

**Proyecto de aula para fortalecer la empatía en los niños y niñas del grado primero del  
Colegio Fray José de las Casas Novas**

Gisella Ortiz Cárdenas

Kevin Steven Jaimes Carvajal

Asesor

Silvia Moreno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Fray José de las Casas Novas, en el municipio de San Andrés Santander, trabajando con 12 estudiantes de primer grado, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años de edad que se encuentran en el momento transformador compartir y crear con otros. El objetivo general fue Fortalecer la empatía en los estudiantes del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, mediante el diseño e implementación de un proyecto de aula basado en el juego de roles, durante el primer semestre de 2026, utilizando un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción pedagógica. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles favoreció significativamente el fortalecimiento de la empatía, evidenciándose avances en la identificación de emociones, la cooperación, la escucha activa y la convivencia escolar entre los estudiantes.

***Palabras clave:*** Trabajo en equipo, empatía, Juego de roles, fortalecer, Proyecto de aula.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Fray José de las Casas Novas School, in the municipality of San Andrés Santander, working with 12 first grade students, whose ages range from 5 to 6 years of age who are in the transformative moment of sharing and creating with others. The general objective was to strengthen empathy in the students of the first grade of the Fray José de las Casas Novas School, through the design and implementation of a classroom project based on role-playing, during the first semester of 2026, using a qualitative approach with a pedagogical action research design. From this research exercise, it was concluded that the implementation of the classroom project based on role-playing significantly favored the strengthening of empathy, showing progress in the identification of emotions, cooperation, active listening and school coexistence among students.

***Keywords:*** Teamwork, empathy, role-playing, strengthening, classroom project.

## Tabla de Contenido

|   |    |
|---|----|
| Introducción .....                          | 7  |
| Caracterización .....                       | 10 |
| Planteamiento del Problema .....            | 13 |
| Pregunta de Investigación .....             | 15 |
| Objetivos .....                             | 16 |
| Objetivo General .....                      | 16 |
| Objetivos Específicos .....                 | 16 |
| Marcos de Referencia .....                  | 17 |
| Referentes Conceptuales .....               | 17 |
| Referentes Teóricos .....                   | 20 |
| Herramientas y Métodos .....                | 24 |
| Enfoque y Tipo de Estudio .....             | 24 |
| Población y Muestra .....                   | 24 |
| Técnicas para la Recolección de Datos ..... | 24 |
| Categorías para el Análisis de Datos .....  | 25 |
| Resultados .....                            | 27 |
| Acercamiento de la Población .....          | 27 |
| Experimentación .....                       | 28 |
| Identificación de Variaciones .....         | 31 |
| Análisis y Discusión .....                  | 33 |
| Conclusiones y Recomendaciones .....        | 38 |
| Referencias Bibliográficas .....            | 41 |

Apéndices ..... 44

**Lista de Apéndices****Apéndice A** *Muestras de Investigación*

44

## Introducción

El presente proyecto surge como una propuesta pedagógica que reconoce la importancia de fortalecer la empatía en los niños y niñas como habilidad fundamental en los procesos educativos. En el Colegio Fray José de las Casas Novas, ubicado en el municipio de San Andrés, Santander, este se concibe como una estrategia para favorecer la convivencia, el respeto y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Es por ello, que, en esta etapa, los niños y las niñas comienzan a consolidar sus habilidades sociales y emocionales, donde el juego de roles se convierte en una estrategia pedagógica que permite la expresión de emociones, la comprensión de diferentes perspectivas y la construcción de relaciones más armónicas dentro del aula. Desde este punto de vista, el proyecto de aula basado en el juego de roles busca generar espacios pedagógicos participativos donde los niños y niñas puedan aprender a ponerse en el lugar del otro, fortalezcan la empatía y mejoren sus interacciones, contribuyendo así a su desarrollo integral.

En el grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, los niños y niñas se caracterizan por su participación activa y entusiasmo en las diferentes actividades pedagógicas, evidenciando interés por interactuar y compartir con sus compañeros. No obstante, durante las dinámicas grupales se presentan dificultades en algunos estudiantes para reconocer y comprender las emociones de los demás, lo que limita el fortalecimiento de la empatía y afecta el trabajo en equipo y la convivencia dentro del aula. En relación con la empatía, el Ministerio de Educación Nacional (2014) señala que “la empatía, como parte del desarrollo afectivo de los seres humanos, es una habilidad que todas las personas necesitan fortalecer para situarse en el punto de vista de los otros y así comprender las situaciones por las que atraviesan” (p.41). Aunque se implementan estrategias pedagógicas orientadas a promover la empatía, estas no siempre logran potenciar de

manera intencionada las habilidades socioemocionales. A partir de esta realidad, surge la necesidad de diseñar un proyecto de aula basado en el juego de roles, que permita a los niños y niñas ponerse en el lugar del otro, comprender diferentes perspectivas y fortalecer la empatía como base para mejorar sus interacciones y la convivencia escolar. Según el Ministerio de educación nacional (2014) destaca que:

Cuando una maestra, maestro o agente educativo tiene en frente a un grupo de niñas y niños que están jugando de manera espontánea y reconoce que el juego es una actividad propia de la primera infancia, decide observar y escuchar, pues sabe que a partir de esta situación puede conocerlos más. (p.24)

Así, el proyecto de aula basado en el juego de roles se convierte en una estrategia favorable para que los estudiantes no solo reconozcan y gestionen sus propias emociones, sino que también aprendan a valorar las emociones de los demás, creando un ambiente de respeto y colaboración que favorece su desarrollo integral.

El objetivo general de esta investigación consiste en fortalecer la empatía en los estudiantes del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, mediante el diseño e implementación de un proyecto de aula basado en el juego de roles, durante el primer semestre del año 2026. Para ello, se desarrolló un proyecto de aula desde un enfoque cualitativo, enmarcado en la investigación acción pedagógica, en el que se realizó una actividad inicial a partir de la narración del cuento y un juego de roles como diagnóstico, seguida de la implementación de actividades centradas en la representación de situaciones que favorecen la empatía. Estas experiencias permitieron generar espacios de interacción, reconocimiento de emociones y comprensión de diferentes perspectivas entre los estudiantes. La recolección de la información se llevó a cabo mediante técnicas como la observación directa, lista de chequeo,

diario de campo y el grupo focal, lo que posibilitó conocer los avances en la empatía y las dinámicas de interacción dentro del aula.

Los resultados de esta investigación evidencian que la implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles favoreció avances significativos en el fortalecimiento de la empatía, reflejados para el reconocimiento de las emociones, ponerse en el lugar del otro y el mejoramiento de las relaciones dentro del aula. Estos resultados demuestran el valor de las experiencias lúdicas e intencionadas en la educación inicial. Se invita al lector a continuar la revisión del presente informe para conocer de manera detallada el proceso desarrollado, las estrategias aplicadas y los resultados obtenidos durante la investigación. Se invita al lector a revisar el informe completo para conocer el proceso pedagógico y las estrategias que permitieron alcanzar estos avances en el grupo participante.

