

**Fortalecimiento de las competencias socioemocionales en educación inicial mediante la
implementación del juego de roles en estudiantes de grado transición**

Laura Stefania Sanabria Yandy

Loida Sindy Moreno Guerrero

Asesor

Liliana Milena Andrade Gallego

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 la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita, trabajando con los niños y niñas del grado transición durante el año 2026. El objetivo general fue fortalecer la mediación pedagógica tradicional mediante la implementación del juego de roles para potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición durante el primer semestre del 2026. Se utilizó un enfoque cualitativo con alcance de investigación-acción, en el que se puso en juego la implementación del juego de roles como estrategia pedagógica, reconociendo sus efectos en la transformación de la mediación pedagógica y el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, particularmente en la empatía, la comunicación asertiva, la regulación emocional y la resolución de conflictos. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación intencionada y estructurada del juego de roles favorece significativamente el desarrollo socioemocional de los estudiantes, mejora la interacción social y transforma las prácticas pedagógicas tradicionales en experiencias de aprendizaje más participativas, reflexivas y significativas.

Palabras clave: Juego, mediación, competencias, infancia, aprendizaje.

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Eduardo Suárez Orcasita Educational Institution, working with transition grade children. The main objective was to strengthen traditional pedagogical mediation through the implementation of role-playing in order to enhance socio-emotional competencies during the first semester of 2026. A qualitative approach and action research design were used, in which the variable role-playing as a pedagogical mediation strategy was implemented, recognizing its effects on the transformation of teaching practices and the development of socio-emotional skills such as empathy, communication, emotional regulation, and conflict resolution. The findings revealed that the intentional and structured use of role-playing significantly contributed to improving students' socio-emotional development and promoted more participatory and meaningful learning environments.

Keywords: Play, mediation, skills, emotions, childhood.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	17
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	22
Herramientas y Métodos.....	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis.....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de Datos	26
Resultados.....	29
Acercamiento de la Población a la Variable.....	29
Experimentación	30
Identificación de Variaciones	31

Análisis y Discusión	32
Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	41
--	----

Introducción

En primer lugar, es preciso señalar que, dentro de la educación inicial, el desarrollo integral de los niños y niñas representa un pilar esencial para la formación de sujetos que sean capaces de interactuar adecuadamente en su entorno social, emocional y académico. Por consiguiente, en este nivel educativo no únicamente se privilegia la adquisición de conocimientos básicos, sino que, asimismo, se busca fortalecer aquellas habilidades que permitan a los estudiantes comprender sus emociones, relacionarse con los demás y desenvolverse de manera asertiva en distintos contextos. En este sentido, las competencias socioemocionales han adquirido una gran relevancia en el ámbito educativo actual, toda vez que influyen directamente en la convivencia escolar, el aprendizaje significativo y el bienestar integral de los estudiantes.

De manera que, dentro de las estrategias pedagógicas que favorecen este tipo de desarrollo, el juego ocupa un lugar central, especialmente en la primera infancia, en la medida en que constituye una actividad natural que promueve la exploración, la creatividad y la interacción social. En particular, el juego de roles se presenta como una herramienta didáctica mediante la cual los niños pueden asumir diferentes personajes, recrear situaciones de la vida cotidiana y comprender diversas perspectivas; por ende, contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades tales como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Al respecto, se ha señalado que el juego de roles “favorece la formación de la función simbólica en preescolares” (Moreno & Soloviova, 2016, p. 55).

No obstante, a pesar de los beneficios ampliamente reconocidos del juego de roles en el desarrollo infantil, en la práctica pedagógica aún se evidencian limitaciones en cuanto a su implementación intencionada y estructurada. En efecto, en el contexto específico del grupo de transición objeto de estudio, se observa que la mediación pedagógica continúa centrada en

metodologías tradicionales que, si bien permiten ciertos avances en el aprendizaje, no logran potenciar de forma integral las competencias socioemocionales de los estudiantes. Aun cuando los niños y niñas muestran interés por las actividades lúdicas y participan activamente cuando estas se presentan, el uso del juego de roles suele darse de manera espontánea, sin una planificación clara ni un propósito pedagógico definido. En consecuencia, esta situación genera una brecha entre el potencial formativo del juego y su aplicación real en el aula. Dado que diversos estudios y aportes teóricos han destacado la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, evidenciando que las experiencias lúdicas estructuradas favorecen procesos de aprendizaje más significativos y duraderos, entonces se hace necesario profundizar en el análisis de esta problemática. De este modo, el propósito será diseñar e implementar estrategias pedagógicas que permitan aprovechar el juego de roles como un recurso didáctico efectivo para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

En este marco, la presente investigación tiene como objetivo general fortalecer la mediación pedagógica mediante la implementación del juego de roles como estrategia para potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición. Para tal fin, se adopta un enfoque cualitativo, el cual permite comprender en profundidad las experiencias, comportamientos e interacciones de los estudiantes dentro de su contexto natural. Asimismo, el estudio se enmarca en un diseño de investigación acción, orientado no solo a analizar la realidad educativa, sino también a transformarla a través de la intervención directa del docente investigador. En cuanto a la recolección de información, se emplearon diversas técnicas, tales como la observación directa, las entrevistas, las conversaciones guiadas, los registros audiovisuales y los diarios reflexivos; de manera que dichas herramientas permitieron obtener una visión amplia y detallada del proceso. Igualmente,

se establecieron categorías de análisis relacionadas con la mediación pedagógica, el juego de roles, las competencias socioemocionales y la interacción social, lo cual facilitó la interpretación de los datos y la identificación de cambios significativos en la práctica educativa.

