

## **El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial**

Andrea Carolina Lázaro Rojas

Mileinis Arámbula Villalobo

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

El presente trabajo de investigación formativa tuvo como propósito fomentar la autorregulación en niños y niñas del grado transición C del Colegio Panamá de Valledupar durante el segundo semestre del año 2025, a través de la implementación del juego de roles como estrategia pedagógica. Desde un enfoque cualitativo con diseño experimental, se buscó analizar cómo las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento del control de impulsos, la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional. La variable central como lo fue el juego de roles permitió observar transformaciones significativas en el comportamiento, la expresión emocional y la interacción social de los estudiantes. Los resultados demostraron que esta estrategia favorece la autorregulación infantil, promueve la cooperación, el respeto por las normas y la resolución pacífica de conflictos, incidiendo positivamente en el aspecto ontológico del desarrollo integral de los niños y niñas. Se concluye que el juego cuando se orienta con intención pedagógica constituye un medio efectivo para fortalecer la convivencia escolar y la formación de sujetos autónomos, reflexivos y empáticos.

***Palabras clave:*** Juego, autorregulación, convivencia, infancia, aprendizaje.

### **Abstract**

This formative research project aimed to foster self-regulation in the kindergarten Transition C students at Colegio Panamá in Valledupar during the second semester of 2025 through the implementation of role-play as a pedagogical strategy. Using a qualitative approach with an experimental design, the study sought to analyze how playful activities contribute to strengthening impulse control, school coexistence, and socioemotional development. The central variable role-play made it possible to observe significant transformations in students' behavior, emotional expression, and social interaction. The results demonstrated that this strategy enhances children's self-regulation, promotes cooperation, respect for rules, and the peaceful resolution of conflicts, positively influencing the ontological dimension of their holistic development. The study concludes that when play is guided with pedagogical intent, it becomes an effective means to strengthen school coexistence and to support the formation of autonomous, reflective, and empathetic individuals.

***Keywords:*** Play, self-regulation, coexistence, childhood, learning.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos .....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos.....	19
Referentes Legales.....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	21
Enfoque y Tipo de Estudio .....	21
Unidad de Análisis.....	21
Técnicas para la Recolección de Datos .....	21
Categorías para el Análisis de Datos .....	22
Resultados .....	23
Acercamiento de la Población a la Variable.....	23
Experimentación .....	23
Identificación de Variaciones .....	25

Análisis y Discusión .....	27
Conclusiones y Recomendaciones .....	31
Referencias Bibliográficas .....	33
Apéndices.....	36

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	36
--	----

## Introducción

El juego ha sido reconocido históricamente como una herramienta esencial en la formación integral de los niños y niñas ya que les permite explorar, crear, aprender y desarrollar competencias emocionales y sociales fundamentales en cada etapa de sus vidas. En el contexto educativo actual, caracterizado por la necesidad de promover aprendizajes significativos y ambientes escolares armónicos, el juego de roles se consolida como una estrategia pedagógica que contribuye a fortalecer la autorregulación y la convivencia escolar, aspectos claves para el desarrollo socioemocional en la primera infancia. La educación inicial, por tanto, se convierte en un escenario privilegiado para implementar prácticas lúdicas que faciliten la construcción de normas, la empatía y el respeto mutuo entre los estudiantes.

El presente estudio parte de la observación de diversas conductas dentro del aula que interferían en el aprendizaje y la convivencia de los niños y niñas del grado transición C del Colegio Panamá de Valledupar, tales como la falta de atención sostenida, el incumplimiento de normas y las interrupciones frecuentes durante las clases. Estas situaciones generaban un ambiente de desorden que afectaba el desarrollo de las actividades pedagógicas, lo cual evidenció la necesidad de diseñar estrategias didácticas que favorecieran el autocontrol, la cooperación y la disciplina positiva. Investigaciones recientes (Quintero-Gil et al. 2022; Mendoza & García, 2020) han demostrado que el juego de roles es un medio efectivo para la interiorización de reglas y el fortalecimiento de la autorregulación emocional en la infancia, lo que justificó su implementación en este contexto escolar.

Con base en lo anterior, el objetivo general de la investigación fue fomentar la autorregulación en niños y niñas mediante la implementación del juego de roles en el Colegio Panamá de Valledupar, durante el segundo semestre del año 2025. Para lograrlo se adoptó un

enfoque cualitativo con diseño experimental, que permitió observar de forma directa las transformaciones en las conductas, emociones e interacciones de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia pedagógica. A lo largo del proceso se emplearon técnicas como la observación participante, los diarios de campo, las entrevistas y los registros audiovisuales.

Los resultados más relevantes evidenciaron que, tras la implementación del juego de roles, los niños y niñas mejoraron notablemente en el control de impulsos, la espera de turnos, la empatía y el respeto por las normas. Además, se observó un ambiente de aula más armónico, participativo y colaborativo. Estos hallazgos confirman que el juego cuando se orienta con intención educativa no solo motiva y fortalece los aprendizajes, sino que también contribuye a formar sujetos autónomos, reflexivos y solidarios. El lector podrá encontrar en este informe una reflexión profunda sobre el potencial del juego como estrategia de aprendizaje para promover la autorregulación y la convivencia escolar en la educación inicial.