## Caracterización

La investigación pedagógica se desarrolla en la institución educativa Colegio Fray José de las Casas Novas, ubicada en la carrera 5 No. 13 - 33 barrio La Primavera, en el municipio de San Andrés, Santander. En relación con el contexto socioeconómico que se evidencia en San Andrés, Santander, el Plan de Desarrollo (2024), señala:

De 2.505 hogares, el 87,54% (2.193) tiene bajo logro educativo, lo que sugiere problemas de calidad o acceso a la educación. Además, el 24,11% (604) muestra rezago escolar, y el 8,38% (210) tiene inasistencia. Las barreras de acceso a servicios de cuidado infantil afectan al 11,02% de los hogares (276). También, el trabajo infantil se presenta en el 6,19% de los hogares (155) (p.52).

El Colegio Fray José de las Casas Novas atiende estudiantes de los niveles de educación preescolar, básica primaria, secundaria y media en la modalidad agropecuaria, en jornada única. Así mismo, cuenta con una infraestructura básica que presenta limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos.

El grupo seleccionado para esta investigación está conformado por 12 estudiantes del grado primero, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. Los niños y niñas se encuentran en el momento transformador denominado Compartir y Crear con Otros. Según el Ministerio de Educación Nacional (2014) “los niños y las niñas en esta etapa se caracterizan por hacer preguntas, compartir sus ideas, disfrutar del juego de roles y aprender a ponerse en el lugar del otro” (p. 94). A partir de lo anterior, surge la propuesta de fortalecer la empatía a través del diseño de un proyecto de aula basado en el juego de roles, donde se les permita a los niños y las niñas conocer y potenciar sus percepciones frente al trabajo en equipo. Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional (2017), señala que:

Los niños y las niñas tienen ideas, conjeturas y suposiciones construidas sobre qué quieren hacer y cómo pueden suceder las cosas; planean, predicen y anticipan, y les

interesa hacerlo junto a los otros. Por ello conforman grupos y amistades basadas en la empatía y se acentúa la afirmación de la identidad como movimiento entre lo colectivo y lo individual. (p.94).

Por otra parte, los estudiantes provienen de diversos contextos socioeconómicos, lo que se refleja en distintas formas de aprender, relacionarse, pensar y expresarse. Por lo anterior, podemos definir que estos niños y niñas constituyen el grupo central del proyecto de aula, el cual permite orientar la intervención pedagógica hacia el fortalecimiento de la empatía.

En el contexto de la educación inicial, se reconoce que las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que les permiten aprender comportamientos, normas y formas de relacionarse con los demás. El ministerio de educación nacional (2014) señala que “en la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos” (p.79). En este sentido, el proyecto de aula debe crear espacios de interacción que fomenten la empatía y el respeto por la diversidad. Al propiciar relaciones significativas, los niños y niñas desarrollan habilidades emocionales que les permiten comprender y valorar las emociones de los demás. Así, la educación inicial se convierte en un pilar fundamental para cultivar la empatía, promoviendo un ambiente de solidaridad y colaboración desde los primeros años.

Entre los factores contextuales que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo del trabajo en equipo en los niños y niñas de grado primero se encuentran, en particular, el contexto socioeconómico y familiar. Estas condiciones pueden generar situaciones de estrés y carga emocional que se reflejan en conductas como el retraimiento social o la agresividad dentro del entorno escolar. Por ello, es fundamental fortalecer habilidades sociales basadas en la empatía, ya que esta permite que los niños comprendan y valoren las emociones de sus compañeros, facilitando así la colaboración y el trabajo en equipo. Goldstein (1989) define

las habilidades sociales como una colección de hábitos – conductas, pensamientos y emociones – que nos permiten relacionarnos con los demás. Aunque factores personales innatos y psicológicos tienen un peso importante en nuestra conducta social, esta se adquiere y evoluciona gradualmente a lo largo de la vida mediante la educación, las vivencias cotidianas y la experiencia acumulada.

El acompañamiento que brindan los cuidadores impacta en la forma en la que los estudiantes asumen normas, trabajan en equipo y se relacionan con sus pares. Según Almaraz et al. (2019), señala que:

A través de los padres y maestros es como empieza a obtener información, y entonces los padres, por medio del lenguaje, nos enseñan a hablar, decir palabras cortas y aprender a pedir algo o decir lo que sentimos con gestos y palabras (p.12).

En este sentido, el papel de los adultos en la primera infancia es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales como la empatía.

## Planteamiento del Problema

En el grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, ubicado en el municipio de San Andrés, se observa que los niños y las niñas participan activamente en las diferentes actividades pedagógicas desarrolladas en el aula, evidenciando el interés y disfrute de la mayor parte de estudiantes; ya que, en estas actividades logran relacionarse, comunicarse y expresar sus emociones de manera asertiva, facilitando de este modo el trabajo en equipo. Sin embargo, durante estas dinámicas grupales se ha evidenciado en algunos estudiantes la necesidad de fortalecer la empatía.

En la actualidad, los docentes implementan algunas estrategias pedagógicas como los rincones de trabajo y la exploración del medio orientadas a promover la participación y el desarrollo de habilidades en los niños y las niñas. En relación al desarrollo de los niños y niñas en la primera infancia, el Ministerio de Educación Nacional (2014), señala que:

Los contenidos de la educación inicial tienen que ver con generar oportunidades para jugar, explorar, experimentar, recrear, leer historias y cuentos, apreciar el arte y entablar diálogos con otros, con el propósito de promover un desarrollo que haga de las niñas y los niños seres sensibles, creativos, autónomos, independientes, críticos, reflexivos y solidarios (p.79).

Estas actividades promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan la construcción conjunta del conocimiento. Estas, no solo enriquecen el aprendizaje académico, sino que también fortalecen las competencias sociales y emocionales necesarias para el trabajo en equipo y la convivencia en el aula.

Para el fortalecimiento de la empatía, se plantea el diseño de un proyecto de aula basado en el juego de roles, ya que, este fomenta la comprensión de diferentes perspectivas mejorando la comunicación y la toma de decisiones. Ascencio (2022) señala que “ el juego de roles constituye una estrategia didáctica que le permite a quien lo juegue adentrarse en el otro, consiguiendo

comprenderle, más allá de que esté o no de acuerdo con este” (p.70). Aunque el juego, como actividad rectora, es utilizado por los docentes dentro del aula, en muchas ocasiones no se aprovecha plenamente su potencial para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas. Por ello, resulta necesario reflexionar sobre el papel del juego de roles e integrarlo de manera más consciente que promueva la empatía entre los niños y las niñas, especialmente en una etapa clave de su desarrollo como lo es compartir y crear con otros.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo, desde el diseño e implementación de un proyecto de aula basado en el juego de roles, fortalecer la empatía con los niños y niñas del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, durante el primer semestre del 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la empatía en los estudiantes del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas, mediante el diseño e implementación de un proyecto de aula basado en el juego de roles, durante el primer semestre de 2026.