Como principal hallazgo, se evidenció que la implementación intencionada, sistemática y estructurada del juego de roles contribuye de manera significativa al fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes. En este orden de ideas, se observaron avances notables en aspectos como la empatía, la comunicación asertiva, la regulación emocional y la resolución pacífica de conflictos, así como una mejora en la calidad de las interacciones sociales dentro del aula. A su vez, se identificó una transformación en la mediación pedagógica, la cual evolucionó de un enfoque tradicional hacia prácticas más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante. Por consiguiente, estos resultados destacan la importancia de integrar estrategias lúdicas en la educación inicial como medio para promover el desarrollo integral y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se invita al lector a revisar el contenido completo del informe, con el propósito de que pueda comprender en profundidad el proceso investigativo, las metodologías empleadas y los aportes generados a partir de esta experiencia.

Caracterización

La presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita, ubicada en el municipio de Valledupar, capital del departamento del Cesar, en la región Caribe colombiana. En este contexto sociocultural y económico, surge la necesidad de fortalecer procesos formativos integrales en la educación inicial, particularmente en el desarrollo socioemocional.

El grupo participante está conformado por niños y niñas de transición. Proviene en su mayoría de familias de estratos socioeconómicos bajos y medios, cuyas actividades principales se relacionan con la agricultura, la ganadería, el comercio informal y oficios temporales. Algunos estudiantes residen en sectores rurales o veredas cercanas, mientras que otros pertenecen al casco urbano, lo que genera diferencias en el acceso a recursos y oportunidades educativas.

Culturalmente, crecen en entornos donde predomina la tradición oral, la transmisión de valores familiares y las costumbres propias del Caribe colombiano. La Unidad de Análisis está constituida por los estudiantes del grado transición durante el año 2026, centrando la atención en el fortalecimiento de la mediación pedagógica tradicional mediante la implementación del juego.

El grupo presenta necesidades de aprendizaje orientadas principalmente al fortalecimiento del juego de roles para impulsar un cambio de la educación tradicional mediante los juegos específicamente de roles para lograr fortalecer las competencias socioemocionales para la convivencia escolar y el desarrollo integral. En su contexto actual, caracterizado por la diversidad de realidades familiares, diferencias culturales y situaciones de conflicto cotidiano, se hace necesario promover habilidades como la escucha activa, la expresión adecuada de sentimientos y la toma de perspectiva. Sin embargo, el entorno presenta desafíos como la

limitada práctica de espacios de diálogo en algunos hogares, modelos comunicativos poco asertivos y escasas oportunidades estructuradas para el trabajo colaborativo.

El grupo se encuentra influenciado por diversos factores contextuales que inciden en su proceso de aprendizaje. Algunos estudiantes provienen de hogares con limitaciones económicas y escaso acompañamiento familiar, lo que dificulta el refuerzo académico en casa. Además, lo tradicional mediante la implementación de juego de roles nos puede dar a evidenciar dinámicas familiares y ayudar con la comunicación y resolución de conflictos.

Planteamiento del Problema

El grupo de transición evidencia un proceso formativo dinámico, caracterizado por una actitud participativa y una disposición positiva hacia las actividades grupales. Los niños y niñas demuestran iniciativa para integrarse en experiencias colectivas, disfrutan asumir personajes en dinámicas lúdicas y se percibe un ambiente de cercanía y confianza que favorece la interacción respetuosa y el aprendizaje compartido. Estas condiciones reflejan un potencial significativo para fortalecer la mediación pedagógica tradicional mediante la implementación del juego de roles.

No obstante, la mediación pedagógica continúa siendo mayormente tradicional, centrada en metodologías convencionales si bien permiten avances en la participación, no consolidan de manera profunda y los niños y niñas en un comienzo muestran interés pero después de un tiempo ellos dejan de prestar atención y se dispersan, se busca que el juego de roles aparezca de forma ocasional y espontánea, pero así lograr que se implemente de manera constante, intencionada ni articulada dentro de la planificación pedagógica.

Esta situación genera una brecha entre el potencial socioemocional que poseen los estudiantes y las estrategias pedagógicas utilizadas para potenciarlo. Aunque se observan avances en la interacción y la expresión emocional, la ausencia de una estrategia estructurada limita la posibilidad de profundizar en la empatía, la comprensión de diferentes perspectivas y la construcción de acuerdos desde la vivencia directa.

Por ello, surge la necesidad de fortalecer la mediación pedagógica mediante la incorporación del juego de roles como estrategia intencionada, que permita transformar las prácticas tradicionales en experiencias más significativas. Se plantea que, al integrar de manera organizada y permanente esta estrategia, se favorecerá la participación activa, la reflexión

emocional y la calidad de las interacciones sociales, contribuyendo así a un desarrollo integral más sólido en el grupo de transición.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la mediación pedagógica tradicional mediante la implementación del juego de roles para potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la mediación pedagógica tradicional mediante la implementación del juego de roles para potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita a la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica.

Mobilizar el desarrollo de competencias socioemocionales a través de la experimentación con la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica.

Reconocer cambios o variaciones en el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita una vez se pone en marcha la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La mediación pedagógica se entiende como el conjunto de estrategias, acciones y recursos que el docente utiliza para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En el contexto de la educación inicial, la mediación pedagógica busca promover aprendizajes significativos mediante actividades dinámicas que favorezcan la participación y el desarrollo integral. En esta investigación, la mediación pedagógica se relaciona con la forma en que el docente implementa el juego de roles como estrategia para transformar las prácticas tradicionales y generar espacios de interacción que fortalezcan las competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición. (Palomino, Vega, Elías, & Espinoza, 2021)

El juego de roles es una estrategia pedagógica basada en la representación simbólica de situaciones reales o imaginarias, donde los niños asumen personajes y dramatizan escenarios sociales. A través de esta actividad, los niños pueden explorar diferentes formas de actuar, expresar emociones y comprender el punto de vista de otras personas. En la educación inicial, el juego de roles permite desarrollar la imaginación, la creatividad y las habilidades sociales, ya que los estudiantes interactúan, dialogan y resuelven situaciones dentro del juego. En el presente estudio, el juego de roles se utiliza como una herramienta pedagógica para fortalecer la mediación docente y promover experiencias que favorezcan el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación y la cooperación. (M. L. Salas, 2020).