## Caracterización

El Colegio Panamá está ubicado en la ciudad de Valledupar Cesar en la Carrera 5C # 39 – 64 barrio Panamá, ofrece los niveles desde preescolar (párvulos, pre jardín, jardín y transición) y básica primaria (de 1° a 7°). El colegio se encuentra en un barrio de estrato 2, rodeado de viviendas familiares, lo que genera un ambiente de calma y tranquilidad. Además, el sector cuenta con un parque con zonas de juegos y cancha con césped cerca del colegio el cual está disponible para cuando la institución lo requiera.

El grado transición C es un grupo de 16 niños y niñas en edades de 5 a 6 años donde se observa que vienen de hogares económicamente estables. Este colegio privado ofrece una jornada única de 6:15 am a 1:00 pm, lo que permite a los estudiantes aprovechar con mayor entusiasmo el tiempo en las aulas de clases. Todos los estudiantes portan su uniforme adecuado acorde al horario de clases y cuentan con los materiales necesarios para su aprendizaje.

La participación de la gran mayoría de los padres de familia es activa y constante, se interesan por el rendimiento académico y formativo de sus hijos, lo que evidencia un compromiso con su desarrollo integral. En algunos casos, sin embargo, se percibe la ausencia y poca dedicación de ciertos padres, lo que afecta en la motivación y desempeño escolar de los estudiantes. La comunicación entre familias y docente se mantiene principalmente a través de grupos de chat, herramienta que permite un contacto inmediato y eficaz para resolver dudas, recibir orientaciones y dar seguimiento a los avances de los estudiantes. Este acompañamiento fortalece la relación escuela–familia y se convierte en un apoyo fundamental para garantizar que los aprendizajes adquiridos en el aula tengan continuidad en casa, contribuyendo así a la formación de hábitos y valores en los niños y niñas.

En el colegio panamá, los niños y niñas están en las edades de 5 a 6 años, son muy carismáticos, respetuosos, solidarios, amigables y amorosos entre ellos mismos y su docente, ella tiene un buen manejo de grupo, pero los estudiantes tienen problemas de conductas fomentando desorden en el aula de clases e interrumpiendo los avances de sus aprendizajes. Durante la jornada escolar la docente suspende la clase para colocar orden a algunos niños que están hablando de sus personajes favoritos, jugando con juguetes traídos de casa o jugando con los lápices o colores, ella dibuja en el tablero una carita feliz para los niños con buen comportamiento y una triste para los que no sigan instrucciones, además interrumpen seguidamente las actividades por permisos al baño.

Una de las motivaciones para manejar el comportamiento dentro del aula es poder llevarlos a la zona de juegos donde hay una piscina de pelotas y de esa manera se logra mantener y que se concentren en sus actividades. Con este problema se espera poder crear estrategias y usar herramientas didácticas para que los niños y niñas del grado transición logren mantener buen comportamiento dentro y fuera del aula y tanto la docente como los estudiantes puedan disfrutar de un ambiente agradable y sano para todos.

El aprendizaje de los niños y niñas del grado transición C se ve influenciado por diversos factores contextuales que rodean su formación. Entre ellos se encuentran las dinámicas familiares, ya que algunos estudiantes cuentan con el acompañamiento constante por parte de sus padres mientras que para otros es todo lo contrario, lo que genera grandes diferencias en la motivación y el compromiso ante las actividades escolares, también se logra evidenciar que los estudiantes no le establecen en casa horarios para sus actividades diarias en las cuales sus responsabilidades del colegio es una de las más importantes y las que deben tener un horario establecido, espacio adecuado para poder realizar sus actividades y sean respetados y cumplidos

tanto en casa como en el colegio, así mismo, el uso de dispositivos electrónicos y la influencia de programas televisivos o personajes de moda repercuten en su atención dentro del aula, lo que lleva al docente establecer estrategias que orienten estos intereses hacia aprendizajes significativos.

Finalmente, la disponibilidad de recursos didácticos y la participación activa de la mayoría de las familias representan factores positivos que fortalecen el proceso educativo, siempre y cuando se logre mantener un equilibrio entre la disciplina y la motivación en los estudiantes.

## Planteamiento del Problema

En el ambiente escolar los niños y niñas desarrollan sus habilidades de socialización, comunicación, cognitivas y valores que ayudan a su enseñanza aprendizaje; en estos espacios que los infantes pasan la mayor parte de su tiempo está cargado de mucha responsabilidad por los docentes al cuidarlos y guiarlos y de ellos mismos para que sea un ambiente sano y agradable. En la casa, en el parque, en un consultorio médico, en un restaurante, en la escuela, etc., son lugares que requieren de cumplir reglas y tener buen comportamiento para poder disfrutar y los padres que son la primera escuela de los menores deben enseñarles el respeto y comportamiento adecuado para los lugares en que ellos se desarrollan, también los docentes entran en esa formación donde crean espacios de enseñanza- aprendizaje de manera lúdica pero con reglas de comportamiento para acceder a ello.

