

**Ambientes pedagógicos mediados por el juego: una estrategia para potenciar las
habilidades sociales en los niños y niñas de transición**

Sineth Andreina Franco Pabon

Orlys Maria Escorcía Bonett

Asesor

Diana Carolina Suárez Díaz

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 La Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3, trabajando con 23 estudiantes de grado transición. El objetivo general fue Fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3 mediante ambientes pedagógicos mediados por el juego durante el año escolar 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el uso del juego como mediación pedagógica reconociendo sus efectos en el desarrollo socioafectivo y las relaciones interpersonales de los niños y niñas. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de ambientes pedagógicos lúdicos favoreció de manera significativa la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional, transformando la dinámica del aula en un espacio más armónico, participativo y afectivo.

Palabras clave: juego, habilidades sociales, ambientes pedagógicos, primera infancia

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe, sede 3, working with 23 transition grade students. The overall objective was to strengthen the social skills of transition grade children at the Ondas del Caribe District Educational Institution, Campus 3, through play-mediated teaching environments during the 2025 school year, using a qualitative and experimental approach that brought into play the use of play as a teaching tool, recognizing its effects on the socio-emotional development and interpersonal relationships of children. Based on this research exercise, it was concluded that the implementation of playful pedagogical environments significantly promoted assertive communication, empathy, cooperation, and emotional self-regulation, transforming the classroom dynamic into a more harmonious, participatory, and affective space.

Keywords: play, social skills, socio-affective development, pedagogical environments, early childhood.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	15
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
Marcos de Referencia	17
Referentes Conceptuales	17
Habilidades Sociales	17
Ambientes Pedagógicos	18
Juego como Mediación Pedagógica	18
Desarrollo Socioafectivo	19
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos	23
Referentes Legales	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	26
Enfoque y Tipo de Estudio	26
Unidad de Análisis	26
Técnicas para la Recolección de Datos	26
Categorías para el Análisis de Datos	27

Habilidades sociales.....	27
Ambientes pedagógicos	28
Juego	28
Desarrollo socioafectivo	28
Acercamiento de la Población a la Variable	30
Objetivo 1	30
Experimentación	33
Objetivo 2	33
Identificación de Variaciones.....	38
Objetivo 3	38
Análisis y Discusión	40
Conclusiones y Recomendaciones	46
Referencias Bibliográficas	49
Apéndices.....	55

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	55
--	----

Introducción

En la actualidad, el fortalecimiento de las habilidades sociales desde la primera infancia se ha convertido en un aspecto esencial dentro de la educación integral, especialmente en contextos escolares donde el aprendizaje trasciende los contenidos académicos y se orienta hacia la formación de seres humanos empáticos, cooperativos y emocionalmente equilibrados. En las instituciones educativas, y particularmente en el grado de transición, los niños y niñas comienzan a construir las bases de su identidad, de su relación con el entorno y de su manera de convivir con los demás. En este sentido, el juego emerge como una herramienta pedagógica importante, pues permite que los niños aprendan de forma natural, espontánea y significativa, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioafectivo. Por ello, resulta relevante analizar cómo los ambientes pedagógicos mediados por el juego pueden contribuir al fortalecimiento de las habilidades sociales en la infancia, en un contexto educativo que busca formar ciudadanos sensibles, reflexivos y participativos.

La presente investigación surge a partir de la necesidad observada en el grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3, donde, a pesar de la disposición positiva de los niños y de un entorno escolar favorable, se evidencian algunas limitaciones en la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan de forma sistemática la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Aunque los niños manifiestan interés por participar y compartir, las oportunidades para desarrollar sus habilidades sociales desde metodologías activas son escasas, debido a la falta de materiales, recursos y formación docente en el uso del juego como mediador pedagógico. Esta situación plantea una brecha significativa en el desarrollo integral de los estudiantes y justifica la necesidad de diseñar experiencias pedagógicas que integren la lúdica como medio de

aprendizaje. Autores como Bandura (1962), destacan el valor del ambiente y la observación en la construcción del aprendizaje social, lo que refuerza la importancia de orientar la práctica educativa hacia metodologías que involucren la acción, la emoción y la interacción. De esta manera, investigar el papel del juego en el fortalecimiento de las habilidades sociales se convierte en una oportunidad para innovar en la enseñanza y transformar las dinámicas escolares desde una perspectiva más humana e incluyente.

El objetivo general de este estudio fue fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas de grado transición mediante ambientes pedagógicos mediados por el juego. Para lograrlo, se adoptó un enfoque cualitativo de tipo estudio de caso, centrado en la observación directa, entrevistas y la implementación de experiencias lúdico-pedagógicas diseñadas específicamente para promover la comunicación, la empatía y la cooperación. Estas estrategias se documentaron a través de registros audiovisuales y diarios de campo que permitieron analizar los cambios en la interacción y el desarrollo socioafectivo de los participantes. El proceso metodológico se estructuró en tres fases: exploración de las habilidades sociales iniciales, movilización de experiencias lúdicas intencionadas y reconocimiento de transformaciones posteriores a la intervención, lo cual permitió obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado.

Los resultados más relevantes evidenciaron que el juego, cuando es planificado y mediado pedagógicamente, actúa como un catalizador de las relaciones interpersonales y emocionales entre los niños. La comunicación asertiva, la empatía y la cooperación se fortalecieron de manera visible, generando un ambiente de aula más armónico, participativo y afectivo. Estas transformaciones demostraron que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta formativa que promueve aprendizajes profundos y duraderos. Así, este informe invita al lector a recorrer cada apartado para conocer cómo, a través del diseño de

ambientes pedagógicos lúdicos, fue posible potenciar las habilidades sociales y el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas del grado transición, reafirmando la importancia del juego como mediación esencial en los procesos educativos de la primera infancia.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3 Altos de Buenos Aires, el contexto local se encuentra ubicado en la localidad 5 “Histórica Ondas del Caribe”, Barrio Ondas del Caribe de la Ciudad de Santa Marta – Magdalena de estrato 1. Es un colegio del sector público y atiende a estudiantes de preescolar, básica primaria y básica secundaria en doble jornada. Cuenta con una infraestructura amplia, pero presenta limitaciones en el acceso a recursos educativos e infraestructura para la recreación, la comunidad educativa. Está conformada por familias compuestas por padre y madre, otras monoparentales, niños que son adoptados por otras familias o por algún familiar. Los barrios de donde provienen las familias son Esmeral, Oasis, Alpes y el estrato socioeconómico varía entre 1 y 2.

El grupo seleccionado para el estudio es de 20 estudiantes de grado transición, que se encuentran entre los 5 y 6 años de edad, no participa ningún niño que pertenezca a algún grupo étnico o con necesidades educativas especiales. La mayoría de los estudiantes provienen de hogares en los cuales alguno de los padres tiene trabajo informal, y otros son criados por sus abuelos o parientes cercanos debido a que en muchas ocasiones los padres se trasladan a otras ciudades en búsqueda de oportunidades de empleo y son muy pocos los que cuentan con un trabajo formal. Se observa que existen diversos procesos de aprendizaje, considerando las características de cada niño y niña. En general, todos participan en las actividades que se proponen.

