

JUEGO DE ROLES EN AULA PREESCOLAR: UN ANÁLISIS TEÓRICO- CONCEPTUAL DESDE LA PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTA

Erika Milena Izquierdo Villanueva

ORCID:0000-0003-1928-8377

lic.erikaizquierdo@gmail.com

**I.E. Instituto Técnico Empresarial
Institución Educativa La Inmaculada
Colombia Colombia**

Mario Pérez Rodríguez

ORCID:0009-0005-6090-1390

lic.mariouptc@gmail.com.

**I.E. Instituto Técnico Empresarial
Institución Educativa La Inmaculada
Colombia Colombia**

Recibido: 10/11/2025

Aprobado: 25/11/2025

RESUMEN

El artículo analizó los aspectos clave del juego de roles en el aula preescolar desde una perspectiva constructivista en Hispanoamérica, entre 2015 y 2025. La metodología se basó en una revisión bibliográfica sistemática de tipo cualitativo-descriptivo, estructurada en fases rigurosas. La pregunta de investigación guió la planificación: ¿Cuáles son los aspectos claves del juego de roles en el aula preescolar desde la perspectiva constructivista en instituciones educativas del contexto hispanoamericano (2015-2025)?. Se implementó una estrategia de búsqueda exhaustiva, combinando términos clave en español e inglés y utilizando operadores booleanos (AND, OR) en bases de datos como Semantic Scholar, Google Académico y ResearchGate. De los documentos encontrados, 24 publicaciones fueron seleccionadas tras aplicar estrictos criterios de inclusión y exclusión. Los hallazgos demuestran que el juego de roles es una herramienta pedagógica determinada por categorías como: juegos de roles, desarrollo integral del niño, estrategias pedagógicas y didácticas con enfoque constructivista y el impacto en el aprendizaje. Con estos hallazgos se evidencia que los juegos de roles contribuyen con el fortaleciendo habilidades socioemocionales, el lenguaje y la autonomía a través de un aprendizaje activo, desarrollando la resolución de problemas y el pensamiento crítico en un entorno controlado. Sin embargo, se identificaron vacíos de investigación, como la necesidad de estudios con muestras más grandes y diseños experimentales o cualitativos para establecer relaciones de causa y efecto más claras y explorar la combinación de diferentes modalidades de juego.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, juegos de roles, enfoque constructivista, edad preescolar, habilidades socioemocionales.

Licenciada en Educación Preescolar de la Universidad de Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC). Especialista en Gerencia Educacional de la (UPTC). Magister en Ciencias Naturales Magister en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Unimagdalena de Colombia.

Licenciado en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC). Especialista en Gerencia Educacional de la (UPTC). Docente en propiedad de básica primaria de Colombia

ROLE-PLAYING IN THE PRESCHOOL CLASSROOM: A THEORETICAL- CONCEPTUAL ANALYSIS FROM A CONSTRUCTIVIST PERSPECTIVE

ABSTRACT

The article analyzed the key aspects of role-playing in the preschool classroom from a constructivist perspective in Latin America, between 2015 and 2025. The methodology was based on a qualitative-descriptive systematic literature review, structured in rigorous phases. The research question guided the planning: What are the key aspects of role-playing in the preschool classroom from a constructivist perspective in educational institutions in the Hispanic American context (2015-2025)? An exhaustive search strategy was implemented, combining key terms in Spanish and English and using Boolean operators (AND, OR) in databases such as Semantic Scholar, Google Scholar and ResearchGate. Of the documents found, 24 publications were selected after applying strict inclusion and exclusion criteria. The findings show that role-playing is a pedagogical tool determined by categories such as: role-playing, integral development of the child, pedagogical and didactic strategies with a constructivist approach and impact on learning. These findings show that role-playing contributes to strengthening socioemotional skills, language and autonomy through active learning, developing problem-solving and critical thinking in a controlled environment. However, research gaps were identified, such as the need for studies with larger samples and experimental or qualitative designs to establish clearer cause and effect relationships and to explore the combination of different play modalities.

Keywords: Learning, role playing, constructivist approach, preschool age, social-emotional skills..

INTRODUCCIÓN

La educación del preescolar a primer grado, destaca cómo muchos sistemas educativos fallan al desvincular el mundo lúdico de la primera infancia del enfoque académico, generando desmotivación y ansiedad en los niños, encuentra un sólido respaldo en figuras clave de la psicología educativa. Autores como Vygotsky (1973), con su teoría sociocultural, enfatizaron el juego simbólico no solo como un pasatiempo, sino como un motor crucial para el desarrollo cognitivo y social, de manera que el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), un espacio donde los niños, a través de la interacción social y la imaginación, son capaces de realizar actividades y alcanzar niveles de comprensión que irían más allá de sus capacidades individuales en un entorno estrictamente formal.

En el juego, los niños ensayan roles sociales, exploran conceptos complejos y desarrollan habilidades abstractas, convirtiéndose en un puente esencial que los prepara para los desafíos del aprendizaje más estructurado, esta desconexión del componente lúdico en la educación formal desaprovecha una herramienta pedagógica poderosa y fundamental para el desarrollo integral del niño.

La trascendencia del juego en la transición educativa es un punto de convergencia para pensadores fundamentales en la psicología del desarrollo. Jean Piaget (1961), desde su teoría del desarrollo cognitivo, enfatizó el rol insustituible del juego en la asimilación de nuevas experiencias, un proceso activo mediante el cual los niños construyen y consolidan sus esquemas mentales, es decir, las estructuras de

conocimiento esenciales para el aprendizaje. Para Piaget, el juego no era meramente recreativo, sino una forma vital en que los niños interactúan con su entorno para darle sentido, desarrollando así sus capacidades cognitivas de manera natural y acorde a su etapa evolutiva.

De modo preciso, los niños en edad de preescolar, el juego de roles es particularmente representativo y crucial, pues les permite recrear de manera vívida el mundo en el que se desarrollan, interpretando los distintos roles que observan en los adultos y en su entorno social (Almeida y López, 2025). Ya sea jugando a la familia o sus personajes de cuento favoritos, esta actividad les permite ensayar y procesar una amplia gama de emociones, roles y comportamientos de forma controlada y sin los riesgos inherentes a las situaciones reales (Bruner, 2003), por tanto esta práctica segura es fundamental para desarrollar habilidades socioemocionales vitales como la empatía, la tolerancia y una efectiva socialización, preparando a los niños de manera efectiva y divertida para sus futuras interacciones y desafíos en la vida real simulando las relaciones sociales donde aprenden a entender al otro y a sí mismos construyendo su aprendizaje.

Con base a los planteamientos presentados se formuló la siguiente interrogante de investigación, ¿cuáles son aspectos claves del juego de roles en aula preescolar desde la perspectiva constructivista en instituciones educativas del contexto hispanoamericano (2015-2025)? Para responder a esta pregunta se planteó el siguiente objetivo, analizar a través de una revisión bibliográfica los aspectos teóricos

conceptuales del juego de roles en aula preescolar desde la perspectiva constructivista en instituciones educativas del contexto hispanoamericano.

En torno a la temática sobre el juego, ha sido desde siempre una manifestación fundamental en el desarrollo infantil, actuando como un vehículo primordial para el autoconocimiento y la interacción con el entorno, tal como destaca Bruner (2003). Dentro de esta vasta actividad lúdica, el juego de roles emerge como una de sus expresiones más ricas y complejas, este origen se entrelaza con el desarrollo cognitivo temprano de los niños, especialmente en la etapa preoperacional, donde la capacidad de representación simbólica se convierte en un pilar.

