

**Fortaleciendo las habilidades socioemocionales en los niños y las niñas de transición
mediante el juego como estrategia pedagógica**

Gabriela Valentina Villarraga Sierra

Luisa Fernanda Riascos Contreras

Asesora

Liliana Milena Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

Resumen

El presente proyecto es el resultado de un proceso investigativo el cual se realizó en la Institución Educativa Gimnasio Montreal, con los estudiantes de grado transición los cuales tienen edades que oscilan entre los 5 y 7 años. El principal objetivo del proyecto fue fortalecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales mediante la implementación de experiencias pedagógicas basadas en actividades lúdicas y el juego como estrategia educativa dentro del aula. La investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo y utilizando la metodología investigación-acción, facilitando la observación de las experiencias, interacciones y comportamientos de los niños y las niñas durante la aplicación de las experiencias pedagógicas. A partir de este enfoque, se potenció el desarrollo de las habilidades socioemocionales, reconociendo su impacto en la expresión de emociones, las interacciones sociales, la convivencia en la institución educativa y la autorregulación. Durante el desarrollo del proyecto se aplicaron algunas actividades didácticas con intencionalidad pedagógica basadas en el reconocimiento y expresión de emociones mediante narraciones, dinámicas corporales, espacios para el diálogo y actividades de expresión gráfica, lo cual permitió promover la participación activa del alumnado. En cuanto a los resultados, mediante los mismos se pudo evidenciar notables progresos en la empatía, la confianza al expresarse, la relación entre los niños y las niñas y la participación.

Palabras clave: Emociones, aprendizaje, autorregulación, desarrollo, infancia.

Abstract

This project is the result of a research process conducted at the Gimnasio Montreal Educational Institution with kindergarten students aged 5 to 7. The project's main objective was to strengthen the development of socio-emotional skills through the implementation of pedagogical experiences based on play-based activities and games as an educational strategy in the classroom. The research was conducted using a qualitative approach and action research methodology, facilitating the observation of the children's experiences, interactions, and behaviors during the application of the pedagogical activities. This approach fostered the development of socio-emotional skills, recognizing their impact on the expression of emotions, social interactions, coexistence within the educational institution, and self-regulation. During the project, several pedagogically focused educational activities were implemented, based on the recognition and expression of emotions through storytelling, physical activities, dialogue sessions, and graphic expression activities. This approach fostered active student participation. The results demonstrated significant progress in empathy, self-confidence, interpersonal relationships among the children, and overall participation.

Keywords: Emotions, learning, self-regulation, development, childhood.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	27
Análisis y Discusión	29

Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	39
--	----

Introducción

Actualmente, el crecimiento socioemocional durante la primera infancia se ha convertido en un aspecto indispensable en los procesos educativos, debido a su significativa influencia en la construcción integral de los niños y las niñas. Desde esta perspectiva, el juego es reconocido como una herramienta educativa importante orientada a la expresión de las emociones, la creación de aprendizajes significativos y la interacción social. En los escenarios escolares como en el grado transición, el fortalecimiento de dichas habilidades es indispensable para promover una convivencia armónica y un adecuado desarrollo personal, lo que evidencia la importancia de diseñar y desarrollar propuestas pedagógicas basadas en el juego que integren el componente emocional en el aula.

Aunque el fortalecimiento socioemocional resulta importante en los procesos de educación inicial, en algunos contextos educativos son evidentes las dificultades que niños y niñas evidencian para comprender y comunicar sus emociones y establecer relaciones positivas con sus compañeros. Dichas situaciones pueden afectar de manera directa el ambiente escolar y el desarrollo académico, por lo que es necesario implementar actividades pedagógicas enfocadas en potenciar las habilidades mencionadas desde edades tempranas. Diversos estudios han demostrado que el juego constituye una estrategia educativa importante para fortalecer el desarrollo socioemocional, dado que el mismo facilita los procesos de exploración, comunicación y creación de relaciones sociales en un entorno seguro, por lo cual es necesario investigar su impacto dentro del aula de la primera infancia.

Teniendo en cuenta lo mencionado, el estudio propone fortalecer el fortalecimiento de las habilidades emocionales y sociales en estudiantes de grado transición pertenecientes a la institución educativa Gimnasio Montreal, mediante la aplicación de propuestas pedagógicas

orientadas a la educación emocional teniendo como base el juego. Para llevar a cabo la investigación, se seleccionó un enfoque cualitativo bajo la metodología de investigación-acción, que facilitó analizar las experiencias, comportamientos e interacciones de los estudiantes durante la implementación de las actividades pedagógicas. La información fue recopilada haciendo uso de estrategias de recolección como la observación directa, los diarios de campo, las experiencias pedagógicas implementadas y la entrevista semiestructurada a la docente, lo cual permitió la comprensión del proceso investigativo y las transformaciones evidenciadas presentadas en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Por último, cabe resaltar que el hallazgo principal que se logró evidenciar fue que la aplicación de experiencias lúdicas como herramienta educativa fortaleció significativamente el crecimiento de las capacidades relacionadas con las emociones y la convivencia de los niños, favoreciendo avances en la expresión, el reconocimiento y control emocional junto con la interacción y convivencia en el aula. Dichos resultados evidencian la importancia de la integración del juego como estrategia permanente dentro de los procesos educativos en la primera infancia. A partir de lo anteriormente descrito, se invita al lector a profundizar en el presente informe con el propósito de comprender el proceso desarrollado y los aportes obtenidos en el desarrollo de este proyecto.