El desarrollo integral en educación inicial se refiere al proceso armónico que abarca dimensiones cognitivas, comunicativas, corporales, éticas y socioafectivas. En la educación inicial, este concepto implica que el proceso educativo no solo se centre en el aprendizaje académico, sino también en el fortalecimiento de habilidades que permitan a los niños

relacionarse con su entorno y construir su identidad. En el contexto de esta investigación, el desarrollo integral se promueve mediante experiencias pedagógicas basadas en el juego de roles, las cuales permiten que los niños participen activamente, expresen emociones y desarrollen habilidades sociales que contribuyan a su formación personal y escolar. (Ecuador, 2010)

Las competencias socioemocionales hacen referencia al conjunto de habilidades que permiten reconocer, expresar y regular emociones, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables. Estas competencias incluyen aspectos como la empatía, la autorregulación emocional, la comunicación y la resolución de conflictos. En la educación inicial, el desarrollo de estas habilidades es fundamental para favorecer la convivencia y el bienestar dentro del aula. En esta investigación, el fortalecimiento de las competencias socioemocionales se busca a través de la implementación del juego de roles, ya que esta estrategia permite a los niños experimentar diferentes situaciones sociales y aprender a interactuar de manera respetuosa y colaborativa con sus compañeros. (Goleman, 1999)

Referentes Teóricos

En el contexto educativo del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita se evidencia la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales mediante estrategias pedagógicas que promuevan una participación activa de los estudiantes. Aunque los niños y niñas muestran interés por las actividades grupales, la mediación pedagógica continúa centrada en metodologías tradicionales que no siempre permiten aprovechar el potencial del juego como herramienta de aprendizaje. Frente a esta situación, diversas teorías del desarrollo infantil y del aprendizaje respaldan la importancia de implementar estrategias lúdicas como el juego de roles dentro de los procesos educativos en la primera infancia.

En primer lugar, desde la teoría sociocultural del aprendizaje, Lev Vygotsky sostiene que el desarrollo cognitivo y social de los niños se construye principalmente a través de la interacción con otras personas y mediante la mediación de adultos o compañeros con mayor experiencia. En este marco, el autor propone el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, el cual explica que los niños pueden lograr niveles más avanzados de aprendizaje cuando cuentan con orientación y acompañamiento durante las actividades. En este sentido, el juego de roles puede considerarse una estrategia pedagógica que permite al docente asumir un papel mediador, generando espacios de interacción que favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la comunicación. (Vigotsky, 1978)

Por otra parte, desde la teoría del desarrollo cognitivo, Jean Piaget explica que los niños entre los 2 y 7 años atraviesan la etapa preoperacional, periodo en el que se fortalece el pensamiento simbólico. En esta fase, el juego simbólico permite a los niños recrear situaciones de la vida cotidiana, asumir distintos roles y construir significados mediante la imaginación y la interacción con otras personas. Este planteamiento se relaciona con la presente investigación, ya que el juego de roles favorece la comprensión de normas sociales, la expresión de emociones y el desarrollo de habilidades de convivencia en el contexto escolar. (Piaget, Play, Dreams and Imitation in Childhood, 1962)

De igual manera, Albert Bandura (1986), a través de la teoría del aprendizaje social, explica que gran parte del aprendizaje humano ocurre mediante la observación y la imitación de modelos presentes en el entorno. Según el autor, los niños adquieren comportamientos y actitudes al observar las acciones de otras personas y las consecuencias de dichas conductas. En este sentido, la implementación del juego de roles permite que los estudiantes representen diferentes situaciones sociales y observen conductas positivas relacionadas con el respeto, la

cooperación y la resolución pacífica de conflictos, contribuyendo así al fortalecimiento de sus competencias socioemocionales. (Piaget, 1962)

Asimismo, Daniel Goleman plantea que la inteligencia emocional incluye habilidades como la empatía, el autocontrol y las competencias sociales, las cuales son esenciales para el desarrollo integral de las personas. Según el autor, estas capacidades pueden fortalecerse desde la infancia a través de experiencias educativas significativas que promuevan la interacción y el aprendizaje emocional. En el contexto educativo, el desarrollo de estas habilidades contribuye a mejorar la convivencia y el bienestar emocional de los estudiantes. En relación con esta investigación, el juego de roles se presenta como una estrategia pedagógica que permite a los niños expresar sus emociones, comprender los sentimientos de los demás y practicar formas adecuadas de interacción social. (Goleman, Emotional Intelligence, 1995)

Finalmente, desde la teoría del aprendizaje significativo, David Ausubel afirma que el aprendizaje se produce cuando la nueva información se vincula de manera clara y coherente con los conocimientos y experiencias previas del estudiante. Por esta razón, las actividades educativas deben relacionarse con el contexto y la realidad de los niños para favorecer una comprensión más profunda de los contenidos. En relación con esta investigación, el juego de roles permite representar situaciones cercanas a la vida cotidiana de los estudiantes, como las dinámicas familiares o escolares, lo cual contribuye a la construcción de aprendizajes significativos y al fortalecimiento de sus habilidades socioemocionales. (Ausubel, 1983)

En consecuencia, los aportes teóricos de Vygotsky, Piaget, Bandura, Goleman y Ausubel permiten comprender la importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. Estas teorías respaldan la implementación del juego de roles como una herramienta que

favorece la mediación pedagógica y contribuye al desarrollo socioemocional de los niños y niñas del grado transición.