La docente del grupo mantiene un buen manejo del aula y emplea estrategias como el uso de caritas felices y tristes para incentivar el buen comportamiento, así como permisos a espacios de juego como estímulo positivo. Estas acciones han permitido algunos avances en la regulación de la conducta. Sin embargo, persisten dificultades que afectan el desarrollo de las clases, tales como interrupciones constantes, conversaciones sobre temas ajenos a las actividades, juegos con objetos personales, solicitudes frecuentes para ir al baño y falta de atención sostenida en las actividades académicas. Estas situaciones generan desorden, interrumpen el ritmo de trabajo y retrasan los aprendizajes esperados. La disciplina, entendida como un elemento fundamental de la organización escolar, es imprescindible para que los procesos de socialización y enseñanza- aprendizaje se desarrollen en ambientes educativos adecuados (Cubero et al., 1996).

Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias y herramientas didácticas innovadoras que favorezcan la disciplina positiva y la autorregulación en los niños y

niñas. Se plantea la incorporación de actividades lúdicas y recursos pedagógicos orientados a mantener la atención y el interés de los estudiantes durante la jornada escolar. La hipótesis que se propone es que la introducción de estas estrategias contribuirá a mejorar el comportamiento dentro y fuera del aula, fortaleciendo la convivencia escolar y favoreciendo un ambiente más propicio para el aprendizaje (López & Echeverri, 2020).

Una de las motivaciones para manejar el comportamiento dentro del aula es poder llevarlos a la zona de juegos donde hay una piscina de pelotas, permitirles juegos libres como dibujar, arma todos y un día donde puedan traer su juguete favorito, de esa manera se logra mantener y que se concentren en sus actividades. Con este problema se espera poder crear estrategias para usar herramientas didácticas como juegos de roles para promover el autocontrol, juegos simbólicos para fomentar la imaginación y la resolución de conflictos, talleres de expresión artística empleando el dibujo y la pintura como medios para la canalización de las emociones y actividades de lecturas de cuentos para conversar sobre las emociones. Con estas estrategias se busca que los niños y niñas del grado pre-Jardín logren mantener buen comportamiento dentro y fuera del aula y tanto la docente como los estudiantes puedan disfrutar de un ambiente agradable y sano para todos.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la autorregulación en niños y niñas mediante la implementación de juego de roles del Colegio Panamá de Valledupar, durante el segundo semestre del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la autorregulación en niños y niñas mediante la implementación de juego de roles del Colegio Panamá de Valledupar, durante el segundo semestre del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del Colegio Panamá de Valledupar a la implementación de juegos de roles durante el segundo semestre del año 2025.

Analizar la movilización de la autorregulación en los niños y niñas del Colegio Panamá de Valledupar, a través del control de impulsos, y la convivencia escolar mediante la experimentación de juegos de roles.

Reconocer los cambios en la autorregulación y en la convivencia escolar de los niños y niñas después de la implementación de juegos de roles.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

La autorregulación en la infancia se comprende como la capacidad de los niños y niñas para orientar sus emociones, pensamientos y conductas de acuerdo con las exigencias del entorno social y escolar. Este proceso abarca tanto la regulación emocional como la cognitiva, implicando el reconocimiento de emociones, el control de impulsos y la posibilidad de anticipar consecuencias de las acciones. En investigaciones recientes se ha evidenciado que los niños en edad preescolar manifiestan la autorregulación emocional al enfrentarse a retos en actividades lúdicas, ajustando sus comportamientos a normas colectivas y mostrando mayor autocontrol en sus interacciones (María Menjura & Franco Cárdenas, 2022)

Para Ascencio Urueña, (2022) el juego de roles surge como una estrategia pedagógica fundamental para el fortalecimiento de la autorregulación, ya que permite a los niños representar situaciones de la vida cotidiana, asumir diferentes personajes y practicar la interiorización de reglas. En este tipo de actividades, los niños no solo ensayan comportamientos sociales, sino que también logran desarrollar habilidades cognitivas y emocionales que potencian el aprendizaje significativo (p. 67). Asimismo, se ha comprobado que, a través del juego de roles, los estudiantes fortalecen dimensiones de la inteligencia emocional como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos, aspectos directamente relacionados con el control de impulsos y la sana convivencia (Colegio Trinity, s. f.).

El control de impulsos, entendido como la capacidad de inhibir reacciones inmediatas para actuar conforme a normas y expectativas sociales, se desarrolla progresivamente en contextos de interacción y se ve favorecido en escenarios donde los niños deben esperar turnos, seguir reglas y negociar significados. En este sentido, el juego simbólico y de roles proporciona

un marco idóneo para la práctica de estas habilidades, pues promueve la planificación de acciones, la reflexión sobre consecuencias y la búsqueda de acuerdos entre pares (Quintero Gil et al. 2022).

De igual manera, la convivencia escolar se relaciona estrechamente con la autorregulación, ya que implica el respeto por el otro, la resolución pacífica de conflictos y la construcción de un ambiente armónico en el aula. Cuando los niños desarrollan autorregulación mediante estrategias lúdicas como el juego de roles, no solo se fortalece el autocontrol individual, sino que también se fomenta la inclusión, la cooperación y el respeto mutuo, aspectos esenciales para la formación integral.

