

**Cómo a partir del juego de roles sociales fortalecer la comunicación asertiva en los niños de
la institución educativa técnica Felipe Salame, sede cristales**

Yeni Tatiana Espinosa Mendoza

Angélica Bibiana Tavera Cárdenas

Asesor:

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Este proyecto de investigación se basa sobre el juego de roles sociales para fortalecer la comunicación asertiva en los niños de la institución educativa técnica Felipe Salame, sede Cristales. A través de ejercicios de recolección de datos, observación, toma de evidencias, analizar comportamientos, comprender expresiones, emociones etc., se logró evidenciar falencias relacionadas al desarrollo comunicativo de los niños y niñas, pues su lenguaje, acompañamiento de actos comportamentales afectaba los procesos sociales y con vivenciales del aula.

El proceso de investigación del proyecto se desarrolló en varias fases que permitieron recopilar al contenido de este documento.

Palabras claves: Asertiva, comunicación, roles, cualitativo.

Abstract

This research project is based on social role playing to strengthen assertive communication in children at the Felipe Salame technical educational institution, Cristales headquarters. Through exercises of data collection, observation, taking evidence, analyzing behaviors, understanding expressions, emotions, etc., it was possible to demonstrate shortcomings related to the communicative development of boys and girls, since their language, accompanied by behavioral acts, affected the processes. Social and coexistence of the classroom.

The research process of the project was developed in several phases that allowed the content of this document to be compiled

Keywords: Assertive, communication, roles, qualitative.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	11
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	14
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico	19
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	25
Conclusiones	28
Referencias Bibliográficas	30
Apéndices.....	32

Listado Apéndice

Apéndice A *Carpeta de evidencia de la practica*.....32

Apéndice B *Video de sustentación*.....33

Introducción

Son muchos los factores que pueden afectar la interacción y comunicación correcta de los niños, se reconoce la importancia de contar con un ambiente que derive de una buena comunicación, parte de la creación de estrategias que conforten un ambiente educativo que propicien espacios comunicativos, participativos e integrativos dentro del aula.

Según Batista (2016) afirma sobre la comunicación que “en elemento significativo en la formación de la personalidad, tomando en cuenta a niños como sujetos activos que interactúan con su entorno social y material”. En este artículo se presenta un proyecto de investigación, sobre los juegos de roles sociales, como herramienta de fortalecimiento de la comunicación asertiva, en los niños de preescolar a quinto de la institución educativa técnica Felipe Salame, sede cristales, luego de identificar que los estudiantes presentan dificultades comunicativas y bajo nivel académico.

En el abordaje del estudio se pretende adentrarse en los temas centrales que hacen valer el planteamiento de la pregunta de investigación. ¿Cómo, a partir del juego de roles sociales fortalecer la comunicación asertiva en los niños de la institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales? Logrando fortalecer la comunicación asertiva, y mejorando el nivel académico de los participantes, y reconociendo la importancia de implementar los juegos de roles sociales como punto fundamental para lograr una comunicación asertiva.

El desarrollo de la investigación consta de varias etapas, partiendo de la etapa de abordaje, análisis y reforzar conocimientos previos, se llega a la elección de estrategias clave para fortalecer las falencias de la problemática.

Los niños participantes pueden explorar y expresar situaciones de la vida real adulta, fomentando la creatividad en la resolución de problemas, además tienen la oportunidad de

enriquecer su vocabulario y promover una comunicación efectiva y asertiva, tanto verbal como no verbal. Esta herramienta pedagógica fomenta la interacción constante, lo que conduce a la generación de preguntas, respuestas, aclaraciones, definiciones de conceptos, intercambio de ideas y negociaciones para resolver problemas; de igual modo nos da la oportunidad de tener una estrategia para fortalecer la comunicación asertiva y mejora la comprensión mutua.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En la Institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales, nos centramos en analizar los métodos de aprendizaje y herramientas pedagógicas aplicadas en el desarrollo estudiantil de los niños de los grados de preescolar a quinto en edades entre los 5 y 10 años. Estos, como ya fue mencionado cuentan con un nivel socioeconómico medio bajo; lo que obliga a los padres a determinar poco tiempo para apoyar al niño en el desarrollo o acompañamiento continuo de las actividades. Por ende, los niños no cuentan con el acompañamiento en las labores educativas, ni en el tiempo en casa luego de la escuela, a esto también se suma, el modelo pedagógico tradicionalista que utiliza la docente para la enseñanza. Situación que está causando un bajo nivel académico, y dificultades comunicativas de parte de los estudiantes.