A medida que los infantes avanzan hacia la edad de transición, este juego evoluciona de la imitación simple a la recreación de escenarios cada vez más elaborados y sociales. La capacidad de asumir diferentes identidades y recrear situaciones, ya sean de la vida real o completamente imaginarias, permite a los niños explorar, experimentar y construir activamente su comprensión del mundo y de las dinámicas sociales que lo rigen, convirtiéndose en una herramienta invaluable para su desarrollo integral.

Es un hecho que el juego de roles, también conocido como juego de ficción o simbólico, es una actividad en la que los niños asumen diferentes personajes, recreando situaciones reales o imaginarias (Almeida y López, 2025; Montiel, 2025), en este sentido, es claro que, no existe un guion preestablecido, lo que permite una

experiencia dinámica y colaborativa donde la imaginación y la improvisación son los verdaderos protagonistas.

Además, esta espontaneidad y flexibilidad son absolutamente clave para que los niños se involucren de forma autónoma e intelectual, tomando decisiones y resolviendo situaciones que emergen de la propia dinámica del juego (Elkonin, 1980), puesto que, los niños no solo imitan el mundo adulto, sino que también desarrollan activamente su pensamiento crítico, su capacidad de adaptación a contextos cambiantes y una habilidad innata para la resolución creativa de conflictos, transformando cada escenario lúdico en una valiosa lección de vida. Es un espacio de libertad donde los límites son solo los que impone su propia inventiva.

Para Piaget (1961), el juego es un recurso esencial para que los niños comprendan y se adapten a la realidad, explorando, experimentando y aprendiendo a través de la acción e interacción directa con su entorno. Complementando esta visión, Garvey (1985) destaca que el juego constituye una actividad inherentemente voluntaria y placentera, caracterizada por la libertad de elección y una flexibilidad inigualable.

Ahora bien, el constructivismo como un paradigma pedagógico fundamental que redefine la naturaleza del aprendizaje, concibiéndolo no como la mera recepción pasiva de información, sino como un proceso activo y dinámico de construcción de significados por parte del estudiante, en esta visión, el conocimiento no es algo que se transmite de un emisor a un receptor, sino que se crea y se reorganiza internamente a

través de la interacción constante del individuo con su entorno social y cultural (Coll et al., 2007).

En la etapa preescolar, los fundamentos del constructivismo cobran una relevancia especial, dado que los niños en esta edad están en una fase esencial en la construcción activa de su comprensión del mundo. Desde esta perspectiva, el conocimiento es intrínsecamente personal y subjetivo, es decir, para un niño en edad preescolar, aprender no significa memorizar y repetir lo que escucha de otros; sino que reinterpreta y reorganiza activamente la nueva información basado en las experiencias a través de sus propios esquemas mentales ya formados, es así que, al jugar con bloques, un niño no solo está apilando objetos; está asimilando conceptos de equilibrio, tamaño y causa-efecto a su manera única, filtrando la realidad a través de su propia lente cognitiva

De acuerdo a González et al. (2011), en contexto de un juego de roles los niños se divierten a toda vez que desarrollan de habilidades cognitivas superiores, especialmente el pensamiento abstracto y reflexivo, que son fundamentales para su éxito académico, pues al interactuar con objetos concretos, como disfrazarse o manipular accesorios que representan elementos del mundo real, y al emplear símbolos materializados e imágenes dentro de escenarios simulados, los niños comienzan a trascender lo tangible, de este modo la manipulación imaginaria de un tema les permite ir más allá de la realidad inmediata, estableciendo conexiones mentales y comprendiendo conceptos que no están físicamente presentes. Además,

esta actividad lúdica se potencia enormemente a través de la interacción con adultos y coetáneos, quienes enriquecen el juego con nuevas ideas, perspectivas y desafíos, fomentando la negociación de significados y la resolución de problemas en un contexto social.

Además, un principio esencial del constructivismo aplicado a la edad preescolar es la necesidad de que el conocimiento sea significativo y esté profundamente vinculado a situaciones reales o simuladas, esto es coherente con la visión de Coll et al. (2007), quienes enfatizan la importancia de la contextualización del aprendizaje, pues para los niños, el aprendizaje no debe ser abstracto ni descontextualizado; debe tener una relevancia práctica y funcional que puedan comprender y aplicar en su día a día, por tanto, el escenario es propicio para diseñar experiencias educativas que permitan a los alumnos preescolares aplicar lo que aprenden a problemas auténticos y cotidianos, como los que se encuentran precisamente en los juegos de rol (Almeida y López, 2025; Montiel, 2025), las actividades de juego libre o proyectos temáticos sencillos.

Al situar el conocimiento en estos contextos relevantes y concretos, los preescolares no solo comprenden mejor la utilidad de lo que aprenden, sino que también desarrollan habilidades cruciales de transferencia y aplicación, haciendo que el aprendizaje sea más profundo, duradero y funcional para su vida y futuras etapas educativas.

En correspondencia a lo anterior, los principios constructivistas al permitir que los niños sean los protagonistas de su propio conocimiento, reinterpretando y

reorganizando la información a través de la experiencia directa se alinea con el juego de roles, en este sentido, Uribe (2023) identifica diversas dimensiones del juego de roles que reflejan su inherente versatilidad y su vasto potencial educativo dentro de este marco, así puede plantearse un rol espontáneo, donde los niños asumen personajes libremente y sin guiones, es crucial porque fomenta la creatividad, la expresión personal, la empatía y la comunicación, además de ser un espacio seguro para resolver conflictos.

En cuanto a los beneficios del juego de roles en niños en edad de transición son amplios y abarcan múltiples esferas del desarrollo, constituyendo una herramienta pedagógica invaluable (Arana, 2022), evidenciado en primer lugar, este tipo de juego es un potente motor para el desarrollo de habilidades sociales, ya que fomenta activamente la comunicación efectiva, la empatía y la cooperación, permitiendo a los niños comprender diversas perspectivas al interactuar en escenarios simulados (Berk, 2018), lo cual es esencial para su integración conveniente en contextos reales, igualmente. Adicionalmente, Almeida y López (2025) destacan que, a esta edad, el juego de roles ayuda a los niños a internalizar el significado de las funciones sociales, desarrollando habilidades de lenguaje, concentración, memoria y resolución de problemas, consolidando así un aprendizaje integral que los prepara para la vida.

MÉTODO

Esta investigación se apoya en una revisión bibliográfica sistemática como su principal estrategia metodológica. Este enfoque, siguiendo los planteamientos de Gómez et al. (2014) y Vilanova (2012), se concibe como un proceso documental riguroso y planificado. Su objetivo es recopilar, analizar y sintetizar la literatura existente sobre el juego de roles en educación preescolar desde una perspectiva constructivista, con un énfasis particular en el contexto colombiano. La naturaleza sistemática de este método es fundamental para garantizar que la recopilación de información sea completa y organizada, permitiendo una comprensión profunda y estructurada del estado del arte en el tema.

El proceso de investigación se sustenta en un enfoque cualitativo-descriptivo, que busca comprender las características y beneficios del juego de roles bajo el lente constructivista. Para ello, se ha diseñado una estrategia de búsqueda bibliográfica efectiva, esta estrategia implica la combinación precisa de términos clave como: juego de roles, educación preescolar, constructivismo y Colombia, utilizando operadores lógicos para afinar los resultados. La selección del material se realiza de forma crítica, evaluando la pertinencia y la calidad de cada documento. Esto permite la identificación de tendencias, vacíos de conocimiento y la efectividad de las estrategias pedagógicas existentes.