Caracterización

Este proyecto se desarrollará en la institución educativa privada Gimnasio Montreal, la cual se ubica en Bogotá, específicamente en el barrio Suba Salitre, en la localidad de Suba, perteneciente al estrato socioeconómico 3. Esta institución educativa ofrece los niveles de formación preescolar, primaria, bachillerato y educación media. Respecto a su infraestructura, cuenta con tres pisos, un aula de tecnología y tiene áreas apropiadas para actividades académicas y recreativas, tales como un patio al aire libre y un antejardín en el cual se encuentra una pequeña zona verde, lo que contribuye al desarrollo integral del alumnado. De igual manera, en cuanto a la población educativa, se observa que la mayoría de las familias pertenecen en su mayoría a un nivel socioeconómico medio y muestran acompañamiento en el acompañamiento académico de los estudiantes.

La muestra elegida como unidad de análisis corresponde al grupo de transición vinculado a la institución educativa Gimnasio Montreal, conformado por aproximadamente 15 estudiantes que se encuentran en edades aproximadas entre los 5 – 7 años. A nivel académico, el grupo presenta un desempeño variado, ya que algunos estudiantes demuestran un adecuado desarrollo de sus habilidades en relación con su etapa y nivel educativo, mientras que a otros se les dificulta un poco más, por lo cual requieren mayor apoyo para cumplir de manera satisfactoria con los objetivos en sus procesos de aprendizaje.

En el grupo de transición hay diversas demandas de aprendizaje propias de su etapa de desarrollo, principalmente en el ámbito socioemocional y de convivencia. Es necesario que los estudiantes de transición fortalezcan habilidades relacionadas con la identificación de la exteriorización de las emociones y sentimientos propios y del otro. En este contexto es importante integrar experiencias educativas que incluyan actividades basadas en el juego, el arte

y promoviendo la intervención de los estudiantes; aun así, es pertinente mencionar que se pueden presentar algunos desafíos como la diversidad de ritmos de aprendizaje y la dificultad para la gestión e identificación de emociones, lo cual influye de manera directa en la consolidación de los aprendizajes.

En el grado transición se evidencian diferentes necesidades de aprendizaje relacionadas principalmente con el desarrollo socioemocional y las relaciones de convivencia en el aula. Es fundamental que los estudiantes fortalezcan habilidades como la identificación y manifestación de emociones propias y ajenas. En el contexto, se pueden presentar algunos desafíos como la diversidad de ritmo de aprendizajes y la dificultad para la gestión e identificación de emociones, lo cual afecta significativamente la consolidación de los aprendizajes. Dichas situaciones pueden causar conflictos en la convivencia escolar y el respeto por las normas y la atención en el aula, lo cual afecta el crecimiento integral del alumnado.

Dentro de los procesos formativos de los estudiantes de transición influyen factores contextuales relacionados con el entorno familiar, social y educativo. A nivel familiar se encuentran diferentes dinámicas de acompañamiento en la educación y en el proceso de desarrollo de los estudiantes. Se encuentran familias con diferentes dinámicas de acompañamiento, en algunos casos se observa el acompañamiento constante y continuo, mientras que, en otros por motivos laborales, familiares y personales, el acompañamiento a los niños es mucho más reducido. Estas situaciones pueden afectar el desarrollo de hábitos, la identificación emocional y la comunicación de sentimientos, además de la continuación de los procesos formativos desde casa. Por otra parte, factores como el acceso a la tecnología, los diferentes estilos de crianza y las interacciones interpersonales impactan de manera directa en la atención, la socialización y la disposición al estudio.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado transición muestran grandes avances durante su proceso formativo, especialmente en el fortalecimiento de competencias comunicativas, su participación en actividades grupales y recreativas y la relación con sus pares. Los estudiantes muestran interés por explorar su entorno, expresar ideas e integrarse en actividades grupales, lo cual contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos. Las observaciones realizadas permiten evidenciar que atraviesan una etapa importante en el progreso de habilidades sociales, socioafectivas y cognitivas, las cuales además contribuyen positivamente a la formación integral.

Dentro del aula de clase, las metodologías utilizadas corresponden principalmente a prácticas tradicionales, centradas en actividades guiadas, repetitivas y apoyadas en guías impresas, orientadas al fortalecimiento de competencias como el proceso de escritura y la identificación de números y letras. Estas metodologías permiten ciertos avances en el aprendizaje de conocimientos organizados y la comprensión de instrucciones; sin embargo, se reduce la participación de los estudiantes, la exploración junto con procesos de aprendizaje autónomos y participativos por parte del alumnado. También se observó una baja incorporación del juego, la creatividad y la interacción dentro de las estrategias educativas, lo cual limita la adquisición de capacidades comunicativas, sociales, emocionales y de pensamiento, fundamentales durante esta etapa educativa.

Teniendo en cuenta lo evidenciado, nace el interés de integrar la educación emocional como variable importante dentro del aprendizaje, mediante estrategias lúdicas y participativas. La incorporación del juego como herramienta educativa favorece la creatividad, la participación y el aprendizaje significativo (Cerdas Agüero, 2013). Desde esta perspectiva, se propone como hipótesis las propuestas pedagógicas enfocadas en el desarrollo de las emociones, promoviendo

la convivencia, la autoestima, la participación de los niños y las niñas, y con ello, fortalecerá el aprendizaje integral de los estudiantes.