Referentes Técnicos

En el marco de la educación inicial, se reconoce el juego como una de las actividades fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y las niñas. Este enfoque parte de la comprensión de que durante la primera infancia el aprendizaje se da principalmente a través de la acción, la exploración del entorno y la interacción con otros. En este sentido, el juego se constituye en una estrategia pedagógica clave que permite a los niños expresar sus ideas, emociones y experiencias, al tiempo que desarrollan habilidades cognitivas, sociales, comunicativas y emocionales de manera significativa.

Desde esta perspectiva, las prácticas pedagógicas deben orientarse hacia la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos, en los que se promuevan experiencias basadas en la curiosidad, la creatividad y la participación activa. Esto implica reconocer las particularidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño, favoreciendo procesos educativos flexibles y pertinentes. De esta manera, el juego deja de ser una actividad espontánea sin intención pedagógica y se transforma en una herramienta mediadora que facilita la construcción de conocimientos y el fortalecimiento de competencias para la vida.

El documento Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar reconoce el juego como una de las actividades fundamentales para el aprendizaje en la primera infancia. Este referente orienta a las instituciones educativas en la implementación de prácticas pedagógicas que promuevan experiencias basadas en la exploración, la interacción y el desarrollo integral de los niños. De esta manera, se busca favorecer procesos educativos que respondan a las características y necesidades propias de esta etapa del desarrollo. (Nacional, 2017)

Referentes Legales

La presente investigación se sustenta en un conjunto de disposiciones legales que orientan y regulan la educación en la primera infancia en Colombia, las cuales establecen principios, derechos y lineamientos fundamentales para garantizar el desarrollo integral de los niños y las niñas. En primer lugar, la Ley 115 de 1994, conocida como la Ley General de Educación, constituye uno de los principales marcos normativos del sistema educativo colombiano, puesto que reconoce la educación preescolar como un nivel fundamental cuyo propósito es favorecer el desarrollo integral de los niños en sus dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, ética, estética y socioafectiva. Del mismo modo, establece que las prácticas pedagógicas deben responder a las características propias de la infancia, promoviendo experiencias significativas que contribuyan a la formación de sujetos autónomos, críticos y participativos.

En concordancia con lo anterior, la Ley 1098 de 2006, también conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, refuerza el reconocimiento de los niños y las niñas como sujetos de derechos. En efecto, esta normativa garantiza el derecho a una educación de calidad, entendida no solo como el acceso al sistema educativo, sino como la posibilidad de recibir una formación que promueva su desarrollo integral en condiciones de dignidad, equidad y respeto. Asimismo, esta ley enfatiza la corresponsabilidad entre la familia, la sociedad y el Estado en la protección y garantía de los derechos de la infancia, lo cual implica generar entornos educativos seguros, inclusivos y protectores.

De igual manera, dichas disposiciones legales promueven la implementación de prácticas pedagógicas que favorezcan el bienestar físico, emocional y social de los niños, en tanto que reconocen la importancia de ambientes educativos que potencien el desarrollo de habilidades

socioemocionales, la convivencia pacífica y la construcción de relaciones basadas en el respeto. En consecuencia, en este contexto el uso de estrategias pedagógicas como el juego, la interacción y la exploración adquiere un respaldo jurídico, toda vez que se encuentra alineado con los principios de una educación pertinente y centrada en el niño.

Adicionalmente, el marco legal colombiano orienta a las instituciones educativas a diseñar propuestas pedagógicas contextualizadas, inclusivas y de calidad, que respondan a las necesidades e intereses de la población infantil. Por ende, esto implica no solo cumplir con los lineamientos establecidos, sino también innovar en las prácticas educativas para garantizar procesos formativos que contribuyan al desarrollo integral desde los primeros años de vida. En este sentido, las normas mencionadas respaldan la pertinencia y viabilidad jurídica de la presente investigación, ya que promueven acciones pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo infantil. Por lo tanto, se consolida un sustento legal que legitima la implementación de estrategias educativas que favorezcan el aprendizaje significativo, el desarrollo de competencias socioemocionales y el bienestar integral de los niños y las niñas en el contexto educativo.

Referentes Éticos

La presente investigación se fundamenta en principios éticos orientados a proteger la dignidad, el bienestar y la integridad de los niños y las niñas participantes, reconociéndolos como sujetos activos de derechos dentro de los procesos educativos y sociales. Desde esta perspectiva, se considera indispensable promover espacios de participación basados en el respeto, la empatía y la sensibilidad frente a las necesidades propias de la primera infancia. Por esta razón, las actividades desarrolladas durante el estudio estarán dirigidas a crear ambientes seguros,

tranquilos y emocionalmente favorables, donde los participantes puedan expresarse libremente y desenvolverse de manera espontánea.

De igual manera, la investigación reconoce que los niños y las niñas son capaces de interactuar, opinar y construir experiencias significativas de acuerdo con su etapa de desarrollo. En consecuencia, se fomentará una relación basada en el reconocimiento de sus emociones, intereses y formas de comunicación, respetando sus ritmos individuales de aprendizaje y participación. Este enfoque permite fortalecer prácticas investigativas más humanas y cercanas a las realidades de la infancia, favoreciendo experiencias pedagógicas centradas en el cuidado y el respeto mutuo.