Siendo la herramienta del juego de roles sociales, una oportunidad para fortalecer y desarrollar el área de la comunicación asertiva de manera lúdica y flexible, ya que por medio de esta se le brinda una oportunidad de entender y expresar situaciones diferentes e imaginarias planteadas para solucionar situaciones de manera creativa, con la opción por parte de los adultos de ampliar dichas expresiones verbales y no verbales de los niños participantes. Como resultado de enriquecimiento, mediante estos procesos, los participantes pueden mejorar los diferentes vocabularios, así como el desarrollo de lingüísticas diversas.

Además, permite la interacción constante en la cual surgen preguntas, respuestas, aclaraciones, definición de conceptos, ideas, negociaciones para solución de problemas y todo aquello que involucra mantener una conversación y comunicación oral.

Según Vygotsky (1995), "El diálogo conjunto sobre temas diversos permite comprender el punto de vista del otro, porque hay intercambio comunicativo y reciprocidad múltiple entre los

participantes: niños-adultos" (p. 14). En este proceso, el signo, al principio, es un medio de comunicación y después pasa a ser un medio de la conducta de la personalidad.

Según el autor, aparte de desarrollar la comunicación, se incide en los actores, fortaleciendo otras áreas importantes del desarrollo social, cognitivo, emocional y por supuesto comunicativo, trascendiendo positivamente, permitiendo a los participantes ser y aproximarse a vivir momentos de la cotidianidad social del planteamiento de la situación problema.

Pregunta de Investigación

¿Cómo a partir del juego de roles sociales, fortalecer la comunicación asertiva en los niños de la Institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La pregunta de investigación planteada muestra la manera de cómo llegar al éxito de la investigación, y al mismo tiempo denota comprensibilidad y aceptabilidad como una propuesta con la cual se pueden alcanzar los objetivos planteados. Siendo así, por medio del juego de roles sociales, los estudiantes ven la oportunidad de crear juegos y hacer actividades cotidianas de los adultos, situaciones que imprescindiblemente incluyen el uso de las palabras, la expresión oral y por supuesto la comunicación constante, social, y sobre todo esta debe ser comprensible, lógica, clara, asertividad que es lo que se busca fortalecer con el proyecto.

Los autores (González Moreno, Solovieva y Quintanar, 2014) en su artículo, hacen énfasis sobre como los juegos de roles sociales aportan al desarrollo en las edades prescolares, referente que: “El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar” además de esto, exponen una investigación sobre el diseño y aplicación de distintos juegos de roles sociales para estudiantes de preescolar y hacen énfasis en elegir roles estrategias que procuren el máximo de desarrollo en los niños.

Por otro lado, el artículo de los autores (Cassany y Sanz, 1994) desde sus estudios, enfatizan sobre la necesidad de fortalecer la expresión oral, pero tomando como base herramientas que mejoren las habilidades lingüísticas y escritas en la infancia. Dichas posturas aportan ideas, herramientas, perspectivas y conocimientos que ayudan a sustentar el proyecto pedagógico.

A través de la búsqueda de posturas que sustenten la propuesta, se descubrió que el área de estudios de la expresión oral es tan antigua como la capacidad misma de los seres humanos de expresarnos, así como sus discrepancias y fundamentos al momento de ser interpretado. Noam Chomsky (1957) en su teoría aporta a las reglas de los sistemas lingüísticas; menciona “La

competencia es el sistema de reglas lingüísticas, interiorizadas por los hablantes, que conforman sus conocimientos verbales, y que les permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos”. Por lo tanto, no solo es necesario el hablar, es tener conocimiento de lo que se expresa y razonar, siendo una de las bases a desarrollar en los infantes en las primeras etapas. Según el autor, cada persona aprende e interioriza las reglas lingüísticas a través de la interacción y experiencias con su entorno, sin embargo, se considera que la competencia esta opuesta a la actuación lingüística para fortalecer la expresión oral.