### **Referentes Teóricos**

El desarrollo de la autorregulación en la infancia se comprende desde una perspectiva ontológica como una capacidad inherente al ser humano, que se construye en interacción con el entorno social y cultural. Vygotsky (1978) sostiene que las funciones psicológicas superiores, como el control de impulsos y la regulación de la conducta, emergen a través de procesos de mediación social. En este sentido, el juego de roles se convierte en un escenario donde los niños aprenden a interiorizar normas y a dirigir su comportamiento en función de reglas compartidas. De esta forma, la autorregulación no se entiende solo como un rasgo individual, sino como una construcción colectiva que cobra sentido en la práctica escolar.

Por su parte, Erikson (1963) plantea en su teoría del desarrollo psicosocial que en la etapa de iniciativa versus culpa (3 a 6 años) los niños experimentan un proceso decisivo de autorregulación. Ontológicamente, este estadio se define como un momento en que los infantes aprenden a tomar decisiones y controlar sus impulsos en función de la convivencia social. En este marco, el juego simbólico y los juegos de roles proporcionan un espacio seguro para ensayar

conductas, asumir responsabilidades y fortalecer la autonomía, aspectos directamente relacionados con la variable de estudio.

El aprendizaje social, según Bandura (1986), también aporta una base sólida para comprender la autorregulación infantil. Desde este enfoque, los niños no solo construyen su identidad mediante la experiencia, sino que ontológicamente son sujetos activos que aprenden a regularse observando, imitando y modelando conductas de otros. En el contexto escolar, esta teoría explica cómo las dinámicas de juego de roles permiten que los estudiantes incorporen patrones de autocontrol y convivencia a partir de la interacción con sus pares y docentes, generando aprendizajes socialmente significativos.

De manera complementaria, Goleman (1995) explica la autorregulación desde la teoría de la inteligencia emocional, considerándola como una dimensión central de las competencias socioemocionales. Ontológicamente, se reconoce al niño como un ser emocional que debe aprender a identificar y gestionar sus emociones en la vida escolar. El juego de roles, en este sentido, funciona como una estrategia pedagógica que potencia la empatía, el autocontrol y la capacidad de resolver conflictos de manera pacífica, lo cual guarda relación directa con el objetivo de fortalecer la convivencia escolar.

Finalmente, investigaciones recientes en el contexto latinoamericano han mostrado resultados positivos sobre el vínculo entre juego y autorregulación. Mendoza y García (2020) evidencian que la implementación de juegos simbólicos favorece la interiorización de normas y la disminución de conductas disruptivas. De igual forma, Rodríguez y Salazar (2021) destacan que el uso de dinámicas lúdicas en el aula mejora significativamente la convivencia escolar al promover el control de impulsos. En la misma línea, Pérez y Ramírez (2022) comprobaron que los juegos de roles fortalecen las habilidades socioemocionales en niños de educación inicial.

Estas investigaciones confirman la pertinencia de abordar la autorregulación desde una perspectiva ontológica que reconoce al niño como un sujeto integral, cuya formación requiere tanto de estrategias lúdicas como de un ambiente escolar inclusivo y participativo.

### **Referentes Técnicos**

Los referentes técnicos que orientan esta investigación provienen de lineamientos nacionales e internacionales que buscan fortalecer la calidad educativa y el desarrollo socioemocional de los niños. En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017), a través de los Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial, plantea la importancia del juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo integral y la regulación de emociones en los primeros años escolares. De igual forma, la Política de Atención Integral a la Primera Infancia “De Cero a Siempre” (MEN, 2013) resalta el papel del juego simbólico y de roles como una práctica esencial en la construcción de habilidades sociales y cognitivas. En el ámbito internacional, la UNESCO (2019) ha establecido que el juego constituye un derecho fundamental en la educación infantil y una estrategia pedagógica que potencia la inclusión y la equidad en el aula. Asimismo, organismos como UNICEF (2021) recomiendan implementar metodologías lúdicas que fortalezcan competencias socioemocionales y promuevan la convivencia escolar. Estos documentos técnicos sirven de guía operativa para sustentar la pertinencia del uso del juego de roles como estrategia para fomentar la autorregulación en niños y niñas.

### **Referentes Legales**

El marco legal que sustenta esta investigación se fundamenta en normativas nacionales e internacionales las cuales garantizan los derechos de los niños y niñas en contextos educativos. En Colombia, la Constitución Política de 1991, en su Artículo 44, establece que la educación, la

recreación y el desarrollo integral son derechos fundamentales de la niñez. De mismo modo, la Ley 1098 de 2006 Código de Infancia y Adolescencia, señala que la formación debe promover el respeto, la convivencia y el desarrollo de competencias socioemocionales que fortalezcan la autorregulación y el ejercicio de la ciudadanía. En el ámbito internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989), ratificada por Colombia, reconoce el juego como un derecho fundamental y lo vincula al desarrollo pleno de la personalidad y la integración social. Estas disposiciones legales constituyen un soporte esencial para justificar la implementación de juegos de roles como estrategia educativa que contribuya a la formación integral de los estudiantes.

