

# **El juego de roles como estrategia para fomentar la autoestima en la infancia**

Role-playing as a strategy to promote self-esteem in childhood

**María Palacio Martínez, Michel Andrea Muñoz**  
**Universidad del Atlántico, Colombia**

## **RESUMEN**

A lo largo del tiempo, la presencia del juego durante la infancia ha sido uno de los elementos de vital importancia para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, emocionales, entre otros. Sin embargo, se ha olvidado el alcance del juego y su función como estrategia para implementar en diversas áreas, incluyendo la educación. Es por razón que en este artículo se centra en el análisis de investigaciones realizadas por diversos autores en relación con la temática presentada, en el que tendrá como propósito analizar el nivel de reconocimiento que tiene como método de aprendizaje y comprender la percepción que tienen los docentes acerca de su implementación y su noción. Además, se explorará cómo el juego puede contribuir al fortalecimiento de la autoestima.

*Palabras claves:* Infancia, juego, roles, autoestima, fomentar, socioeducativo, aprendizaje, lúdica, estrategia, educador.

## **ABSTRACT**

Over time, the presence of play during childhood has been one of the elements of vital importance for the development of social, cognitive, and emotional skills, among others. However, the scope of the game and its function as a strategy to implement in various areas, including education, has been forgotten. That is why this article focuses on the analysis of research carried out by various authors in relation to the topic presented, in which it will aim to analyze the level of recognition it has as a learning method and to understand the perception that teachers have about its implementation and its notion. In addition, it will explore how play can contribute to the strengthening of self-esteem.

*Keywords:* Childhood, play, roles, self-esteem, fostering, socio-educational, learning, playful, strategy, educator.

## INTRODUCCIÓN

El presente artículo, permite identificar y evaluar el impacto del juego de roles en el desarrollo de la autoestima en el público infantil, mediante la utilización de recursos de investigaciones previas, con el fin de facilitar su comprensión e implementación en el entorno educativo. En donde se revisará y analizará la información sobre el juego como herramienta de aprendizaje y examinar los conceptos o bases que se tiene sobre la autoestima de los niños, en donde se evalúe cómo se perciben a sí mismos. Además, de incentivar a los educadores a que implemente como modelo de desarrollo esta metodología dentro de su proceso de enseñanza. También, apreciar si como profesionales poseen autoestima.

Sin importar la edad, ubicación geográfica, etnia u otras características del ser humano, se ha observado que la autoestima forma parte de su vida y las decisiones que esta toma. En los últimos años, la autoestima ha sido un tema muy popular debido a los diversos descensos que han ocurrido en el público infantil, es por ello que se han ejecutado medidas para la prevención y aceptación del propio individuo. Sin embargo, muchas de las estrategias implementadas se han limitado únicamente a omitir términos despectivos, dejando por fuera herramientas tan útiles como la lúdica, el juego, el trabajo en equipo, entre otros, debido a que muchos desconocen el impacto que estas pueden generar. Es por esa instancia autores como (Trautwein, Lüdtke, Köller, & Baumert, 2006; Zins, Weissberg, Wang y Walberg, 2014, p.4) indica que desde muy temprana edad los estudiantes perciben una lucha entre autoestimas, logrando afectar a gran escala su vida personal y social, además, esta ha demostrado ser un factor determinante para el rendimiento académico de los estudiantes, siendo numerosos los estudios que destacan el papel de la autoestima en niños y adolescentes en el entorno escolar.

El texto anterior no solo nos señala un aspecto universal y relevante en la vida de las personas, sino que destaca la preocupación que se genera actualmente en la infancia, como es la presión social

y la exposición a lo que están sometidos, por lo que se destaca que se han implementado medidas para abordar esta creciente, mediante programas educativos, campañas de concientización y terapias que fomente la aceptación y se cultive una imagen positiva, este se basa en la idea planteada por Meza Tejada, (2018) "que cuando una persona presenta una buena autoestima es porque posee una imagen positiva de sí misma" (p.4).

Este fenómeno se ha visto incrementado en los últimos años, debido a las tendencias o estándares establecidos en la sociedad, ya que, a menudo lleva a la pérdida de autenticidad. Por lo que, no hay que dejar de lado, la relación bidireccional que puede desencadenar como lo es la depresión una afección mental, el cual puede generar circunstancia como el bajo rendimiento a nivel general, dado a que, el agotamiento genera un aislamiento e incapacidad de participar activamente en las diversas tareas cotidianas. Por ende, se sugiere que la autoestima, no sólo es relevante en la salud emocional, sino también para alcanzar un crecimiento personal en la vida.

Es por eso que es necesario abordar métodos pedagógicos y actividades en donde se centre la autoestima y la inclusión, para así poder mejorar el desempeño de los niños y generar un impacto positivo sobre la autoeficacia tanto en el rendimiento académico como en el estado emocional. De manera que, para poder lograrlo es necesario hacer uso del juego de roles el cual consiste la representación de diferentes papeles dentro de ciertas situaciones donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas, esta tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía, además de que como dice la autora (Esther, 2012) el niño recibe "incontables estímulos indispensables para su desarrollo físico, sensorial, mental, afectivo y social; el juego sirve para disfrutar y aprender" (p.42), todas estas siendo una base fundamental para un desarrollo óptimo.

De cierto modo, el juego no solo es una actividad divertida, sino una herramienta de apoyo dentro del ámbito educativo, el cual (UNICEF, 2018) menciona

que “existe una relación muy íntima entre el juego y los procesos de aprendizajes; en el juego se pueden potenciar varias áreas del desarrollo, las cuales comprenderán las áreas motoras, cognitivas, sociales, emocionales” (P.3) como se había mencionado anteriormente. No solo eso, sino, además, el juego posee una estructura intrincada que tiene la capacidad de estimular el deseo de los niños a resolver y motivar a los demás a unirse y participar. Es por eso que autores como (Hierro & Seller, 2020); (Gallardo-López, & Gallardo, 2018); (Loza, et al., 2017); (Mateu, 2012) dicen que “el juego fomenta habilidades y destrezas que garantizan el desarrollo integral del ser humano, permite la adquisición de valores como responsabilidad, respeto y trabajo en equipo, fomenta la libertad de expresión y ayuda a la comprensión de nuevos conocimientos” (p.5). Además, (UNICEF, 2018), hace mención de que “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.4). Por esta razón, es importante incentivar actividades lúdicas para que tengan la oportunidad de explorar y expresar su percepción.