### **Objetivos Específicos**

Diseñar un proyecto de aula basado en el juego de roles que promueva el fortalecimiento de la empatía con los estudiantes del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas.

Implementar el proyecto de aula y diseñar un grupo focal que permita reconocer las percepciones de los estudiantes frente al trabajo en equipo.

Observar el seguimiento mediante el diario de campo a los procesos desarrollados en el proyecto de aula, que permitan hacer ajustes en pro de fortalecer la empatía.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En esta investigación se abordan y se definen los siguientes conceptos claves:

#### ***Habilidades Sociales***

Las habilidades sociales son fundamentales para la vida en sociedad y están presentes en el desarrollo de las personas desde la primera infancia. Estas habilidades pueden aprenderse y fortalecerse a lo largo del tiempo mediante las diferentes experiencias, interacciones y prácticas que los niños y niñas viven en diversos contextos, como la familia, la escuela y la comunidad. Caballo (2005) indica que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que posibilitan a los niños y niñas crecer en un contexto individual o interpersonal manifestando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada a la situación. Según Ramírez et. al (2020):

Las habilidades sociales están relacionadas positivamente con el desarrollo evolutivo en la primera infancia, es importante iniciar y mantener un contexto de juego, a medida que avanza la edad del niño, son esenciales las habilidades verbales y la interacción entre sus pares (adaptación psicosocial) (p.210).

Esto indica que el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas, quienes se encuentran en el momento transformador compartir y crear con otros, contribuyen a un desarrollo socioemocional positivo durante esta etapa como para su vida futura.

#### ***Empatía***

La Empatía es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, permitiendo a los niños reconocer emociones y responder con amabilidad y apoyo. En relación con la empatía, Carpena (s.f), señala que:

La empatía no es una idea romántica, ni una cualidad de algunos, ni la importación espiritual de otras culturas, sino que es una capacidad humana antropológica que a través

de la evolución ha ido cambiando, que puede continuar evolucionando y en ello la educación tiene un papel importantísimo (p.16).

De esta manera, fortalecer la empatía desde la infancia contribuye al desarrollo de relaciones sociales y a la formación de individuos sensibles y responsables con su entorno. Además, la empatía facilita la resolución pacífica de conflictos y promueve un ambiente de respeto y colaboración entre las personas. Por ello, es fundamental integrarla en los procesos educativos y en la vida cotidiana.

### ***Trabajo en Equipo***

El trabajo en equipo en la primera infancia se define como la habilidad que manifiestan los niños para colaborar y compartir experiencias, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales. Medina (2021) propone que al fortalecer el trabajo en equipo dentro del aula contribuye el aprendizaje cooperativo y al desarrollo de valores fundamentales como la empatía, la tolerancia y la autorregulación emocional, aspectos que resultan clave para el crecimiento integral de los estudiantes. En este sentido, en el contexto educativo actual, el fortalecer el trabajo en equipo desde la primera infancia se ha convertido en una prioridad, ya que sienta las bases para habilidades interpersonales esenciales a lo largo de la vida.

### ***Estrategias Pedagógicas***

Las estrategias pedagógicas son acciones planificadas por el docente para favorecer el aprendizaje, la interacción y el desarrollo integral de los niños y niñas. Estas estrategias se diseñan teniendo en cuenta las características, intereses y necesidades del grupo, promoviendo espacios donde los niños puedan participar, explorar, expresarse y relacionarse con otros. En educación inicial, estas estrategias se apoyan en las actividades rectoras. El Ministerio de Educación Nacional (2017) sostiene que “la proyección de las experiencias se basa en la garantía de la participación y el protagonismo de los niños y las niñas, donde su voz y su acción son

primordiales para darle sentido a la propuesta pedagógica diseñada” (p. 117). Según Barriga (2002) afirma que “son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para que el estudiante aprenda significativamente y solucione problemas” (p.93).

En este sentido, las estrategias pedagógicas en la educación inicial no solo guían el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que además fomentan el crecimiento de competencias cognitivas, emocionales y sociales. De este modo, los niños y las niñas pueden construir conocimientos a partir de experiencias relevantes, participativas y contextualizadas.

### ***Juego de Roles***

El juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales desde edad temprana, proporcionando recursos que permiten a los niños aprovechar al máximo sus capacidades. Carpena (s.f.), afirma “Me ha parecido precioso y entrañable cuando habla del “juego como disfraz del aprendizaje”. El juego es necesario, y a menudo está olvidado en el aula; estimula la alegría de vivir y merece ser utilizado” (p.14). Al integrar el juego, se permite que los niños exploren su creatividad y desarrollen habilidades críticas. Así, se revitaliza el aula, convirtiéndola en un espacio donde la alegría y el aprendizaje van de la mano.

Entre las diversas formas de juego, el juego de roles destaca por su capacidad para fortalecer la empatía y la comprensión social. A través de la representación de distintos personajes, los niños exploran emociones y situaciones que enriquecen su desarrollo integral. Según Martel y Bar (2019) indica:

La importancia del juego de roles en la educación inicial no puede ser subestimada. A través de esta estrategia de aprendizaje, los niños pueden practicar situaciones sociales que podrían encontrarse en la vida real, lo que les ayuda a estar mejor preparados para manejarlas cuando se presenten (P.5).

De esta manera, el juego de roles es clave para fortalecer la empatía permitiendo a los niños ponerse en el lugar del otro y comprender diferentes perspectivas. Esta práctica fomenta al trabajo en equipo, el respeto y la resolución de conflictos, creando un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

### ***Proyecto de Aula***

Un proyecto de aula consiste en una propuesta educativa planificada y estructurada que permite a los niños y niñas participar activamente en su aprendizaje. Según el Ministerio Educación Nacional (2017) destaca que “los proyectos de aula son un proceso colectivo que se van estructurando a través de la indagación, el planteamiento de soluciones a las preguntas y los problemas que surgen en el conocimiento del mundo” (p. 119). En concordancia con esta definición, el diseño y la implementación del proyecto de aula en esta investigación se conciben como una estrategia pedagógica que, a través del juego de roles, tiene como objetivo fortalecer la empatía en el trabajo en equipo, creando espacios donde los niños interactúen, dialoguen para resolver conflictos y enriquezcan sus vínculos sociales y culturales mediante experiencias directas en el aula.

### **Referentes Teóricos**

A continuación, se dará a conocer las principales teorías que fundamentan la investigación permitiendo establecer un sustento académico para la propuesta; así mismo se presentan diferentes investigaciones realizadas que anteceden la presente investigación.