### **Referentes Éticos**

El componente ético de la investigación es indispensable para garantizar la integridad y el respeto hacia los participantes. De acuerdo con la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013), toda investigación con seres humanos debe salvaguardar el bienestar, la dignidad y los derechos de quienes participan en ella. En este sentido, en el trabajo con niños y niñas se requiere obtener el consentimiento informado de los padres o acudientes, asegurando la confidencialidad de la información y el trato respetuoso hacia los menores. Además, la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia regula las investigaciones en seres humanos y establece lineamientos éticos aplicables en el ámbito educativo. Bajo este marco, la implementación de juegos de roles como estrategia pedagógica no solo debe orientarse al logro académico, sino también a la creación de ambientes seguros, inclusivos y respetuosos, donde prime el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes.

## **Herramientas y Métodos**

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

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que buscará comprender las experiencias y significados construidos por los niños y niñas en torno al juego de roles como estrategia pedagógica. Según Hernández Sampieri et al. (2014), este enfoque será pertinente porque permitirá interpretar de manera detallada las conductas, percepciones y procesos de autorregulación que emergerán durante las actividades.

En cuanto al tipo de estudio, se adoptará un diseño experimental, dado que se implementará de manera intencionada la estrategia del juego de roles en el aula con el fin de observar sus efectos en la autorregulación y la convivencia escolar. Este diseño permitirá diferenciar el comportamiento de los estudiantes antes, durante y después de la intervención, identificando los cambios y variaciones que se generarán por la aplicación de la variable pedagógica en el contexto escolar.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis estará constituida por los niños y niñas del grado transición C del Colegio Panamá de Valledupar, quienes con en entre 5 y 6 años, participarán en el proceso de implementación de la estrategia lúdica.

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

Para el primer objetivo, orientado a explorar el acercamiento de los niños y niñas al juego de roles, se empleará observación directa en el aula y fuera de la misma, asimismo se realizarán dibujos y conversaciones guiadas lo que facilitará identificar las percepciones iniciales de los estudiantes y su disposición frente a la estrategia lúdica. Esto corresponde a notas descriptivas, dibujos infantiles y transcripciones breves de las interacciones.

Con el segundo objetivo se registrarán de videos de las sesiones de juego de roles y diarios reflexivos de la docente, estas técnicas permitieran registrar de manera detallada el comportamiento de los estudiantes, los episodios de control de impulsos y las interacciones relacionadas con la convivencia escolar. Finalmente, para el tercer objetivo se buscará reconocer los cambios en la autorregulación y en la convivencia escolar después de la intervención, se aplicarán entrevistas semiestructuradas a la docente. Estas técnicas facilitarán la recolección de percepciones externas al aula, permitiendo contrastar los avances que serán observados durante la intervención.

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

El análisis de los datos se realizará a partir de categorías establecidas en relación con la variable de estudio y los objetivos de la investigación. Entre ellas se encuentran:

Participación en el juego de roles, orientada a observar el nivel de implicación de los estudiantes en las actividades propuestas.

Autorregulación emocional, se centra en la identificación de estrategias que los niños ponen en práctica para controlar impulsos y manejar sus emociones.

Convivencia escolar. Abarca las interacciones entre los infantes, el respeto de normas y la resolución pacífica de conflictos.

Prácticas pedagógicas de apoyo, relacionadas con las estrategias implementadas por la docente para guiar y fortalecer la autorregulación a través del juego.

Estas categorías permitirán la organización e interpretación de la información, permitiendo obtener conclusiones sobre la pertinencia del juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Durante la fase inicial del proyecto, se pudo observar el comportamiento de los niños y niñas del Colegio Panamá de Valledupar frente a las actividades de juego de roles. En esta etapa se identificó que la mayoría de los estudiantes mostraban entusiasmo y curiosidad por participar en las actividades lúdicas, aunque también se evidenciaron algunas dificultades relacionadas con el control de impulsos, la atención sostenida y la interacción respetuosa con sus pares.

Por medio de la observación directa y registros anecdóticos se pudo establecer que los niños y las niñas tendían a interrumpir las intervenciones de otros y a manifestar conductas impulsivas al asumir los roles, sin embargo, estas primeras experiencias permitieron reconocer el interés positivo de los participantes por el aprendizaje a través del juego, lo que facilitó el desarrollo de un ambiente de confianza y disposición para la experimentación posterior.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación se implementó la estrategia pedagógica “El juego como estrategia de aprendizaje” fundamentada en el uso del juego de roles y las actividades lúdicas como medio para fortalecer la autorregulación y la convivencia escolar en los niños y niñas del Colegio Panamá de Valledupar. En esta fase se logró observar por medio de la participación en experiencias activas y significativas como los estudiantes desarrollaron habilidades emocionales, sociales y motrices.

Para el desarrollo de la intervención se llevaron a cabo tres experiencias pedagógicas principales diseñadas para promover la exploración, la cooperación, el respeto por las normas y la expresión emocional:

Experiencia 1: “Explorando la naturaleza”. En esta actividad los infantes participaron en una jornada de observación del entorno natural del colegio, mediante el juego de exploradores identificaron plantas, diferentes formas de las hojas, sus colores y tamaños y los demás elementos del ambiente que los rodea para así reflexionar sobre la importancia de cuidar la naturaleza. Esta experiencia promovió la curiosidad, la cooperación y la autorregulación, al exigir atención, respeto por las normas y espera de turnos durante la exploración.