Es necesario que para abordar la autoestima tengamos en cuenta su definición y el alcance que este puede tener en la vida de los infantes, como desarrollo fundamental para su crecimiento, es decir, este permite recrear la percepción sobre ellos mismo y su realidad, por lo que permite que ellos valoren sus capacidades y adopten una actitud de desarrollo personal, ya que, los niños al momento de experimentar confianza en sí mismo, los motiva a esforzarse y generar un valor sobre su identidad como persona.

La autoestima se considera determinante en referencia a los ajustes psicológicos en el ámbito socioeducativo. Esta aporta un impacto significativo en la salud mental de los niños frente a la vida educativa. Es decir, la autoestima forma parte del desarrollo socioeducativo y hay que considerar que el ambiente escolar es un contexto estimulante y facilitador para los niños, contribuyendo al desarrollo de las actitudes y cualidades que se integran durante de crecimiento (Schoeps, 2019); (Taberner, 2017); (p.3).

Básicamente, (León Gualda et al., 2020) dice que “la autoestima influye directamente en el comportamiento del individuo, en relación con la experiencia de vida y la influencia del entorno familiar y escolar” (p.5).

Siguiendo con la línea de trabajo, es fundamental mencionar que a medida que ha pasado el tiempo se observa cómo los niños han bajado su autoestima, provocando que se alejen de sus compañeros y familiares, al no amarse a sí mismos no son capaces de dar amor, de tal modo, que es ahí es cuando los educadores debemos trabajar en metodologías y estrategias que nos ayuden a incluir y animar a niños que presenten dicha situación, sin importar cualquier condición que presente. Por otro lado, debemos trabajar en que los salones de clase cumplan con los requerimientos necesarios para que dichas actividades se puedan dar y este pueda generar una educación de calidad, de tal forma que sus infraestructuras sean óptimas para su desarrollo de acuerdo con su nivel, generando así la igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse emocionalmente de forma saludable, como los es, amarse a sí mismo.

Para concluir, es necesario tener presente que un educador debe ser consciente de su estado anímico y situación emocional, dado a que, es un modelo o guía durante la formación del estudiante, en donde puede verse afectada la enseñanza debido al comportamiento o las actitudes empleadas durante el desarrollo de la clase, es por eso que un docente debe estar en constante aprendizaje mejorando sus habilidades y generando un crecimiento.

## **METODOLOGÍA**

En este artículo se presenta una revisión exhaustiva desde el enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, de las 20 investigaciones consultadas y relacionadas con los temas de estudio. En donde se establecieron criterios de inclusión para seleccionar las fuentes de información basados, en las variables que incluye: los objetivos, los resultados obtenidos y alcanzados, la población, el año de publicación, los métodos, los instrumentos de medición empleados y el país de

origen de los artículos. Además, las bases de datos que se tuvieron en cuenta son: google académico, scielo, redalyc y los repositorios de las universidades: psicogente, unad, upao, obert udl, uladech, ut, unjpsc, pucp, ucv, upeu, uta, revista magister y javeriana. En donde se puede resaltar que son 12 proyectos de grados (tesis), 1 de revisión teórica y 1 para reflexionar, 2 son investigaciones con fines formativos, 4 artículos científicos.

En relación con la metodología de las investigaciones revisadas, se menciona que los artículos utilizaron una variedad de métodos, que incluye: el cualitativo que se enfoca en las experiencias, percepciones, significados y contexto, el descriptivo simple con corte transversales que consiste en obtener las características de un momento específico, el experimental que es la relación causales entre las variables, el cuasi-experimental de tipo descriptivo que hace énfasis en la observación y la representación de manera detallada, la transversalidad del conocimiento que promueve una comprensión holística, y el cuantitativo que es la utilización de datos numéricos, el empírico analítico que se basa en la observación, experiencia directa y conclusiones significativas, el preexperimental que es la manipulación de variable y el no experimental que se encarga de recopilar sin generar alguna intervención y el correlacional que determina estadísticamente si hay una relación entre las variables.

De cierto modo, la población de estudio, se centró en los niños de educación básica primaria de las instituciones educativas, así como los docentes, en donde varía según el enfoque de cada una de las universidades y la ubicación geográfica a nivel local, nacional e internacional.

En cuanto a la metodología utilizada en el artículo de revisión bibliográfica en sí, se basa y se adapta al estudio de la recopilación de datos, análisis de contenido y documental. Estos métodos se utilizaron para describir y comprender el fenómeno, así como examinar los registros, las teorías y aportes con relación al tema, en donde se identifica el propósito o el sentido. Además, de proporcionar una

comprensión más profunda, acerca de las opiniones y perspectivas de cada una de las integrantes que contribuyeron a la construcción de este estudio.

En resumen, proporciona una visión amplia y completa de las investigaciones, destacando la importancia de comprender y mejorar la educación en los diferentes contextos, es decir, genera una amplitud en el enfoque, en la diversidad de tipos de estudio y en la variedad de las poblaciones estudiadas según la edad comprendida desde los 3 años hasta los 11.

## MARCO TEÓRICO

Inicialmente es importante destacar, el trabajo de López (2016), realizó en la Universidad Técnica del Norte un trabajo de grado titulado "Juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir" Dr. Enrique Garcés" de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016", cuyo objetivo fue determinar los juegos de roles y su desarrollo en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal y personal en los niños y niñas de tres años del Centro infantil del Buen vivir "Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2015- 2016.

La investigación representa un proyecto cualitativo factible, ya que busca dar solución mediante el desarrollo de una propuesta válida y sustentada del juego de roles, además esta se apoyó en la investigación bibliográfica o documental, la investigación de campo, la investigación descriptiva y la investigación propositiva. La población estuvo conformada por 54 niños del Centro Infantil "Dr. Enrique Garcés". De igual forma los instrumentos que ayudaron para la recolección de la información, organización y análisis de resultados fueron la encuesta como técnica de recolección, el cuestionario que incluye preguntas estructuradas técnicamente, la observación como técnica que consiste en observar el hecho o fenómeno, tomando información en una ficha de observación, en ella se registró las destrezas espaciales de los niños de Educación Inicial. Posteriormente, se

realizó un análisis y se consignaron los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas los cuales fueron registrados en tablas y diagramas estadísticos. Se obtuvo como resultado que muchos niños no practican juego de roles durante la primaria provocando un bajo desarrollo de la inteligencia interpersonal y personal, además de que no demuestran autonomía ni creatividad en las actividades que realizan dentro y fuera del aula.

En donde enfatiza que los docentes debemos estar en constante actualización, aprovechando estas herramientas para ponerlas en marcha y provocando así que los niños tengan un excelente desarrollo personal, social y académico. Se debe tener en cuenta que muchos estudios arrojan que algunos juegos ayudan en el desarrollo y la preparación de futuros ciudadanos, seres que se aman a sí mismos y a los demás, esto se debe usar para animar a los estudiantes y que sean capaces de encontrar un lugar seguro al lado de sus maestros.