La implementación del juego de roles juega un papel significativo al momento de fortalecer la empatía en niños y niñas en la primera infancia. Este, crea espacios seguros donde se promueve el trabajo en equipo, generando confianza y la resolución creativa de conflictos. Gracias a estas experiencias, los niños y las niñas pueden comprender mejor las distintas

perspectivas de cada persona que se encuentran en su entorno. En relación con la implementación del juego de roles, Peñafiel et. al (2023), señala que:

El juego de roles tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial. A través del juego de roles, los niños pueden aprender y practicar habilidades vitales como la comunicación, la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos (p.198).

Por otra parte, la empatía juega un papel importante en la primera infancia, ya que, permite a los niños comprender y valorar las emociones de sus compañeros. Según, Chauvie (s.f.) señala que "la empatía es la habilidad de ponerse en el lugar de otra persona y comprender sus emociones, o como se dice comúnmente "ponerse en el zapato del otro". Es el ser uno mismo con otra persona, pero manteniendo la noción de la propia identidad" (p.2). Esta capacidad fomenta un ambiente de confianza y colaboración, facilitando así el trabajo en equipo. Al fortalecer la empatía desde temprana edad, los niños desarrollan relaciones más positivas y efectivas, lo que enriquece sus experiencias de aprendizaje. Por su parte, Carpena (s.f) sostiene que "la necesidad de empatía para la humanidad hoy es capital. No es que antes lo fuera menos, pero ahora, lo que es, es urgente" (p.16). Por ello, fortalecer la empatía desde la infancia no solo contribuye al desarrollo emocional individual, sino que también sienta las bases para una convivencia armoniosa y respetuosa en la sociedad. De esta manera, se promueve un entorno educativo donde los niños pueden crecer y aprender de manera integral.

Así mismo, Ramírez y Supo (2019) afirman que el trabajo en equipo implica llevar a cabo acciones coordinadas dentro de un grupo pequeño, lo que refleja la interdependencia según los objetivos e intereses del grupo, a su vez, Dillenbourg (2020) indica que el trabajo en equipo no solo favorece el progreso cognitivo, sino también el emocional, al potenciar la concentración y reducir el estrés en el contexto escolar. Según Medina (2021), la colaboración en el aula

fortalece valores esenciales como la empatía, la tolerancia y la autorregulación emocional, los cuales son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, es esencial que los educadores fomenten la empatía en el trabajo en equipo desde la infancia, creando espacios donde los niños practiquen habilidades sociales y emocionales. Así, no solo se mejora el aprendizaje académico, sino que también se preparan para enfrentar desafíos sociales en el futuro.

En este contexto, el proyecto de aula se propone implementar actividades centradas en el juego de roles, con el objetivo de fortalecer la empatía. Peñalosa (2017) señala que "el proyecto de aula es una forma de trabajo innovadora en tanto que cambia algunos de los paradigmas que han existido desde hace muchos años" (p.81). Esto no solo facilitará el aprendizaje colaborativo, sino que también permitirá a los estudiantes experimentar y reflexionar. Así, se busca crear un ambiente educativo enriquecedor que fomente el desarrollo integral de cada niño. Cerda (2008) señala que "el proyecto de aula es el instrumento de planificación didáctica del aula y un factor de integración que articula los componentes curriculares de un aula y utiliza la investigación como un medio de indagación y búsqueda" (p. 52). De esta manera, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales esenciales para su vida diaria.

El juego de roles se convierte en una herramienta clave para fortalecer la empatía. Zelaieta (2018) indica que el juego de roles brinda la oportunidad de preparar a los niños a resolver situaciones de la vida real y a fortalecer la convivencia y trabajo en equipo, poniendo en práctica la cooperación, la negociación, la resolución de conflictos y la empatía. En esa misma perspectiva, Castro (2020) afirma que el juego de roles no solo permite explorar, sino que, a su vez, evidencia la acción de placer al adoptar un papel activo en la generación de experiencias

propias, permitiendo que cada uno de los participantes se reconozcan, confíen en sí mismos y sean autónomos en su propio aprendizaje. Además de crear espacios en donde sea necesario compartir y relacionarse, encontrando la posibilidad de comunicarse y construir relaciones sociales. De esta manera, el juego de roles fomenta habilidades sociales y emocionales esenciales para el desarrollo integral de los niños. Así, se promueve un aprendizaje significativo y colaborativo que trasciende el entorno escolar.

Finalmente, el proyecto de aula basado en el juego de roles no solo es una estrategia clave sino un medio que potencia la empatía en la primera infancia, ya que, al crear espacios donde los niños y niñas pueden explorar, relacionarse y aprender juntos, se fomenta un entorno que no solo promueve habilidades socioemocionales, sino que también sienta las bases para una convivencia armónica y un futuro más colaborativo. Así, al integrar el juego de roles en la educación, estamos apostando por un desarrollo integral que les permitirá construir relaciones saludables y significativas a lo largo de sus vidas.

## **Herramientas y Métodos**

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

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca fortalecer la empatía en los niños y niñas del grado primero, a partir de sus interacciones y comportamientos dentro del contexto educativo. Este enfoque permite interpretar la realidad educativa desde la perspectiva de los participantes, reconociendo sus significados, percepciones y las diversas formas de relacionarse con los demás.

Asimismo, el estudio se enmarca en un diseño de investigación acción pedagógica, dado que implica la planificación, implementación y observación de una propuesta educativa (proyecto de aula basado en el juego de roles) orientada a transformar una situación identificada en el contexto escolar. Este se centra en un grupo específico de estudiantes de primer grado, lo que permite un análisis detallado del impacto del proyecto en el fortalecimiento de la empatía.

### **Población y Muestra**

La población está conformada por 12 estudiantes de grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas del municipio de San Andrés, Santander, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años.

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

Para dar cumplimiento al primer objetivo, orientado a diseñar un proyecto de aula basado en el juego de roles que promueva el fortalecimiento de la empatía, se desarrollará una actividad inicial, el cual consiste en la narración del cuento “Ponte en mi lugar”, el cual será apoyado en recursos audiovisuales y las imágenes de sus personajes como apoyo por medio del kamishibai. Por ende, durante esta actividad se empleará la observación directa como técnica de recolección de información, apoyada en una lista de chequeo como instrumento, con el fin de identificar las

reacciones, expresiones emocionales, formas de interacción y saberes previos de los niños y niñas en relación con la empatía.

En cuanto al segundo objetivo, enfocado en implementar el proyecto de aula y reconocer las percepciones de los estudiantes frente al trabajo en equipo, se desarrollará una actividad central basada en el juego de roles, en la que los niños asumirán diferentes personajes y participarán activamente en la representación y transformación de la historia. Donde se empleará la observación directa y el registro en el diario de campo como técnicas de recolección, permitiendo documentar las interacciones, comportamientos y actitudes evidenciadas durante la experiencia. Asimismo, se implementará un grupo focal como técnica complementaria, con el fin de recoger las percepciones, vivencias y reflexiones de los estudiantes frente al trabajo en equipo.