Los estudiantes de este grupo presentan dificultades que limitan su proceso de desarrollo en cuanto a la falta de crear ambientes de aprendizajes para potenciar habilidades sociales. A pesar de que se intentan realizar estrategias pedagógicas donde se incluyan las actividades rectoras, la institución no cuenta con los materiales o recursos para que las actividades tengan el

impacto que se pretende, además los docentes no generan propuestas que permitan implementar estrategias pedagógicas innovadoras. Es necesario llevar a cabo metodologías en las cuales se establezcan experiencias pedagógicas como; las asambleas, los cestos del tesoro, las actividades lúdicas, que potencien los ambientes de aprendizajes para fortalecer habilidades sociales y en las cuales los niños y las niñas interactúen libremente.

Existen diversos aspectos que influyen en el proceso de desarrollo y aprendizaje del grupo. Entre ellos se encuentra el contexto educativo, pues los docentes no reciben la capacitación ni el seguimiento necesarios para implementar estrategias pedagógicas innovadoras que integren las actividades rectoras como parte fundamental en la creación de ambientes de aprendizaje que favorezcan la interacción activa y libre de los estudiantes. Por otro lado, el contexto familiar resulta complejo debido a la falta de acompañamiento en casa para reforzar las actividades desarrolladas en el aula, ya que los padres, por motivos laborales, permanecen ausentes la mayor parte del tiempo. Estos factores evidencian la importancia de generar espacios de aprendizaje a través de nuevas metodologías que respondan a las necesidades del grupo.

Planteamiento del Problema

Los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3 Altos de Buenos Aires, se caracterizan por ser alegres, sociables y participativos. En el momento de realizar las actividades en la escuela se muestran muy interesados en compartir, expresar sus sentimientos y contar lo que viven en su cotidianidad con sus compañeros y maestros/as. Se percibe en su comportamiento que los niños tienen buenas habilidades sociales, ejemplo de ello es que escuchan a sus compañeros, a pesar de estar pequeños tratan de comprender si les sucede algo y son empáticos al tratar de ponerse en el lugar de los demás. En su aula de clases cuentan con una arquitectura y condiciones físicas favorables, buena iluminación, ventilación y un mobiliario adecuado (pupitres y tablero).

Todo esto permite que los estudiantes realicen sus actividades cómodamente. Estos aspectos han favorecido que los niños desarrollen la confianza para integrarse y adaptarse permitiéndoles así disfrutar de las experiencias significativas dentro de la escuela lo que trae como resultados importantes fortalezas en su proceso tanto de aprendizaje como de convivencia, ya que según el MEN, “los niños utilizan y transforman lo que hay en el medio para identificar, comparar, contar, relacionar, ubicar, asociar, clasificar, crear situaciones y proponer alternativas de solución a problemas cotidianos, a partir de sus conocimientos e imaginación” (2017, p.42).

En la práctica educativa cotidiana se han generado algunos espacios valiosos que buscan favorecer el aprendizaje y la interacción entre los estudiantes. Estos esfuerzos, aunque aún requieren mayor alcance e inclusión, muestran la intención institucional de propiciar experiencias significativas. Sin embargo, en la práctica diaria como docente, se han identificado problemas y limitaciones que afectan el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños. Aunque en la institución se llevan a cabo algunas actividades culturales y escolares, los niños de

transición no son incluidos de manera significativa en estas y debido a esto restringen su participación, está muy mal este tipo de acciones ya que los estudiantes no solo aprenden dentro de un aula, sino de todas aquellas interacciones que tienen y que ven en su entorno, así como lo afirma Bandura (1962), “hay bastantes pruebas de que puede haber aprendizaje por observación de la conducta de otros, incluso cuando el observador no reproduce las respuestas del modelo durante la adquisición y, por tanto, no recibe refuerzo”.

Además, en el aula se observa ausencia de actividades que ayuden a desarrollar la comunicación asertiva, la resolución de conflictos y la cooperación. La falta de materiales didácticos, sumado a la escasa integración de metodologías activas centradas en el juego, limita el desarrollo y la interacción positiva entre los estudiantes. Malaguzzi (2001) “plantea que el ambiente se configura como tercer maestro al contar con provocaciones suficientes y pertinentes que movilizan la acción libre, espontánea y autónoma de las niñas y los niños” (citado en MEN, 2017, p.109).

Ante esta situación surge el interés de introducir el juego como variable de mediación pedagógica, considerando que este posibilita experiencias significativas en las que los niños exploran, imaginan, crean y fortalecen la interacción social. Si bien en la escuela ya se han implementado otras estrategias para trabajar otros aspectos, se plantea que mediante la implementación de ambientes pedagógicos basados en el juego, se podrían potenciar habilidades sociales como la comunicación asertiva, la empatía, la resolución de problemas y la cooperación, ya que el juego a diferencia de otras alternativas es algo innato y que siempre está presente en la vida de los niños, así que puede ser un herramienta más poderosa y de un actuar implícito . La hipótesis es que, al diseñar experiencias lúdicas intencionadas, los niños y niñas tendrán mayores

oportunidades de relacionarse de manera armónica, expresar sus emociones y construir aprendizajes significativos que favorezcan su desarrollo integral.

En síntesis, la brecha de conocimiento se encuentra en la ausencia de estrategias pedagógicas sistemáticas que fortalezcan las habilidades sociales desde ambientes de aprendizaje mediados por el juego. Aunque los estudiantes poseen cualidades y disposiciones que favorecen la interacción, no existen suficientes experiencias pedagógicas intencionadas para canalizar esas fortalezas. Incluso, según la UNICEF (2018), el aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Por ello, se justifica la investigación orientada a diseñar e implementar ambientes pedagógicos lúdicos que contribuyan al desarrollo socioafectivo y a la sana convivencia de los niños y niñas del grado transición, anticipando así la formulación de la pregunta de investigación que guiará la intervención educativa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3 a través de ambientes pedagógicos mediados por el juego durante el año escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3 mediante ambientes pedagógicos mediados por el juego durante el año escolar 2025.

Objetivos Específicos

Explorar las habilidades sociales de los niños y niñas de grado transición, identificando fortalezas y necesidades en su interacción dentro del aula.

Movilizar experiencias lúdicas intencionadas que promuevan la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos en los estudiantes de grado transición.

Reconocer los cambios en las habilidades sociales de los niños y niñas tras la implementación de los ambientes pedagógicos mediados por el juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Habilidades Sociales

“Las habilidades sociales son parte fundamental de la persona como ser social y se deben trabajar desde edades muy tempranas para así poder mejorarlas y ponerlas en práctica en diferentes situaciones de la vida” (Velázquez, 2015). Son un conjunto de conductas aprendidas que le permiten a los niños interactuar y relacionarse con otros de manera amable y que mutuamente sea propicio. Sin duda en un ambiente escolar las habilidades sociales se deben trabajar para mejorar la convivencia y el desarrollo social, la escuela es el lugar donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo y donde más adquieren aprendizajes, por eso es importante propiciar el aprendizaje de estas en este contexto.

Monjas (como se citó en Velázquez, 2015), plantean cuatro mecanismos diferentes para el aprendizaje de las HHSS:

Aprendizaje por experiencia directa: las conductas que se dan en un contexto social dependen de las consecuencias (reforzadores) que da el entorno después de cada comportamiento social. Por ejemplo, si un padre aprueba y gratifica una conducta específica de su hijo, ésta tenderá a repetirse, sin embargo, si la ignora, ésta tenderá a extinguirse.