Asimismo, uno de los aspectos esenciales del proceso investigativo corresponde al respeto por los niños y las niñas como sujetos de derechos. Esto implica valorar su capacidad de participación y garantizar que sus opiniones y decisiones sean tomadas en cuenta durante el desarrollo de las actividades. Desde esta mirada, las estrategias implementadas deberán responder a las características cognitivas, emocionales y sociales propias de la primera infancia, promoviendo experiencias éticas, significativas y acordes con sus procesos evolutivos. (Ortiz, 2024)

Por otra parte, se garantizará el consentimiento informado de los padres, madres o acudientes, quienes recibirán información clara y comprensible acerca de los objetivos, metodología, alcances y beneficios de la investigación. De esta manera, la participación de los niños y las niñas será autorizada de forma libre, consciente y voluntaria. Además, se respetará la decisión de cada participante infantil, teniendo en cuenta su derecho a participar, no hacerlo o retirarse en cualquier momento sin recibir presiones o consecuencias negativas.

En cuanto al manejo de la información, se aplicarán criterios de confidencialidad y protección de datos, evitando divulgar información que permita identificar a los participantes o a sus familias. Los datos obtenidos serán utilizados únicamente con fines académicos e investigativos, garantizando siempre la privacidad y seguridad de quienes hacen parte del estudio.

De manera complementaria, las actividades lúdicas y los juegos de roles serán desarrollados en ambientes de confianza y acompañamiento, evitando situaciones que puedan generar incomodidad o afectaciones emocionales. Estas estrategias buscarán promover experiencias positivas y enriquecedoras, favoreciendo el aprendizaje, la expresión emocional y la interacción social de los niños y las niñas dentro de contextos seguros y respetuosos. (Peña, 2020)

Se mantendrá una actitud ética permanente durante todas las etapas de la investigación, actuando con responsabilidad, sensibilidad y compromiso frente a las necesidades de la población infantil. De esta manera, el estudio no solo busca aportar conocimientos al ámbito académico, sino también fortalecer prácticas educativas más humanas, inclusivas y respetuosas con el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que se orienta a comprender de manera profunda los procesos relacionados con el desarrollo de las competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición, a partir de la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica. Este enfoque permite analizar experiencias, interacciones, comportamientos y expresiones emocionales dentro de su contexto natural, priorizando la interpretación de significados sobre la medición numérica de resultados.

El estudio se enmarca en un tipo de investigación acción, debido a que no solo busca describir una realidad educativa, sino intervenirla de manera intencionada. En este sentido, el docente-investigador participa activamente en la implementación de la estrategia pedagógica, reflexiona sobre su práctica, introduce ajustes y evalúa los cambios generados, favoreciendo la transformación de las prácticas pedagógicas y el desarrollo integral de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está constituida por los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita durante el año 2026.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se situará como técnicas la observación directa en el aula, las conversaciones guiadas y las actividades gráficas como dibujos. En cuanto al procedimiento, se observará a los estudiantes durante las actividades iniciales de juego de roles, registrando aspectos como sus comportamientos, actitudes, niveles de participación e interacción. Posteriormente, se llevarán a cabo conversaciones guiadas y actividades de expresión gráfica que permitirán recoger sus percepciones, emociones y experiencias frente a las actividades propuestas. Como producto, se

obtendrán registros descriptivos, notas de campo y producciones gráficas elaboradas por los estudiantes.

Se emplearán técnicas como la implementación de actividades pedagógicas basadas en el juego de roles, el uso de grabaciones en video y la elaboración de diarios reflexivos por parte del docente. En este sentido, se llevarán a cabo actividades estructuradas de juego de roles dentro del aula, las cuales serán registradas mediante videos con el fin de evidenciar aspectos como la participación de los estudiantes, la interacción social y la expresión emocional. De manera paralela, el docente elaborará diarios reflexivos en los que consignará observaciones sobre el desarrollo de las actividades, los avances identificados y los ajustes realizados durante el proceso. Como resultado, se obtendrán registros audiovisuales y diarios reflexivos que servirán como insumos para el análisis del desarrollo de las competencias socioemocionales.

Se utilizarán como técnicas las entrevistas de percepción adaptadas a los niños y las valoraciones descriptivas de competencias socioemocionales. En cuanto al procedimiento, se aplicarán entrevistas sencillas posteriores a la implementación de la estrategia pedagógica, con el propósito de conocer las percepciones, experiencias y sentimientos de los estudiantes frente a las actividades realizadas. De manera complementaria, se llevarán a cabo valoraciones centradas en aspectos como la empatía, la comunicación, la expresión emocional y la resolución de conflictos, permitiendo identificar cambios en el desarrollo socioemocional. Como producto, se obtendrán evidencias narrativas, registros de entrevistas y valoraciones descriptivas que darán cuenta de las transformaciones observadas en los estudiantes.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de los datos recolectados en el presente estudio, se establecen una serie de categorías que responden a los objetivos planteados y al enfoque cualitativo de la investigación.

Estas categorías permiten organizar, interpretar y comprender la información de manera sistemática, facilitando la identificación de patrones, relaciones y transformaciones en el contexto educativo.

En primer lugar, se define la categoría de mediación pedagógica, la cual se relaciona con el aspecto ontológico de la práctica docente, entendida como una construcción dinámica que se transforma a partir de la interacción con los estudiantes y las estrategias implementadas. Esta categoría permite analizar las acciones, estrategias y formas de intervención del docente, evidenciando cambios hacia una enseñanza más participativa, reflexiva e intencionada.

En segundo lugar, se establece la categoría de juego de roles, considerada como la estrategia pedagógica central del estudio. Esta se vincula con las variables relacionadas con el aprendizaje activo y significativo, permitiendo analizar aspectos como la participación, la creatividad, la representación simbólica y la recreación de situaciones sociales, elementos fundamentales en la construcción del conocimiento en los niños y niñas.

En tercer lugar, se plantea la categoría de competencias socioemocionales, entendida como el conjunto de habilidades que posibilitan el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones, así como la interacción adecuada con los demás. Esta categoría se desglosa en subcategorías como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos, lo cual permite un análisis más profundo del desarrollo integral de los estudiantes desde una perspectiva formativa.