Experiencia 2: “Aprendamos juntos”. En esta experiencia se desarrollaron juegos cooperativos, dramatizaciones y dinámicas grupales como la simulación de un mercado local donde los estudiantes llevaron frutas, verduras y granos y con billetes didácticos y una caja registradora hacían compras por lo que favorecieron el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. Los niños y niñas aprendieron a escuchar a expresar emociones de forma adecuada y a resolver desacuerdos mediante el diálogo. De este modo se fortalecieron valores como el respeto, la empatía y la colaboración.

Experiencia 3: “Pedaleando con normas”. Esta experiencia se realizó en el parque del barrio del colegio donde los infantes participaron en un circuito de bicicletas con señalización básica (semáforos, pasos peatonales, giros y límites). A través del juego de roles como “conductores responsables”, los participantes practicaron la autorregulación, el control del cuerpo y la atención a las señales. La actividad permitió reflexionar sobre la importancia de respetar las normas, controlar la velocidad y cuidar de los demás, fomentando la disciplina y la convivencia.

Durante las tres experiencias se emplearon instrumentos de observación, diarios de campo y registros fotográficos que evidenciaron la evolución de los participantes. Se observó

una mejora en el control emocional, la tolerancia, el cumplimiento de reglas y la capacidad para interactuar de manera respetuosa con los compañeros.

### **Identificación de Variaciones**

En este apartado se presentan los cambios observados en el comportamiento, las actitudes y las interacciones de los niños y niñas del Colegio Panamá de Valledupar, tras la implementación de la estrategia pedagógica “El juego como estrategia de aprendizaje”, desarrollada a través de las experiencias “Explorando la naturaleza”, “Aprendamos juntos” y “Pedaleando con normas”.

Al comparar las observaciones iniciales con las realizadas después de la intervención, se evidenciaron variaciones significativas en la autorregulación emocional, la convivencia escolar y la responsabilidad individual. Los estudiantes demostraron mayor capacidad para controlar impulsos, esperar turnos y respetar las normas establecidas durante las actividades, también se observó un aumento en la disposición para trabajar en equipo, escuchar a los demás y resolver desacuerdos mediante el diálogo.

Durante las primeras sesiones, algunos niños presentaban comportamientos impulsivos, dificultad para seguir instrucciones y demostraban poca tolerancia a la frustración, sin embargo, al finalizar cada experiencia se demostró una evolución positiva en la expresión emocional y la empatía. Los participantes aprendieron a reconocer sus sentimientos, expresar desacuerdos con respeto y comprender las consecuencias de sus acciones dentro del grupo.

Las notas reflexivas y registros fotográficos mostraron que, en actividades como Pedaleando con normas, los niños lograron aplicar lo aprendido sobre autorregulación y convivencia en situaciones de movimiento y juego al aire libre. Por su parte, en Explorando la

naturaleza y Aprendamos juntos fortalecieron la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo, creando un clima de aula más armónico y participativo.

En síntesis, las variaciones observadas después de la implementación de las tres experiencias confirman que el juego de roles, cuando se orienta con intención pedagógica, favorece el desarrollo integral de los niños y niñas. Las transformaciones logradas se reflejan en una mayor autonomía, autorreflexión y convivencia positiva, evidenciando el impacto del juego como estrategia de aprendizaje en la formación socioemocional y convivencia escolar.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la investigación “El juego como estrategia de aprendizaje” nos permitió demostrar avances significativos en el fortalecimiento de la autorregulación y la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición C del Colegio Panamá de Valledupar. Los hallazgos alcanzaron los objetivos planteados ya que la implementación del juego de roles facilitó observar transformaciones en el control de impulsos, la expresión emocional y las interacciones sociales en los estudiantes; este análisis se desarrolló desde un enfoque cualitativo y ontológico, concluyendo la autorregulación como una capacidad integral que se construye en la interacción social por tanto, la variable del juego de roles incidió en el aspecto ontológico de los infantes y en qué medida favoreció su desarrollo emocional y

En el acercamiento a la variable se observó que los niños y niñas mostraron entusiasmo y curiosidad ante las actividades lúdicas propuestas, aunque presentaban dificultades para controlar impulsos y mantener la atención, estos comportamientos coincidieron con las expectativas iniciales del estudio que anticipaban retos en la autorregulación de sus emociones y a la influencia de factores externos como el uso de dispositivos electrónicos. Sin embargo, impactó positivamente la disposición del grupo para participar activamente en las dinámicas de juego, lo que facilitó la creación de un ambiente de confianza y agradable. Esta primera fase permitió constatar que el interés por el juego compone una puerta de entrada efectiva y su importancia como medio de aprendizaje para promover procesos de aprendizaje autorregulado y socialmente significativo.

Durante la fase de experimentación la variable "juego de roles" demostró ser una herramienta pedagógica eficaz para influir en la autorregulación y la convivencia escolar. Las tres experiencias implementadas ("Explorando la naturaleza", "Aprendamos juntos" y

"Pedaleando con normas") permitieron a los estudiantes no solo desarrollar sus habilidades emocionales, sociales y motrices, sino también practicar el control de impulsos, la espera de turnos y el respeto por las normas. Estos resultados guardan una estrecha relación con referentes teóricos como Ascencio Urueña (2022) y Mendoza y García (2020), quienes resaltan el juego de roles como estrategia fundamental para el fortalecimiento de la autorregulación y la convivencia, asimismo, se confirmó lo expuesto por Bandura (1986) sobre la autorregulación como un proceso de modelamiento social, y por Goleman (1995), quien asocia la gestión emocional con la inteligencia socioafectiva, demostraron que el juego de roles actúa como mediador del aprendizaje y del desarrollo emocional validando la pertinencia de las teorías frente a los datos de la investigación.