Hymes (1967) en oposición al expuesto del autor anterior, explica el concepto de competencia comunicativa y dice, “Se necesita otro tipo de conocimientos, aparte de la gramática, para poder usar el lenguaje con propiedad. Hay que saber que registro conviene utilizar en cada situación, que hay que decir que temas son apropiados, cuales son el momento, el lugar y los interlocutores adecuados, las rutinas comunicativas, etc. Así, la competencia comunicativa es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presenta cada día”. Esta postura, a ‘poya la propuesta pedagógica ya que se pretende abarcar el dominio de la pronunciación, la gramática y el léxico, además de acoger la herramienta del juego de roles sociales, y la flexibilidad que brinda este recurso para trabajar la expresión oral y comunicativa asertiva sin necesidad que se sienta forzada o impuesta.

Por último, (Solovieva y Quintanar, 2012) proponen la secuencia de acciones lúdicas “Después el niño despliega la actividad con ayuda de su propio lenguaje verbal externo”. Esta secuencia de acciones lúdicas esta de la mano con el carácter político de la investigación en curso ya que, con este estudio previo a conceptos que apoyen la investigación se está retomando el recorrido del tema como base de referencia, además se realizó la interpretación y los elementos que constituyen la problemática, lo que da sentido a las proposiciones a partir de la

intervención política de investigación en la propuesta de fortalecimiento de la comunicación asertiva, por medio del juego de roles sociales.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Cuando se inicia una investigación con un interrogante, que busca objetivos óptimos en un tema específico, estos aspectos en particular coloca al proponente en la tarea de indagar y buscar elementos correlacionados que ayuden a esclarecer el interrogante y no es solamente buscar fundamentos teóricos que respalden la propuesta, en el caso de la pregunta de investigación propuesta en el proyecto en curso: ¿Cómo, a partir del juego de roles sociales, fortalecer la comunicación asertiva para los niños y niñas de la Institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales?

El interrogante, propone la herramienta estratégica elegida para desarrollar el tema a solucionar o fortalecer y las variables que la componen se transforma en un mecanismo o herramienta de acción sobre la práctica pedagógica. Esto lo deducimos dado que desde el momento mismo de buscar dentro del escenario los factores importantes que necesitan ser intervenidos, se hizo a partir de la realidad presente, visible, audible y palpable en el grupo educativo e igualmente se relaciona la teoría.

Por otro lado, las herramientas y fundamentos que ayudaran a obtener los objetivos sobre la practica en tiempo real, analizando sus resultados de aprendizaje de aceptación, de obtención de resultados y de búsqueda de nuevos elementos que enriquezcan el proceso; dado que, con base a la información suministrada por practica aplicación, la investigación pedagógica, puede ser un canal de implementación y corrección, es decir, complementan de sentido un proyecto de investigación transformativo para la educación.

En otro sentido, es esencial comprender la perspectiva crítica que debe orientar la investigación en el contexto de programas de pedagogía infantil. No se debe comprender simplemente como una oposición a una medida o idea, legítima o no, utilizando argumentos.

Más bien, se debe adoptar una perspectiva crítica desde una óptica pedagógica y didáctica como lo plantea Pérez (2003) permite replantear las condiciones de enseñanza-aprendizaje en estos programas, es decir estas condiciones deben generar cambios en la percepción de los niños acerca de sí mismos y su capacidad para desarrollar habilidades y conocimientos en el marco de la pedagogía infantil.

Además, es pertinente considerar de manera crítica la postura del autor anterior, tomando como relación con los recursos que se utilizan en los programas de pedagogía infantil, los métodos o mecanismos de enseñanza pedagógicas deben ser diseñados de manera creativa y funcional; esto con el fin de facilitar el aprendizaje de los niños en un contexto de pedagogía infantil, esto significa que se debe reevaluar y variar las condiciones en términos de recursos didácticos en estos programas, incorporando herramientas y enfoques específicos para la enseñanza y el desarrollo de los más pequeños.