Se incluye la categoría de interacción social, la cual se enfoca en las relaciones que se construyen entre los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Esta categoría se relaciona con variables como el trabajo colaborativo, el respeto por las normas y la construcción

de acuerdos, permitiendo evidenciar la manera en que el aprendizaje se construye de forma colectiva.

En conjunto, estas categorías están articuladas con los objetivos del estudio y con los fundamentos teóricos que orientan la investigación, lo que posibilita extraer conclusiones significativas y pertinentes. Asimismo, permiten comprender la incidencia del juego de roles en la transformación de la mediación pedagógica, el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y la mejora de la interacción social, aportando así al análisis integral del proceso educativo.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial de la investigación, se evidenció que los niños del grado transición tenían un acercamiento espontáneo, pero no estructurado hacia el juego de roles. A través de la observación directa en el aula, se identificó que los estudiantes mostraban interés por actividades lúdicas en las que podían asumir personajes, especialmente en juegos libres como “el hospital” o “el supermercado”. Las cuales se manejan en momentos breves de explicaciones las cuales buscan más que el niño y niña tengan una experiencia libre.

En cuanto a las percepciones iniciales, durante las conversaciones guiadas, algunos estudiantes manifestaron gusto por “jugar a ser otros” se tenían y tenían mucha curiosidad, aunque presentaban dificultades para mantener un rol ellos seguir una secuencia narrativa o resolver situaciones dentro del juego con curiosidad y para ellos era un juego no se miraban estresados. Asimismo, se observaron comportamientos como la interrupción frecuente, conflictos por la asignación de roles y baja regulación emocional frente a desacuerdos.

Desde el componente socioemocional, los registros de observación evidenciaron que los estudiantes presentaban limitaciones en habilidades como la empatía, la escucha activa y la resolución de conflictos. Por ejemplo, ante situaciones de desacuerdo, algunos niños reaccionaban aislamiento o imposición de su punto de vista lo cual observamos que no les pasa a todos solo a pocos niños y niñas.

Estos hallazgos iniciales permiten concluir que, aunque existe una disposición natural hacia el juego de roles, este no estaba siendo aprovechado como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias socioemocionales, evidenciando la necesidad de una mediación docente más intencionada.

Experimentación

Se implementaron actividades pedagógicas estructuradas basadas en el juego de roles, orientadas a promover la interacción, la expresión emocional y la resolución de situaciones sociales. Estas actividades incluyeron escenarios como “el hospital” y “el supermercado” en los cuales los estudiantes asumieron diferentes roles con acompañamiento del docente.

A partir de los registros en video y los diarios, se evidenció un aumento progresivo en la participación activa de los estudiantes. Los niños comenzaron a mantener sus roles por mayor tiempo, a seguir secuencias dentro del juego y a interactuar de manera más organizada con sus compañeros.

En términos socioemocionales, se observaron avances significativos en la expresión de emociones y en la interacción social. Por ejemplo, algunos estudiantes empezaron a utilizar el diálogo para resolver conflictos dentro del juego, expresando frases como “yo quiero ser después” o “vamos a turnarnos”. Asimismo, se evidenció un mayor reconocimiento de emociones propias y ajenas, especialmente en situaciones simuladas queriendo ellos no solo cambiar de roles en los dos contextos que se sugirieron sino buscaban mas como la veterinaria los bomberos.

Los diarios del docente señalaron que la mediación pedagógica fue clave para orientar el juego, ya que, a través de preguntas, sugerencias y acompañamiento, se logró profundizar en las experiencias de los estudiantes. En este sentido, el juego de roles dejó de ser una actividad espontánea para convertirse en una estrategia intencionada de aprendizaje la cual nota frutos agradables. En los grupos focales adaptados, los estudiantes expresaron sentirse “felices”, “emocionados” y “contentos” durante las actividades, lo que evidencia una alta motivación hacia la estrategia implementada.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación del juego de roles como estrategia pedagógica, se identificaron cambios significativos en las competencias socioemocionales de los estudiantes, evidenciados mediante entrevistas finales, observaciones comparativas y valoraciones descriptivas.

En comparación con la fase inicial, se observó una mejora en la capacidad de los estudiantes para interactuar con sus compañeros, respetar turnos y asumir diferentes perspectivas dentro del juego. Asimismo, se evidenció un avance en la regulación emocional, ya que los niños lograron manejar de mejor manera situaciones de conflicto, disminuyendo reacciones impulsivas como el llanto o la frustración.

En cuanto a la empatía, los estudiantes comenzaron a reconocer y responder a las emociones de sus compañeros. Por ejemplo, en actividades de juego de roles, algunos niños mostraron actitudes de ayuda y comprensión frente a situaciones simuladas de tristeza o dificultad.

De igual manera, la mediación pedagógica presentó transformaciones, pasando de un enfoque tradicional a uno más participativo e intencionado, donde el docente asumió un rol activo como guía del proceso de aprendizaje.

En términos comparativos, mientras que al inicio se evidenciaban dificultades en la comunicación y la resolución de conflictos, al finalizar la intervención se observaron interacciones más respetuosas, colaborativas y organizadas. Estos resultados permiten afirmar que la implementación del juego de roles contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian avances significativos en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales a partir de la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica. En coherencia con los objetivos planteados, se logró identificar el acercamiento inicial de los estudiantes a la variable, analizar su comportamiento durante la experimentación y reconocer cambios posteriores a la intervención. El análisis se orienta a comprender cómo el juego de roles incidió en la transformación de la mediación pedagógica y en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

En cuanto al acercamiento inicial, se evidenció que los estudiantes tenían una relación espontánea con el juego de roles, pero sin una estructura pedagógica clara. Este hallazgo coincide con la expectativa inicial de que el juego estaba presente en el aula, aunque de manera desorganizada y poco intencionada. Sin embargo, resultó significativo observar que, pese al interés de los niños por estas dinámicas, existían dificultades en la regulación emocional, la resolución de conflictos y la permanencia en los roles asignados. Esto confirma la necesidad de una mediación pedagógica más orientada, tal como se planteó en el problema de investigación.