Aprendizaje por observación: las conductas que se dan van a depender de los modelos de referencia que se tengan. Por ejemplo, si un niño observa que sus padres saludan y se despiden al entrar y salir de un establecimiento, su hijo aprenderá a comportarse de igual manera en las mismas situaciones.

Aprendizaje verbal instruccional: los niños aprenden a través de lo que se les dice, a través del lenguaje oral por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. Es una forma indirecta de aprendizaje.

Aprendizaje por feedback interpersonal: se refiere a la explicación por parte de observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento (feedback) lo que ayuda a la corrección del mismo. Puede entenderse como un reforzador social. Monjas (como se citó en Velázquez, 2015, p.11).

Ambientes Pedagógicos

Los ambientes pedagógicos son una estrategia importante para implementar en el aula de clases de los niños y las niñas. Al hablar de esto se:

Requiere como primer momento identificar que es un término que no cuenta con una conceptualización desde una base teórica que lo sustente, como se explicó anteriormente este término surge de la necesidad de crear espacios adecuados desde diferentes perspectivas, infraestructura, pedagógica y estética en los diferentes espacios de atención integral a la Primera Infancia. (Iglesias, et al., 2023,p.11).

El docente tiene como tarea principal propiciar los ambientes pedagógicos en los cuales los niños participarán, estos serán potenciadores del aprendizaje y favorecerán “la adquisición de competencias por parte de los niños, de ahí que debemos establecer el ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje, atendiendo a las características o recursos que éstas requieren para su efectivo desarrollo” (Iglesias, et al., 2023,p.17).

Juego como Mediación Pedagógica

Esta herramienta es fundamental en el desarrollo de la vida del niño, permitiendo que empiece a abordar conceptos, comportamientos y habilidades que más adelante requerirá para

desenvolverse en otros entornos, por lo tanto citando a Mora et al. (2016), “Es un instrumento poderoso por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y maestros”. El juego es entonces un medio que ayuda a conectar a los niños con lenguaje digerible para sus cortas edades y atractivo para la curiosidad que les invade en esta etapa, entendiendo esto, también podrán ser abordados por sus maestros, padres o mayores de una manera llamativa para aportar las ideas y conceptos nuevos a su experiencia de vida.

“El juego es innato en el ser humano. Todos los seres han aprendido desde su nacimiento a relacionarse con su familia y el mundo exterior a través del juego” (Mora et al., 2016, p.140). Teniendo en cuenta esto, el juego es algo presente desde el nacimiento y siempre se usa como herramienta, ya que nos permite tener un lenguaje a veces metafórico y otras veces explícito de situaciones que a pesar de ser divertidas algunas veces simularán situaciones de la vida y experimentar roles que más adelante adoptaremos. Además, llega a permitir desarrollar lazos que se refuerzan con la alegría y emoción que puede provocar iniciar un juego con alguien con quien ya se ha compartido y de quien se tendrán buenas experiencias.

Desarrollo Socioafectivo

Se define el desarrollo socioafectivo como: el proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental. Todo este bagaje emocional acompañará en todo momento el resto de desarrollos y cada acción o comportamiento del niño en su día a día, de ahí la relevancia de facilitar y potenciarlo en las mejores condiciones (Soler, como se citó en González, et al., 2020). Esto nos obliga a comprender que el aprendizaje cognitivo y el desarrollo socioafectivo no son dimensiones paralelas o alejadas la una de la otra, sino que son profundamente entrelazadas y que si una no está bien la otra se verá afectada, por ejemplo, si un

niño que no se siente seguro, reconocido o capaz de gestionar sus emociones tendrá seriamente comprometida su capacidad de atención, su motivación para aprender y su disposición para explorar y equivocarse.

Referentes Teóricos

El juego y las habilidades sociales son fundamentales para la educación y el crecimiento socioemocional de los niños. En la primera infancia el trabajo en educación debe dirigirse a varios aspectos, dos de ellos son el desarrollo de la autonomía y al fortalecimiento de la buena convivencia, o parafraseando a Vived (2010), las habilidades sociales, la autonomía personal y el desarrollo de conductas autorreguladas, lo que significa que estas capacidades son competencias formativas que posibilitan la inclusión y la autonomía del niño en contextos escolares.

La educación socioafectiva contribuye bases sólidas para que la escuela no solo los instruya en lo cognitivo, sino que además también los forme en el manejo de las emociones y las relaciones con las personas. “Las competencias socio afectivas son necesarias para un adecuado desempeño tanto para los docentes, como para los estudiantes” (Ruiz, 2017, p.4), lo que recalca la responsabilidad institucional de integrar estrategias y habilidades socioafectivas en la formación de los docentes y en el currículo, puesto que estas competencias ayudan en la resolución de conflictos y la convivencia escolar.

La lúdica y el juego son herramientas que el maestro usa como mediación para trabajar emociones y destrezas sociales desde edades tempranas. Las clases que son preparadas con la intención de usar estas estrategias favorecen la empatía y la regulación emocional, lo que resulta beneficioso para los estudiantes. “Es importante el desarrollo de dichas habilidades sociales en los niños y niñas, como la empatía, el saber manejar las emociones” (Sandoval, 2022, p.18).

Las actividades pedagógicas dirigidas a la socialización deben ser explícitas y sistemáticas, el diseño de secuencias didácticas trabaja rasgos como cooperación y asertividad. Arango et al (s.f), Los autores describen que estas actividades se enfocan a educar niños con habilidades sociales como el apego, la empatía, la asertividad, la cooperación, la comunicación, el autocontrol, lo que evidencia la necesidad de intervenir con recursos concretos para formar competencias relacionales.

Para fortalecer la socioafectividad se necesita de la mediación docente, participación de los directivos y sobretudo el vínculo familia-escuela que sostengan las prácticas. Esa participación integral, más el juego articulado a la comunidad educativa potencia la integración social y emocional del niño. “Fortalecer el desarrollo socio afectivo y las relaciones interpersonales e intrapersonales mediante actividades lúdico-pedagógicas” (Rincón, 2022, p.14) ayudará a que los niños no vean como forzado los objetivos que se desea alcanzar el docente y la escuela.

Al hablar de las habilidades sociales es importante primero conocer la definición que se conoce sobre ellas, estas son un repertorio de comportamientos verbales y no verbales (Gutiérrez Sanabria et al., 2024). Este significado nos permite ser mas conscientes de cómo abordar el trabajo de ellas en la escuela, un niño está todo el tiempo comunicando todo no solo con el habla y es importante que como docentes se esté analizando sus actitudes y comportamientos para saber qué están queriendo decir y también mediar su forma de expresarlo.

La literatura infantil es un recurso efectivo que permite el transporte de habilidades socio afectivas al niño logrando que pueda construir herramientas para el desarrollo de conceptos como normas y emociones. Como lo plantea el trabajo de campo de Rodelo (2022), los libros de cuentos son herramientas pedagógicas que favorecen el aprendizaje y la construcción del

pensamiento respaldados en esto la integración de este recurso pedagógico será un facilitador para el aprendizaje de habilidades socio emocionales en las aulas.

“El juego es una actividad, que está inmersa en la vida de los niños” Toro (2023, p.10), estos son un vehículo que dependiendo de su contexto pueden variar culturalmente pero siempre van a tener elementos sociales que buscan de manera directa o indirecta la práctica de contextos cotidianos donde haya cooperación, respeto, participación, orden, entre otros. Es por esto por lo que el juego se convierte en una herramienta poderosa de aprendizaje de los niños, ya que a medida que se divierten se van formando de manera implícita para ellos.