Del mismo modo Miranda (2015), realizó en la Universidad Privada Antenor Orrego una tesis titulada "Aplicación de talleres de juegos de roles, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria De La Institución Educativa Julio Gutiérrez Solari, del centro poblado el milagro, huanchaco - 2012", cuyo objetivo era determinar si la aplicación de Talleres de Juegos de Roles mejora el desarrollo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, identificar el nivel de capacidad de relación, capacidad de motivación, capacidad de organización y comunicación de los estudiantes a través de un pre - test.

La metodología que se utilizó en dicha investigación fue el Pre-experimental. Este tipo de diseño se caracteriza por que el experimento (propuesta pedagógica) se aplica a un solo grupo. La población estuvo conformada por todos los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. "Julio Gutiérrez Solari", del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco-2012, entre ellos 16 niños y 19 niñas. Durante esta investigación se utilizó

como instrumento métodos teóricos (inducción y deducción), analítico y sintético, métodos empíricos, observación sistemática, fichas bibliográficas y lista de cotejo.

En resumen, el juego de roles es una gran estrategia con amplios beneficios que podemos obtener, pero a esta se le debe dedicar tiempo y esfuerzo, si queremos obtener buenos resultados se debe investigar a profundidad sobre el tema ya que no se puede aplicar algo que desconocemos.

Otra investigación importante, es la de Peñaherrera, Chacón y Ortiz (2014) realizaron en la Universidad de Jaén un artículo titulado "La autoestima profesional docente y su implicación en el aula", cuyo propósito fue promover una reflexión sobre la importancia de la autoestima y su implicancia en el aula.

La metodología que se utilizó fue investigar sobre las diversas definiciones de autoestima y los alcances que tiene su definición. Después, se introdujo de manera breve la noción de autoestima profesional docente para luego centrarnos, sobre todo, en las implicaciones didácticas que tiene la autoestima en el aula. La población que participó fueron docentes, en esta el 25% de los profesores ha contemplado la posibilidad de abandonar la docencia por estar "hartos de ella", el 50% declaró estar "agotados de la docencia", y un 25% se sentía frustrado y estresado por la labor docente. Durante este artículo se utilizó como instrumento fichas bibliográficas, métodos teóricos y encuestas.

Para concluir, cabe señalar que la clave para desarrollar la autoestima en los niños está en cómo se sienten los docentes con respecto a sí mismos, además que, si queremos que los alumnos posean una autoestima positiva, los profesores deben poseerla y mostrarla. Es ahí, cuando las relaciones interpersonales docentes-alumnos son importantes para lograr cambios en la autoestima de sus integrantes, recordemos que mientras más joven es el estudiante, existe más posibilidad de que el docente intervenga sobre el alumno. Motivo por el cual el profesor tiene en sus manos elevar o disminuir la autoestima de los educandos.

Continuando con la investigación, está la de los autores Ros, Filella y Ribes (2017) que realizaron en la Universidad de Lleida una investigación titulada “Análisis de la relación entre competencias emocionales, autoestima, clima de aula, rendimiento académico y nivel de bienestar en educación primaria”, cuya finalidad fue examinar la relación entre las variables de autoestima, clima de aula, nivel de bienestar (evaluado con la escala de ansiedad-estado), el rendimiento académico y las competencias emocionales (conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencias para la vida y el bienestar) en una muestra de escolares de educación primaria.

La metodología que se utilizó fue un protocolo de cuatro instrumentos autoinformados (QDE, STAIC, A-EP y CES), además de recoger las notas de las materias instrumentales. La población que participó fue de 574 alumnos, de ellos 301 eran niños (52.4%) y 273 eran niñas (47.6%). Todos los alumnos cursaban 5° (n=278; 48.4%) y 6° (n=296; 51.6%) de primaria. Por otro lado, se usó como instrumento el cuestionario de desarrollo emocional (QDE López y Pérez, 2010) que consta de 38 ítems y 5 dimensiones (conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencias sociales y competencias para la vida y el bienestar), evaluación de la autoestima en educación primaria (A-EP; Ramos et al., 2006), cuestionario clima social aula (CES; Pérez, Ramos y López, 2010; Moos y Trickett, 1974) y Stait-Trait Anxiety Inventory for Children (STAIC; Seisdedos, 1990).

Finalmente, se comprende una mejor administración de las emociones, así como una autoestima más sana pronostica claramente un mejor estado emocional de los niños y esto se observa reflejado en el clima social de aula y en el rendimiento académico.

Cabe resaltar la investigación de Moreno, Ángel, Castañeda, Castelblanco, López y Medina (2011) realizaron en la Universidad de San Buenaventura una investigación titulada “Autoestima en un grupo de niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de Bogotá”, cuyo objetivo fue determinar el

nivel de autoestima en un grupo de niños de 8 a 11 años del grado 4° de primaria de un colegio público de la ciudad de Bogotá.

La metodología que se utilizó fue un estudio transversal con diseño descriptivo simple, dado que, en un sólo momento se indaga sobre el nivel de autoestima para obtener una imagen amplia de ésta. La población estuvo conformada por 20 niños de un colegio público de la ciudad de Bogotá, con edades comprendidas entre los 8 y los 11 años del grado 4°. Se utilizó una estrategia de muestreo no probabilístico de sujetos tipo. Además, el instrumento manejado fue la escala de autoconcepto de Piers-Harris para niños, la cual permite evaluar el autoconcepto y la autoestima en niños, para determinar si se presenta una visión estable acerca de la percepción que tienen estos sobre sí mismos, visión que se desarrolla y estabiliza durante la infancia. Para esta investigación se utilizó la versión adaptada por Vivas (1998), manteniendo casi inalterables el formato básico y contenido de la escala.

Por último, se observa cómo esta problemática también afecta a los niños de nuestro país, este tema debe ser tratado y estudiado a profundidad, buscando soluciones eficaces y haciendo uso de la creatividad para tratar dicho tema en el aula.