Respecto a la fase de experimentación, los resultados muestran que la implementación estructurada del juego de roles tuvo un impacto positivo en la participación, la interacción social y la expresión emocional de los estudiantes. Estos hallazgos se relacionan directamente con los planteamientos de Vygotsky, quien resalta la importancia de la interacción social y la mediación en el aprendizaje, evidenciándose en el acompañamiento docente durante las actividades.

Asimismo, se confirma la teoría de Piaget sobre el juego simbólico en la etapa preoperacional, ya que los estudiantes lograron representar situaciones de la vida cotidiana y construir significados a partir de ellas. De igual manera, los resultados se alinean con Bandura, al evidenciar procesos de

aprendizaje por observación e imitación, y con Goleman, al fortalecerse habilidades como la empatía y la regulación emocional.

En relación con los cambios observados en el aspecto ontológico, se identificó una transformación significativa tanto en la mediación pedagógica como en las competencias socioemocionales de los estudiantes. Por ejemplo, en las entrevistas finales, algunos niños manifestaron expresiones como “ya no peleo, hablo” o “le ayudo a mi amigo cuando está triste”, lo cual evidencia avances en la comunicación asertiva y la empatía. Asimismo, las observaciones mostraron una mayor capacidad para respetar turnos, trabajar en equipo y resolver conflictos mediante el diálogo, lo que refleja un cambio en la forma de interactuar y relacionarse dentro del aula.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se encuentra coherencia con investigaciones que destacan el juego como una herramienta fundamental en la educación inicial para el desarrollo integral. Los planteamientos de autores como Vygotsky, Piaget y Goleman coinciden con los hallazgos obtenidos, especialmente en lo relacionado con el papel del juego en el desarrollo socioemocional. No obstante, a diferencia de algunos estudios donde el juego se mantiene como una actividad libre, en esta investigación se resalta la importancia de su implementación intencionada, lo cual permitió evidenciar transformaciones más profundas en la mediación pedagógica.

En cuanto a las limitaciones del estudio, se identifican aspectos como el tiempo reducido de intervención, lo cual limita la observación de cambios a largo plazo, y el tamaño de la muestra, al centrarse en un solo grupo de transición. Asimismo, factores contextuales como las diferencias familiares y el acompañamiento en casa pudieron influir en los resultados. Estas limitaciones sugieren la necesidad de ampliar el tiempo de implementación y considerar

diferentes contextos educativos en futuras investigaciones para obtener resultados más generalizables.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos de esta investigación aportan elementos significativos para el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en educación inicial. La implementación del juego de roles como estrategia intencionada puede contribuir a transformar la mediación docente, promoviendo ambientes de aprendizaje más participativos, dinámicos y centrados en el desarrollo integral. Además, estos resultados pueden orientar la formulación de propuestas pedagógicas institucionales que integren el juego como eje fundamental del aprendizaje socioemocional.

Finalmente, se concluye que el juego de roles es una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer las competencias socioemocionales y transformar la mediación pedagógica en el aula. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación como: ¿cómo se mantienen estos avances a largo plazo?, ¿qué impacto tendría esta estrategia en otros niveles educativos?, y ¿cómo influye el contexto familiar en el desarrollo socioemocional mediante el juego? En este sentido, se sugiere que futuras investigaciones profundicen en estos aspectos, ampliando el alcance y la duración de la intervención para consolidar los hallazgos obtenidos.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos de la presente investigación evidencian que la implementación del juego de roles como estrategia de mediación pedagógica permitió fortalecer de manera significativa las competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado transición. En coherencia con los objetivos planteados, se logró identificar el acercamiento inicial de los estudiantes a la estrategia, caracterizado por la curiosidad, la exploración y el reconocimiento de nuevas formas de interacción. Posteriormente, durante la fase de implementación, se observó una movilización progresiva de habilidades como la empatía, la comunicación asertiva y la regulación emocional. Tras su aplicación sistemática, se reconocieron cambios positivos en las dinámicas del aula, lo que permitió dar respuesta a la pregunta de investigación, demostrando que el juego de roles, cuando es intencionado pedagógicamente, contribuye al desarrollo integral y mejora la calidad de las relaciones interpersonales.

De igual manera, la investigación permitió evidenciar una transformación significativa tanto en la mediación pedagógica como en las dinámicas de interacción de los estudiantes. Se observaron avances importantes en la forma en que los niños comprenden, expresan y gestionan sus emociones, así como en su capacidad para escuchar, respetar turnos y resolver situaciones de conflicto de manera pacífica. En este proceso, el rol del docente evolucionó hacia una mediación más activa, reflexiva e intencionada, orientada no solo a la transmisión de contenidos, sino a la creación de experiencias significativas que promuevan el aprendizaje integral. Este cambio en la práctica pedagógica refleja un proceso de transformación que favorece ambientes más participativos, inclusivos y centrados en las necesidades de los estudiantes.

En cuanto al impacto de la variable, se puede afirmar que fue altamente positivo en la población de estudio, ya que favoreció la participación activa, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales fundamentales. Los estudiantes mostraron mayor motivación, interés y disposición hacia las actividades propuestas, lo que incidió directamente en la mejora del clima de aula. Asimismo, se evidenció una mayor capacidad para establecer relaciones respetuosas y cooperativas. No obstante, también se identificaron aspectos susceptibles de fortalecimiento, como la necesidad de ampliar el tiempo de implementación de la estrategia y garantizar su continuidad dentro de la práctica pedagógica. Estos elementos son clave para consolidar los aprendizajes alcanzados y potenciar sus efectos a largo plazo.