Finalmente, para el tercer objetivo, orientado a observar el seguimiento mediante el diario de campo a los procesos desarrollados en el proyecto de aula, que permitan hacer ajustes en pro de fortalecer la empatía, se utilizará el diario de campo como instrumento principal, mediante el cual se registrarán de manera sistemática las experiencias, avances, dificultades y cambios observados en los estudiantes.

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

Para el análisis de los datos recolectados se han definido tres categorías principales, directamente relacionadas con los objetivos del estudio.

#### ***Empatía***

Esta categoría se vincula al primer objetivo de diseñar e implementar un proyecto de aula basado en el juego de roles que promueva el fortalecimiento de la empatía. A través de las actividades propuestas se busca analizar como los niños y niñas desarrollan la capacidad de reconocer, comprender y responder a las necesidades dentro de las dinámicas grupales. De igual manera,

esta categoría permite identificar actitudes como la ayuda mutua y la cooperación favoreciendo una relación armónica dentro del aula. De igual manera, la información recolectada mediante la observación directa y el registro en el diario de campo nos permitirá evidenciar la construcción de vínculos empáticos, contribuyendo al fortalecimiento de la empatía.

### ***Interacción en el Juego de Roles***

Esta categoría se relaciona con el segundo objetivo de implementar el proyecto de aula basado en el juego de roles con los estudiantes, fortaleciendo la empatía. A través, de las actividades propuestas, se busca analizar la manera en que los estudiantes participan, asumen roles y representan situaciones que les permiten comprender las perspectivas de los demás. Así mismo, esta categoría permite evidenciar la capacidad que tienen los niños para expresar sus ideas y experiencias dentro de un contexto de aprendizaje significativo.

### ***Cambios en las Relaciones en el Aula***

Esta categoría se vincula con el tercer objetivo de observar el seguimiento mediante el diario de campo a los procesos desarrollados en el proyecto de aula, que permitan hacer ajustes en pro de fortalecer la empatía. A partir de la observación sistemática, se busca identificar como el fortalecimiento de la empatía, influye en la forma en que los niños y niñas interactúan, se comunican y conviven en el entorno escolar. Así mismo, esta categoría nos permite evidenciar avances significativos en el respeto, la empatía, la cooperación, resolución pacífica de conflictos y la construcción de vínculos positivos entre compañeros.

## **Resultados**

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población, los resultados derivados de la experimentación, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

### **Acercamiento de la Población**

Durante la fase inicial del proyecto de aula con los niños y niñas de primer grado, se identificó a través de la actividad del cuento “Ponte en mi lugar” que, aunque los estudiantes mostraron interés y entusiasmo por la propuesta, su comprensión del tema de la empatía era todavía limitado. En la narración inicial, apoyada con el kamishibai para facilitar la apreciación de imágenes como recurso visual, algunos niños prestaron atención y se involucraron en la historia, pero no todos lograron entender claramente las situaciones emocionales presentadas, lo que reveló que sus conocimientos previos sobre esta habilidad son básicos.

Según las observaciones directas registradas en la lista de chequeo, se notó la importancia del fortalecimiento de la empatía en los niños. En particular, muchos estudiantes no pudieron identificar correctamente las emociones de los personajes ni expresar las propias, y en algunos casos, sus respuestas fueron superficiales o no participaron. También se observó deficiencias en la escucha activa, evidenciadas por interrupciones, distracciones y poco interés en las intervenciones de sus compañeros. Las conductas empáticas, como ayudar, consolar o mostrar respeto, fueron escasas, lo que indica que estas habilidades aún no están bien desarrolladas en el aula.

De este modo, los resultados de esta fase permitieron conocer que algunos de los estudiantes presentan falencias en el desarrollo de la empatía, necesitando orientación y apoyo pedagógico para fortalecer sus habilidades socioemocionales. La información recopilada se convierte en un recurso fundamental para la implementación de la próxima experiencia, ya que permite centrar las estrategias en el reconocimiento de emociones, la adecuada expresión de sentimientos y el respeto hacia los demás, lo que favorece un mejor trabajo en equipo.

### **Experimentación**

En el desarrollo del proyecto de aula, se buscó reconocer cómo el juego de roles contribuyó al fortalecimiento de la empatía entre los niños y niñas. Este momento permitió observar cambios en la forma en que se relacionaban, reflejados en la comprensión de los demás, la expresión de emociones y la toma de decisiones colectivas. A partir de la actividad “Personajes en juego, cambiando la historia”, se creó un espacio significativo donde los estudiantes participaron activamente y aprendieron a través de la experiencia. Los registros del diario de campo mostraron avances positivos en sus comportamientos y actitudes. Así, se consolidó un proceso pedagógico que favoreció el desarrollo integral de los niños, evidenciando cómo la estrategia implementada apoyó la convivencia en el aula.

Durante la evocación del cuento “Ponte en mi lugar”, se observó que los niños y niñas recordaban los eventos principales de la historia y algunas emociones de los personajes. Sin embargo, estas comprensiones eran iniciales, ya que algunos estudiantes se enfocaban más en describir lo sucedido que en profundizar en los sentimientos. Aun así, este espacio permitió que se expresaran sus ideas y compartieran sus vivencias. Se mantuvo una participación activa y disposición para escuchar a sus compañeros, lo que ayudó a reconocer sus saberes previos en relación con el fortalecimiento de la empatía y a construir un ambiente de confianza.

En la asignación de personajes y la ambientación del espacio, se notó un alto nivel de motivación en los niños y niñas. El uso de antifaces y elementos simbólicos permitió que cada uno se apropiara de su personaje de manera significativa, fomentando la imaginación y el interés por participar. Los estudiantes se mostraron entusiasmados y dispuestos a asumir su rol en la historia, manteniendo el respeto por los turnos y la atención a las orientaciones dadas. El ambiente organizado facilitó la interacción entre los participantes, fortaleciendo la seguridad y confianza en los niños, creando condiciones favorables para el desarrollo del juego de roles.

Durante el juego de roles, los niños comenzaron a transformar la historia a partir de sus decisiones. Se notó que proponían cambios en la narrativa para evitar situaciones de tristeza o conflicto entre los personajes, mostrando avances en su capacidad de ponerse en el lugar del otro. Participaron activamente, mostrando creatividad e iniciativa, e involucrándose en la creación de nuevas situaciones dentro de la historia. Este proceso favoreció la toma de decisiones y la resolución conjunta de situaciones, con los niños disfrutando de la actividad y manteniéndose atentos a su desarrollo, lo que fortaleció su protagonismo en el aprendizaje.