De igual forma, es necesaria y recomendable la utilización de mecanismos virtuales, para lograr modificar las condiciones en comparación con los rituales tradicionales de enseñanza en pedagogía infantil. Si esto se cumple, se ganan numerosos beneficios, dado que como primer paso se accede a recursos multimedia que estimulan diferentes canales de aprendizaje, como lo son: el visual, auditivo y kinestésico, lo que resulta especialmente relevante en programas de pedagogía infantil y posteriormente como segundo determina un desarrollo idóneo.

El proyecto, se enfatiza en fomentar la responsabilidad y liderazgo en los niños que participan en programas de pedagogía infantil al desafiarlos con la adquisición de habilidades y conocimientos adecuados para su desarrollo en esta etapa de la educación se exponen a situaciones en las que se les dificulta su aprendizaje. Es por ello, que nace la necesidad de utilizar los recursos que ofrece el problema que genera desarrollo cognitivo en el contexto de la

pedagogía infantil, también se promueve la libertad al hacer que los niños sean conscientes de su capacidad de elección y al convertir el error en una oportunidad y un escalón que los acerque cada vez más al desarrollo en el marco de la pedagogía infantil.

Por último, si se basó en el enfoque planteado, ya que se busca el desarrollo de la capacidad y el criterio de los niños frente a diversas situaciones académicas en el ámbito de la pedagogía infantil. Es decir, el infante puede impartir las nuevas técnicas aprendidas en el aula a sus diferentes contextos sociales, con el fin de cumplir con un buen desarrollo pedagógico y aportar directamente en sus metas educativas.

Planeación Didáctica

Para el desarrollo del proyecto, se diseñaron tres actividades pedagógicas de fortalecimiento de la comunicación asertiva a través del juego de roles sociales, tomado este como una herramienta de intervención pedagógica; lo primero que se tuvo en cuenta para realizar dichas planeaciones, fue el entorno social y geográfico del grupo participante, con el propósito de que los diseños estuvieran acordes a la cultura de la población y así de esta manera lograr que los estudiantes se sintieran en un ambiente ya conocido.

La primera actividad, llamada “La Tiendita Parlanchina”, dentro de este juego de rol social, los participantes, colaboraron en la organización de los elementos que conformarían la tienda, allí desde el principio los participantes iniciaron con la comunicación para opinar sobre como acomodar los productos, discutieron también sobre quien haría el papel del vendedor y quienes los compradores. Como una de las características de la actividad los participantes debieron para poder comprar productos en la tienda, primero contarle al vendedor o vendedora una receta que deseaban realizar, con todos sus pasos e ingredientes, para que el vendedor comprendiera cuales eran los productos que necesitaban sus clientes.

Con esta actividad busco desarrollar diferentes competencias, entre ellas la sociolingüística y lo que se busca es lograr que los participantes, utilicen el vocabulario correcto de acuerdo con el contexto del ambiente en el que se relaciona, pero también que los estudiantes logren comunicarse de manera discursiva durante la actividad. Es decir, que los participantes se expresen con mensajes correctos y coherentes además que puedan identificar errores comunicativos encontrando la corrección al mismo tiempo.

Lo que deben lograr los participantes luego de la implementación de la planeación, es alcanzar confianza comunicativa, es decir sumergir a los participantes por medio de la actividad

“La tiendita Parlanchina” en la cual ejercen un juego de roles sociales, y puedan empezar a fortalecer su comunicación asertiva sin necesidad que se sienta forzada o impuesta por las docentes.

El diseño número dos, llamado “Banqueritos por un sueño”, se basó en hacer que los participantes vivieran la experiencia de manejar dinero en este caso didáctico, por medio de un préstamo que ellos debían solicitar a los asesores del banco, pero para lograr el préstamo, los interesados debían relatar a los asesores, el sueño que deseaban realizar con ese préstamo. Por lo cual con la ayuda de esta actividad pedagógica se llega a explorar los campos del saber y hacer, además de un campo conocido como la experiencia, en el que los niños van desarrollando un aprendizaje recíproco en cada minuto transcurrido de la actividad. Se busca trabajar las competencias de comunicación lingüística del infante, así como las competencias matemáticas y la educación emocional.