Una vez seleccionados los documentos relevantes, se procede a un análisis exhaustivo para extraer los hallazgos principales y las conclusiones sobre la implementación del juego de roles. Por tanto, para agilizar este proceso y asegurar la coherencia, se utiliza un gestor de referencias bibliográficas que facilita la organización y presentación del material, en este sentido, el análisis se centra en identificar cómo el juego de roles promueve la construcción de conocimiento, la interacción social y el desarrollo de habilidades en los niños preescolares. Como resultado es una síntesis coherente y bien fundamentada que no solo describe el estado actual de la investigación, sino que también sienta las bases teóricas para futuras investigaciones en el contexto educativo colombiano.

La fundamentación basada en un proceso de revisión bibliográfica tiene un enfoque estructurado que permite la recopilación, análisis y síntesis de la literatura existente, de manera que el método sistematiza el conocimiento científico, para ello, a continuación, se detallan las fases del proceso de revisión, según Vilanova (2012), las cuales están diseñadas para responder de manera exhaustiva a la pregunta de investigación planteada sobre el juego de roles en la educación preescolar colombiana.

FASE 1: Planificación de la Búsqueda

Esta fase inicial es fundamental para garantizar una revisión efectiva y dirigida. Se define la pregunta de investigación principal y los objetivos específicos que guiarán todo el proceso. La pregunta central es: ¿cuáles son aspectos claves del juego de roles

en aula preescolar desde la perspectiva constructivista en instituciones educativas del contexto hispanoamericano (2015-2025)? Los objetivos incluyen identificar las tendencias de implementación, analizar su relación con el constructivismo y evaluar su impacto en el desarrollo infantil.

FASE 2: Estrategia de Búsqueda y Selección de Fuentes

Para asegurar una cobertura exhaustiva, se ha diseñado una estrategia de búsqueda que combina diversas fuentes primarias. Se consultarán bases de datos académicas y en los repositorios institucionales de universidades clave en Colombia e Hispanoamérica. Se han establecido criterios de inclusión y exclusión precisos para filtrar los documentos y asegurar su pertinencia, considerando el rango temporal (2015-2025), la edad de los participantes (preescolar) y el contexto geográfico (Colombia o Latinoamérica).

FASE 3: Criterios de Búsqueda y Palabras Clave

En esta fase, se establecen los criterios de búsqueda con palabras clave y operadores lógicos específicos para optimizar la localización de la información relevante. Para lograr una búsqueda exhaustiva en las bases de datos, se utilizarán combinaciones en español e inglés. Por ejemplo: "juego de roles" AND ("educación preescolar" OR "primera infancia") AND ("constructivismo") AND "Colombia". Estos operadores booleanos son esenciales para refinar la búsqueda, evitando la sobrecarga

de información y asegurando que los resultados sean directamente pertinentes a la pregunta de investigación.

FASE 4: Análisis y Síntesis de los Datos

Una vez recopilada la información, se procederá a un análisis temático profundo. Los datos extraídos de cada documento serán organizados y categorizados para identificar patrones, tendencias, puntos de convergencia y divergencia. Se examinarán temas como los fundamentos teóricos, las estrategias pedagógicas, los resultados en el desarrollo cognitivo y social, y los desafíos en la implementación. Esta fase culmina con una síntesis integrativa que no solo resume los hallazgos, sino que también detecta los vacíos de conocimiento y propone nuevas líneas de investigación.

4.1 Búsqueda bibliográfica:

La búsqueda bibliográfica constituye el primer pilar de esta investigación documental, entendida como un proceso sistemático para localizar y recopilar literatura relevante, según Gómez et al (2014), su objetivo es identificar estudios, artículos y otros documentos que aborden la temática, de modo que el proceso no es una simple recolección de textos, sino una estrategia bien definida que utiliza herramientas y criterios específicos para asegurar la exhaustividad y la pertinencia de la información.

Para lograrlo, se implementó un enfoque estratégico que combina términos clave y operadores booleanos, en este sentido, la búsqueda se realizó en bases de datos académicas y repositorios institucionales, tanto en español como en inglés, para abarcar una amplia gama de publicaciones. Todo ello, es fundamental para evitar la

saturación de información y centrarse en la literatura que responda directamente a la pregunta de investigación.

Para optimizar la recuperación de documentos, se ha diseñado una estrategia de búsqueda sistemática. Se utilizarán operadores booleanos (AND, OR, NOT) para combinar los términos de manera lógica y precisa. En cuanto al operador AND se utilizó para conectar conceptos esenciales que deben estar presentes en los documentos ("juego de roles" y "constructivismo"). Por otro lado, el operador OR sirvió para incluir sinónimos o conceptos similares ("juego de roles" OR "dramatización" OR "role playing"), mientras que NOT se usó para excluir temas no deseados. Entre las frases exactas se incluyen entre comillas.

A continuación, se detallan las combinaciones de términos clave que:

En español: ("juego de roles" OR "dramatización" OR "role playing" OR "juegos educativos") AND ("educación preescolar" OR "primera infancia" OR "edad preescolar" OR "educación inicial" OR "transición" OR "prejardín") AND ("estrategias constructivistas") ("constructivismo" OR "enfoque constructivista") AND ("Colombia" OR "Hispanoamérica").

En inglés: (role-playing OR "pretend play") AND ("early childhood education" OR preschool) AND ("constructivist approach") AND (Colombia OR Latin America).

4.2 Criterios de selección:

Para garantizar la pertinencia y calidad de la literatura, se han establecido criterios de inclusión y exclusión que funcionan como parámetros rigurosos en el proceso de revisión bibliográfica. Estos criterios son esenciales para seleccionar únicamente los documentos que se alinean directamente con los objetivos de la investigación sobre el juego de roles en la educación preescolar, con enfoque constructivista en Colombia. Esta delimitación asegura una base teórica sólida y evita la inclusión de información que no aporte de manera significativa al estudio.

Criterios de inclusión específicos: Se considerarán para el análisis los estudios que cumplan con un conjunto específico de condiciones, así pues, los criterios se basan en:

a) Año de publicación: Se incluyó únicamente investigaciones publicadas entre 2015 y 2025 para asegurar la actualidad de la información

b) Tipo de estudio:

c) Población: Los estudios seleccionados tratan sobre el juego de roles en el contexto de la educación preescolar (niños de 3 a 6 años) y su conexión con el enfoque constructivista

d) Metodología: Se priorizaron a las investigaciones realizadas en Colombia o en Latinoamérica con aplicabilidad al contexto educativo nacional

e) Palabras claves: Entre las palabras ya municionadas relacionadas a la temática, juegos de roles, constructivismo en edad preescolar, educación preescolar y transición, entre otras.

f) Estudios completos: La selección de las publicaciones fue rigurosa a trabajos de investigación completos (resumen, introducción, metodología, resultados, conclusiones) y evaluados por jurado o expertos en investigación.

Criterios de exclusión para garantizar la calidad: Para mantener la rigurosidad de la revisión, se eliminaron los documentos que no cumplan con los criterios anteriores, específicamente, se excluyó a los estudios sin un marco teórico claro o que se centren en rangos de edad fuera del periodo preescolar. También se eliminarán artículos que carezcan de un proceso de revisión por pares, a menos que se trate de informes

4.3 Recuperación de la información:

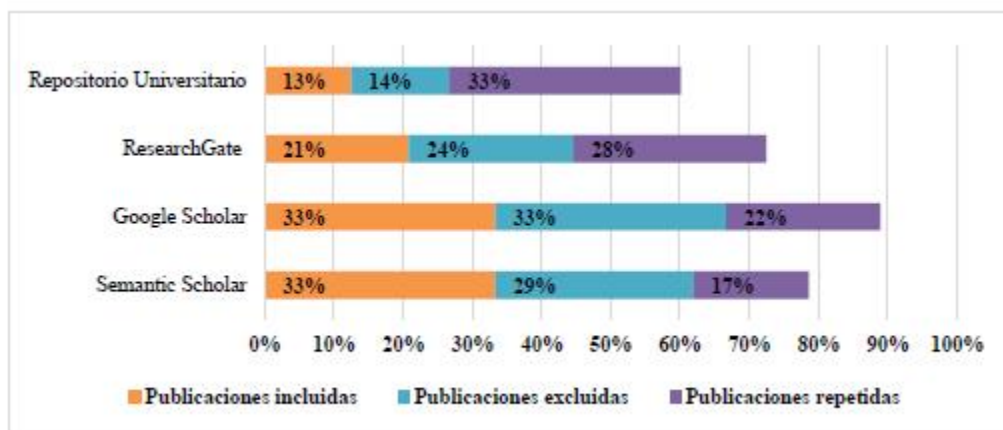
institucionales de alta relevancia para la investigación. Estos criterios de exclusión son fundamentales para evitar sesgos y asegurar que la síntesis de la literatura se base en fuentes académicas fiables.