En el aspecto ontológico los estudiantes mostraron cambios significativos en la manera de relacionarse consigo mismos y con los demás. Los registros de observación y las reflexiones de las docentes evidenciaron que los niños y niñas lograron identificar sus emociones, anticipar las consecuencias de sus acciones y asumir responsabilidades dentro del grupo. Por ejemplo, en la actividad "*Pedaleando con normas*", los estudiantes demostraron autocontrol y respeto hacia las señales de tránsito, mientras que en "*Aprendamos juntos*" se observó mayor empatía y colaboración entre pares. Estos cambios reflejan el fortalecimiento de la dimensión ética y social del ser, aspecto central del desarrollo ontológico en la infancia al permitir que los infantes comprendan su papel dentro de una comunidad y regulen su conducta de forma consciente para una sana convivencia.

Los resultados obtenidos tienen coherencia con las investigaciones de Mendoza y García (2020) y Rodríguez y Salazar (2021), quienes concluyen que el juego simbólico y de roles favorece la interiorización de normas y contribuye al fortalecimiento de la convivencia escolar.

De manera similar, estos autores destacan que las actividades lúdicas promueven la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos, aspectos que también se evidencian en los hallazgos de este estudio. Asimismo, los resultados coinciden con los planteamientos de Pérez y Ramírez (2022), quienes señalan una relación directa entre las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional, al potenciar la autorregulación, la comunicación y la integración grupal.

La principal limitación del estudio se relaciona con el tiempo disponible para la aplicación de las experiencias pedagógicas, el cual fue reducido y no permitió observar con mayor profundidad la permanencia de los logros a largo plazo. Asimismo, algunas interrupciones propias del calendario escolar, como actos cívicos, celebraciones institucionales, celebraciones de cumpleaños y evaluaciones del periodo afectaron la continuidad de las sesiones planificadas y disminuyeron el número de encuentros efectivos con los estudiantes, lo que pudo influir en la profundidad del análisis y en la consistencia de los resultados; no obstante, los resultados obtenidos aportan evidencias valiosas sobre el potencial del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Es recomendable que en futuras investigaciones sean desarrolladas durante periodos más amplios que permitan comparar los resultados, analizar la sostenibilidad de los aprendizajes alcanzados e incorporar instrumentos de seguimiento que hagan más fácil evidenciar los cambios a lo largo del tiempo y brinden una visión más integral del impacto de las estrategias lúdicas en el proceso educativo

Los hallazgos de esta investigación evidencian que la incorporación del juego de roles como estrategia didáctica demostró ser efectiva para fortalecer la autorregulación, la convivencia y la gestión emocional en los niños y niñas de educación inicial. Estos resultados ponen visibles la necesidad de que las instituciones educativas integren de manera sistemática actividades lúdicas dentro de sus proyectos pedagógicos, orientadas al desarrollo socioemocional que hoy

día es muy importante incluir para ayudar a los estudiantes en el manejo de sus emociones. La implementación de este tipo de estrategias puede contribuir a la creación de ambientes escolares más armónicos, participativos y colaborativos, en los que el juego se convierta en un medio para aprender a convivir, resolver conflictos y expresar emociones de manera adecuada. Asimismo, los resultados refuerzan la importancia del acompañamiento docente y familiar en la consolidación de hábitos de autocontrol, cooperación y empatía, aspectos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. En el ámbito educativo, estos hallazgos podrían orientar la formulación de políticas educativas que promuevan la formación continua de los docentes en metodologías activas y en el uso pedagógico del juego, reconociendo su potencial como herramienta de intervención y prevención de problemáticas relacionadas con la convivencia escolar.

En síntesis, el análisis de los resultados permitió concluir que el juego de roles es una estrategia pedagógica que contribuye significativamente al fortalecimiento de la autorregulación infantil, mejorando el clima de convivencia y el desarrollo emocional de los estudiantes. Se evidenció que cuando el juego se orienta con intención educativa, se convierte en un medio para formar sujetos más autónomos, reflexivos y solidarios. A partir de estos resultados surgen nuevas preguntas de investigación orientadas a explorar ¿Cómo el juego puede integrarse de manera transversal en otras áreas del currículo? y ¿Cómo incide en el desarrollo moral y cognitivo de los niños en etapas posteriores?

## Conclusiones y Recomendaciones

El juego de roles se consolidó como una estrategia pedagógica efectiva para el fortalecimiento de la autorregulación infantil, permitiendo que los niños y niñas desarrollaran habilidades de autocontrol, empatía y cooperación. Los resultados respondieron al objetivo general al demostrar que el juego, además de ser una fuente de disfrute, es también un medio que promueve comportamientos responsables y armónicos dentro del aula. Desde el aspecto ontológico, la investigación permitió entender que la autorregulación es una construcción integral del ser, que se desarrolla en la interacción con los otros. Los niños y niñas lograron identificar y expresar emociones, anticipar consecuencias y actuar de manera consciente frente a las normas lo cual demuestra avances en su dimensión ética y social.