Para la UNAD, “la investigación social es un elemento fundamental en cualquier escenario que incluya la gestión con las comunidades” (Vargas, s.f, p.8). Este no es solo un componente metodológico que se debe cumplir en el desarrollo universitario de cada estudiante, sino que también se entiende como un compromiso ético con el entorno y las comunidades con las que se realizan las prácticas y otras actividades de la universidad. Sin duda el conocimiento cobra sentido cuando se articula con la acción y la participación social.

Con esta ardua búsqueda se logra entender lo poderosa de muchas acciones y elementos que se tienen normalizados por ser usados en la cotidianidad, pero adquieren relevancia cuando se analizan como prácticas que transforman la vida de las comunidades. En este marco, es posible afirmar que, “el ejercicio de acercamiento y trabajo siempre ha girado en torno a la creación de mejores condiciones de vida y apoyo desde el cambio estacionario, que es inherente al desarrollo de las poblaciones” (Vargas, s.f., p. 28), reafirmando que la investigación social debe proyectarse hacia el bienestar colectivo.

Referentes Técnicos

Según los Referentes de desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas del documento Bases Curriculares para la educación inicial y preescolar del Ministerio de Educación. La población objeto de esta investigación se encuentran en el momento de compartir y crear con otros. Esto significa que, a través de las experiencias cotidianas y el juego, desarrollan un sentido de pertenencia, seguridad afectiva y reconocimiento individual. “Los niños y las niñas construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo” (MEN, 2017).

A su vez, se expresan de múltiples maneras, imaginan y representan su realidad, y encuentran en el juego y el arte oportunidades para construir y compartir significados. “Se vuelven comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad” (MEN, 2017, p. 3). Por eso es tan importante trabajar para fortalecer las habilidades que los ayudan a relacionarse con los demás.

Para la UNICEF (2018), el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por eso en esta investigación se hace énfasis en tener el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje, sin embargo, algunas veces las personas dudan de su eficacia, por eso se definieron las características clave de este, UNICEF (2018):

El juego es provechoso. Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

El juego es divertido. Cuando vemos jugar a los niños —o a los adultos—, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus

frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

El juego invita a la participación activa. Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

El juego es iterativo. Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

El juego es socialmente interactivo. El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.

Referentes Legales

Los referentes legales se establecen y dan legitimidad a la intervención pedagógica que se quiere realizar basada en esta investigación y a la población de primera infancia. Por eso, este estudio se enmarca dentro de las siguientes disposiciones jurídicas nacionales:

Ley 1098 de 2006 (Código de la Infancia y Adolescencia). Esta ley, siendo la máxima regla de protección, define los derechos de los niños, niñas y adolescentes. En su Artículo 29, dice sobre el derecho a la total mejora en los primeros años vida, marcando que los niños y niñas serán defendidos contra todas las acciones que paren su progreso físico, mental, emocional y social. También, el Artículo 31 acepta el derecho a jugar, participar en la vida cultural y en las artes; estos son muy importantes para esta investigación. Este cuerpo legal obliga al Estado e instituciones a garantizar lugares seguros y estimulantes apoyando así la creación de espacios para el aprendizaje divertido y sin peligros.

Ley 1804 de 2016 (Ley de Cuidado Completo a la Primera Infancia “De Cero a Siempre”). Esta ley hace oficial el plan técnico y político para cuidar muy bien a los niños desde que están en el vientre hasta los 6 años. Dice que el gobierno debe asegurar las cosas para su crecimiento a través de cuidados médicos, educación y atención. En la parte de enseñanza, resalta la relevancia de ambientes que fomenten el juego, el descubrimiento de lo que rodea y el encuentro social como bases para aprender.

Referentes Éticos

La investigación con población infantil exige el cumplimiento riguroso de principios éticos que velen por la dignidad, los derechos y el bienestar de los participantes. Por esto esta investigación se registrará bajo los siguientes parámetros:

Principio de beneficencia y no maleficencia: Este estudio está diseñado para propiciar los beneficios en el desarrollo socioafectivo de los niños y las niñas y que así fortalezcan sus habilidades sociales en un entorno seguro como lo es la escuela y su aula de clases. Se busca garantizar que en ningún caso las actividades lúdicas impliquen riesgo físico o emocional para los participantes. Los materiales serán seguros y apropiados para su edad y durante todo el desarrollo estarán acompañados de un adulto responsable, en este caso la maestra.

Confidencialidad y anonimato: Al ser menores de edad es importante cuidar su integridad, por eso la identidad de los niños y de sus familias será protegida en todo momento y toda la información recolectada será únicamente para fines académicos de esta investigación en curso.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación que se realizará será de un enfoque cualitativo, ya que este busca comprender de manera detallada cómo los niños y las niñas del grado transición desarrollan y refuerzan sus habilidades sociales dentro de espacios educativos mediados por el juego. Este enfoque resulta ser el más adecuado porque permite analizar los procesos, las interacciones y representaciones que los estudiantes construyen en su cotidianidad escolar y no solo quedarse en la medición cuantitativa de los resultados.

El tipo de estudio equivale a uno de un caso educativo, ya que este se enfoca en un grupo específico, los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3, con el propósito de diseñar, implementar y analizar una propuesta pedagógica concreta durante el segundo semestre del 2025.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis serán los niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe sede 3, Altos de Buenos Aires.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas se van a articular a los objetivos específicos;

En el objetivo uno, que se basa en la exploración se empleará la observación directa y participativa en el aula, ésta consiste en el registro sistemático de comportamientos y situaciones, realizado a partir de los sentidos, para buscar información específica (Hernández, como se citó en Ramírez, s.f). A su vez, se realizarán entrevistas semiestructuradas con la maestra titular y conversaciones guiadas con los niños, con el fin de identificar las fortalezas y necesidades identificadas de la interacción social de los niños y las niñas.

Para el objetivo dos, que es la movilización se llevarán a cabo experiencias lúdicas de manera intencionada, es decir que desde su planeación tendrán un objetivo en específico, algunas de estas pueden ser dinámicas de roles, juegos cooperativos y actividades de resolución de conflictos. Estas serán documentadas a través de diarios de campo y registros audiovisuales. Como resultado de este se realizará una sistematización de las experiencias pedagógicas que den cuenta de cómo el juego promueve la comunicación asertiva, la empatía y la cooperación.

Como último sería el objetivo número tres, que son la indagación de cambios. Se realizarán entrevistas grupales con los niños, no de manera explícita sino mediante una conservación que sea interesante para ellos, por otra parte, a la docente encargada se le hará un cuestionario en el que se tuvo en cuenta lo conversado con ella a inicios del proceso para valorar los cambios en las habilidades sociales tras la implementación de los ambientes pedagógicos mediados por el juego.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías que orientan esta investigación se fundamentan en el planteamiento del problema, la contextualización y los referentes conceptuales del estudio.

Habilidades sociales

Las habilidades sociales se comprenden como un conjunto de conductas que permiten a una persona expresarse adecuadamente en entornos interpersonales y relacionarse de forma respetuosa y efectiva. Estas habilidades favorecen la convivencia, contribuyen a la resolución de conflictos y fortalecen los lazos afectivos, aspectos señalados por la Universidad Europea (2025). Se trata de una categoría central, pues se articula con el problema investigado y el objetivo general, además de ser una competencia esencial para la convivencia, la inclusión y el desarrollo integral en la primera infancia.