Por otro lado, tenemos el trabajo de Olivares (2020) realizó en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia un trabajo de grado titulado “Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia”, cuyo objetivo fue diseñar e implementar una propuesta pedagógica y didáctica basada en el juego de roles, para el aprendizaje de la construcción de una convivencia participativa, cultural, política, educativa y democrática en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia. Se utilizó como metodología las investigaciones

en textos, escritos y publicaciones que permitieran orientar el alcance de los objetivos a partir del juego de roles, además las temáticas planteadas por parte de la coordinación académica y del área de orientación escolar de la institución, y las estrategias proyectadas en las acciones a realizar. Como resultado se estableció que el diseño denominado principal permitió generar un estudio enfocado de carácter cualitativo. A su vez, la Investigación Acción hace parte de este proyecto ya que las metodologías cualitativas hacen posible la medición y el estudio de las conductas observadas dentro de un grupo durante su rutina. La población estuvo conformada por el grado cuarto de primaria, este está compuesto por un total de 24 alumnos divididos en 16 niñas y 8 niños procedentes de familias de estratos 3 y 4. Los instrumentos manipulados son los cuestionarios, las entrevistas estructuradas, la observación directa, la guía de observación y la entrevista.

Evidencia la responsabilidad que tienen los adultos en cada uno de los ámbitos sociales, nuestras acciones son fuente de modelo en el proceso de proyección profesional de los niños, quienes a futuro ejercerán diferentes roles. Debemos hacer que los niños se reconozcan como seres humanos con mismas oportunidades, que creen en sus capacidades y habilidades, permitiéndoles de esta manera confiar en sus decisiones.

Por otra parte, el artículo de González (2009) realizó en la Universidad Javeriana una indagación titulada “La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares”, cuyo propósito fue presentar el impacto de una intervención que emplea la actividad de juego temático de roles sociales en la formación del pensamiento en niños preescolares.

Con relación a la metodología utilizada, fue una investigación de diseño mixto que incorpora elementos de diseño cuasi-experimental pre-post y tipo descriptivo, orientado por principios de metodología microgenética. La población estuvo conformada por 48 niños preescolares de 5 a 6 años, divididos en dos grupos, uno de control y otro experimental. En la investigación, se utilizaron

como instrumentos el protocolo (Evaluación de preparación del niño para la escuela), el rendimiento escolar (posibilidad de seguimiento en relación con el desempeño escolar por medio de la observación pedagógica). Y la medición de la línea base de cada niño.

Para culminar, se evidencia que existen muchos docentes que no trabajan con diversas estrategias, haciendo que el estudiante se vea perjudicado. Existen varias instituciones que no se sienten listas para realizar un cambio en las metodologías y estrategias, pero, no se le debe tener miedo al cambio ya que esta puede ser una fuente de oportunidad para mejorar.

Está el trabajo de Campo (2014) realizado en la Universidad Simón Bolívar una investigación titulada “El desarrollo del autoconcepto en niños y su relación con la interacción social en la infancia”, cuyo propósito fue describir la idea que tiene sobre sí mismo los niños de 3 a 7 años, estableciendo la relación que existe entre esta y las características de la interacción social sostenida por los niños con adultos y compañeros.

Se amplió un estudio de tipo empírico analítico, el cual pretendió establecer precisiones, simulando expresar la realidad como si fuera natural. Por otro lado, el diseño descriptivo busca especificar las propiedades, características o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Se miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. La población estuvo conformada por 312 niños que asisten a instituciones de educación básica primaria de carácter oficial con estrato socioeconómico 2 y 3, de clase media, en la ciudad de Barranquilla. Los instrumentos utilizados fueron se utilizó el Inventario de Desarrollo Battelle, que evalúa las habilidades fundamentales del desarrollo, en niños con edades hasta los 8 años.

Es importante estimular y fortalecer el desarrollo personal y social en la infancia, tanto en la familia como en la escuela. Además, debemos recordar que el proceso educativo no es exclusivamente en

la escuela, también esta se debe trabajar en familia, brindando apoyo al estudiante.

Evidente la responsabilidad que tienen los adultos en cada uno de los ámbitos sociales, nuestras acciones son fuente de modelo en el proceso de proyección profesional de los niños, quienes a futuro ejercerán diferentes roles. Debemos hacer que los niños se reconozcan como seres humanos con mismas oportunidades, que creen en sus capacidades y habilidades, permitiéndoles de esta manera confiar en sus decisiones.

Partiendo del trabajo de Avellaneda (2019) que realizó con la Universidad del Tolima el cual es titulado “El juego de roles como alternativa pedagógica para la regulación de la emociones con niños de 3 años en el jardín infantil dulce María” se percibe que en este documento, se describe la investigación educativa del Jardín ubicado en el barrio Tibabuye, en la localidad 11 de suba, en la ciudad de Bogotá, en donde se llevó como propósito abordar la necesidad de fomentar la autorregulación y de reconocer que el juego, juega un papel crucial en la etapa inicial, en donde se establece las bases de la personalidad y el autoestima. En este sentido se destaca el juego de roles como una estrategia educativa que enfatiza la importancia del involucramiento de los agentes e incentiva buenas prácticas en el aula.

Los motivos por el cual por el cual llevó a dicho estudio es debido al conjunto de actitudes y comportamientos que se generan a la edad de los 3 años, en donde establece acciones pedagógicas en relación con los síntomas, causas y limitaciones que afectan en el desarrollo del infante, al igual, esto incluye acciones como reconocer, identificar, diferenciar, interpretar y manejar, aparte se enfoca en ofrecer herramientas y recursos para apoyar y adobar como una estrategia en el ámbito educativo y familiar, mediante talleres, charlas y actividades.

Su metodología e instrumento empleado está diseñado en base a la transversalidad del conocimiento, lo que significa que abarca diferentes áreas de estudio y están en sintonía con los intereses, es decir, mediante el programa que maneja el

instituto de educación a distancia (IDEAD) en su proceso de formación, se establece una línea y sublínea de investigación relacionada a un rango de edad y un contexto en el campo de la educación en Colombia, al igual, interviene en el lugar donde se lleva a cabo las prácticas, aprovechando el enfoque de actividades integradoras (PPA). Además, utilizan preguntas predeterminadas, entrevistas, cuestionarios, fichas de observaciones y diario de campo como base en el estudio.

En relación con lo anterior, se concluye que el proyecto se llevó a cabo a través de unas acciones destinadas a abordar esa problemática y a resaltar la importancia de trabajar de manera conjunta.

En comparación con el estudio de Venturin (2021) que realizó con la Universidad católica los ángeles de chimbote, el cual fue catalogada con el título “el juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 167 “el progreso” de ambo, Huánuco, 2019” se destaca la relevancia del juego de roles en la etapa inicial, permitiendo dar a conocer los conocimientos y expresar sus emociones durante su proceso de aprendizaje, en donde tiene como propósito evaluar cómo influye dentro de su formación, aplicación y evaluación, con el fin de comparar el antes y después de su implementación.