Para la obtención de los documentos completos, se realizó una búsqueda exhaustiva en diversas plataformas de búsqueda y repositorios académicos. Se utilizaron bases de datos especializadas y buscadores de prestigio, estas herramientas permitieron identificar y acceder a artículos científicos, tesis y trabajos de investigación relevantes. Adicionalmente, se consultaron repositorios universitarios y bibliotecas

digitales, lo que aseguró una amplia cobertura y un acceso directo a la información, esta selección de fuentes documentales fue crucial, ya que garantizó la calidad, la pertinencia y el alcance de los documentos revisados, en este sentido, la información se organizó y gestionó de manera sistemática para asegurar que la revisión fuera exhaustiva y rigurosa, como se muestra en la figura 1.

Figura 1

Organización de la información



Fuente: Elaboración propia.

4.4 Evaluación de la calidad de los artículos seleccionados:

En el gráfico se detalla que en el proceso de búsqueda arrojó resultados variados en cada plataforma. Google Scholar y Semantic Scholar fueron las fuentes más productivas en cuanto a publicaciones incluidas, con un 33% cada una. Por otro lado, Google Scholar también tuvo la mayor proporción de publicaciones excluidas (33%), lo que sugiere que arrojó una gran cantidad de resultados no pertinentes. En cuanto a las

publicaciones repetidas, los repositorios universitarios tuvieron la mayor proporción (33%), seguidos por ResearchGate (28%) y Google Scholar (22%), lo que indica la necesidad de una gestión cuidadosa de los resultados para evitar duplicaciones. En contraste, Semantic Scholar fue la fuente con la menor tasa de repeticiones (17%), lo que refleja su capacidad para ofrecer resultados más específicos y únicos.

La valoración de la calidad de los estudios es un proceso esencial en la investigación donde se registraron un total de 63 publicaciones, para ello, se emplea un checklist estandarizado, que sirve como una lista de verificación detallada para asegurar que cada artículo cumple con los criterios de calidad científica. Este checklist considera tanto los criterios de inclusión como los de exclusión, como se indica en la tabla 1.

Tabla 1

<i>Calidad de los artículos</i> Categoría de Documentos	Cantidad	Cumplimiento criterios de inclusión	Cumplimiento criterios de exclusión
Documentos Únicos y Seleccionados (Incluidos)	24	✓ (Sí)	✓ (No eran duplicados)
Documentos Duplicados (Excluidos)	21	N/A (No evaluados a fondo)	✗ (Eran duplicados)
Documentos Excluidos por No Cumplir Criterios	18	✗ (No)	✓ (No eran duplicados)
Total General de Documentos Identificados	63		

Para los criterios de inclusión, estos son los requisitos que un documento debe cumplir para ser considerado en la revisión. En el proceso de selección, se incluyeron 24 documentos únicos que cumplieron satisfactoriamente con estos criterios. Un documento que cumple con los criterios de inclusión debe ser relevante para el tema de estudio, tener una metodología rigurosa y ofrecer información pertinente para el análisis.

En cuanto a los criterios de exclusión, estos son los requisitos que un documento debe evitar para ser descartado de la revisión. Un documento es excluido si es un duplicado, como los 21 documentos duplicados identificados, o si no cumple con los criterios de inclusión. En el proceso, 18 documentos fueron excluidos por no cumplir con los criterios de calidad o relevancia establecidos en el checklist.

DESARROLLO Y DISCUSIÓN

Organización y estructura de los datos:

El registro de publicaciones derivó hallazgos significativos para la categorización de los aspectos que dan respuesta a la pregunta de investigación, de aquí se estableció la categorías y subcategorías siguientes en la tabla 2:

Tabla 2

Categorización

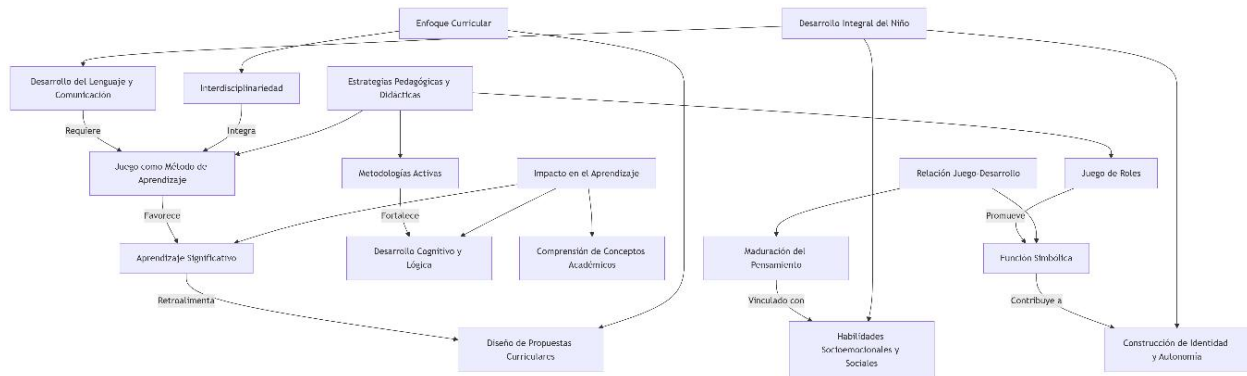
Categorías	Subcategorías	Autores
Juego de roles	Definición y usos del juego de roles Herramienta pedagógica Características del juego de rol	Sánchez y Martínez (2025); Otero et al. (2023); Martínez (2022); (2024); Otero et al. (2023) Canul-Noh (2023); González (2018); González (2019); Torres y Camargo (2016) Bastarrachea, et al. (2016); Flores et al.
Desarrollo integral del niño	Habilidades Socioemocionales y Sociales Desarrollo del lenguaje y la comunicación Construcción de Identidad y Autonomía	González (2025); Velasco et al. (2024); Ballen (2024); Zambrano et al. (2024); Xolyanetzin e al. (2024); Peñafiel (2023); Villamizar (2021); González (2021); González (2018); Mora et al. (2016)
Estrategias pedagógicas y didácticas con enfoque constructivista Juego de roles como metodología activa	Juego de roles como estrategia lúdica Juego Constructivo	Polo et al. (2018); Sánchez y Martínez (2025); Andrade (2020)
Impacto en el aprendizaje	Taro et al. (2025); Ballen (2024); Carvajal et al. (2023); Martínez (2022); Bonilla y Solovieva (2016)	Aprendizaje Significativo Desarrollo Cognitivo y Lógico Comprensión de Conceptos
		Polo et al. (2018); Sánchez y Martínez (2025); Andrade (2020) Taro et al. (2025); Ballen (2024) Martínez (2022); Solovieva et al. (2015)

Fuente: Elaboración propia.

De lo anterior se relacionaron los hallazgos representados en la figura 2.