Se identificó una brecha entre las metodologías tradicionales utilizadas dentro del aula frente a la necesidad de potenciar el desarrollo socioemocional en el grupo de transición. Aunque se prioriza el fortalecimiento de habilidades académicas básicas, no se evidencia una intención pedagógica definida en los procesos continuos enfocado en el desarrollo de la formación emocional como componente transversal dentro de los procesos de aprendizaje. Esta situación afecta la formación completa de los niños y las niñas, lo cual se refleja en la convivencia, la atención, la regulación emocional y la participación dentro del aula. Por lo tanto, es necesario investigar cómo la aplicación de estrategias de formación emocional a través del juego, puede contribuir positivamente a la formación integral de los estudiantes, respondiendo de una manera más adecuada a las necesidades características de su etapa evolutiva.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de grado transición en la institución educativa Gimnasio Montreal en la ciudad de Bogotá, mediante la implementación de estrategias de educación emocional a través del juego durante el primer semestre del año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de transición en la institución educativa Gimnasio Montreal en la ciudad de Bogotá, mediante la implementación de estrategias de educación emocional a través del juego durante el primer semestre del año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado transición a las estrategias de formación emocional a través del juego.

Implementar estrategias de educación emocional fundamentadas en actividades lúdicas orientadas al desarrollo de las competencias socioemocionales.

Reconocer los cambios en las habilidades socioemocionales de los niños y niñas tras la aplicación de las estrategias de formación emocional a través del juego.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En la primera infancia, el fortalecimiento de las competencias socioemocionales se relaciona con el uso e implementación del juego como estrategia pedagógica, ya que mediante este los estudiantes logran explorar su entorno, manifestar sus emociones y fortalecer habilidades sociales. Esparza Cruzat, Lueiza-Paredes y Canales Reyes (2023) señalan que las experiencias pedagógicas lúdicas favorecen el fortalecimiento socioemocional y el aprendizaje durante la primera infancia. Por lo mencionado anteriormente, el juego favorece los procesos de aprendizaje al integrar aspectos cognitivos, sociales y emocionales en las experiencias educativas. Diversas investigaciones han señalado que el uso del juego dentro del salón de clase contribuye de forma favorable al desarrollo integral del alumnado y a la creación de ambientes escolares participativos.

En este sentido, mediante el juego también se fortalece la autorregulación, la cual hace referencia a la capacidad que desarrollan los estudiantes para el control de sus emociones, comportamientos e impulsos en las diferentes interacciones sociales de la cotidianidad de la vida. Este desarrollo incluye que los estudiantes aprendan a seguir normas, esperar su turno y el manejo adecuado de sus emociones en los diferentes contextos en los que interactúan. Estas capacidades hacen parte del desarrollo de las habilidades socioemocionales, las cuales les facilitan a los estudiantes entender, además de gestionar sus emociones y relacionarse de manera favorable con otras personas y desenvolverse adecuadamente en el entorno escolar. El fortalecimiento de la autorregulación es indispensable durante las primeras etapas escolares, lo cual favorece ampliamente el fortalecimiento de habilidades sociales (Lázaro Rojas & Arámbula

Villalobo, 2025). Diversos estudios sobre educación inicial resaltan que el fortalecimiento de dichas competencias favorece el aprendizaje dentro del aula y la convivencia escolar.

De igual manera, estas habilidades se reflejan en la convivencia dentro del entorno escolar, comprendida como las relaciones que se construyen entre los que conforman la comunidad educativa, basadas en la cooperación, el respeto y la solución adecuada de conflictos. Dentro del contexto de la educación inicial, fortalecer la convivencia armónica es indispensable para el desarrollo social y emocional del alumnado (Del Rey Alamillo, Ortega Ruiz & Feria, 2009). Cuando se fortalecen habilidades como la empatía, el respeto por las normas y la comunicación entre pares, se crean ambientes escolares de aprendizaje más seguros y participativos. En este sentido, las estrategias pedagógicas, como las actividades lúdicas y los juegos intencionados, contribuyen significativamente en el fortalecimiento de la convivencia dentro del salón de clase.

En concordancia con lo anterior, el juego cooperativo constituye una estrategia pedagógica que favorece la cooperación y la interacción dentro del grupo. Mediante este tipo de actividades, los estudiantes fortalecen el trabajo en equipo, además de respetar turnos. Estas experiencias permiten fortalecer las competencias sociales relacionadas con la empatía, la comunicación y la solución de situaciones conflictivas. De acuerdo con Cerdas Agüero (2013), las dinámicas de los juegos cooperativos favorecen el involucramiento activo de los estudiantes y contribuyen al fortalecimiento de vínculos fundamentados en el respeto y la cooperación dentro del entorno educativo. De esta manera, estos conceptos se relacionan entre sí y permiten entender cómo el juego favorece el desarrollo socioemocional de los estudiantes, tema principal del presente proyecto.

Referentes Teóricos

Peña Guzmán et al. (2024) indican que las actividades lúdicas se presentan como un recurso pedagógico clave en los procesos educativos durante la educación inicial, dado que permiten que los estudiantes aprendan mediante la exploración, la interacción junto con la participación activa en las dinámicas educativas. Mediante experiencias recreativas, los estudiantes fortalecen competencias cognitivas, sociales y emocionales que apoyan su desarrollo integral. En este contexto, el juego actúa como un recurso educativo que favorece la creación de aprendizajes significativos además del fortalecimiento de diferentes competencias en los estudiantes. Varios estudios subrayan que las actividades lúdicas contribuyen a reforzar los procesos de aprendizaje además de promover la participación constante de los estudiantes en el contexto escolar. Estos aportes son importantes para el estudio actual, ya que permiten comprender las actividades lúdicas como un recurso pedagógico orientado al desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación preescolar.