Se basó en un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental con un grupo de estudio, el cual se encuentra conformado por una población que abarca a 3 docentes y 55 estudiantes con la edad de 3,4 y 5 años, matriculados en el año 2019, con una muestra de 23 estudiantes con la edad de cuatro años, en donde utilizó como herramienta la lista de cotejo también conocida como verificación o control y encuesta, sin dejar de lado la administración de pruebas de pre y post test que se hicieron con el fin de examinar el nivel de progreso del aprendizaje. Los resultados de la investigación indica que hubo un incremento en el porcentaje de los alumnos que alcanzaron un logro destacado en comparación con la prueba anteriormente realizada, en donde en el pretest, se observó que el 74% se encontraba

en etapa inicial (C), el 17% estaban en proceso (B), y el 9% habían alcanzado el nivel previsto (A), pero ninguno logró el rendimiento destacado (AB), ya que, fue del 0%.

En las tres últimas sesiones, se encontró que el 87% obtuvieron un logro destacado, el 9% logro previsto, el 4% estaban en proceso, y ninguno se presentaba alguna dificultad, es decir, no se encontraba en etapa inicial. Lo que indica una mejora general.

En relación, con el estudio de realizado por Pozo (2022) con la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, con “la autoestima y el proceso de aprendizaje en escolares de la institución educativa inicial 404 de mazo”, en donde resalta los aspectos más destacados como lo es las conductas, los comportamientos, la valoración de la personalidad y las decisiones basadas en relación con la parte socioemocional. Además, de considerar la influencia de la autoestima en el rendimiento académico, en donde el objetivo es analizar la relación entre los dos procesos.

Se observa que la investigación se realizó con una población de 25 infantes de la edad de 3,4 y 5 años, con un enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo, ya que, difiere que los resultados hayan sido procesados por la ficha de observación en donde se encarga de evaluar las 3 distintas dimensiones de acuerdo con la escala Likert. Además, de que la información obtenida fue procesada por el software SPSS 25 y se establecieron criterios para analizar la relación entre variables en donde se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman. En donde indican que los resultados obtenidos fueron de forma significativa, de ( $r=0,702$ ) con significancia inferior a 0,05 con respecto a la contrastación de las hipótesis propuesta y opuesta. En donde sugiere que los hallazgos demuestran que una autoestima está asociada a un mejor proceso.

Baustista (2020) realizó un estudio con la pontificia universidad católica del Perú, el cual tiene como nombre “Inteligencia emocional y autoestima en estudiantes de sexto grado del nivel primaria” menciona que la investigación fue realizada en la institución educativa pública de Lima Metropolitana, en el que relaciona que necesario

abordar estos dos temas desde temprana edad, para evitar efectos negativos, como el desarrollo de conductas agresivas o pasivas, es por ello que trata de relacionar como estas dos variables se relacionan entre sí en el contexto educativo.

La población de interés compone 104 estudiantes de 6° grado de A, B, C, D de primaria y una muestra de 65 de A, C y D, en donde incluye las características de ambos sexos y con un rango de edad de 11 a 15 años, y se excluye a los estudiantes que presenten algún tipo de trastornos de lectura, psicológico o psiquiátrico.

La metodología es de enfoque cuantitativo y se caracteriza por ser correlacional y descriptiva, en donde se emplea fichas técnicas como instrumento, las cuales son: EQi-YV BarOn Emotional Quotient Inventory (Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn abreviado) y la escala escolar de Autoestima de Coopersmith para recopilación de datos, mientras que, para el análisis se utiliza el programa de SPSS de la Statcal for the Social Sciences o Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (IMB SPSS).

Se obtuvo como resultado y análisis que es necesario desarrollar habilidades de autoconocimiento, regulación emocional, valoración como persona uno mismo, para así alcanzar un desarrollo integral. Autores como Alcázar (2022) tiene como investigación “El trabajo de la autoestima a través del juego en la etapa de infantil” realizado en la Universidad Católica de Valencia, describe la importancia de la autoestima en la vida, el desarrollo integral y la ejecución del juego, en donde pretende potenciar y fomentar el bienestar mental, emocional y el autoconcepto, con el fin de alcanzar un bienestar óptimo.

La población de esta propuesta de intervención son los niños con la edad de 5 años, ya que, en esta etapa se está efectuando cambios fundamentales en su desarrollo, con relación a su metodología TGF se basa en describir cada detalle de los conceptos abordados e implementación, apoyándose de búsquedas bibliográficas de diversas fuentes, en

donde su enfoque es prevenir problemas sociales, personales y escolares. Es por esa instancia que detalla propuestas o actividades que se pueden emplear como: Qué veo y como me veo, conóceme a través de las imágenes, las emociones y mis cinco sentidos.

Básicamente, busca fomentar desde temprana edad a unos individuos completos y felices.

Otras investigaciones, es la de Enrique & Ivana (2022). "Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021" de la Universidad César Vallejo, destaca la importancia de implementar la lúdica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, sin dejar de lado la autoestima que sirve como forma para fortalecer y mejorar los comportamientos que uno tiene como individuo, en donde no solo establece la relación de los distintos juegos, como: sensorial, social, físico, simbólico e intelectual.

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizaron métodos cuantitativos y un diseño no experimental, en donde consistió en aplicar una encuesta a una población de 58 estudiantes de la edad de 4 años, en el que se establece los resultados de manera descriptiva e inferencial (mediante el uso estadístico de Rho de Spearman), es decir, el 91% pertenece a las estrategias lúdicas indicando un nivel alto, mientras que, la autoestima llegó al 100% de la variable.

La correlación que obtuvieron fue de 0.343; 0.486; 0.274; 0.439 y 0.431, entre los distintos juegos, respectivamente se menciona que los valores P-valor para todas las relaciones, fueron de 0.05 en la hipótesis, lo que se concluye que la construcción mediante el juego no solo permite combinar diversas actividades, sino que también aprende bases que le sirven para afrontar los retos de la vida diaria. Por último, el Rho de Spearman fue de 0.598 y p-valor: 0.000, al cual asume una dirección valorada, que establece y asume el desarrollo.

Del mismo modo, Bonilla, Solovieva & Díaz (2019) en su investigación "Efectos del juego de

roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares" realizada en Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, menciona la influencia que tiene el juego de roles en la preparación para la vida debido a que permite desarrollar las neoformaciones, fomentar la solución de problemas, ejecutar habilidades sociales, entre otros. con el objetivo de promover un buen desarrollo neuropsicológico en los niños.