La actividad aporta numerosos beneficios, dado que es una recreación progresiva, donde se aprende, se exponen los sueños y cada niño interactúa entre sí, sometidos en un papel donde se aprende una actividad diaria que hacen los adultos y que ellos desarrollaran en un futuro. Este método, nos brinda la oportunidad de conocer el comportamiento y aceptación, de los niños, por medio de sus expectativas; dado que desarrollan su capacidad de autonomía, desarrollo social además refuerza la convivencia y los valores de cada integrante.

La actividad número tres, se llamó “Tamaleros empresarios”. Se eligió porque en la región se prepara mucho este alimento, también pensando en utilizar los recursos naturales que brinda el entorno, los estudiantes prepararon tamales, utilizando en todo tiempo la comunicación, ya que había medidas y cantidades exactas para realizar cada tamal, por lo tanto, los participantes

todo el tiempo estuvieron dialogando entre ellos sobre si estaban llevando correctamente los pasos a seguir.

En general, la actividad permite mostrar el desarrollo y explorar dimensiones comunicativas y cognitivas, dado que los participantes son favorecidos al desenvolverse en un ambiente de libre expresión; pero dentro de su rol, es decir se produce un intercambio de comunicación y exposición social. De este modo, en el entorno de la actividad, el infante responde preguntas, mantiene conversaciones, reconoce temáticas y participa en diálogos con el intercambio de información.

Enfoque Didáctico

¿Cómo a partir del juego de roles sociales fortalecer la comunicación asertiva en los niños de la institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales? Es la pregunta de investigación, que como aperitivo y el abre bocas de lo que se abordara en el proyecto, pero para ayudar a sustentar la investigación en proceso, se fundamenta la propuesta con los siguientes aportes teóricos.

Según (Noam Chomsky 1957) “La competencia es el sistema de reglas lingüísticas, interiorizadas por los hablantes, que conforman sus conocimientos verbales, y que les permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos”. Podemos decir que, el juego o los juegos de roles sociales ayudara a interiorizar y despertar en los participantes sus capacidades de expresar correctamente lo que desean expresar.

Según Hymes (1967) explica el concepto de competencia comunicativa y dice: “Se necesita otro tipo de conocimientos, aparte de la gramática, para poder usar el lenguaje con propiedad. Hay que saber que registro conviene utilizar en cada situación, que hay que decir que temas son apropiados, cuales son el momento, el lugar y los interlocutores adecuados, las rutinas comunicativas, etc. Así, la competencia comunicativa es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presenta cada día”.

Dado esto la continuidad de la propuesta es necesaria, ya que se plantean distintos temas que van a requerir un lenguaje adecuado para cada situación y no es que se pretenda que los participantes se expresen con palabras muy elaboradas, si no que busquen las palabras desde sus conocimientos que sea interpretable y entendibles por todos y para todos, logrando así el objetivo del proyecto, fortalecer la comunicación asertiva en el grupo participante.

La comunicación es un proceso fundamental y determinante de toda relación social, es el mecanismo que regula y que, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas, como lo considera García (2013) “siendo así, podemos comprender los juegos de roles sociales propicia por fuerza mayor la comunicación” (p. 53).

Los aportes de los autores sobre la investigación sobre la propia práctica, son realimentadores en el proceso, allí se encuentran fundamentos que responden a interrogantes dentro de la investigación como: significados, importancias, conceptos y posturas sobre la comunicación asertiva y el juego de roles sociales que fortalecen el proyecto para ser llevada a la acción educativa. La manera como el diseño de la pregunta de investigación son la base de la investigación esto se debe a que el interrogante en sí propone la investigación de descubrir el cómo hacer para solucionar la problemática, y no hay otra manera de hacerlo que llevar la investigación a la práctica pedagógica.