Partiendo de lo anterior y teniendo en cuenta a Cano Valderrama y Quintero Arrubla (2022), en la educación temprana la incorporación del juego en las metodologías de enseñanza favorece el crecimiento del pensamiento, la creatividad y las relaciones sociales entre los pequeños. Las actividades recreativas brindan a los alumnos la oportunidad de aprender de forma activa, al mismo tiempo que cultivan habilidades como la colaboración, el cumplimiento de las reglas y la comunicación con sus colegas. En este contexto, el juego se transforma en una herramienta educativa que apoya el fortalecimiento de diversas competencias importantes para los procesos de aprendizaje y la convivencia en el contexto escolar. Así mismo, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta que favorece tanto el aprendizaje como también el

fortalecimiento de las competencias emocionales y sociales en los niños de educación inicial, aspectos importantes para la construcción del presente estudio.

Desde otra perspectiva, Ortega (1988) señala que la convivencia escolar en la educación inicial está relacionada con el fortalecimiento de vínculos fundamentados en la colaboración y la interacción positiva entre los alumnos. En este marco, el juego en conjunto se destaca como una estrategia educativa que favorece la activa participación de los niños y el crecimiento del respeto y las habilidades sociales. Con estas actividades, los alumnos aprenden a colaborar en equipo, a respetar los turnos y a solucionar conflictos pacíficamente, lo que ayuda a fortalecer las relaciones sociales en el aula y a crear entornos escolares más inclusivos. En este sentido, los aportes teóricos mencionados anteriormente respaldan la incorporación del juego como herramienta educativa orientada al fortalecimiento de la convivencia junto con las competencias socioemocionales dentro del ámbito educativo durante la educación inicial.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos que orientan este proyecto buscan fortalecer la calidad educativa junto con el fortalecimiento socioemocional de los estudiantes. En el caso de Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017), a través de los lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial, se resalta el valor del juego como una herramienta pedagógica orientada al desarrollo integral de los estudiantes y la regulación de las emociones en las primeras etapas escolares. De igual forma, la Política de Atención Integral a la Primera Infancia “De cero a siempre” (MEN, 2013) resalta la importancia del juego simbólico y de roles como una práctica esencial en la construcción de habilidades sociales y cognitivas. En el ámbito internacional, la UNESCO (2019) ha establecido que las estrategias basadas en el juego constituyen un derecho esencial dentro de la educación inicial, además de ser una estrategia

pedagógica que potencia la inclusión y la equidad en el aula de clases. Asimismo, organismos como UNICEF (2021) recomiendan implementar la pertinencia del uso del juego de roles como herramienta orientada a potenciar los procesos de autorregulación en los niños y las niñas.

Referentes Legales

El soporte legal del presente proyecto se fundamenta a partir de normativas nacionales e internacionales, las cuales protegen los derechos de la niñez en distintos escenarios educativos. En Colombia, la Constitución Política de 1991, en su Artículo 44, establece que la educación, la recreación y el desarrollo integral son derechos fundamentales de los niños y las niñas. La Ley 1098 de 2006 Código de Infancia y Adolescencia, señala que la formación debe promover el respeto, la convivencia y la formación de competencias orientadas al fortalecimiento de la autorregulación y el ejercicio de la ciudadanía. En el ámbito internacional, la Convención sobre Derechos del Niño (ONU, 1989), ratificada por Colombia, reconoce el juego como un derecho fundamental y lo vincula al fortalecimiento integral de la personalidad y la integración social. Es por eso que estas disposiciones legales constituyen un soporte esencial para justificar la implementación de juegos de roles como estrategia educativa orientada al desarrollo integral del alumnado.

Referentes Éticos

El componente ético dentro del proyecto es fundamental para asegurar la integridad del proceso y el respeto por las personas que participan. Según la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013), cualquier estudio que relacione a seres humanos debe proteger el bienestar, los derechos y la dignidad de quienes participan.

Para el caso de investigaciones que incluyen niños y niñas, es necesario contar con la autorización informada de los padres o acudientes, además de asegurar el manejo confidencial de

la información y un trato respetuoso hacia los menores. De igual manera, la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia establece las normas éticas que deben seguirse para investigaciones con personas, incluyendo aquellas realizadas en contextos educativos.

Teniendo en cuenta estas disposiciones, el uso de los juegos de roles como estrategia pedagógica debe enfocarse no solo en alcanzar objetivos académicos, sino en promover entornos seguros, inclusivos y respetuosos, donde se priorice el desarrollo integral y el bienestar de los niños y niñas.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este proyecto se llevará a cabo desde un enfoque cualitativo, ya que se pretende comprender el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de transición mediante la implementación de estrategias relacionadas con la educación emocional a través del juego. Este enfoque permite analizar las experiencias, comportamientos e interacciones que se generan dentro del aula durante las experiencias pedagógicas.

Respecto al tipo de estudio, se adopta la investigación-acción, mediante la aplicación de estrategias pedagógicas dentro del contexto educativo con la intención de fortalecer las capacidades socioemocionales en el grupo participante; asimismo, se reflexiona acerca de los resultados obtenidos en el desarrollo durante el proceso investigativo.