La variable “juego de roles” tuvo un impacto significativo en la convivencia escolar, fomentando la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos y la participación activa de los estudiantes. Aunque se presentaron limitaciones de tiempo y continuidad, la estrategia permitió demostrar transformaciones notables en la conducta y las relaciones interpersonales del grupo. Este estudio contribuye al campo educativo al reafirmar la importancia del juego como medio de aprendizaje integral y al proponer un modelo de intervención aplicable a otros contextos de educación inicial. Además, aporta una base teórica y metodológica que puede orientar futuras investigaciones sobre el desarrollo socioemocional y la regulación de la conducta infantil mediante estrategias lúdicas.

Recomendación 1. Para el contexto educativo, se sugiere que las instituciones escolares integren de manera constante el juego de roles y otras dinámicas lúdicas dentro de su planeación pedagógica, promoviendo espacios donde los niños aprendan a convivir, comunicarse y

autorregularse a través del juego. Igualmente, se recomienda fortalecer la capacitación docente en metodologías activas que favorezcan el desarrollo emocional y la disciplina positiva.

Recomendación 2. Para futuras investigaciones se propone ampliar el tiempo de aplicación de las estrategias lúdicas y realizar seguimientos prolongados que permitan evaluar la sostenibilidad de los cambios observados en la autorregulación y la convivencia escolar.

Asimismo, se podrían incorporar nuevas variables como la influencia de la familia o el uso de recursos tecnológicos en los procesos de autorregulación infantil.

### Referencias Bibliográficas

- Ascencio Urueña, L. M. (2022). El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. En A. Parra Puentes & M. L. Carrillo Salazar (Eds.), *Herramientas pedagógicas: Manual para la creación de textos en el aula* (pp. 67–89). Editorial Universidad Santiago de Cali. <https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>
- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. AMM. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.  
[https://books.google.com/books/about/Social\\_Foundations\\_of\\_Thought\\_and\\_Action.html?id=HJhqAAAAMAAJ](https://books.google.com/books/about/Social_Foundations_of_Thought_and_Action.html?id=HJhqAAAAMAAJ)
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.  
[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1098\\_2006.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm)
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). Norton.  
[https://books.google.com/books/about/Childhood\\_and\\_Society.html?id=DEiBAAAAMAAJ](https://books.google.com/books/about/Childhood_and_Society.html?id=DEiBAAAAMAAJ)
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.  
[https://books.google.com/books/about/Emotional\\_Intelligence.html?id=HD51AAAAMAAJ](https://books.google.com/books/about/Emotional_Intelligence.html?id=HD51AAAAMAAJ)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

<https://bibliotecadoloresmedina.omeka.net/items/show/176>

Mendoza, L., & García, P. (2020). Juegos simbólicos y autorregulación en educación inicial: Un estudio en contextos escolares latinoamericanos. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 14(2), 45–60. <https://www.redalyc.org/journal/5080/508064385004/html/>

Menjura Escobar, M. I., & Franco Cárdenas, B. E. (2022). Manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas de educación inicial. *Tempus Psicológico*, 5(2), 49–64.

<https://doi.org/10.30554/tempuspsi.5.2.4186.2022>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Política de atención integral a la primera infancia: De Cero a Siempre*. MEN. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177829_archivo_pdf_fundamentos_ceroasiempre.pdf)

[177829\\_archivo\\_pdf\\_fundamentos\\_ceroasiempre.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177829_archivo_pdf_fundamentos_ceroasiempre.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. MEN. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_11.pdf)

[339975\\_recurso\\_11.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_11.pdf)

Organización de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. ONU.

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>

Pérez, M., & Ramírez, J. (2022). Estrategias lúdicas para fortalecer la autorregulación emocional en la infancia. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 101–120.

<https://revistas.um.es/rie/article/view/500321>

Quintero-Gil, J., Álvarez-Pérez, P. A., & Restrepo-Escobar, S. M. (2022). Las habilidades de autocontrol y autorregulación en la edad preescolar: Una revisión narrativa. *Journal of Neuroeducation*, 2(2), 45–57. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/article/view/37387>

Rodríguez, C., & Salazar, F. (2021). Juego de roles y convivencia escolar en primaria: Un enfoque pedagógico. *Revista Colombiana de Pedagogía*, 23(3), 77–95.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/colpedagogia/article/view/17890>

UNESCO. (2019). *Right to play: A fundamental principle for early childhood education*.

UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370047>

UNICEF. (2021). *Early childhood development and playful learning: Global report*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/reports/early-childhood-development-and-playful-learning>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press.

[https://books.google.com/books/about/Mind\\_in\\_Society.html?id=RxjjUefze\\_oC](https://books.google.com/books/about/Mind_in_Society.html?id=RxjjUefze_oC)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aclazaror\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ehm\\_Rw1d-whLq3fJaNzWWz8BCxNurce\\_Kf9g2T1bsBlzdg?e=d5BSPf](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aclazaror_unadvirtual_edu_co/Ehm_Rw1d-whLq3fJaNzWWz8BCxNurce_Kf9g2T1bsBlzdg?e=d5BSPf)