Figura 2

Interacción de los hallazgos



Fuente: Elaboración propia.

Combinación de los resultados de diferentes originales:

Análisis de la Categoría juego de roles

El juego de roles en los niños de preescolar según la revisión de autores plantea las siguientes categorías. 19

Tabla 3

Categoría Descripción de juego de roles

Definición y usos del juego de roles	Comparación entre juegos de rol y juegos de roles. Ambos implican interpretar un papel, pero difieren en la amplitud de la situación representada. El juego de rol puede definirse como una actividad lúdica en la que los jugadores crean una historia continua, resolviendo un enigma.	Canul-Noh (2023); González (2019) Bastarrache et al. (2016)
Herramienta pedagógica	El juego de rol es una herramienta que se puede utilizar en todas las áreas y niveles educativos.	Bastarrachea, et al. (2016); Flores et al. (2024); Otero et al. (2023)
Características del juego de rol	El juego se realiza con un narrador y jugadores, utilizando hojas de personaje y dados. El objetivo es inventar personajes y jugar aventuras.	Canul-Noh (2023); González (2018)

Fuente: Compilación de autores.

Subcategoría Definición y usos del juego de roles

El juego de roles se ha consolidado como una herramienta pedagógica multifacética en la educación preescolar, con diversas concepciones y beneficios que lo hacen indispensable, en este sentido, Canul-Noh (2023) y González (2019), distinguen el juego de roles, que se centra en la representación de una escena puntual del juego de rol, que implica la inmersión en un mundo más amplio con reglas y un estilo particular de juego. A pesar de sus diferencias, ambos tipos de juego comparten la característica de no tener un guion cerrado, lo que fomenta la creatividad y la improvisación. Por su parte, Bastarrachea et al. (2016) definen el juego de rol como una actividad lúdica en la que los participantes construyen una historia de manera continua para resolver un enigma. Estos autores resaltan su valor como herramienta para el desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas y el respeto por diferentes puntos de vista.

Complementando estas ideas, Flores et al. (2024) destacan el juego de roles como una estrategia metodológica óptima para potenciar la creatividad y las habilidades lingüísticas en la segunda infancia. Su estudio evidencia una mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el área de Lengua y Literatura. Canul- Noh (2023) concibe el juego de rol como una aventura en la que un narrador guía a los jugadores, quienes inventan y desarrollan sus propios personajes, lo que refuerza el componente creativo y narrativo inherente a la actividad.

De aquí, que el juego de roles se resume como es una actividad lúdica en la cual los participantes asumen la identidad de un personaje para desarrollar y ser parte de una historia continua. A diferencia de otros juegos de roles, su característica principal es que se enfoca en resolver un enigma o desafío, lo que impulsa a los jugadores a crear y avanzar en una narrativa de forma colaborativa y creativa.

Subcategoría Herramienta pedagógica

El juego de roles es una herramienta pedagógica, como señalan Bastarrachea et al. (2016) y Flores et al. (2024). Su valor reside en su capacidad para trascender niveles y áreas educativas, fomentando habilidades cruciales más allá del contenido curricular tradicional. Estas habilidades incluyen el desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas y el respeto por otras perspectivas. Este enfoque pedagógico se basa en la premisa de que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento. La mejora de las habilidades lingüísticas también destaca su potencial para fortalecer la comunicación, una competencia fundamental en el aprendizaje.

En esta misma línea, Otero et al. (2023) complementan esta visión al destacar que el juego de rol, dentro de un espectro más amplio de actividades lúdicas, es fundamental para el desarrollo integral en la etapa preescolar. Lo ven como un contexto natural y motivador que facilita la comunicación. Al interactuar con sus compañeros, los niños no solo practican la expresión de sus ideas, sino que también aprenden a

comprender las de los demás de manera más espontánea. La intervención del docente es clave en este proceso, ya que al guiar el juego con preguntas abiertas y modelar habilidades comunicativas, el educador transforma la actividad en una oportunidad de aprendizaje estructurada y efectiva, maximizando así los beneficios del juego.

Subcategoría Características del juego de rol

En la revisión se plantea según González (2018) que las características estructurales del juego de rol, como los participantes, los elementos y el objetivo, en lo que se refiere a los participantes se requiere de un narrador que guía la historia y jugadores que asumen los roles, dado a que en esta dinámica crea un entorno de interacción y colaboración, en tanto que, los elementos físicos, el juego utiliza hojas de personaje para definir las habilidades y características de cada participante, y dados para introducir el azar y el desafío en la narrativa, y el objetivo define la finalidad del juego, de aquí se inventan los personajes y las aventuras, todo ello fomenta la creatividad, la narrativa y la resolución de problemas en un contexto lúdico.

Asimismo, el juego de rol es una actividad guiada y no improvisada, por tanto otra característica es que los juegos de rol son estructurado, ya que, como explica González (2018), facilita el desarrollo de la comunicación interactiva, por tanto, al asumir un rol, los niños practican habilidades esenciales como la toma de turnos conversacionales, la narración de eventos y la comprensión de perspectivas ajenas,

demostrando que la estructura del juego es un vehículo para el aprendizaje social y lingüístico.

Por su parte, Canul-Noh (2023) señala que los juegos de roles permiten contextualizar el entorno y esta acción permite que el niño conozca, valore y aprecie las tradiciones y costumbres locales y en sus estudios demuestra que el diseño de un juego de rol cultural puede ser una herramienta eficaz para transmitir elementos de la identidad cultural,

En el análisis conjunto de estos autores revela que el juego de rol es una estrategia que va más allá de la mera diversión, ya que integra la estructura y la libertad creativa para potenciar habilidades esenciales, pues la versatilidad del juego y su capacidad para promover la comunicación espontánea y la interacción estructurada lo convierten en una herramienta pedagógica de alto valor. En síntesis, el juego de rol permite que los niños se conozcan a sí mismos y a los demás a través de una experiencia lúdica, transformando la interacción social en un medio para el aprendizaje y el desarrollo integral.

Análisis de la Subcategoría Desarrollo integral del niño

Esta categoría agrupa los hallazgos relacionados con las habilidades socioemocionales, la autonomía y la identidad, así como la comunicación y el lenguaje

Tabla 4

Categoría Desarrollo integral del niño	Temas o Hallazgos	Autores
Subcategoría		
Habilidades Socioemocionales y Sociales	Desarrollo de habilidades socioemocionales; empatía, regulación emocional, trabajo en equipo; prevención de frustración, egocentrismo y conductas disruptivas.	Sánchez y Martínez (2025); Otero, Sandoval, Ocampo y Elguera (2023); Martínez (2022); Zambrano et al. (2024); González (2021); González (2018)
Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación	El juego como catalizador del desarrollo del lenguaje; mejora de la comunicación en la primera infancia; el lenguaje en la construcción de la identidad de género.	González (2025); Xolyanetzin, Rivera, Martínez y García (2024); Otero, Sandoval, Ocampo y Elguera (2023)
Construcción de Identidad y Autonomía	Promoción de la identidad y autonomía en preescolar a través del juego de roles; relación entre juego y personalidad.	Xolyanetzin, Rivera, Martínez y García (2024); Otero, Sandoval, Ocampo y Elguera (2023)

Fuente: Compilación de varios autores.

En esta categoría, se analizan los aportes de diversos autores que demuestran la influencia directa del juego en el desarrollo integral del niño en la etapa preescolar. Los hallazgos se agrupan en tres subcategorías principales.