Unidad de Análisis

La población participante corresponde a los estudiantes vinculados al grado transición de la institución educativa Gimnasio Montreal, localizada en Bogotá. El grupo está integrado aproximadamente por 15 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 5 y 7 años, quienes participan en las actividades pedagógicas dirigidas al desarrollo de las capacidades socioemocionales a través de actividades de educación emocional mediante las actividades lúdicas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo 1 (exploración), se realizará observación directa en el aula durante actividades pedagógicas basadas en el juego, registrando las expresiones emocionales y las interacciones de los estudiantes mediante un diario de campo. Además, se aplicarán actividades de expresión gráfica (dibujos) acompañadas de conversaciones guiadas, con el fin de analizar

cómo los estudiantes representan, además de explicar sus emociones. El producto para analizar será el diario de campo, los dibujos y las narraciones de los estudiantes.

Para el objetivo 2 (movilización), se aplicará una propuesta pedagógica apoyada en actividades lúdicas enfocada en potenciar las capacidades emocionales y sociales. Durante su desarrollo, se empleará la observación junto con registros audiovisuales como videos y un diario reflexivo, en los que se documentarán las experiencias, los avances y las reacciones de los niños. Los productos para analizar serán los registros de las experiencias y las reflexiones del proceso.

Para el objetivo 3 (indagación de cambios), se retomarán las actividades de dibujos y conversaciones para comparar los resultados con la fase inicial. Asimismo, se aplicará una entrevista semiestructurada dirigida a la docente con el propósito de identificar su percepción acerca de los cambios en los niños y las niñas. El producto para analizar será la comparación de los registros iniciales y finales, junto con la información obtenida en la entrevista.

Categorías para el Análisis de Datos

En el proceso de análisis de la información, la categoría de expresión emocional permitirá identificar cómo los estudiantes manifiestan sus emociones mediante el lenguaje verbal, corporal y gráfico. La regulación emocional analizará la capacidad que tienen los niños para regular sus emociones, además de resolver situaciones de conflicto.

Asimismo, el juego como estrategia pedagógica permitirá comprender cómo las experiencias lúdicas favorecen la potenciación de las competencias socioemocionales y finalmente, la interacción social permitirá analizar las relaciones entre los estudiantes y su influencia en la convivencia escolar, así como el manejo emocional entre ellos mismos.

Estas categorías están alineadas con las variables del estudio y permiten organizar e interpretar la información de manera sistemática, facilitando la identificación de cambios y la construcción de conclusiones relevantes.

Resultados

En este apartado se exponen los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, teniendo en cuenta los datos recopilados durante las diferentes fases del proceso. Para su organización y clara presentación, se organiza en tres momentos principales: el acercamiento inicial con la variable, la fase de experimentación y los cambios observados después de la aplicación de las actividades pedagógicas.

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase de exploración, se logró observar que los niños y niñas pertenecientes a la institución educativa Gimnasio Montreal del nivel transición, se evidenció un acercamiento inicial favorable frente al reconocimiento de las emociones a través del juego. En esta fase, los estudiantes demostraron mucho interés y disposición para integrarse en la experiencia pedagógica, principalmente durante la narración del cuento, participando en las preguntas realizadas y el momento del dibujo, lo cual permitió evidenciar una participación activa por parte del grupo durante casi toda la actividad desarrollada.

Sin embargo, teniendo en cuenta el proceso de observación directa junto con los diarios de campo, permitieron identificar algunas diferencias en la forma en la que los estudiantes manifestaban sus emociones, dado que algunos demostraban más espontaneidad y seguridad, mientras que otros mostraban mayor timidez y dificultad para expresar sus experiencias frente al grupo. En dichas situaciones, fue indispensable el apoyo de la docente para facilitar su participación. A pesar de las dificultades, se logró identificar que los estudiantes consiguen reconocer y relacionar las emociones con hechos de la cotidianidad, situación que permite evidenciar un primer acercamiento a la variable del estudio, sin embargo, se encuentra en el proceso de fortalecimiento.

Experimentación

En la fase de experimentación se implementaron experiencias pedagógicas utilizando el juego como estrategia pedagógica, orientadas al fortalecimiento de las competencias socioemocionales en el grupo de transición. Las actividades implementadas permitieron favorecer la identificación y la manifestación de emociones, y también la integración activa de los estudiantes participantes durante las actividades. Por medio de la observación directa, registro de campo junto con la realización de una entrevista semiestructurada a la docente, se pudo evidenciar la manera en la cual los estudiantes respondieron ante las experiencias pedagógicas realizadas, identificando avances, dificultades y formas de interactuar durante la realización de las actividades propuestas.

Durante la experiencia educativa “Reconociendo las emociones”, se implementaron actividades como la narración del cuento “El monstruo de colores”, utilizando tarjetas de emociones, mímica y expresión gráfica. Durante el desarrollo, los estudiantes mostraron interés y participaron activamente, especialmente durante la lectura y el momento de las preguntas, lo cual permitió reconocer una identificación inicial de las emociones abordadas.

En las actividades de mímica y socialización, se pudieron identificar diferentes formas de participación, dado que algunos niños se expresaban con mayor fluidez y seguridad, mientras que otros fueron un poco más tímidos y requirieron apoyo extra de la docente. Sin embargo, todos los estudiantes lograron relacionar las emociones con situaciones de sus vidas. Durante la actividad de dibujar, se evidenció bastante motivación, permitiéndoles a los estudiantes representar las emociones de manera gráfica. La implementación de esta experiencia pedagógica favoreció el reconocimiento de las emociones y permitió identificar el acompañamiento adicional que requieren algunos estudiantes para expresarse con mayor seguridad.