Ambientes pedagógicos

Los ambientes pedagógicos se consideran espacios esenciales donde se desarrolla la experiencia educativa y en los que confluyen la infraestructura, los recursos y las interacciones que inciden en el aprendizaje y la formación socioemocional. De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2018), estos escenarios permiten que los niños construyan experiencias, establezcan vínculos, compartan saberes y participen activamente, favoreciendo la autonomía, la expresión y las interacciones significativas entre pares y adultos. Por ello, esta categoría resulta relevante para comprender cómo las condiciones del entorno escolar influyen en el desarrollo de habilidades sociales.

Juego

El juego es entendido como una actividad clave para el desarrollo integral, ya que facilita la exploración, el aprendizaje del entorno, la socialización y la adquisición de habilidades, tal como plantea UNICEF (s.f.). Es una estrategia metodológica fundamental en esta investigación, debido a que su carácter natural, espontáneo y motivador permite a los niños construir aprendizajes significativos a partir de sus vivencias. Además, el juego favorece la expresión emocional, la resolución de problemas y el ensayo de comportamientos sociales, acciones que fortalecen el desarrollo de habilidades relevantes dentro y fuera de la escuela.

Desarrollo socioafectivo

El desarrollo socioafectivo comprende los procesos mediante los cuales los niños se integran a la vida social y adquieren valores, normas, vínculos y comportamientos que les permiten formar su identidad. Sánchez y colaboradores (citado en Cifuentes, 2015) explican que este desarrollo implica la formación de vínculos afectivos y la apropiación de comportamientos

sociales que la comunidad espera. Asimismo, Cifuentes (2015) señala que factores como la figura de apego, la escuela y el ambiente influyen directamente en el desarrollo socioafectivo durante la primera infancia. Esto evidencia la importancia de fortalecer prácticas educativas que generen ambientes seguros y propicios para el aprendizaje emocional y social. Resultados

En este apartado se presentan los hallazgos obtenidos durante el desarrollo de la propuesta pedagógica “Fortalecimiento de las competencias interpersonales a través de ambientes pedagógicos mediados por el juego”, implementada con los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe, sede 3, Altos de Buenos Aires. Los resultados se organizan de acuerdo con los objetivos específicos: el acercamiento inicial de la población a la variable, la experimentación con la variable y la identificación de las variaciones observadas tras su implementación.

Figura 1

Niños de Transición Sentados Escuchando a la Maestra



Fuente. Autoría Propia

Para el desarrollo de la investigación, se utilizaron diferentes instrumentos de recolección de información que permitieron obtener datos cualitativos, observar comportamientos en contexto y analizar los cambios producidos durante la implementación de la propuesta

pedagógica. Además, los instrumentos empleados fueron: la observación directa, este fue el instrumento principal para la recolección de información, ya que permitió comprender las interacciones naturales de los niños en su entorno escolar sin alterar su comportamiento cotidiano; la entrevista semiestructurada, esta se aplicó a la docente titular del grado transición, con el propósito de obtener información más profunda sobre las percepciones, experiencias y valoraciones relacionadas con el comportamiento social de los niños antes y después de la implementación y por último, los registros audiovisuales, video, voz y fotografía. Sin duda fortaleció la validez de los hallazgos al ofrecer un soporte visual y auditivo.

Acercamiento de la Población a la Variable

Objetivo 1

Explorar las habilidades sociales de los niños y niñas de grado transición, identificando fortalezas y necesidades en su interacción dentro del aula.

Durante la primera fase, correspondió explorar la población con la que se trabajaría, aquí se realizaron observaciones en distintos momentos de la jornada escolar juego libre, hora de trabajo y recreo. Se identificó que los niños y niñas mostraban un alto nivel de energía, entusiasmo y disposición para participar, especialmente en los espacios de juego. En el recreo, se evidenció expresiones emocionales muy intensas caracterizada por la alegría, la risa constante y el disfrute de las actividades dirigidas por la docente. Sin embargo, también se observaron situaciones de conflicto relacionadas con el uso de materiales o los turnos, las cuales en ocasiones eran resueltas con ayuda del adulto mediador, la docente en práctica o la maestra encargada del grupo.

Figura 2

Niños de Transición en el Juego Libre



Fuente. Autoría Propia

Figura 3

Niños de Transición en Recreo Jugando



Fuente. Autoría Propia

Figura 4

Niños de Transición en Recreo Tomando su Merienda



Fuente. Autoría Propia

En la hora de trabajo, la mayoría de los estudiantes permanecían atentos a la explicación de la docente, aunque algunos presentaban dificultades para concentrarse y requerían apoyo adicional. Además, se observaron momentos en donde de manera espontánea los niños se

colaboraran, como prestarse los útiles escolares o ayudar a un compañero que lo necesitaba, evidenciando la presencia de la buena convivencia. No obstante, en actividades más complejas mostraron frustración o desánimo, lo que mostraba la necesidad de fortalecer la autorregulación. Quiere decir que la observación inicial permitió reconocer que los niños y niñas contaban con competencias interpersonales básicas (empatía, ayuda, cooperación), pero que era necesario consolidarlas mediante experiencias intencionadas que promovieran la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos.

Experimentación

Objetivo 2

Movilizar experiencias lúdicas intencionadas que promuevan la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos en los estudiantes de grado transición.

En la segunda fase se implementaron diversas experiencias lúdico–pedagógicas orientadas al objetivo de movilización, entre ellas estuvieron:

Juego de Roles “El Hospital”. los niños asumieron distintos papeles (médico, enfermero, paciente), lo que permitió trabajar la empatía, la cooperación y el diálogo. Se observó que los participantes mostraron cuidado y atención hacia sus compañeros, usando expresiones de apoyo y ternura “tranquilo, no te dolerá”, “te vas a mejorar”. La dinámica favoreció el respeto por el turno, el uso del lenguaje para expresar emociones y la escucha activa.

Figura 5

Niños de Transición en el Juego de Roles



Fuente. Autoría Propia

Figura 6

Niños de Transición en el Juego de Roles



Fuente. Autoría Propia

Figura 7

Niños de Transición en el Juego de Roles



Fuente. Autoría Propia

Figura 8

Niños de Transición en el Juego de Roles



Fuente. Autoría Propia

Dinámica “El Amigo Secreto del Día”. Cada niño debía tener un compañero al que brindara ayuda o dijera algo positivo durante la jornada. Esta actividad permitió evidenciar un aumento en los gestos de amabilidad y apoyo mutuo. Al cierre, durante el conversatorio grupal, varios niños manifestaron sentirse contentos al recibir palabras bonitas de sus amigos, lo que fortaleció el vínculo afectivo y la convivencia.

Actividad “Construimos Juntos”. Los niños trabajaron en equipo para armar un rompecabezas gigante de un castillo. Se observó organización grupal, turnos de participación y cooperación para lograr el objetivo común. Al inicio surgieron desacuerdos sobre quién debía colocar las piezas, pero rápidamente aprendieron a negociar y a celebrar el logro en conjunto.