En cuanto a las interacciones, se observó algunos comportamientos relacionados con el trabajo en equipo, como la cooperación, la escucha y el respeto. Los niños comenzaron a esperar su turno para hablar y a considerar las ideas de los demás, expresando frases como “entre todos decidimos qué hacer”, lo que indica un avance en la construcción de acuerdos. También disminuyó los conflictos durante la actividad, mostrando mayor disposición para compartir y colaborar, lo que favoreció un ambiente más armonioso en el aula. Las relaciones entre los niños se fortalecieron significativamente, reflejando un cambio positivo en las habilidades sociales dentro del aula.

El acompañamiento del docente fue esencial para guiar la actividad y promover la reflexión en los niños. A través de preguntas y orientaciones, se invitó a los estudiantes a pensar sobre sus acciones y las de sus compañeros, ayudándoles a reconocer las consecuencias de sus decisiones. Además, se fortaleció la capacidad de expresar ideas y emociones de manera respetuosa. El docente creó un ambiente de confianza donde los niños se sintieron seguros para participar y facilitó la resolución de situaciones que surgieron durante el juego, apoyando así el desarrollo de la actividad y favoreciendo un aprendizaje significativo.

En relación con la expresión de emociones, se observó avances considerables en los niños y niñas. Los estudiantes lograron identificar y compartir cómo se sentían ellos y sus compañeros, registrando expresiones como “mi personaje se puso feliz cuando lo ayudaron”, lo que muestra una mayor sensibilidad hacia las emociones de los demás. También se notó que utilizaban un lenguaje más claro para comunicarse, favoreciendo la comunicación dentro del grupo y mostrando una mayor apertura para compartir sus sentimientos, lo que contribuyó al fortalecimiento de sus habilidades socioemocionales.

Respecto a la comprensión del otro, se presentaron comportamientos empáticos en diferentes momentos de la actividad. Algunos niños realizaron acciones de ayuda hacia sus compañeros, expresando frases como “yo ayudé a mi amigo porque estaba triste”, lo que refleja estos avances. También se observó algunas actitudes como acompañar, compartir y apoyar, indicando que los niños lograron ponerse en el lugar del otro. Se fortalecieron valores como el respeto y la solidaridad, aprendizajes fundamentales en la convivencia escolar, vivenciados de manera significativa durante la actividad.

En cuanto a la toma de decisiones, los niños mostraron avances en la construcción de acuerdos colectivos, priorizando el bienestar del grupo. Expresiones como “cambiamos la

historia para que todos estuvieran bien” reflejan este proceso. Los estudiantes participaron en la toma de decisiones de manera conjunta y escucharon las ideas de sus compañeros antes de decidir, lo que favoreció el respeto por las opiniones ajenas y fortaleció la participación de todos los integrantes. Este proceso contribuyó al desarrollo de habilidades sociales y promovió el trabajo en equipo.

Finalmente, en el trabajo en equipo e interacción, se observó una mejora notable en las relaciones entre los niños. Los estudiantes mostraron disposición para compartir materiales y colaborar, como se evidencia en expresiones como “le presté mi personaje a mi amigo”. También se notó que disfrutaban trabajar juntos, fortaleciendo un ambiente de respeto, confianza y apoyo. Los niños participaron activamente en las actividades propuestas, mejorando la convivencia en el aula. En conjunto, estos avances reflejan el impacto positivo de la estrategia pedagógica en los niños y niñas.

### **Identificación de Variaciones**

Luego de la implementación del proyecto de aula orientado al fortalecimiento de la empatía mediante el juego de roles, se evidenció cambios en los comportamientos, actitudes y formas de interacción de los niños y niñas de grado primero. La comparación entre los registros iniciales (lista de chequeo, grupo focal y primer diario de campo) y los resultados posteriores (segundo diario de campo y observación final) permitió identificar avances en la identificación y expresión de emociones, la escucha activa, la empatía y la participación.

En un primer momento, de acuerdo con la lista de chequeo y las observaciones iniciales, se evidenció que algunos estudiantes presentaron carencias para reconocer sus emociones y las de los demás, así como en la escucha a sus compañeros y en la manifestación de comportamientos

empáticos. Asimismo, se observó desacuerdos frecuentes, poca regulación emocional en ciertas situaciones para trabajar en equipo.

Sin embargo, tras la implementación de la experiencia pedagógica “Personajes en juego, cambiando la historia”, los registros del diario de campo evidenciaron cambios positivos. Los estudiantes comenzaron a mostrar mayor seguridad al expresar sus emociones y a identificar las emociones de los personajes y de sus compañeros. Se observaron expresiones como “no lo dejes solo”, “ayúdalo porque está triste” o “vamos juntos”, lo cual refleja avances en la comprensión del otro y en la manifestación de conductas empáticas lo que favorece al trabajo en equipo.

Por otra parte, en cuanto a la participación, se identificó un incremento en el interés, la motivación y la apropiación de los roles asignados. Los estudiantes no solo representaron los personajes, sino que transformaron la historia, propusieron nuevas ideas y construyeron finales alternativos, lo cual demuestra un mayor nivel de involucramiento y comprensión de la actividad. Asimismo, el acompañamiento docente y la mediación pedagógica favorecieron estos cambios, al promover la reflexión constante sobre las emociones, las acciones y sus consecuencias, fortaleciendo progresivamente habilidades sociales como la empatía, la cooperación y el respeto.

En conjunto, los resultados evidenciaron una variación positiva en los comportamientos y actitudes de los estudiantes, pasando de carencias en la expresión emocional, la escucha y la interacción, a manifestaciones más empáticas, colaborativas y participativas. No obstante, se reconoce que este proceso es gradual, por lo que aún es necesario continuar fortaleciendo aspectos como la escucha activa, el respeto por la opinión del otro y la resolución pacífica de conflictos.

En este sentido, el juego de roles promueve el desarrollo socioemocional en la primera infancia, al permitir que los niños se pongan en el lugar del otro, comprendan diferentes perspectivas y construyan formas más respetuosas de relacionarse.

### **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos en el presente proyecto evidencian que la implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles aportó de manera significativa al fortalecimiento de la empatía en los estudiantes del grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas. Estos hallazgos responden al propósito central del estudio, orientado a fortalecer la empatía en los niños y niñas a través del diseño e implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles. En concordancia con los objetivos propuestos, se observó algunos avances relacionados con el fortalecimiento de la empatía; lo cual permite integrar el juego de roles como una estrategia pedagógica pertinente para la primera infancia. Es por ello, que los resultados se orientan a comprender como el juego de roles incidió en el fortalecimiento de la empatía como un proceso gradual que requiere un acompañamiento permanente.