Según Pérez (2003) hace énfasis sobre como el planteamiento de la investigación nos muestra diferente característica y estas van de la mano del contexto sociopolítico que lleva a cabo cada persona. En otras palabras, el autor reconoce que la investigación no es una actividad neutra y objetiva, sino que está influenciada por las relaciones de poder, las estructuras políticas e ideologías dominantes en una sociedad o grupo determinado. De este modo, la manera como atacar una investigación es procurar que la práctica investigativa genere un cambio transformativo incidiendo positivamente en dejar huella, generar nuevas perspectivas, desarrollar subjetividad basada en nuevas experiencias intencionadas.

Esta perspectiva crítica también permitirá a los estudiantes reflexionar sobre su propio poder y privilegio en las interacciones comunicativas y cómo pueden utilizarlo de manera responsable y ética, y la manera, practica en la que se dejan resultados positivos en la

intervención. Estos resultados se pueden observarse desde la capacidad que desarrolla el infante en, crear autonomía, mejorar la toma de decisiones y desenvolverse en la vida con criterio propio, es brindándoles la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos.

Planteando situaciones en las que deben buscar soluciones, animando a la interacción continua, con dialogo frente a la situación, se llevaron a expresar sus opiniones de forma fundamentada de manera activa y participativa, además se fomentó el compromiso y la responsabilidad de sí mismos y hacia los demás, se estimuló la creatividad, la imaginación, la exploración, el desarrollo del pensamiento y la expresión. Otra herramienta importante en el desarrollo de la intervención pedagógica es cumplir y aplicar el diario de campo, el cual fomenta y desarrolla capacidades en los docentes, brinda espacios para reflexionar sobre las experiencias diarias en el aula y dentro de la investigación acción. Son muchos beneficios que se logra al tener un seguimiento de los avances y correcciones, de igual modo, las estrategias de enseñanza utilizadas y los resultados obtenidos, se logra analizar y evaluar su práctica de manera más profunda, además se puede identificar las fortalezas, debilidades y buscar las estrategias para dar solución.

Implementación

¿Cómo a partir del juego de roles sociales fortalecer la comunicación asertiva en los niños de la institución Educativa Técnica Felipe Salame, sede Cristales?

La implementación pedagógica, pasa por varias fases dentro de un proyecto, en este caso primero se definieron los alcances del proyecto, es decir construcción conjunta, identificación problema, planteamiento, objetivos, pregunta de investigación, fundamentación teórica, análisis de textos, planeaciones, etc. para por fin llegar al importante paso de la implementación la cual se llevó a cabo aprovechando al máximo los recursos naturales que brinda el entorno.

Para la actividad, “La tiendita parlanchina”, la implementación se llevó a cabo en un espacio natural, utilizando material reciclable como empaques de alimentos, botellas de gaseosa, cajas de chicles, cubetas de huevos y sembrado los huevos con piedras, el dinero con billetes didácticos, la implementación inicio informado a los participantes lo que se llevaría a cabo en el proceso, los estudiantes se formaron en parejas y cada grupo se distancio por un momento para dialogar y llegar a acuerdos sobre que receta deseaban preparar, luego cada grupo vino frente al vendedor a quien debían saludar y comunicar la receta para que así el vendedor lograra entender el mensaje y entregar a la pareja los productos que se acomodaran a su receta, y así sucesivamente con todos los grupos conformados.

El proceso de implementación de esta actividad resulto como se había planteado en el diseño. Se llevaron a cabo todos los pasos en orden de ideas la misión tras la implementación era hacer que todos los niños participaran de manera amplia y cumpliendo cada uno con el planteamiento de la actividad propuesta, pero sobre todo cumpliendo con el objetivo del proyecto hacer que los participantes se comunicaran de manera constante expresando de manera que los oyentes pudieran comprender las ideas.

La actividad dos y tres llamadas “Banqueritos por un sueño” y “Tamaleros empresarios”. También se implementaron haciendo uso de elementos naturales del entorno como: hojas, arena, ramitas secas, piedras fueron utilizados para que los participantes formaran los tamales, y las hojas cumplieron el papel de dinero para los préstamos del banco.