Subcategoría Habilidades Socioemocionales y Sociales

En los juegos de roles se desarrollan habilidades socioemocionales y sociales se centran en el juego de roles como una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo de habilidades socioemocionales (Sánchez y Martínez, 2025; Zambrano et al., 2024; González, 2021; González, 2018). Los estudios resaltan que este tipo de juego fortalece la empatía, la regulación emocional y el trabajo en equipo, lo que ayuda a prevenir conductas disruptivas, en complemento, Otero et al. (2023) amplían esta perspectiva al destacar que el juego en general, en sus diversas formas, es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, la autonomía y la comunicación en la primera infancia.

De acuerdo a Martínez (2022) subraya que el juego es un aspecto fundamental en la formación socioemocional de los niños. El autor enfatiza que, aunque los procesos educativos se centran a menudo en aspectos cognitivos, el juego es una herramienta crucial de interacción que permite desarrollar competencias socioemocionales. La investigación de Martínez concluye que el juego es un medio para alcanzar una perspectiva educativa por competencias, donde los niños aprenden a gestionar sus emociones y a interactuar socialmente de forma efectiva.

Subcategoría Desarrollo del lenguaje y la comunicación

En lo que respecta al desarrollo del niño en el área del lenguaje y la comunicación, según González (2025) identifica el juego como un catalizador para el desarrollo del lenguaje, de modo que, los juegos simbólicos e interactivos no solo

mejoran la comunicación, sino que también enriquecen el vocabulario y fomentan habilidades sociales y emocionales. Por su parte, Xolyanetzin, Rivera, Martínez y García (2024), junto con Otero et al. (2023), exploran cómo el juego, en particular el juego sociodramático, es una herramienta para la construcción de la identidad de género y un medio para que los niños se comuniquen y practiquen roles sociales.

Subcategoría Construcción de identidad y autonomía

Los hallazgos de Xolyanetzin, Rivera, Martínez y García (2024) y Otero, Sandoval, Ocampo y Elguera (2023) coinciden en que el juego de roles es una estrategia que promueve la autonomía e identidad en los niños de preescolar. A través de este, los niños desarrollan la capacidad de ajustarse a su entorno, ganar autoconfianza y participar en actividades colectivas. Xolyanetzin et al. (2024) también señala que los roles asumidos en el juego, aunque a menudo basados en estereotipos de género, son cruciales para que los niños se identifiquen y comprendan las normas sociales, demostrando que el juego es un espacio de exploración de la propia identidad.

Análisis de la Categoría Estrategias pedagógicas y didácticas con enfoque constructivista

Esta categoría se enfoca en las metodologías y herramientas que utilizan el juego para el aprendizaje.

Tabla 5

Categoría Estrategias pedagógicas y didácticas con enfoque constructivista

Juego de roles como estrategia lúdica	El juego de roles como guía didáctica para la autonomía; estrategia lúdica para la comprensión de operaciones lógicas y abstractas.	Sánchez y Martínez (2025); Rodríguez et al. (2016)
Juego Constructivo	Utilización del juego constructivo y la lógica formal en una propuesta curricular.	Ballen (2024), Velasco et al. (2024)
Juego de roles como metodología activa	La educación basada en el juego de roles como un enfoque constructivista; el juego como método de aprendizaje.	Velasco et al. (2024); Carvajal et al. (2023); Martínez (2022); Bonilla y Solovieva (2016); Mora et al. (2016)

Fuente: Compilación de autores.

Subcategoría Juego de roles como estrategia lúdica

El juego de roles es una estrategia pedagógica que contribuye tanto al desarrollo socioemocional como cognitivo, en este sentido, Sánchez y Martínez (2025) se centran en el valor del juego de roles para fomentar habilidades socioemocionales. A través de un programa específico, demostraron que esta estrategia es eficaz para mejorar la adaptación, participación, seguridad y cooperación en niños de preescolar. Sus hallazgos indican que el juego de roles actúa como una herramienta valiosa para

desarrollar la autonomía y la confianza, habilidades esenciales que permiten a los niños manejarse mejor en entornos sociales y académicos.

Por otro lado, Rodríguez, Muñoz y Porras (2016) resaltan el valor del juego de roles en el ámbito cognitivo. Su planteamiento se enfoca en cómo esta estrategia lúdica sirve como una guía didáctica para la comprensión de operaciones matemáticas, esto demuestra que el juego de roles es lo suficientemente flexible para conectar el aprendizaje abstracto de conceptos matemáticos con una experiencia práctica y contextualizada, facilitando un entendimiento más profundo. En este sentido, ambos grupos de autores convergen en la idea de que el juego de roles es una herramienta intencional que los educadores pueden utilizar para lograr objetivos de aprendizaje específicos, tanto en el área social como en la académica.

En síntesis, el juego de roles es una herramienta pedagógica esencial y muy versátil. No es simplemente un juego, sino una estrategia didáctica intencional que los educadores pueden usar para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje, de manera que, se presenta como una metodología constructivista que integra el aprendizaje de habilidades sociales con el desarrollo de competencias cognitivas, haciendo que el proceso educativo sea más significativo y completo.

Subcategoría Juegos constructivos

El juego constructivo es una metodología constructivista que fomenta el desarrollo cognitivo y lógico de los estudiantes al requerir que analicen, resuelvan

problemas y piensen de manera creativa. A diferencia de la memorización pasiva, esta forma de juego, como lo destaca Ballen (2024), promueve la interdisciplinariedad al fusionar el conocimiento de diferentes áreas, como la educación física y las matemáticas. Mediante la manipulación de objetos y la construcción de estructuras, los niños desarrollan el pensamiento lógico y la capacidad de resolver retos que se les presentan en su cotidianidad, demostrando que el juego es una herramienta poderosa para construir un aprendizaje coherente y significativo.

El juego constructivo actúa como un catalizador para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Al enfrentarse a la tarea de crear algo, los niños ejercitan el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Por ejemplo, deben planificar, organizar y probar diferentes enfoques para lograr su objetivo. Este proceso, lejos de ser aleatorio, requiere un análisis de la situación y la consideración de múltiples opciones, lo que fortalece su capacidad de razonamiento. La libertad para experimentar y cometer errores les enseña que el fracaso es una oportunidad de aprendizaje, lo que es esencial para su desarrollo intelectual.

Además de su impacto cognitivo, el juego constructivo fomenta la creatividad y la espontaneidad. Aunque se basa en la lógica y la estructura, el juego permite a los niños explorar soluciones inesperadas y construir sus propias narrativas. Esta libertad de expresión estimula el pensamiento flexible y divergente, un componente vital para su desarrollo. Al trabajar en grupo, también desarrollan habilidades de comunicación y negociación, aprendiendo a colaborar para alcanzar un objetivo común. En este sentido,

el juego constructivo no solo moldea la mente del niño, sino que también contribuye a su formación integral.

Subcategoría de los Juego de roles como metodología activa

El juego de roles se plantea en las revisiones como una metodología activa y constructivista de gran valor, que sitúa al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. Esta estrategia, al requerir la interpretación de un personaje en una situación simulada, fomenta la apropiación del conocimiento de manera experiencial. Los autores Velasco et al. (2024) y Polo et al. (2018) concuerdan en que esta inmersión activa permite a los niños no solo memorizar información, sino aplicarla en un contexto real, lo que consolida su comprensión y la retención del contenido. De esta forma, el juego de roles trasciende la simple actividad lúdica, convirtiéndose en un medio para construir conocimiento de forma práctica y significativa.

Además de la asimilación del conocimiento, el juego de roles es un catalizador para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales. Como señalan Sánchez y Martínez (2025), esta metodología impulsa el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la creatividad. Al tener que resolver problemas y negociar con otros personajes, los estudiantes desarrollan su capacidad de razonamiento y su pensamiento flexible. Del mismo modo, la interacción entre los participantes fortalece habilidades de comunicación y negociación, elementos cruciales para el desarrollo

integral y el trabajo en equipo (Carvajal et al., 2023; Martínez, 2022); Bonilla y Solovieva, 2016).