En cuanto al acercamiento inicial de la población objeto de estudio, se evidenció que el grupo seleccionado presentaba una relación básica con la empatía, manifestada principalmente en respuestas básicas frente a las emociones propias y ajenas. Aunque se esperaba que, por encontrarse en la etapa de desarrollo denominada Compartir y crear con otros, los niños mostraran mayores disposiciones para comprender sentimientos, cooperar y escuchar activamente a sus compañeros, las observaciones iniciales revelaron que dichas habilidades aún se encontraban en proceso de desarrollo. Se confirmaron algunas hipótesis relacionadas con la necesidad de fortalecer la empatía dentro del aula, puesto que, algunos estudiantes no lograron reconocer emociones en los personajes del cuento, respetar turnos de participación y expresar conductas de ayuda o consuelo. Como hallazgo inesperado, también se identificó que varios niños mostraron entusiasmo, curiosidad y alta motivación frente a la actividad narrativa y al uso del kamishibai, lo cual permitió reconocer que, aunque existían necesidades socioemocionales, el

grupo contaba con disposición positiva hacia estrategias lúdicas y participativas. Esto confirmó que el juego de roles y el acompañamiento docente pueden constituirse en recursos pertinentes para promover avances significativos en el fortalecimiento de la empatía.

Durante la fase de experimentación, se evidenció que el fortalecimiento de la empatía influyó positivamente en los estudiantes de grado primero, al favorecer cambios significativos en la forma de relacionarse, comunicarse y trabajar junto a sus compañeros. A través del juego de roles, los niños lograron reconocer emociones, expresar sentimientos con mayor seguridad, escuchar ideas ajenas y participar en la construcción de acuerdos colectivos. Asimismo, se observaron conductas de ayuda, respeto y solidaridad, reflejadas en expresiones orientadas al bienestar de los demás durante las actividades. Estos resultados guardan relación con lo planteado por Peñafiel et al. (2023), quienes sostienen que el juego de roles fortalece habilidades sociales como la comunicación, la colaboración y la empatía. De igual manera, coinciden con Chauvie (s.f.), al reconocer que ponerse en el lugar del otro permite comprender emociones y mejorar la convivencia. También se confirma lo expuesto por Medina (2021), al evidenciar que el trabajo compartido fortalece valores esenciales para el desarrollo integral. En este sentido, los referentes teóricos resultan pertinentes, ya que explican de manera coherente los avances observados en los estudiantes y respaldan la efectividad del proyecto de aula como estrategia pedagógica para fortalecer la empatía en la primera infancia.

Después de la implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles, se evidenciaron cambios significativos en los estudiantes, reflejados en nuevas formas de pensar, sentir y relacionarse con los demás. Los niños mostraron mayor reconocimiento de sus emociones y de las emociones ajenas, así como una actitud más colaborativa dentro del aula. En los registros del grupo focal y las observaciones realizadas, surgieron expresiones como

“ayúdalo porque está triste”, “vamos juntos” y “entre todos decidimos qué hacer”, las cuales demuestran avances en la comprensión del otro, la toma de decisiones compartidas y el sentido de pertenencia al grupo. Asimismo, se observó mayor disposición para escuchar, respetar turnos y resolver desacuerdos de manera pacífica. Estos cambios evidencian que la experiencia pedagógica favoreció transformaciones en su manera de convivir y participar, fortaleciendo la empatía como parte de su desarrollo personal y social.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación coinciden con estudios previos citados en el marco teórico, especialmente con Peñafiel et al. (2023), quienes señalan que el juego de roles fortalece habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la colaboración. De igual manera, los resultados se relacionan con Zelaieta (2018), al evidenciar que esta estrategia favorece la convivencia, la cooperación y la resolución de conflictos. Asimismo, concuerdan con Medina (2021), quien destaca que el trabajo compartido promueve valores esenciales para el desarrollo integral. Aunque los avances observados fueron significativos, se identificó que algunos estudiantes aún requieren fortalecer la escucha activa y el manejo de desacuerdos, lo cual puede explicarse por la edad de los participantes y el tiempo limitado para el desarrollo de la implementación. En este sentido, los resultados confirman la pertinencia del juego de roles en la primera infancia, aunque muestran que estos procesos requieren continuidad para consolidarse plenamente.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra, conformada por 12 estudiantes de grado primero, lo que dificulta generalizar los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo de intervención fue limitado, lo cual pudo restringir la consolidación de cambios más profundos y sostenibles en el fortalecimiento de la empatía y con ello en las relaciones entre los niños. También se presentaron

diferencias individuales propias de la edad, como distintos ritmos de desarrollo emocional y social, que influyeron en la participación y respuesta de cada estudiante. Estas condiciones pudieron incidir en que algunos avances fueran parciales o graduales. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo de aplicación, trabajar con muestras más numerosas y diversas, e incorporar un seguimiento continuo que permita evidenciar con mayor claridad la permanencia de los logros alcanzados.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación tienen importantes implicaciones prácticas en el contexto educativo, ya que evidencian que el juego de roles es una estrategia pertinente para fortalecer la empatía, la convivencia y el trabajo en equipo desde la primera infancia. Su implementación puede contribuir al mejoramiento del clima escolar, favoreciendo relaciones basadas en el respeto, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Asimismo, estos resultados orientan a los docentes en el diseño de experiencias pedagógicas más participativas y centradas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A nivel institucional, pueden servir como referente para incluir estrategias lúdicas dentro de los planes de aula y proyectos de convivencia escolar. De igual manera, en el ámbito comunitario, promueven la formación de niños más sensibles y solidarios, capaces de establecer relaciones positivas en su entorno familiar y social.

En conclusión, la implementación del proyecto de aula basado en el juego de roles favoreció el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de grado primero, evidenciándose avances en la expresión emocional, la cooperación, la escucha y la convivencia escolar. Los resultados confirman la importancia de promover estrategias pedagógicas lúdicas que respondan a las necesidades socioemocionales de la primera infancia. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación como: ¿qué impacto tendría una intervención de mayor

duración en la consolidación de la empatía?, ¿cómo influye la participación de las familias en estos procesos?, y ¿de qué manera estas estrategias pueden aplicarse en otros grados escolares?

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra, desarrollar seguimientos longitudinales e integrar otros contextos educativos que permitan comparar resultados y fortalecer la validez de los hallazgos.

### **Conclusiones y Recomendaciones**

La investigación evidenció que el proyecto de aula basado en el juego de roles fortaleció la empatía en los estudiantes de grado primero del Colegio Fray José de las Casas Novas. Durante el proceso se observaron avances en la identificación de emociones propias y ajenas, la escucha activa, la cooperación y la convivencia escolar. Los niños mostraron mayor disposición para participar en actividades grupales y resolver situaciones de manera conjunta. Estos resultados respondieron de forma favorable a los objetivos planteados desde el inicio del estudio. Asimismo, permitieron reconocer cambios positivos en las relaciones entre compañeros dentro del aula. De esta manera, se dio respuesta a la pregunta de investigación formulada. Se comprobó que una estrategia lúdica y participativa puede fortalecer habilidades socioemocionales desde la infancia. El juego de roles se consolidó como recurso pedagógico pertinente.