La población evaluada estuvo conformada por niños de 5 años pertenecientes al nivel preescolar de una institución suburbana del gobierno en San Pablo del Monte, Tlaxcala, México. Los niños fueron divididos en dos grupos: uno estuvo conformado por 28 niños (grupo experimental) y el otro por 31 niños (grupo control). Los niños involucrados en la investigación compartieron el mismo perfil (procedencia, nivel socioeconómico bajo y nivel de escolaridad de los padres). Además, se utilizó el pre-test y post-test a ambos grupos, en el grupo experimental se implementó el juego de roles, mientras que en el otro grupo solo se abordó el programa curricular oficial.

Al finalizar, se obtuvo como resultado que en el grupo experimental se logró mejorar la autorregulación, actividades verbales y gráficas, llegando a la conclusión de que el juego de roles funciona como una estrategia para promover el desarrollo neuropsicológico.

La autora Almirante (2020) en su revisión teórica titulada "La autoestima en niños de preescolar" realizada en la Universidad peruana Unión, resalta la importancia de la autoestima en la infancia, como puede ser esta afectada y la capacitación que se debe tener frente a dicho tema.

Durante dicha revisión, se consultaron las siguientes bases de datos: EBSCO, Country Rank, Scielo, Dialnet. Además, se implementaron tesis en inglés y español donde se seleccionaron documentos realizados en los últimos 5 años basados en la autoestima en el nivel preescolar.

Al final, la autora llega a la conclusión de que muchos autores dicen que la autoestima es un pilar

fundamental en el desarrollo integral y que este puede influir en la confianza, la socialización con otros y la capacidad de solucionar problemas.

Así mismo, González (2021) en su trabajo "Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar" realizado en la Universidad Iberoamericana de Puebla, se profundiza el juego de roles y su relación con el desarrollo de la personalidad en el preescolar. La autora menciona que esta estrategia permite que los niños se pongan en el lugar del otro, siendo estos más empáticos y fomentando el uso del diálogo.

El trabajo tuvo como objetivo determinar cómo los juegos de roles sociales influyen en el desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. Es importante señalar que la población estuvo conformada por un grupo de 20 niños de 5-6 años de la ciudad de Bogotá, Colombia, los cuales estuvieron bajo el método experimental formativo en el cual se tienen en cuenta los planos del desarrollo intelectual y se implementan una serie de pasos: la conversación dialógica, preguntas de orientación, ejemplos, repetición de la instrucción y ejecución de la acción de acuerdo al rol.

Finalmente, en la investigación se concluyó que el juego de roles es una herramienta de gran alcance que permite a los niños obtener un crecimiento interior y desarrollarse como seres humanos.

El autor González (2022) en su artículo "Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar", llevada a cabo en la Universidad de Manizales, Colombia, realiza una profundización sobre el juego temático donde se consultaron diversos autores que hablan sobre este tema, todo esto con el objetivo de reflexionar sobre los aportes del juego de roles en el desarrollo psicológico, teniendo en cuenta el enfoque histórico-cultural y la teoría de la actividad.

El artículo tiene como resultado el reconocimiento del juego de roles como un buen instrumento para la autorregulación emocional, la comunicación activa, la reflexión y el ejercicio simbólico.

Seguidamente, Peña & Gómez (2023) durante su investigación "Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego de roles en los niños de grado primero de la escuela rural pablo VI" en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, abordan el tema del control de las emociones, el desarrollo íntegro y relaciones interpersonales implementando el juego de roles como estrategia debido a que por esta los niños pueden interactuar con otros, comunicarse, expresar lo que sienten y expandir sus conocimientos.

La metodología utilizada se basó en el proceso de observación, investigación y reflexión durante la práctica pedagógica de los autores, identificando principalmente una pregunta problema para luego dar inicio al trabajo investigativo, con la finalidad de comprender el mundo de las emociones en los niños.

Los autores concluyeron su trabajo expresando la importancia de la dimensión socioafectiva y que esta es la clave para generar ambientes sanos.

Por último, Jaramillo (2022) en su investigación "El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años" de la Universidad Técnica de Ambato, indaga sobre el impacto del juego de roles dentro de la autoestima. En donde se empleó la entrevista y una ficha de observación para la investigación, por lo tanto, esta tuvo un enfoque cualitativo.

El autor llegó a la conclusión de que el juego de roles al implementarse a temprana edad, los niños estarían enfrentándose a un escenario de la vida cotidiana donde pueden utilizar su imaginación y obteniendo una percepción de sí mismos. Por lo tanto, la construcción de nuestra propia persona inicia desde temprana edad y con sigilo, el aprecio a esta.

Para finalizar, dentro del marco teórico, es necesario enfatizar que el presente artículo de revisión trata de explorar y comparar las diferentes perspectivas de estudio con relación al tema el juego de roles dentro del proceso de aprendizaje. En este contexto

muchos autores, destacan que el juego a nivel general y particular es esencial para el desarrollo de habilidades y para fomentar la autoestima.

Es importante mencionar que desde una perspectiva diferente, perspectivas que provienen de diversas universidades y países de publicación, siendo éstas locales, nacionales e internacionales, comprendidas desde el año 2009 hasta el 2023 y se aplican de acuerdo con el objeto de estudio y enfoque, en donde puede ser valioso para comprender las tendencias y prácticas en el campo de la educación.

Su metodología está relacionada de forma cualitativa y cuantitativa, desde un plan descriptivo y de recopilación de datos, que se centra en la comprensión a nivel social y humano, en donde se utiliza como herramienta de estudio, entrevistas, encuestas, observaciones, análisis de contenido e investigaciones, es decir, capta la complejidad y experiencias, al igual, mide las relaciones y efectos causales entre las variables. En donde su población varía de acuerdo a la edad, desde los 3 años hasta los 11 años (primera infancia hasta etapa infantil). Además, el objeto de estudio de manera directa fueron los estudiantes y docentes.

Los autores concluyeron en cada una de sus investigaciones expresando la importancia de la dimensión socioafectiva, el autoconcepto, autorregulación emocional, el reconocimiento de la autoimagen, la importancia de poder tomar buenas decisiones a nivel personal, social y profesional, que permita comprender un crecimiento y desarrollo para la vida. Del mismo modo, de que se deje de percibir al juego como un modelo de entretenimiento, sino como una herramienta de enseñanza, que permite proporcionar de manera activa la participación, la motivación, la aplicación de conceptos al mundo real y efectuar pensamientos estratégicos de acuerdo con las necesidades.