Figura 9

Niños de Transición en el Juego de Construir

Juntos



Fuente. Autoría Propia

Figura 10

Niños de Transición en el Juego de Construir Juntos



Fuente. Autoría Propia

Figura 11

Niños de Transición en el Juego de Construir Juntos



Fuente. Autoría Propia

Figura 12

Niños de Transición en el Juego de Construir Juntos



Fuente. Autoría Propia

Estas experiencias lúdicas demostraron que el juego se convirtió en un mediador poderoso del aprendizaje socioafectivo, permitiendo que los niños expresaran emociones, se autorregularan y aprendieran a colaborar. La docente, a través de su diario reflexivo, destacó el cambio en el ambiente del aula, describiéndolo como “más tranquilo, participativo y afectuoso”.

Identificación de Variaciones

Objetivo 3

Reconocer los cambios en las habilidades sociales de los niños y niñas tras la implementación de los ambientes pedagógicos mediados por el juego.

Tras la implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas, se observaron cambios significativos en las actitudes y comportamientos sociales de los niños y niñas en comparación con la fase inicial.

Comunicación Asertiva: Los estudiantes comenzaron a emplear expresiones verbales más adecuadas para pedir turnos, manifestar desacuerdos y expresar emociones “por favor”, “te presto”, “no me gusta así”.

Cooperación. aumentaron los comportamientos colaborativos: Durante los juegos y

actividades grupales se mantuvo una actitud de ayuda mutua y de reconocimiento del trabajo del otro.

Empatía: Los niños mostraron mayor sensibilidad ante las emociones de sus compañeros; por ejemplo, consolaban a quienes se sentían tristes o frustrados y ofrecían apoyo sin que el adulto interviniera.

Autorregulación Emocional: Se redujeron los episodios de conflicto o llanto ante situaciones de dificultad. Los participantes demostraron mayor capacidad para controlar impulsos y resolver problemas con diálogo.

Estos hallazgos permiten afirmar que la implementación de ambientes pedagógicos mediados por el juego potenció el desarrollo socioafectivo y fortaleció las habilidades sociales de los niños y niñas del grado transición. El aula se transformó en un espacio más armónico, participativo y empático, evidenciando que el juego no solo motiva, sino que educa en valores de convivencia, respeto y cooperación.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en el desarrollo de esta investigación nos demuestran que la implementación de ambientes pedagógicos mediados por el juego permitió un avance muy significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales y en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas del grado transición. Desde el inicio, el propósito que se buscaba era comprender cómo el juego utilizado como mediador favorece procesos de comunicación asertiva, empatía, cooperación y autorregulación emocional. Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo que se usó, el análisis parte de una interpretación profunda de los datos recolectados—observaciones, entrevistas y registros audiovisuales— para comprender los significados que los participantes atribuyeron a sus experiencias. Este proceso analítico se centró en la identificación de cambios comportamentales, emocionales y relacionales, conectando los hallazgos con los referentes teóricos que sustentaron el estudio. En esta línea, la discusión busca no solo describir transformaciones observadas, sino también reflexionar críticamente sobre el papel que desempeña el juego como una estrategia de aprendizaje y como práctica formativa que humaniza la educación en la primera infancia.

Durante la primera fase de acercamiento a la variable, en las observaciones se evidenciaron que los niños y niñas ya tenían comportamientos básicos de convivencia y colaboración; sin embargo, estas habilidades se manifestaban de forma espontánea, poco estructurada y, en ocasiones por de la mediación del adulto. La interacción entre ellos se caracterizaba por la disposición a jugar juntos, compartir materiales o acompañarse en las tareas, pero también surgían conflictos por el uso de objetos, los turnos o la toma de decisiones grupales. Estos hallazgos confirmaron las hipótesis iniciales de la investigación: si bien los niños de transición presentan una alta necesidad de interacción social, carecen de estrategias

consistentes para regular sus emociones y resolver conflictos de manera pacífica. La observación directa permitió además identificar que, en los momentos de frustración o desacuerdo, las reacciones eran impulsivas, manifestándose en llantos, discusiones o distanciamientos momentáneos. Este panorama coincidió con lo planteado por Velázquez (2015), quien sostiene que las habilidades sociales no surgen de forma automática, sino que requieren ser modeladas y reforzadas a través de experiencias significativas que integren emoción, lenguaje y acción. Así, esta primera fase fue esencial para comprender el punto de partida del grupo y diseñar estrategias lúdicas que respondieran a sus necesidades reales de convivencia y desarrollo socioemocional.

En la segunda etapa que fue la de experimentación, el juego se consolidó como una herramienta pedagógica eficaz para movilizar las habilidades sociales en los niños. Las actividades implementadas fueron “El hospital”, “El amigo secreto del día” y “Construimos juntos” generaron espacios de interacción en los que el respeto, la empatía y la comunicación se hicieron visibles de forma natural. En el juego de roles “El hospital”, los niños asumieron papeles diversos y aprendieron a cuidar del otro, a escuchar y a acompañar, mostrando actitudes de ternura, comprensión y solidaridad. En “El amigo secreto del día”, se fortalecieron los vínculos afectivos a través del reconocimiento positivo y el uso de expresiones amables, lo cual repercutió en un ambiente más tranquilo y colaborativo. Finalmente, en “Construimos juntos”, se evidenció cómo la cooperación se convertía en un medio para alcanzar metas comunes, promoviendo la toma de decisiones colectivas y el respeto por las ideas de los demás. Estas experiencias ratificaron que el juego no solo es un recurso recreativo, sino una mediación pedagógica que activa procesos de aprendizaje profundo. De acuerdo con Mora et al. (2016) y Sandoval (2022), el juego favorece la comprensión de normas sociales, el desarrollo del pensamiento simbólico y la interiorización de valores. Así, los datos obtenidos confirmaron que

la variable tuvo un impacto directo y positivo sobre la dinámica grupal, transformando la manera en que los niños se comunicaban, se reconocían y convivían.

Tras la implementación de las estrategias lúdicas, se identificaron transformaciones evidentes en el pensamiento de los niños, entendiendo este como la forma en que se construyen a sí mismos en relación con el otro. Los registros audiovisuales y las notas de campo mostraron que los niños comenzaron a expresar sus emociones con mayor claridad, a regular su comportamiento en situaciones de conflicto y a valorar el trabajo cooperativo. Se observó un avance notable en la comunicación asertiva: los participantes empleaban expresiones verbales más respetuosas, solicitaban ayuda con cortesía y eran capaces de esperar su turno sin generar tensiones. La empatía también se fortaleció, reflejándose en acciones concretas de consuelo y apoyo hacia los compañeros. La docente titular destacó, durante la entrevista, que el grupo se volvió más comprensivo y afectuoso, incluso los niños más inquietos ahora ayudan y escuchan a los demás (Raiza, 2025). Estas evidencias demuestran que el juego, como mediador de la experiencia educativa, propició un cambio en la forma de ser y estar de los niños en el aula, consolidando una identidad más solidaria, cooperativa y consciente. Así como menciona Soler (citado en González et al., 2020), el desarrollo socioafectivo no solo implica el manejo de emociones, sino la construcción de una subjetividad relacional que se cultiva mediante experiencias de encuentro, diálogo y afecto; justamente, esto fue lo que emergió en los resultados de esta investigación.