La investigación permitió transformaciones importantes en la manera de pensar, sentir y relacionarse de los estudiantes participantes. Los niños demostraron mayor capacidad para reconocer sus emociones y comprender las emociones de sus compañeros. También se evidenciaron actitudes más solidarias, respetuosas y colaborativas durante las actividades desarrolladas. Expresiones de ayuda, acompañamiento y escucha reflejaron avances significativos en su desarrollo personal y social. Estas acciones mostraron cambios en la forma como asumían la convivencia dentro del aula. El proyecto de aula favoreció espacios donde los estudiantes reflexionaron sobre sus acciones y consecuencias. Además, fortaleció la construcción de vínculos positivos entre pares. Se confirmó que las experiencias significativas generan aprendizajes duraderos.

El impacto de la estrategia implementada fue positivo al influir favorablemente en la población de estudio. Se fortalecieron conductas empáticas, el trabajo en equipo, la participación

activa y la disminución de conflictos escolares. Los estudiantes mostraron entusiasmo frente al juego de roles y disposición para asumir personajes y construir historias. Esto permitió mejorar la comunicación y la toma de decisiones compartidas entre compañeros. Asimismo, se promovió un ambiente más armónico basado en el respeto y la colaboración. Entre los principales logros se destacó el interés constante por las actividades propuestas. Sin embargo, algunos aspectos como la escucha activa aún requieren mayor acompañamiento. También es necesario seguir fortaleciendo el manejo pacífico de desacuerdos. La continuidad del proceso permitirá consolidar mejores resultados a futuro.

Los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente al reafirmar que el juego de roles fortalece la empatía y las habilidades sociales en la primera infancia. Asimismo, confirma el valor del juego como estrategia para el aprendizaje integral y el desarrollo socioemocional. Puede servir como referente para instituciones interesadas en mejorar la convivencia desde edades tempranas. Como aporte relevante, integró el proyecto de aula con técnicas cualitativas de observación y seguimiento, permitiendo comprender los cambios en los estudiantes. Finalmente, futuras investigaciones pueden ampliar la muestra y el tiempo de intervención para fortalecer la validez de los hallazgos.

Se recomienda fortalecer las prácticas pedagógicas del Colegio Fray José de las Casas Novas, en el municipio de San Andrés, Santander, mediante la implementación de estrategias pedagógicas centradas en el juego de roles e integrándolas de manera transversal en las distintas áreas del currículo. A partir de los hallazgos obtenidos, se sugiere promover proyectos de aula que favorezcan el reconocimiento y la expresión de habilidades sociales sobre el fortalecimiento de la empatía y el trabajo en equipo, potenciando el desarrollo integral de los niños y niñas. De

igual manera, involucrar a las familias mediante talleres participativos donde se promueva una cultura de respeto y una buena convivencia desde la infancia.

Se recomienda ampliar el tiempo de intervención en futuras implementaciones para obtener una observación más clara sobre los avances en el fortalecimiento de la empatía. De igual manera, se sugiere incorporar nuevas metodologías de trabajo que favorezcan una comprensión más amplia y continua sobre el impacto del juego de roles en el desarrollo infantil. Por otro lado, se pretende profundizar en diversos aspectos relacionados sobre la expresión de emociones, el respeto por los demás y las relaciones armónicas entre compañeros, vinculando a docentes y familias en el proceso formativo de los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Acuerdo nro. 005 del 05 de junio de 2024* por medio del cual se aprueba y adopta el plan de desarrollo san Andrés con acciones 2024-2027. (s. f.).<https://www.sanandres-santander.gov.co/normatividad/acuerdo-nro-005-del-05-de-junio-de-2024-por-medio-del>
- Aprendizaje a través del juego.* (2018). Unicef. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Ascencio Urueña, L. M. (2022). *El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo.* En: Parra Puentes, A. y Carrillo Salazar, M. L. (Eds. científicas). Herramientas pedagógicas: manual para la creación de textos en el aula. (pp. 67-89). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali. DOI: <https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>
- Barriga. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* <https://ia902200.us.archive.org/11/items/diaz-barriga-f.-estrategias-docentes-para-unaprendizaje-significativo.->
- Cárdenas Restrepo, A. B., Gómez Díaz, C. M., Marina Camargo, Yolanda Reyes, & Doris Andrea Suárez. (2014). *El juego en la educación inicial (Rey Naranjo Editores, Ed.).* [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Carpena, A. & Rafel Bisquerra. (s.f). *LA EMPATÍA ES POSIBLE.* In *Educación Emocional Para Una Sociedad Empática* (pp. 11–12). Desclée De Brouwer. <https://www.edesclée.com/img/cms/pdfs/9788433028228.pdf>

Chauvie, P. (s.f). *EMPATÍA: EFECTOS DE LOS VÍNCULOS PRIMARIOS*.

<https://www.psicologos.org.uy/wp-content/uploads/2018/06/Paola-Lorena-Chauvie-Empatia-Los-efectos-de-los-vinculos-primarios.pdf>

De Haro, E. F. (2010). *El trabajo en equipo mediante aprendizaje cooperativo*. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. <https://n9.cl/iahvu>

*Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia* (C. M. Vélez White & F. Díaz Camacho, Eds.). [https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053\\_archivo\\_PDF\\_libro\\_desarrolloinfantil.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf)

Fermoso, D. A., Cruzes, G. C., & Ruiz, E. J. C. (2019). *Habilidades sociales en niños de*  
Fernández-Pinto, I., López-Pérez, B., Márquez, M. (2008). *Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión. Anales de Psicología, 24(2), 284-298*

<https://www.redalyc.org/pdf/167/16711589012.pdf>

Goldstein AP. *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona. Editorial: Martínez Roca 1989. *Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia*  
<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>

*Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia*. (s.f.).

<https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>

Lacunza, A. B., & Contini De González, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Fundamentos En Humanidades, 23, 159–182.*

<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 21: *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral* [Documento

técnico]. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles341813\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Ministerio de educación nacional. (2017). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bases curriculares para la educación inicial y preescolar.*

[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

*Pensamiento y Acción*, Tunja (Boyacá-Colombia) - No. 31. Julio – diciembre 2021. ISSN 0120-1190 -eISSN 2619-3353 DOI: <https://doi.org/10.19053/01201190.n31.2021.12569>

Peñañiel, A., NeiraM. AlvearF, y Tacle, S. (2023). *Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial: Revista Social Fronteriza* 3(5) pp 192-206DOI [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-primaria](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-primaria). Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>

Simbaña-Haro, M., González-Romero, M., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G., (2022). *El juego: una mirada desde los diferentes autores*. 593 digital Publisher CEIT, 7(6-2), 145-156 <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>

## Apéndice

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1jaboLdgGKI8OpWJ4xhdMIR0uk0u7P4by?usp=sharing>