En la experiencia pedagógica “Muévete con la emoción”, se implementaron actividades basadas en el juego y el movimiento, haciendo uso del semáforo de las emociones como estrategia para fortalecer la identificación y regulación emocional. Durante la experiencia, los estudiantes participaron con entusiasmo y disposición, especialmente durante la actividad con música, dado que los niños y niñas consiguieron seguir las indicaciones propuestas, desplazándose por el espacio y expresando corporalmente las emociones teniendo en cuenta el color indicado por la docente. Asimismo, en el espacio final de diálogo que se creó, se evidenció la capacidad de los estudiantes para relacionar lo trabajado en la experiencia con situaciones de sus vidas. En general, esta experiencia favoreció la expresión emocional, la participación y las relaciones entre compañeros.

En la tercera experiencia, se aplicó una entrevista semiestructurada a la docente, con el propósito de conocer su perspectiva frente al impacto del juego como estrategia pedagógica sobre el fortalecimiento socioemocional de los niños y las niñas. Teniendo en cuenta sus respuestas, es posible evidenciar que las actividades lúdicas constituyen una herramienta educativa indispensable, debido a que les facilita a los estudiantes la exploración, manifestación y control de sus emociones dentro de un ambiente seguro, favoreciendo algunas habilidades relacionadas con la empatía, las habilidades comunicativas y la solución de desacuerdos y la autorregulación. Asimismo, la docente destacó el impacto positivo de la implementación de estas experiencias pedagógicas de manera regular, ya que mediante las mismas se pueden presentar cambios positivos a largo plazo, reflejados en mejores relaciones interpersonales, convivencia más sana en el aula y una mayor disposición frente al aprendizaje.

En conclusión, los resultados obtenidos durante la fase de experimentación dejan en evidencia que la implementación del juego como estrategia pedagógica favorece de manera

significativa la potenciación de capacidades emocionales y sociales en los estudiantes, generando avances positivos relacionados con el reconocimiento, la manifestación emocional y la gestión de las emociones. En ese sentido, se resalta la necesidad de seguir fortaleciendo estas experiencias pedagógicas dentro del aula, ya que aporta para la formación integral además de la construcción de espacios de aprendizaje participativos y significativos.

Identificación de Variaciones

A partir del análisis comparativo entre el acercamiento inicial y los resultados obtenidos tras la fase de experimentación, se evidencian variaciones significativas en el fortalecimiento socioemocional de los estudiantes de grado transición. En el primer momento, aunque existía un reconocimiento básico de las emociones, se identificaban diferencias en la manera de expresar las emociones, principalmente relacionadas con la seguridad y la espontaneidad.

Posteriormente a la aplicación de las experiencias educativas fundamentadas en actividades lúdicas, se observaron cambios positivos en las conductas y actitudes de los estudiantes respecto a la expresión emocional. De manera general, los niños y las niñas demostraron más iniciativa al participar en las experiencias, así como una mayor seguridad al expresar sus emociones, tanto de manera verbal como corporal y gráfica.

Asimismo, se evidenció un fortalecimiento en la capacidad para relacionar las emociones con experiencias de su cotidianidad, aspecto que evidencia un mayor entendimiento de las mismas. En comparación con la fase inicial, los niños y las niñas que anteriormente se mostraban tímidos o con dificultad para expresarse, consiguieron participar con más seguridad, aunque en algunos casos requerían acompañamiento docente.

De igual manera, se identificaron mejoras en la interacción entre ellos mismos como compañeros, promoviendo actitudes relacionadas con la empatía, el respeto y la escucha activa,

lo que contribuye a una convivencia más armónica en el aula. Estos cambios también fueron respaldados por la percepción de la docente, quien destacó avances en la regulación emocional y en la manera en la que los estudiantes afrontan situaciones cotidianas.

En conclusión, las variaciones observadas permiten concluir que la aplicación de las actividades lúdicas como herramienta educativa generó resultados positivos en el fortalecimiento socioemocional de los estudiantes, evidenciando el reconocimiento y la comunicación emocional, además de la regulación de las emociones, así como sus competencias relacionadas con la interacción social.

Análisis y Discusión

En la presente sección se expone el análisis de los resultados alcanzados a lo largo del proyecto, relacionándolos directamente orientado a la potenciación de las habilidades emocionales y sociales en estudiantes de transición mediante el empleo de actividades lúdicas como recurso pedagógico. En este aspecto, el análisis se basa en comprender de qué manera la implementación de estas estrategias impactó en la dimensión socioemocional de los estudiantes, teniendo en cuenta el primer momento de acercamiento, la fase de experimentación y los cambios evidenciados posteriormente.

En el acercamiento inicial a la variable, se identificó que los niños y niñas presentaban un reconocimiento básico de las emociones, aunque las expresaban de diferentes formas, especialmente en lo relacionado con la seguridad y espontaneidad. Algunos estudiantes demostraron timidez o dificultad para comunicar sus emociones al momento de participar, mientras que otros sí mostraron una participación más activa. Esto confirma lo planteado al inicio del proyecto, donde se planteó que los estudiantes se encontraban en un proceso de desarrollo socioemocional, y que requerían el uso de experiencias educativas basadas en actividades lúdicas para fortalecer dichas habilidades.

En la fase de experimentación, las experiencias pedagógicas y la entrevista semiestructurada a la docente permitieron evidenciar avances en la participación, la convivencia entre los estudiantes, la manifestación emocional, además de evidenciar que las estrategias basadas en el juego favorecen el fortalecimiento progresivo de estas competencias. Por otro lado, las actividades lúdicas permitieron que el grupo seleccionado participara de manera dinámica en las experiencias desarrolladas, lo que les permitió expresar sus emociones de manera verbal, corporal y gráfica. Los resultados obtenidos se relacionan con lo expuesto por Peña Guzmán et

al. (2024), quienes resaltan el juego como una estrategia didáctica indispensable durante la primera infancia, gracias a su aporte significativo en el proceso educativo integral y fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los niños.