Finalmente, el juego de roles facilita la comprensión de conceptos complejos de manera vivencial, puesto que al simular situaciones con alta carga emocional (Polo et al., 2018), los niños aprenden a reconocer, gestionar y regular sus propias emociones y las de los demás, un concepto clave para el desarrollo socioemocional. La adopción de diferentes papeles les permite desarrollar empatía y comprender las dinámicas de la convivencia y las normas sociales, como lo sugieren Polo et al. (2018). En conclusión, esta metodología activa no solo enriquece el intelecto, sino que también moldea la personalidad del niño, preparándolo para interactuar de forma saludable en la sociedad.

Análisis de la Categoría Impacto en el aprendizaje

En un análisis más específico sobre el juego de roles, los autores consultados coinciden en que se trata de una estrategia pedagógica altamente efectiva, con un impacto significativo en el aprendizaje, el desarrollo cognitivo y la comprensión de conceptos.

Tabla 6

Categoría Impacto en el aprendizaje

Aprendizaje Significativo	El juego de roles como estrategia para la apropiación experiencial del conocimiento, vinculando el aprendizaje con la vida real, estimulando la motivación y fortaleciendo el vínculo familia-escuela.	Polo et al. (2018); Sánchez y Martínez (2025); Andrade (2020)
Desarrollo Cognitivo y Lógico	El juego de roles como catalizador del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la creatividad y la espontaneidad. La pedagogía constructivista influye en el desarrollo cognitivo.	Sánchez y Martínez (2025); Polo et al. (2018); Taro et al. (2025); Ballen (2024)
Comprensión de Conceptos	El juego de roles enriquece la comprensión de conceptos abstractos al fomentar la empatía, la gestión emocional y la internalización de normas y valores	Polo et al. (2018); Sánchez y Martínez (2025); Martínez (2022)

Fuente: Compilación de varios autores.

Subcategoría Aprendizaje significativo

eDe acuerdo a los autores consultados, el juego de roles fomenta del aprendizaje significativo, dado a que permite a los estudiantes una inmersión activa y experiencial en situaciones que imitan la vida real, en este sentido, Polo et al. (2018), esta herramienta permite la apropiación del conocimiento en sus diversas dimensiones, ya que los estudiantes no solo memorizan información, sino que la aplican de forma práctica al interpretar un personaje. Esto no solo refuerza la comprensión y la retención, sino que también estimula la motivación y la participación, como resaltan Sánchez y Martínez (2025). Al ser una actividad dinámica y creativa, el juego de roles capta el interés de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje propicio donde pueden explorar soluciones a problemas sin los riesgos inherentes de la realidad.

Además, el juego de roles extiende su impacto más allá del aula, fortaleciendo el vínculo con el entorno familiar y social del niño demuestra que esta estrategia no solo mejora las habilidades socioemocionales en el ámbito escolar, sino que también tiene un efecto positivo en la relación entre la familia y la escuela (Sánchez y Martínez, 2025; Andrade, 2020). Esta conexión entre ambos entornos es fundamental para el aprendizaje significativo, ya que permite al niño vincular sus experiencias en diferentes contextos, logrando un desarrollo emocional y cognitivo más completo y cohesionado, de esta manera, el juego de roles se convierte en un pilar del desarrollo integral, consolidando el conocimiento a través de la experiencia y la interacción social.

Subcategoría Desarrollo cognitivo y lógico

El juego de roles se destaca como un catalizador crucial para el desarrollo cognitivo y lógico de los estudiantes, exigiéndoles analizar, resolver problemas y pensar de manera creativa. Al interpretar un personaje, los niños se ven obligados a sumergirse en una situación simulada, lo que, según Sánchez y Martínez (2025), fomenta habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Deben considerar distintas opciones y tomar decisiones, lo que fortalece su capacidad de razonamiento. Este proceso activo de pensamiento, distinto de la simple memorización, constituye un pilar fundamental del desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Además de potenciar el razonamiento, el juego de roles contribuye significativamente al desarrollo de habilidades de comunicación, en esta línea, Polo et al. (2018) y Taro et al (2025) identifican esta mejora como una de las principales ventajas de la estrategia. Al interactuar con otros participantes, los estudiantes practican la expresión, la escucha y la negociación, destrezas sociales y cognitivas esenciales que influyen directamente en cómo procesan y comparten la información. De acuerdo a Ballen (2024), esta dinámica de intercambio no solo mejora su lenguaje, sino que también les ayuda a organizar sus ideas y a entender diferentes perspectivas.

Finalmente, la creatividad y la espontaneidad son elementos clave que el juego de roles estimula de manera única, de ahí, Polo et al. (2018) subrayan la importancia

de no imponer diálogos preestablecidos para que la creatividad de los estudiantes florezca. Esta libertad de expresión fomenta un pensamiento flexible y divergente, permitiendo a los niños explorar soluciones inesperadas y construir narrativas propias. Esta capacidad para pensar fuera de lo convencional es un componente vital del desarrollo cognitivo y lógico, preparándolos para enfrentar desafíos complejos de forma innovadora en el futuro.

Subcategoría Comprensión de conceptos

El juego de roles enriquece profundamente la comprensión de conceptos al permitir a los estudiantes interiorizar ideas complejas de manera vivencial. Esta estrategia pedagógica es clave para entender nociones abstractas como las relaciones humanas, las emociones y las normas sociales, en este sentido, el juego de roles facilita la comprensión de otras personas mediante la adopción de diferentes papeles, lo cual, según Polo et al. (2018), permite a los niños asumir actitudes distintas a las suyas, estableciendo relaciones y empatía entre ellos. Esta capacidad de ponerse en el lugar del otro es fundamental para entender conceptos sociales, emocionales y éticos. Al simular interacciones sociales, los estudiantes aprenden a valorar las perspectivas ajenas y a comprender las dinámicas de la convivencia.

En el proceso de los juegos el niño gestiona y regula sus emociones, de aquí que Sánchez y Martínez (2025) señalan que el juego de roles es una estrategia eficaz

para fomentar habilidades socioemocionales como la regulación emocional y la empatía, en tanto que, al interpretar situaciones con alta carga emocional (Polo et al., 2018), los niños aprenden a reconocer, entender y gestionar sus propias emociones y las de los demás. Esta práctica es un concepto clave para su desarrollo integral, ya que les proporciona las herramientas necesarias para navegar en sus relaciones personales de manera saludable.

Asimismo, la interacción entre los niños en el juego contribuye a la internalización de Normas y Valores, es decir que, al simular interacciones sociales, el juego de roles también contribuye a que los niños comprendan la importancia de la convivencia, los derechos y los deberes. Polo et al. (2018) afirman que esta estrategia busca crear un ambiente donde los estudiantes "puedan convivir y se aprenda a hacerlo dentro y fuera del aula". De esta forma, los niños internalizan las normas sociales y los valores de manera natural, al experimentar sus consecuencias en un entorno seguro y controlado. En definitiva, el juego de roles es una herramienta excepcional para el desarrollo integral del niño, facilitando la comprensión de conceptos complejos a través de la experiencia y el cultivo de habilidades socioemocionales.

Argumentación crítica de los resultados:

El juego de roles se presenta como una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño en la etapa preescolar, a través de sus diversas formas, especialmente los juegos de roles, se promueven las habilidades socioemocionales y sociales, fortaleciendo la empatía, la regulación emocional y el trabajo en equipo, de

modo que este tipo de juego también impulsa el desarrollo del lenguaje al enriquecer el vocabulario y fomentar la comunicación, sirviendo como un medio para que los niños exploren roles sociales y construyan su identidad, esto se traduce en actitudes de los diferentes papeles, el juego les da la oportunidad de ganar autonomía y autoconfianza, ajustándose a su entorno y comprendiendo las normas sociales de manera vivencial. En esencia, el juego se convierte en una herramienta pedagógica completa que nutre tanto el intelecto como la personalidad del niño, preparándolo para interactuar de forma efectiva en su entorno social.