Los hallazgos del presente estudio se articulan con lo planteado por autores como Jaraba (2024) y Toro (2023), quienes afirman que las prácticas pedagógicas mediadas por el juego potencian las habilidades socioemocionales y fomentan la convivencia pacífica en la primera infancia. En ambos casos, las investigaciones destacan que el aprendizaje lúdico facilita la

comunicación y la empatía, aspectos igualmente evidenciados en esta experiencia. Sin embargo, los resultados obtenidos también contrastan con lo expuesto por Malaver (2023), quien sugiere que la efectividad del juego depende en gran medida de su implementación continua. En esta investigación, pese a que la intervención fue de corta duración, se observaron cambios sustanciales, lo que sugiere que la intencionalidad pedagógica, el acompañamiento reflexivo del docente y la coherencia entre las actividades y las necesidades del grupo pueden generar transformaciones significativas incluso en periodos breves. En este sentido, los hallazgos enriquecen la discusión sobre la flexibilidad de la metodología lúdica, destacando su adaptabilidad y su potencial transformador en diversos contextos educativos.

A pesar de los resultados positivos, es importante reconocer las limitaciones que se presentaron en el estudio. En primer lugar, el tiempo de intervención fue corto, lo cual impidió observar la sostenibilidad de los cambios a largo plazo. Además, la investigación se realizó con un único grupo de transición, lo que restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otros niveles educativos. Otra limitación se relacionó con la disponibilidad de recursos materiales, pues la institución contaba con recursos limitados para la implementación de experiencias lúdicas más elaboradas. Esto exigió creatividad y flexibilidad para adaptar las estrategias con los materiales disponibles. También se debe mencionar que, debido a la naturaleza cualitativa del estudio, los resultados se centraron en la interpretación de comportamientos y percepciones más que en la medición de variables cuantitativas, lo cual podría complementarse en futuras investigaciones mixtas. No obstante, estas limitaciones no invalidan los hallazgos, sino que evidencian la necesidad de continuar profundizando en el tema para consolidar una base empírica más amplia sobre el papel del juego en el desarrollo socioafectivo infantil.

Las implicaciones de esta investigación son de gran relevancia para la práctica educativa. Estos resultados confirman que el juego, cuando se utiliza con una intención pedagógica, constituye un medio efectivo para fortalecer las habilidades sociales y emocionales desde edades tempranas. En este sentido, los hallazgos sugieren que las instituciones educativas deben incorporar el juego como un componente esencial del currículo y no como una actividad recreativa aislada de lo académico y lo institucional. Asimismo, se hace necesario que los docentes cuenten con formación en el diseño de ambientes pedagógicos lúdicos, que integren la emoción, la creatividad y la convivencia como ejes del aprendizaje. En coherencia con lo planteado por el MEN (2017), la educación inicial debe favorecer el desarrollo integral del niño, lo que implica reconocer el valor del juego en la formación de sujetos autónomos, empáticos y reflexivos. Además, los resultados invitan a repensar las políticas institucionales, promoviendo prácticas pedagógicas más humanizadas, participativas y afectivas, que reconozcan al niño como protagonista de su propio aprendizaje y constructor activo de su mundo social.

En conclusión, el análisis de los resultados permitió comprobar que la implementación de ambientes pedagógicos mediados por el juego tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado transición. El juego surgió como una herramienta transformadora capaz de integrar emoción, pensamiento y acción, favoreciendo la construcción de relaciones empáticas, respetuosas y solidarias. Los avances observados en la comunicación, la cooperación y la autorregulación emocional evidencian que las experiencias lúdicas no solo fomentan el aprendizaje, sino que contribuyen a la formación integral del ser humano. A partir de estos resultados, se plantea la necesidad de continuar investigando el papel del juego como eje transversal de los procesos educativos, especialmente en la primera infancia. En estudios que se pueden realizar más adelante se podrían explorar cómo la mediación lúdica

influye en otras dimensiones del desarrollo infantil, así como analizar los efectos de intervenciones sostenidas en el tiempo. De esta manera, la investigación realizada se proyecta como una base para seguir profundizando en la construcción de pedagogías más sensibles, inclusivas y transformadoras.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación llamada “Fortalecimiento de las habilidades sociales a través de ambientes pedagógicos mediados por el juego” permitió comprobar que la mediación lúdica es una herramienta pedagógica eficaz para potencializar las habilidades sociales en la primera infancia. En los resultados se evidenció que los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Distrital Ondas del Caribe fortalecieron sus habilidades en empatía, cooperación, comunicación asertiva y autorregulación emocional. Cada uno de los objetivos trazados al inicio fue alcanzado: se exploraron las habilidades iniciales del grupo, se movilizaron experiencias pedagógicas centradas en el juego, y se reconocieron cambios significativos en la interacción social de los participantes. Estos hallazgos responden de manera directa a la pregunta de investigación, demostrando que el juego, cuando se organiza y planea de manera intencionada, actúa como un mediador que puede transformar el aprendizaje social y emocional, generando un ambiente en el aula más armónico, participativo y afectivo.

El aspecto ontológico de la investigación el cual es entendido como la transformación del ser y su relación con el otro se vio de manera clara en las experiencias vivenciadas por los niños y las niñas durante todo el proceso investigativo. El juego permitió que los participantes reconocieran sus emociones, logaran expresar sus sentimientos, crearan vínculos afectivos y fueran más empáticos con sus compañeros. También se observó una gran mejoría en las conductas impulsivas o individualistas transformándose en comportamientos más colaborativos y solidarios, esto reflejó un crecimiento tanto personal como colectivo. La intervención consiguió que los niños se reconocieran como sujetos sociales capaces de cuidar, ayudar y dialogar, asumiendo la convivencia como un aprendizaje esencial. En este sentido, la investigación no solo generó cambios observables en las conductas, sino que también promovió la configuración de

nuevas formas de ser, sentir y convivir, reafirmando la idea de que el desarrollo socioafectivo es una dimensión constitutiva del ser humano y no un componente accesorio del proceso educativo.

La variable que se implementó fue el juego como mediación pedagógica, este tuvo un impacto significativo en la población estudiada, que se evidenció en la mejora de las relaciones interpersonales, la disposición para el trabajo colaborativo y la regulación emocional durante las actividades. Las experiencias lúdicas despertaron no solo la curiosidad, sino también la creatividad y el disfrute de los niños, convirtiendo el aula en un espacio de interacción positiva y aprendizaje activo. No obstante, se identificó que el tiempo limitado de intervención fue un factor que limitó un poco la consolidación a largo plazo de algunos comportamientos, especialmente en niños con mayores dificultades para la autorregulación o la expresión emocional. Aun así, los logros obtenidos en tan corto periodo demuestran el poder del juego como herramienta pedagógica, capaz de generar cambios sustanciales en la dinámica escolar y en la construcción de ambientes de convivencia saludables.

Los resultados de esta investigación contribuyen a los sustentos teóricos existentes al reafirmar la relevancia del juego como mediación en los procesos educativos de la primera infancia, pero además aportan una mirada práctica desde la observación y la experiencia directa en el aula. Metodológicamente, el estudio demuestra que, incluso en contextos con recursos limitados, es posible diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que impacten de forma positiva la convivencia escolar. En lo teórico, amplía la comprensión del desarrollo socioafectivo como un proceso que integra emoción, pensamiento y acción. Asimismo, abre nuevas posibilidades de investigación sobre cómo la mediación lúdica puede convertirse en un eje transversal del currículo escolar, promoviendo una educación más humana, participativa y transformadora.