## RESULTADOS

A través del análisis de los documentos y basado en la información proporcionada anteriormente por las investigaciones, se puede determinar que los resultados varían de acuerdo a la necesidad de cada población de estudio y se infiere cuáles fueron los aportes que contribuyeron como avance. A continuación, se observará cada una de estas:

Universidad	Autor	Nombre de la investigación	Resultado
Universidad Técnica del Norte	López (2016)	"Juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir"	Según los hallazgos, se encontró que durante la etapa de primaria, muchos niños no participan en juegos de roles, lo cual afecta negativamente su desarrollo a nivel personal y social. Por lo que no permite efectuar las actividades de manera autónoma tanto dentro como fuera del aula.
Universidad Privada Antenor Orrego	Miranda (2015)	"Aplicación de talleres de juegos de roles, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria De La Institución Educativa Julio Gutiérrez Solari, del centro poblado el milagro, huanchaco - 2012"	Se observó que al implementar el juego de roles, se ven incrementadas ciertas áreas como la confianza, solución de problemas y el liderazgo.
Universidad de Jaén	Peñaherrera, Chacón y Ortiz (2014)	"La autoestima profesional docente y su implicación en el aula"	Se identificó que los docentes también pueden tener baja autoestima, lo que implica que su rendimiento no sea tan bueno y que los niveles de ánimo pueden ser reflejados en los estudiantes.

Universidad de Lleida	Ros, Filella y Ribes (2017)	"Análisis de la relación entre competencias emocionales, autoestima, clima de aula, rendimiento académico y nivel de bienestar en educación primaria"	Se infiere en que emociones y la autoestima pueden cambiar el ambiente del aula, por ello se debe tener control de estas y contribuir a su fomento.
Universidad de San Buenaventura	Moreno, Ángel, Castañeda, Castelblanco, López y Medina (2011)	"Autoestima en un grupo de niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de Bogotá"	Se contempló, que los estudiantes tienen una alta autoestima, amando y aceptando su físico. Sin embargo, es necesario tomar medidas frente a la ansiedad ya que los puntajes fueron muy altos en este.
Universidad Nacional Abierta y a Distancia	Olivares (2020)	"Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia"	Se incrementó la atención de los estudiantes al permitir el desarrollo de las habilidades y su formación integral mediante la estrategia implementada.
Universidad Javeriana	González (2009)	"La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares"	El grupo experimental tuvo mejores destrezas y habilidades mayor desarrolladas al realizar las diversas actividades. El pensamiento crítico reflexivo, la creatividad, la comunicación y participación fueron mayores en el grupo que practicaron el juego temático de roles.
Universidad Simón Bolívar	Campo (2014)	"El desarrollo del autoconcepto en niños y su relación con la interacción social en la infancia"	La investigación arrojó que los niños que estuvieron expuestos a la estrategia, presentaron problemas para interactuar, crear amistades, una percepción errónea de sí mismos, entre otros.
Universidad católica los ángeles de chimbote	Venturin (2021)	"el juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 167 "el progreso" de ambo, Huánuco, 2019"	Los niños obtuvieron un aprendizaje más significativo mediante el juego de roles, permitiendo que estos relacionen los diferentes contenidos, facilitando así su comprensión.
Universidad del Tolima	Avellaneda (2019)	"El juego de roles como alternativa pedagógica para la regulación de las emociones con niños de 3 años en el jardín infantil dulce María"	Se apreció una mayor filtración de las emociones al utilizar como estrategia el juego de roles, permitiendo que los niños se expresen de forma asertiva.
Pontificia universidad católica del Perú	Bautista (2020)	"Inteligencia emocional y autoestima en estudiantes de sexto grado del nivel primaria"	Se demostró que los alumnos entre los 11 y 15 años buscan relacionarse con los demás por lo que el autoestima puede verse influido por las personas que conforman su círculo de amigos, por ello es necesario desarrollar la inteligencia emocional y el autoestima.
Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Pozo (2022)	"la autoestima y el proceso de aprendizaje en escolares de la institución educativa inicial 404 de mazo"	Se confirmó que los estudiantes con una buena autoestima obtienen un proceso de aprendizaje mejor, por lo tanto está debe ser fomentada para una mejor educación.
Universidad Católica de Valencia.	Alcázar (2022)	"El trabajo de la autoestima a través del juego en la etapa de infantil"	Se incrementó la autoestima en los niños, permitiendo la toma de mejores decisiones y contribuyendo al amor propio.

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla	Bonilla, Solovieva & Díaz (2019)	"Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares"	Se presenta una mejora en las tareas gráficas, la comunicación, autocontrol, entre otras, en el grupo experimental mediante el juego.
Universidad Iberoamericana de Puebla	González (2021)	"Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar"	Se obtuvo el desarrollo de la solidaridad en los niños, aprendiendo este a ver desde otras perspectivas y contribuyendo a su formación integral.
Universidad peruana Unión	Almirante (2020)	"La autoestima en niños de preescolar: Una revisión teórica"	Brindaron una profundización sobre el autoestima en los niños de preescolar al indagar en diferentes fuentes de información, comprobando que este es un fenómeno que persiste en el aula.
Universidad de Manizales, Colombia	González (2022)	"Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar"	Reflexión sobre lo que implica el juego de roles y su gran alcance, debido a que esta puede ser la puerta para ayudar a desarrollar a seres sociales.
Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD	Peña & Gómez (2023)	"Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego de roles en los niños de grado primero de la escuela rural pablo VI"	Se generó un ambiente sano mediante la comprensión y la correcta filtración de las emociones al explorar la dimensión socio afectiva dentro del juego de roles.
Universidad Técnica de Ambato	Jaramillo (2022)	" El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años"	Los niños lograron tener una autoestima más elevada en el juego simbólico, reflejando situaciones cotidianas y siendo estos los actores principales.
Universidad César Vallejo	Enrique & Ivana (2022)	"Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021"	Se determinó en la institución las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima van en conjunto, trabajando la una con la otra para una educación de calidad.

## DISCUSIÓN

La investigación se enfocó en el juego de roles como un medio para propiciar el desarrollo de las actividades e incentivar la autoestima, ya que, se considera que a través de él se fomenta la empatía, es decir, la disposición de ponerse en el lugar del otro, reconociendo sus sentimientos y actuando en consecuencia, la cooperación, la comunicación, los saberes, entre otras. También, le permite formarse una imagen del mundo que lo rodea y desarrollar sus habilidades. De hecho, el juego de roles es mucho más que un simple, dado que, prepara al niño para su vida como adulto. Por ejemplo, cuando juegan a ser enfermera, aprenden a cuidar y a consolar a los pacientes, mediante los personajes.