Teniendo en cuenta los cambios observados en las capacidades emocionales de los estudiantes, se identificaron avances en los niños y niñas para expresar, identificar y regular las emociones propias, así como en las interacciones que tuvieron con sus compañeros. También mostraron mayor seguridad al participar, más disposición durante las experiencias implementadas y mayor facilidad para relacionar las diferentes emociones con su vida cotidiana. Dichos cambios se respaldan en la observación realizada durante las experiencias pedagógicas y la percepción de la docente obtenida durante la entrevista semiestructurada, lo cual permite afirmar que el empleo del juego dentro de las experiencias pedagógicas aporta de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

También, durante el desarrollo de las experiencias pedagógicas se pudo observar que los estudiantes mostraban más interés, motivación y disposición al momento de participar en las actividades propuestas cuando las mismas involucraban el juego y la interacción con sus compañeros. Lo cual permitió generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos, favoreciendo tanto la exteriorización emocional, junto con la interacción y participación dentro del entorno escolar. Asimismo, se evidenció que el aprendizaje mediante las actividades lúdicas les permite a los estudiantes la construcción de experiencias significativas de una manera más fácil desde la exploración y la participación activa.

Los resultados identificados en este proyecto guardan relación con diversas investigaciones abordadas en el marco teórico, las cuales destacan el papel fundamental del juego como apoyo al crecimiento emocional y social en la primera infancia. Al igual que lo

planteado por diferentes autores, se evidenció que las estrategias lúdicas favorecen la manifestación emocional, la interacción social además del fortalecimiento de vínculos significativos entre los niños. Sin embargo, a diferencia de algunos estudios donde los avances se evidencian en periodos más prolongados, en este estudio se observaron cambios significativos en un tiempo relativamente corto, lo cual puede estar relacionado con la disposición de los estudiantes y la intencionalidad pedagógica de las experiencias implementadas, situación que reafirma el valor del juego como estrategia clave en el contexto educativo.

Asimismo, los resultados evidencian la relevancia de replantear algunas prácticas pedagógicas docentes tradicionales, presentes en la educación inicial, las cuales por lo general suelen enfocarse en el desarrollo de habilidades académicas. Por medio de la creación y aplicación de experiencias educativas fundamentales en actividades lúdicas, se pudo reconocer que el fortalecimiento emocional también cumple un rol indispensable en las dinámicas educativas y convivencia escolar. Esto evidencia la necesidad de la creación de ambientes educativos más participativos, flexibles y orientados a la formación integral de los estudiantes.

Es importante reconocer que la realización del proyecto presentó algunas limitaciones que pudieron influir en los resultados obtenidos. Entre ellos se encuentra el tiempo reducido para la implementación de las estrategias educativas desarrolladas, lo cual limita la capacidad para evidenciar cambios más profundos y sostenidos en el fortalecimiento emocional y social del grupo participante. Asimismo, factores como la disponibilidad de recursos y el contexto particular del aula pudieron incidir en el desarrollo de estas actividades. Por ello, en estudios posteriores sería pertinente extender el periodo de intervención para lograr obtener resultados más amplios y representativos.

Los hallazgos de esta investigación tienen importantes implicaciones dentro del contexto educativo, principalmente en la educación inicial. Se evidencia la necesidad de integrar de manera intencionada el juego como estrategia pedagógica dentro de las prácticas docentes, no solo como una actividad recreativa, sino como un medio para potenciar el desarrollo socioemocional de los niños. Asimismo, estos resultados pueden orientar la creación de experiencias pedagógicas las cuales fortalezcan la expresión emocional, la empatía y la convivencia. A nivel institucional, se resalta la importancia de promover propuestas pedagógicas que fortalezcan estas habilidades, favoreciendo de esta forma el desarrollo integral de los estudiantes.

En este aspecto, es indispensable que las instituciones educativas continúen con el fortalecimiento de propuestas pedagógicas, las cuales incluyan las actividades lúdicas junto con la expresión emocional, además de las relaciones sociales como elementos importantes en el aula. También es importante promover procesos de formación docente orientada a la identificación de las emociones, además de su importancia dentro de los procesos educativos, permitiéndoles así dar respuesta a las necesidades presentes en los estudiantes de la primera infancia.

Asimismo, el desarrollo de este proyecto permitió reconocer que las experiencias educativas fundamentadas en actividades lúdicas, aparte de favorecer el aprendizaje de contenidos, también favorece la construcción de ambientes participativos, seguros y emocionalmente significativos para los niños y niñas. Mediante las actividades implementadas, se fortalecieron los aspectos relacionados con la comunicación, la convivencia y la interacción social, aspectos indispensables durante la primera infancia. También se pudo evidenciar que cuando los estudiantes se sienten escuchados y motivados en el aula, tienen mayor seguridad y

disposición al momento de participar en las diferentes experiencias pedagógicas propuestas, favoreciendo así su desarrollo.

En conclusión, la interpretación de los hallazgos permite concluir que el uso de los recursos lúdicos como estrategia pedagógica contribuye al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de nivel transición, evidenciándose avances en la expresión, la identificación y el manejo de las emociones, así como en las relaciones interpersonales. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto a largo plazo de estas estrategias y su aplicación en diferentes contextos educativos. En este sentido, se sugiere profundizar en estudios que aborden la continuidad de estas prácticas en otras etapas educativas junto con la inclusión del entorno familiar dentro de este proceso socioemocional.