Por otra parte, los resultados obtenidos aportan de manera significativa al campo de la educación inicial, al reafirmar la importancia del juego como una estrategia pedagógica central para el desarrollo integral de los niños y las niñas. Como aporte relevante, se destaca la implementación intencionada del juego de roles dentro de un enfoque de investigación acción, lo cual permitió no solo comprender la realidad educativa, sino también transformarla a partir de la intervención directa. Este enfoque metodológico se convierte en una guía útil para futuras investigaciones, al ofrecer una ruta clara para el diseño, implementación y evaluación de estrategias pedagógicas en contextos similares, fortaleciendo la articulación entre la teoría y la práctica.

En relación con las recomendaciones, se sugiere a los docentes de educación inicial incorporar el juego de roles como una estrategia permanente dentro de su planificación pedagógica, asegurando que su aplicación sea organizada, intencionada y orientada al fortalecimiento de las competencias socioemocionales. Asimismo, se hace necesario promover espacios de formación docente que permitan el fortalecimiento de metodologías lúdicas y

participativas, favoreciendo prácticas innovadoras que respondan a las necesidades actuales de la educación. De igual manera, se recomienda generar ambientes de aprendizaje que estimulen el diálogo, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos, contribuyendo a la construcción de una convivencia armónica en el aula.

Finalmente, para futuras investigaciones, se propone ampliar el tiempo de intervención con el fin de observar efectos más sostenidos en el desarrollo de los estudiantes. También se sugiere incluir variables complementarias como la participación de la familia, el contexto sociocultural y el uso de otras estrategias pedagógicas que enriquezcan el proceso formativo. Del mismo modo, sería pertinente desarrollar estudios comparativos en diferentes niveles educativos o instituciones, así como fortalecer los instrumentos de recolección de información, lo que permitirá obtener una comprensión más amplia, profunda y contextualizada del fenómeno estudiado. De esta manera, se contribuye al avance del conocimiento en el campo educativo y al mejoramiento de las prácticas pedagógicas en la primera infancia.

Referencias Bibliográficas

- Barbabosa, R. (2021). La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. Boletín, Universidad Nacional Autónoma de México.
https://www.researchgate.net/publication/353391164_La_Teoria_del_Aprendizaje_Social_de_Albert_Bandura
- Congreso de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación. Diario Oficial No. 41.234. <https://www.mineducacion.gov.co>
- Congreso de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006: Código de infancia y adolescencia. Diario Oficial No. 46.409. <https://www.icbf.gov.co>
- Ecuador, M. D. (2008). Ministerio de educación. Recuperado el, 27.
<https://www.educacion.gob.ec>
- Forero-Ruiz, L. A., & Ospina-Quevedo, L. J. (2023). Experiencias significativas en el aula, una mirada de la teoría de aprendizaje significativo de David Ausubel, en la práctica pedagógica cotidiana. <https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/items/0451acd5-df08-4141-86f4-7038bfea82a2>
- Gallego, L. E. S. (2025). La educación ambiental en Colombia desde la Ley General de Educación: Un análisis comparativo de los marcos normativos y curriculares. Luna Azul, 60. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/lunaazul>
- Goleman, D. (1998). La inteligencia emocional en la práctica. Barcelona: Kairós
https://orion2020.org/archivo/articulos/00_InteligenciaEmocionalenlaPractica.pdf
- Goleman, D. (2010). La práctica de la inteligencia emocional.
https://orion2020.org/archivo/articulos/00_InteligenciaEmocionalenlaPractica.pdf

- González Sierra, C. A., Tuta Abril, E., & Triana Niño, M. E. (2023). Juego de roles escénicos para fortalecer la expresión corporal en niños de transición.
<https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n11/2665-0282-ek-6-11-4.pdf>
- Magallanes Palomino, Y. V., Donayre Vega, J. A., Gallegos Elías, W. H., & Maldonado Espinoza, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales, 51, 25-35. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>
- Mantilla Jácome, R., Bayona Rangel, C., & Frías Rubio, C. M. (2022). Metodología de imposición de la sanción penal a adolescentes en el código de infancia y adolescencia de la ley 1098 de 2006. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8991930>
- Molina, M. P. G. (2024). Jean Piaget: Desarrollo Cognitivo: Teoría, Etapas y Aplicaciones en Psicología y Educación.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/latuerka/article/view/8583/7688>
- Moreno, C. X. G., & Soloviova, Y. V. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. Revista de Psicología:(Universidad de Antioquía), 8(2), 49-70. <https://www.redalyc.org/pdf/5763/576363524008.pdf>[2]
- Orengo, J. (2016). Albert Bandura: Teoría de aprendizaje social. Academia.edu.
https://www.academia.edu/9994136/Albert_Bandura_Teoria_de_Aprendizaje_Social
- Ortiz, C. M. (2024). La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: ¿ un anacronismo en la era digital?. La Tuerka, 1(2), 47-49. file:///C:/Users/HP/Downloads/La_Tuerka_V2._N1-47-49.pdf

Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific-2020-143-163>

Salas, M. L., Romero, K., & Reinoza, M. (2020). Aportes de Jean Piaget al desarrollo cognitivo y el aprendizaje. *Aportes a la Educación y al Aprendizaje*, 76.

[https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82)

[13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/6](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82)

[2a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82)

[aprendizaje.pdf#page=82](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82)

Vigotsky, L. S. (2021). Pensamiento y lenguaje <https://circulosemiotico.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/12/vygotsky-levs-pensamientoylenguaje.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/12LILQ8d0g6hEOzD1xTGXFvHaOto1ueG>