Las investigaciones que avalan el uso del juego en el aula a menudo utilizan metodologías cualitativas y diseños pre-experimentales, por tanto, estos enfoques son útiles para identificar el potencial del juego, pero también tienen sus desventajas, este hecho se plantea en varios estudios que se basan en muestras pequeñas, lo cual restringe la generalización de sus conclusiones. Además, el uso de diseños de un solo grupo dificulta el control de variables externas, como el entorno familiar, lo que podría generar sesgos en los resultados.

A pesar de estas debilidades, las conclusiones son sumamente relevantes. Hay un consenso en que el juego tiene un impacto positivo y multifacético en el desarrollo integral de los niños. Se ha demostrado de forma consistente que el juego fomenta el aprendizaje significativo, el desarrollo cognitivo y lógico, y la comprensión de conceptos, esta coincidencia en los resultados refuerza la validez del juego como estrategia

educativa. La reflexión crítica sobre estos aspectos nos invita a una aplicación consciente y adaptada de estas estrategias en el aula.

Para consolidar los hallazgos, es necesario abordar ciertos vacíos en la investigación:

Muestras y Generalización: Se necesitan estudios con muestras más grandes y representativas para confirmar que los beneficios del juego se aplican a poblaciones más diversas.

Diseños Metodológicos: Es fundamental emplear diseños experimentales con grupos de control para establecer una relación de causa y efecto más clara, aislando el impacto del juego de otras variables.

Enfoques de Investigación: Se requiere investigar cómo diferentes modalidades de juego (constructivo, de roles) pueden combinarse en un enfoque holístico para maximizar los beneficios en el desarrollo infantil.

CONCLUSIONES

Basado en la revisión bibliográfica, el juego de roles con enfoque constructivista es una herramienta pedagógica fundamental en el aula de preescolar, ya que promueve el desarrollo integral del niño, este método implica diversión, entretenimiento, fomentando un aprendizaje activo y experiencial donde los niños construyen su propio conocimiento.

De todo lo anterior se corrobora que el juego de roles permite a los niños sumergirse en situaciones simuladas, lo que facilita la resolución de problemas, la toma de decisiones y el desarrollo del pensamiento crítico en un entorno seguro y controlado, dado a los diferentes escenarios, fortalecen su autonomía y autoconfianza, mejorando su capacidad de adaptación social. Este enfoque no solo tiene beneficios cognitivos, sino que también impacta profundamente en el desarrollo emocional y la empatía, enseñándoles a comprender y gestionar sus propias emociones y las de los demás.

A pesar de la sólida evidencia sobre su relevancia, la investigación futura debe abordar ciertos vacíos para consolidar los hallazgos. Se necesitan estudios con muestras más grandes y diseños experimentales con grupos de control para asegurar la generalización y establecer una relación de causa y efecto más clara. También es crucial investigar cómo la combinación de diferentes modalidades de juego, como el juego de roles y el juego constructivo, puede maximizar los beneficios en el desarrollo infantil.

Referencias

- Almeida, D. y López, M. (2025). El juego de roles y el aprendizaje por imitación: una visión al trabajo docente. *Rimarina Revista de las Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 61-69. <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/rimarina/article/view/1018/1499>
- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132–149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
- Arana, J. (2022). *Una no-guía del juego: Una visión del juego infantil desde la psicomotricidad*. Ediciones Octaedro.
- Ascencio, L. (2022). El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. En A. Parra Puentes & M. L. Carrillo Salazar (Eds.), *Herramientas pedagógicas: Manual para la creación de textos en el aula* (pp. 67–89). Editorial Universidad Santiago de Cali. <https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>
- Ballen, J. (2024). *Propuesta micro curricular: La interdisciplinariedad a través del juego constructivo y la lógica formal* [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio UCC. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/7d87b810-25f7-40bc-aabf-0c9afb3e16cf/content>
- Berk, L. (2018). *Desarrollo del niño y del adolescente* (8va ed.). Cengage Learning.
- Bonilla, M., & Solovieva, Y. (2016). Evidencias de la formación de la función simbólica a través de la actividad de juego de roles sociales. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 16(1), 29–40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5855291>
- Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento e imaginación*. Morata.
- Carvajal, P., Sánchez, I., Hernández, Y., & Mantilla, J. (2023). El juego de roles: Estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial. *DATEH. Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(Extra 3). [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206) Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, Á. (Coords.). (2007). *El constructivismo en el aula* (10ma ed.). Graó.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Aprendizaje/Visor.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Morata.
- Gómez, E., Fernando, D., Aponte, G. & Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81(184), 158–163. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49630405022>

González, C. (2018). Actividad comunicativa interactiva en una experiencia de juego grupal con niños en edad preescolar. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 17(2), 43–60. <https://www.researchgate.net/publication/330566155>

González, C. (2019). La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 10(2), 75–101. <https://doi.org/10.17533/udea.rp.v10n2a04>

González, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. *Obutchénie, Revista de Didáctica e Psicología Pedagógica*, 5(1), 18–42. <https://orcid.org/0000-0001-8099-8605>

González, M. (2025). *Desarrollo del lenguaje a través del juego en niños de 4 a 5 años* [Tesis de maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f449461e-b61c-4908-8038-dcad2f2004f7/content>

Montiel, A. (2025). *Ficción y conexión: estudio de casos sobre el uso de juegos de rol para fortalecer las relaciones sociales en la infancia con altas capacidades*. [Tesis de Grado/Máster, Universidad Europea]. <https://titula.universidadeuropea.es/bitstream/handle/20.500.12880/11036/montelsolaalbert.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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

Otero, L., Sandoval, A., Ocampo, S., & Elguera, S. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329–1341. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957

Peñafiel, A., Neira, M., Alvear, F., & Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192–206. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)

Piaget, J. (1961). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton.

Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette-Granados, R., Polo Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R., & Osorio, A. (2018). Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 869–876. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Sánchez, T., & Martínez, A. (2025). Juego de roles para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), e573. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)573](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)573)

Solovieva, Y., Tejeda, L., García, E., & Rojas, L. (2015). Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar. *Educação e Filosofia*, 29(57), 153–174. <https://doi.org/10.14393/REVEDFIL.issn.0102-6801.v29n57a2015-p153a174>

Taro, J., Flores, D., & González, J. (2025). Impacto de la pedagogía constructivista en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años. *Concordia*, 5(9), 44–58. <https://doi.org/10.62319/concordia.v.5i9.36>

Uribe, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad*, 1(1), 32-44. <https://www.ried.website/actual/issue1-view-3>

Velasco, G., Sánchez, D., Rodríguez, C., Baque, G., & Castro, G. (2024). Educación basada en el juego: Un enfoque constructivista en la educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45474. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)

Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en preescolar. *Revista Educación*, 45(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Vilanova, J. (2012). Revisión bibliográfica del tema de estudio de un proyecto de investigación. *Radiología*, 54(2), 108-114. <https://doi.org/10.1016/j.rx.2011.05.015>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (S. Furió, Trad.). Crítica.

Xolyanetzin, M., Rivera, D., Martínez, A., & García, M. (2024). La construcción temprana de la identidad de género a través del juego y desarrollo del lenguaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.2987>

Zambrano, V., Chica Chica, L., & Zambrano, J. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. *Revista Cognosis*, 9(3). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i3.6818>