosa para fortalecer habilidades sociales en contextos educativos o comunitarios. Las

instituciones educativas deberían considerar la integración de juegos lúdicos en sus currículos para fomentar un ambiente pedagógico en donde se priorice la colaboración, la creatividad y la expresión emocional. Además, los líderes comunitarios pueden usar estos hallazgos para diseñar programas educativos y pedagógicos que respondan a las necesidades particulares de sus comunidades.

Así que, la implementación del juego simbólico en el salón comunal en Gachancipá ha demostrado ser un enfoque efectivo para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. A partir de estos hallazgos, futuras investigaciones podrían explorar cómo adaptar tales intervenciones en otros contextos educativos de diversas regiones del país, así como investigar el papel del juego en el desarrollo de las habilidades académicas específicas de cada contexto. La continuidad en la evaluación de estas metodologías podría contribuir a enriquecer las prácticas pedagógicas tanto en el ámbito formal como en el comunitario.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró de manera significativa la efectividad del juego simbólico como estrategia para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado de primaria del sector Centro de Gachancipá. Los resultados evidenciaron un cambio positivo en la percepción de los niños hacia el trabajo en equipo, la expresión emocional y la colaboración, respondiendo directamente al objetivo general de la investigación y a la pregunta sobre cómo fomentar estas habilidades a través del juego simbólico en el entorno comunitario.

La implementación del juego simbólico permitió una notable movilización del aspecto ontológico en los estudiantes. Inicialmente, se observó una tendencia hacia el individualismo y una falta de familiaridad con la interacción lúdica grupal. Sin embargo, a través de la experimentación con roles y la resolución creativa de problemas en el "Mercado de los Sueños", los niños lograron avances significativos en su capacidad para relacionarse, comunicar sus necesidades y comprender las de los demás. Este proceso de inmersión en el juego simbólico facilitó el desarrollo de una mayor conciencia social y emocional en la unidad de análisis.

La variable del juego simbólico tuvo un impacto positivo y considerable en la población de estudio. Se observó una disminución notable en las respuestas negativas relacionadas con la interacción social y un aumento significativo en las respuestas positivas asociadas a la colaboración, la empatía y la expresión de emociones. Si bien la intervención fue exitosa en el contexto específico, la limitada participación de la comunidad se identifica como un aspecto que podría haber restringido una visión más amplia del fenómeno y la generalización de los resultados.

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente al reafirmar el potencial del juego como una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo socioemocional en la infancia, en línea con investigaciones previas. La novedad radica en su aplicación y documentación en el contexto específico de Gachancipá, donde se identificó una resistencia inicial hacia el juego en la educación. Metodológicamente, el uso de cuestionarios con pictogramas adaptados a la edad temprana resultó ser una herramienta valiosa para comprender las percepciones iniciales y los cambios posteriores en los niños.

Basándose en los hallazgos, se recomienda enfáticamente a las instituciones educativas del sector Centro de Gachancipá y a los líderes comunitarios integrar de manera formal y continua el juego simbólico en las prácticas pedagógicas y en las actividades comunitarias dirigidas a niños de primer grado. Esto podría incluir la creación de espacios dedicados al juego en las aulas y salones comunales, la capacitación de docentes y facilitadores en el diseño y la implementación de actividades lúdicas con un enfoque en el desarrollo socioemocional, y la promoción de la participación activa de los padres en estas iniciativas.

Para futuras investigaciones, se sugiere explorar ajustes metodológicos como la inclusión de un grupo de control para comparar los resultados de manera más rigurosa. Asimismo, se recomienda ampliar la participación de la comunidad, involucrando a padres y otros actores relevantes en el proceso de investigación. En cuanto a nuevas variables, sería interesante investigar la influencia de la intensidad y la duración de las intervenciones con juego simbólico en el desarrollo socioemocional, así como explorar el impacto de diferentes tipos de juego simbólico (por ejemplo, juego de roles estructurado versus no estructurado) en habilidades socioemocionales específicas.

### Referencias Bibliográficas

- Ardila, Y. G., Martínez, R. S. & Steffany, P. M. (2021). El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4267>
- Brazelton, T. B., & Greenspan, S. I. (2005). Las necesidades básicas de la infancia: lo que cada niño o niña precisa para vivir, crecer y aprender. Graó. [https://www.researchgate.net/publication/340137325\\_The\\_importance\\_of\\_play\\_A\\_report\\_on\\_the\\_value\\_of\\_children%27s\\_play\\_with\\_a\\_series\\_of\\_policy\\_recommendations](https://www.researchgate.net/publication/340137325_The_importance_of_play_A_report_on_the_value_of_children%27s_play_with_a_series_of_policy_recommendations)
- Buitrago, J., y Trujillo, D. Ministerio de Educación Nacional (2014). Nota Pedagógica 1 Documentación pedagógica en clave de desarrollo y aprendizaje para potenciar las experiencias de la educación inicial. 1- 5 [https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2022-05/1.%20Nota%20Pedag%C3%B3gica%20Claves%20para%20documentar%20el%20proceso%20pedag%C3%B3gico.pdf](https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-05/1.%20Nota%20Pedag%C3%B3gica%20Claves%20para%20documentar%20el%20proceso%20pedag%C3%B3gico.pdf)
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). La primera infancia importa para cada niño. Unicef; Fundación H&M. [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)
- Hurtado-Mazeyra, A., Melina Alejandro-Oviedo, O., Ollachica-Humpiri, R., & Borda-Acero, C. (2024). El juego padres-hijo y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 22(1), 1–19. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.11600/rlcsnj.22.1.5875>

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. 111-115. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El Juego en la educación inicial. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_doc\\_22.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_doc_22.pdf)
- Orr, E. (2021). The relationship between play and language milestones in infancy. *Early Child Development and Care*, 192(9), 1422-1429. <https://doi.org/k4dv>
- Secretaría de Educación del Distrito. (2019). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito, 43 – 72  
<https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lin%20eamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=EA1C5A82BB4C3F0B81E597E377%2004E4B2?sequence=1>
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds: Contributions to language and cognitive development. *Child Development*, 75(6), 1806-1820. <https://doi.org/ch7sr8>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2012). The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. *To y I n d u s t r i e s of Europe*.  
[https://www.researchgate.net/publication/340137325\\_The\\_importance\\_of\\_play\\_A\\_report\\_on\\_the\\_value\\_of\\_children%27s\\_play\\_with\\_a\\_series\\_of\\_policy\\_recommendations](https://www.researchgate.net/publication/340137325_The_importance_of_play_A_report_on_the_value_of_children%27s_play_with_a_series_of_policy_recommendations)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

Link: carpeta muestras de investigación