Se recomienda que la institución educativa continúe incorporando el juego como estrategia pedagógica permanente, no solo en la etapa de transición sino también en los demás grados de educación inicial y que se le dé la importancia que merece el juego, no algo como una simple improvisación. Sería oportuno crear espacios planificados de juego cooperativo dentro de la rutina escolar, donde los niños puedan poner en práctica valores como la empatía, la solidaridad y el respeto mutuo. Además, se sugiere fortalecer la formación docente en mediación lúdica y educación socioemocional, de modo que los maestros reconozcan el juego como una herramienta de enseñanza integral y son ellos los que en todo momento están con los niños. La experiencia demostró que cuando el ambiente del aula se estructura desde la lúdica, se promueve un clima escolar más positivo, lo que repercute directamente en la calidad de los aprendizajes y en la convivencia escolar.

Para unas futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo primeramente de conocimiento de la maestra en práctica con los estudiantes y también el tiempo de intervención con el fin de evaluar la permanencia de los cambios a largo plazo y realizar un seguimiento que permita observar cómo las habilidades sociales evolucionan con la edad. También sería valioso integrar a las familias en el proceso, dado que el hogar es un espacio determinante en la formación socioafectiva de los niños. En términos metodológicos, podría explorarse un enfoque mixto, combinando instrumentos cualitativos y cuantitativos para medir de forma más precisa los avances en empatía, comunicación y autorregulación. Finalmente, se sugiere profundizar en otras variables asociadas, como la autonomía, la creatividad y la autoestima, para obtener una visión más integral del impacto del juego en el desarrollo infantil.

Referencias Bibliográficas

- Arango, D., González, M., & Ramírez, S. (s.f.). *Actividades pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar y las habilidades sociales en la infancia*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.
- Ávila, E. A. (2023, November 8). *El juego como base del desarrollo humano*.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58301>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Editorial.
http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf
- Castro Cubillos, R. A. (2024). *Fortaleciendo habilidades sociales a través del juego dirigido: una propuesta pedagógica para el grado primero de la Institución Claretiano* [Diplomado de profundización para grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61525>
- Cifuentes González, D. (2015). *Desarrollo socio-afectivo. Primera infancia* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de La Laguna). <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1870/Desarrollo%20Socio-Afectivo.%20Primera%20Infancia.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2 de agosto de 2016). *Ley 1804 de 2016. Por la cual se establece la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 49.942.
https://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1804_2016.html

Congreso de la República de Colombia. (8 de noviembre de 2006). *Ley 1098 de 2006. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Del Carmen González-Vega, N. a. M., Sánchez, N. R. M., Salazar, N. a. L., & Salazar, N. G. L. L. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 14, e571.

<https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>

González, A., Soler, L. (2020). *Desarrollo socioafectivo en la primera infancia*.

Gutiérrez Sanabria, M., & Gutiérrez Sanabria, J. J. (2024). *Promoviendo habilidades sociales en la infancia, integración del juego en la educación de segundo grado* [Trabajo de grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61452>

Iglesias, T., Márquez, C., & Pechi, V. (2023). *Ambientes pedagógicos como potenciadores de aprendizajes en la Primera Infancia*.

Jaraba Escobar, A. P. (2024). *El juego como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo socioemocional en niños de preescolar en el Jardín Infantil Arcoíris de Sueños Sabanas de San Ángel Magdalena* [Trabajo de grado]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64722>

López Cárdenas, D. M., & Pinzón Acosta, P. G. (2025). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado en Gachancipá* [Diplomado de profundización para grado]. Universidad Nacional Abierta y

a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68064>

López, N. L. R. (s.f.). *Técnicas de la metodología cualitativa*. Unidades De Apoyo Para El Aprendizaje - CUAIEED - UNAM.

<https://uapa.cuaed.unam.mx/sites/default/files/minisite/static/02414209-e634-4354-b751-5e811888e8e8/tecnicas%20metodologia/index.html>

Malaver Diaz, L. N. (2023). *Fortalecimiento de habilidades sociales a través de la lúdica en niños del Jardín Las Semillas del Futuro de Cerinza Boyacá* [Proyecto investigativo]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59950>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. "*Caja de Herramientas: Transformación Curricular para la Vida - Presentación para Equipos Directivos.*" Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2023, www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

Monjas Casares, M. I., Benito Pascual, M., Elices Simón, J. A., Francia Conde, M., & García Larrauri, B. (2009). *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS): (Educación Infantil, Primaria y Secundaria)*. CEPE Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.

Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). *El Juego como método de aprendizaje*. *Nodos Y Nudos*, 4(40), 133-142. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>

Perez Quintero, K. V., & Fonseca Higuera, W. Y. (2024). *El juego como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional en los niños y niñas participantes del grupo de asesoría de tareas de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander*. Universidad

Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64864>

Presidencia de la República de Colombia. (3 de agosto de 1994). *Decreto 1860 de 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales*. Diario Oficial No. 41.473.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf

Presidencia de la República, Consejería Presidencial para la Primera Infancia, Ministerio de Educación Nacional, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, y Organización de Estados Iberoamericanos. (2018). *Ambientes pedagógicos*. Bogotá,

Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-379705_recurso_12.pdf

Remolina Soler, L. V. (2021). *Implementación del juego y la lúdica como estrategia para implementar y fomentar las habilidades sociales en los niños de primer grado de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial sede B Santa Ana [Trabajo de grado]*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44139>

Ruiz Hernández, K. L. (2017). *Educación socioafectiva y convivencia escolar: una mirada desde la formación docente*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Ruiz Hernández, K. L., & Niño Gamboa, K. B. (2024). *Fortaleciendo la convivencia y la prosocialidad en el aula: un proyecto de desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa Pío Alberto Ferro Peña [Proyecto de investigación]*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64886>

- Sandoval Larrota, S. B. (2022). *Fortalecer habilidades sociales, a través del juego como estrategia lúdica en niños y niñas del Hogar Infantil Mi Pequeño Mundo, municipio de Málaga Santander [Trabajo investigativo]*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53546>
- Solano, L. P., & Vera, Z. M. (2023). *Socio-affective development and its influence on school performance in primary school: an occupational therapy perspective*. *ojs.unipamplona.edu.co*. <https://doi.org/10.24054/coh.v12i1.3084>
- Toro Muñoz, R. A. (2023). *Fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de grado transición de la institución educativa municipal Gualmatan sede Jongovito de la ciudad de Pasto [Proyecto pedagógico]*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55789>
- UNICEF y LEGO Foundation. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (s.f.). *¿Por qué es importante el juego en la primera infancia?* <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia>
- Universidad Europea, Universidad presencial (Madrid, Valencia, Alicante, Canarias, Málaga) y Online. (2025, March 27). *Habilidades sociales en los niños: ¿cómo fomentarlas?* Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/habilidades-sociales-ninos/#que-es-hs>

Vargas Hurtado, G. I. (s.f.). *Introducción a la investigación social unadista. En Educar para el cambio: la ruta metodológica de la investigación social en la educación superior a distancia (Capítulo 1, pp. 14-17)*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
<https://libros.unad.edu.co/index.php/selloeditorial/catalog/download/272/243/5916?inline=1>

Velázquez, M. (2015). *Habilidades sociales en el contexto escolar: estrategias de desarrollo en la infancia*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

[Evidencias](#)