Aun así, no hay que dejar de lado que los estudiantes que presentan baja autoestima pueden llegar

a afectar su estado emocional y sus relaciones interpersonales, debido a que puede experimentar dificultades en la interacción con los demás. Además, de que la falta de confianza puede llegar a generar una menor motivación para aprender y enfrentar los desafíos académicos, al igual que la aceptación de sí mismo, ya que, no pueden participar en actividades extracurriculares, no pueden expresar sus ideas en clases, debido al temor. Sin subestimar el impacto negativo que puede influir en sus decisiones, relaciones y capacidades futuras a largo plazo, como la elección de carrera en donde puede verse afectado en la autoestima profesional al momento de ejercer.

De cierta manera, con esta investigación se refleja cómo el juego de roles puede conseguir estimularlos a ser partícipes de dinámicas que favorezcan este proceso de aprendizaje y el desarrollo de la autoestima, para que haga parte del plan de clases

dentro de la institución educativa como estrategia pedagógica, en donde permita evaluar más allá de la teoría sino desde el ser y el hacer, contribuyendo a un ambiente enriquecedor y beneficioso. Es por eso que los docentes, deben estar en constante capacitación y actualización, para que sepan cómo implementar esta actividad de manera adecuada, en donde deben estar atento de cada una de las necesidades de los estudiantes, sin reforzar algún estereotipo. Sin dejar en consideración, que a través de la observación o formulación de preguntas podemos analizar y establecer los hallazgos.

## CONCLUSIÓN

Durante este artículo se pudo investigar, analizar y comprender el juego de roles dentro del autoestima, permitiendo una mayor profundización del tema. Así mismo, dicho artículo abre la mirada al mundo real, haciendo énfasis de que la autoestima es necesario trabajarla en el aula, ya que, está comprendida dentro del marco de desarrollo integral del ser humano partiendo de que los primeros años de vida son los más importante. Del mismo modo, dentro del juego de roles se encuentra el desarrollo emocional, social, afectivo y psicológico; al implementarse, se puede percibir como una estrategia para emplear. Al final, se concluye que, si el objetivo de la educación es formar al ser humano, se debe hacer en las diversas áreas, para obtener un desarrollo óptimo. Sin embargo, dicha formación debe surgir desde los docentes y padres de familia, hasta los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anticona, M., & Marina, H. (2015). *Aplicación de talleres de juegos de roles para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Julio Gutiérrez Solari, del centro poblado El Milagro, Huanchaco - 2012*. Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO.

AVELLANEDA, S. M. G. (2019). El Juego De Roles Como Alternativa Pedagógica Para La Regulación De Las Emociones Con Niños De 3 Años En El Jardín Infantil Dulce María. Bogotá, 1-104.

Alcázar Carreño, S. (2022). *El trabajo de la autoestima a través del juego en la etapa infantil. Propuesta de intervención*. Universidad Católica de Valencia.

Bautista, T., & Magdalena, F. (2020). Inteligencia emocional y autoestima en estudiantes de sexto grado del nivel primaria. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Bonilla-Sánchez, María del Rosario, Solovieva, Yulia, Méndez-Balbuena, Ignacio, & Díaz-Ramírez, Ileana. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>

Campo, L. A. (2014). El Desarrollo Del Autoconcepto En Niños Y Niñas Y Su Relación Con La Interacción Social En La Infancia Development of Boys and Girls Self Concept Related To Social Interaction in Childhood. *Enero-Junio*, 17(31), 67-79. <http://portal.unisimonbolivar.edu.co:82/rdigital/psicogente/index.php/psicogente>

Chamorro, O., & Esteban, M. (2020). *Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33659>

Díaz, M. S. W. (2022). Autoestima y aprendizaje en el área de personal social en niños de preescolar en una institución educativa pública, Chorrillos, 2022. Repositorio Institucional -UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98578#.ZB3QcmDXpU.mendeley>

DonayreAlmirante, N. (2020). La autoestima en niños de preescolar: Una revisión teórica. Universidad Peruana Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/4043>

González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2009). Aplicación de un programa de experiencias científicas para desarrollar la capacidad investigativa en niños de cinco años de edad en una I.E.P. de Breña. *Magis, Revista Internacional de Investigación*, 2(3), 173–190.

González-Moreno, C.X. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. *Revista Obutchénie*, 18–42. <http://doi.org/10.14393/OBv5n1.a2021-60584>

González-Moreno, C.X., (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, LII(1), 299-319. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>

Jaramillo Caspata, J. E. (2022). El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35679>

López Bolaños, M.; (2016). Juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir “dr. Enrique garcés” de la ciudad de otavalo, provincia de imbabura durante el año 2015 – 2016.

Moreno Méndez, Jaime, Ángel Muñoz, Ángela, Castañeda Sánchez, Briyith, Castelblanco Triana, Paula, López Chemas, Natalia, & Medina Barón, Ailyn. (2011). Autoestima en un grupo de niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de Bogotá. *Psychologia. Avances de la Disciplina*, 5(2), 155-162. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1900-23862011000200013&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-23862011000200013&lng=en&tlng=es).

Párraga-Mera Génessis et Barcia-Briones Marcelo. (2021). Dialnet-Autoestima Desarrollo Socioeducativo Niños Basica-8219359. 2021, 6(11), 1456–1469. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3339>

Peña Bejarano, S. M., & Gómez Jiménez, A. E. (2023). Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego de roles en los niños de grado primero de la escuela rural pablo VI. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55907>

Peñaherrera León, M., Cachón Zagalaz, J., & Ortiz Colón, A. (2014). La autoestima profesional docente y su implicación en el aula. *Magister*, 26(1), 52–58. [https://doi.org/10.1016/s0212-6796\(14\)70018-0](https://doi.org/10.1016/s0212-6796(14)70018-0)

Pozo, A. (2022). *La Autoestima Y El Proceso De Aprendizaje En Escolares De La Institución Educativa Inicial 404 De Mazo*. 2–62.

Ros, A., Fiella, G., & Ribes, R. (2017). ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN EMOTIONAL COMPETENCES , SELF- Introducción. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 28, 8–18. <https://search-proquest-com.biblioteca-uoc.idm.oclc.org/psychology/docview/1928302026>

Sotomayor-León, K. N., Merizalde-Yperti, N., Borja-Ochoa, J. L., & Jurado-Vasquez, P. P. (2020). El juego como estrategia pedagógica en las sesiones terapéuticas para mejorar la atención de niños de 5 a 7 años. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 340–353. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1471>

Venturin, A., & Esperanza, S. (2021). El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial no 167 “el progreso” ambo, Huánuco, 2019. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

## **Autores**

María Palacio Martínez  
Universidad del Atlántico

Michel Andrea Muñoz  
Universidad del Atlántico