Conclusiones y Recomendaciones

Para concluir, los hallazgos encontrados durante el presente estudio permiten evidenciar que la utilización de experiencias lúdicas dentro del aula aporta significativamente al desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de transición. A partir de la implementación de las experiencias creadas se ha logrado dar respuesta al objetivo general, dado que se observaron avances en la expresión, el reconocimiento y la participación de los estudiantes. Dichos hallazgos confirman que el juego no solamente favorece el aprendizaje, sino que también actúa como medio importante orientado al crecimiento inicial durante la educación inicial.

En cuanto al aspecto ontológico, el proyecto permitió evidenciar cambios en las formas mediante las cuales los estudiantes comprenden, expresan y gestionan sus emociones en el entorno escolar. Durante el proceso, se identificaron avances en la seguridad al momento de participar, en las relaciones con sus compañeros y en la capacidad de relacionar emociones con experiencias de su cotidianidad. Estos cambios evidencian un proceso de desarrollo socioemocional en evolución, en el cual las experiencias pedagógicas basadas en el juego permitieron la movilización de competencias vinculadas con la empatía, el respeto y la regulación de las emociones.

La variable trabajada, centrada en el desarrollo junto con el fortalecimiento de las emociones en los estudiantes de transición, tuvo resultados favorables en la población, evidenciándose progresos relacionados con la identificación, la expresión, además del manejo emocional por parte de los estudiantes. A través de las estrategias pedagógicas implementadas, se observó una mayor disposición para comunicar sus sentimientos, así como una mejora en la convivencia en el aula. Entre los logros más relevantes se destaca el aumento en la participación

y la empatía entre ellos mismos. No obstante, algunos aspectos resultaron menos efectivos, como la dificultad de algunos niños para expresar emociones complejas o gestionar adecuadamente sus emociones durante conflictos, lo que evidencia la necesidad de tener procesos más continuos y acompañados.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura existente sobre educación emocional durante los primeros años escolares, reafirmando la importancia de integrar experiencias didácticas intencionadas en el aula desde edades tempranas. Asimismo, este trabajo contribuye al campo al evidenciar cómo actividades lúdicas y contextualizadas favorecen el desarrollo socioemocional en niños de transición. Como aporte novedoso, se resalta el uso de experiencias pedagógicas prácticas y accesibles que pueden ser replicadas en contextos similares, favoreciendo tanto el componente metodológico como la comprensión teórica de la formación emocional considerada como el eje esencial para la formación integral.

Considerando los resultados alcanzados, es importante recomendar seguir implementando propuestas pedagógicas apoyadas en actividades lúdicas de manera permanente dentro del aula, con la finalidad de fortalecer las habilidades socioemocionales de la población infantil desde edades tempranas. Igualmente, es importante la creación de actividades lúdicas que favorezcan la potenciación de la expresión emocional, además de la regulación y la relación social entre los estudiantes. Teniendo en cuenta las necesidades del grupo y el contexto del mismo. Del mismo modo, es importante sugerir el acompañamiento docente, especialmente en aquellos estudiantes que presentan mayor dificultad para expresarse, favoreciendo así la participación equitativa en el grupo.

Por último, se recomienda, para futuras investigaciones, realizar ajustes metodológicos como un seguimiento más prolongado y la aplicación de diferentes técnicas para recolectar

información, esto con la intención de alcanzar una comprensión más profunda del desarrollo emocional. Asimismo, sería pertinente incluir nuevas variables como el contexto familiar y el rol del docente, para fortalecer el análisis del fenómeno estudiado.

Referencias Bibliográficas

- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. AMM.
https://minciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/6.pdf
- Cano Valderrama, V., & Quintero Arrubla, S. R. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje en la primera infancia*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/>
- Cerdas Agüero, E. (2013). *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos*. Revista Educación, 37(2), 107–123. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Del Rey Alamillo, R., Ortega Ruiz, R., & Feria, I. (2009). *Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 23(3), 159–180.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3098226>
- Esparza Cruzat, C., Lueiza-Paredes, D., & Canales Reyes, R. (2023). *Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia*. Revista Electrónica de Investigación Educativa (REXE), 22(49).
<https://www.redalyc.org/journal/2431/243175539004/>
- Lázaro Rojas, A. C., & Arámbula Villalobo, M. (2025). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/75849>

- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Política de atención integral a la primera infancia: De Cero a Siempre*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177829_archivo_pdf_fundamentos_ceroasiempre.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial*. MEN. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ortega, R. (1988). *El juego infantil: Revisión de la teoría de Vygotski sobre la naturaleza psicológica del juego*. *Investigación en la Escuela*, (4), 19–24.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/9298>
- Organización de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. ONU.
<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>
- Peña Guzmán, V. R., Castro Andino, A. V., González Acosta, E. J., & Erlaza Cañizares, J. A. (2024). *El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial*. *Polo del Conocimiento*. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9108>
- UNESCO. (2019). *Right to play: A fundamental principle for early childhood education*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370047>
- UNICEF. (2021). *Early childhood development and playful learning: Global report*. UNICEF.
<https://www.unicef.org/reports/early-childhood-development-and-playful-learning>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lfriascosc_unadvirtual_edu_co/IgDDaI7Xv4WNRKBk40boMc30ATHJMtFG9xwFNkBpTwjmKFA?e=The1cv