Las implementaciones de estas actividades se desarrollaron de acuerdo al diseño, se procuró fortalecer la libertad de pensamiento al llevar los participantes a pensar en proyectos realizables a futuro, se generó una participación activa, además de desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el momento de sacar adelante la actividad de la creación de los tamales, se ofreció conocimientos adquiridos dentro los juegos de roles sociales, los participantes vivieron y se sintieron en situaciones de la vida real que viven los adultos, teniendo adquisición de manejo de las finanzas , administración de negocios, gestión de actividades económicas y desarrollo dentro de actividades sociales y culturales de la región, con el enfoque comunicativo durante el tiempo de las actividades.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En general la vida y labor de un docente es muy importante, dado que, su labor permite transformar calidad de vida y crear métodos que le faciliten la integración del rol entre docente y alumno. Cada escala y posición determinada en los docentes hace responsabilidades diferentes, como es la del formador en las primeras etapas del infante; el rol del educador en este punto toma un máximo de exigencia, estrategias y método, es decir, de este depende el desarrollo correcto de dimensiones en los infantes como son la intelectual, socio efectiva, física e integral.

Un proyecto pedagógico, hace ver y encierra el marco de la primera infancia, es decir el formador, debe implementar estrategias efectivas, que le permitan un acompañamiento a los niños de los cuales se hace cargo promoviendo al máximo su desarrollo. En el campo de aplicación y desarrollo de una práctica pedagógica como formadores, se puede poner en aplicación todas las teóricas aprendidas en el tiempo de formación; lo que se busca en este sentido es determinar las estrategias que ayuden a forjar un desarrollo correcto en el campo de aplicación, de tal modo que se logre obtener resultados medibles sobre las actividades realizadas, siendo estas una herramienta fortalecer una temática o criterio específico.

Tomando las propuestas pedagógicas como herramientas de fortalecimiento y análisis, se puede lograr crear escenarios participativos en los que se dé la oportunidad de forjar la comunicación asertiva en los niños. Esto se puede lograr apoyándose con estrategias dinámicas, como son los juegos de roles sociales. (González Moreno y Quintanar, 2014) plantea que, “el diseño y aplicación de distintos juegos de roles sociales para estudiantes de preescolar y hacen mucho énfasis en elegir roles estrategias que procuren el máximo de desarrollo en los niños”.

Lo que busca un docente en primaria infancia, cuando aplica una propuesta pedagógica, es mostrarle al infante una autonomía y este sea capaz de tomar responsabilidades. Por lo tanto,

cuando de manera práctica se hacen implementación de temáticas como son los juegos de roles sociales, se lograr reforzar la comunicación, dado que, el infante adquiere habilidades, conocimiento e interactúa con sus compañeros y docentes. De este modo, se puede analizar como toma importancia el uso de herramientas y estrategias al momento de intervenir en la educación, las cuales generan un complemento en el desarrollo integral de los niños.

El proyecto pedagógico aquí planteado, no solo es una herramienta, si no, se convierte en una fuente de análisis que permitió conocer cómo se puede mejorar el rendimiento, las expresiones orales y la comunicación asertiva en los participantes, a partir del uso de estrategias didácticas. En este sentido, en el desarrollo y contexto del proyecto, cada participante pudo explorar y expresar situaciones, reales e imaginarias; lo que permite mejorar las habilidades sociales dentro de las que podemos resaltar la empatía, la comunicación y la toma de decisiones, además se logra el punto objetivo que es crear una comunicación asertiva, estimulando la creatividad desde distintas perspectivas del infante.

La intervención pedagógica en los participantes afecta positivamente, siendo uno del objetivo del proyecto. Se logra cumplir su estructura general, de este modo se dice que es positivo, partiendo de que se conocen herramientas y técnicas para mejorar la calidad del lenguaje del infante y posteriormente la capacidad de reflexión en cuanto a la lectura y toma de decisiones. Siendo así, es considerable y determinante, el desarrollo y búsqueda de nuevas formas de enseñar, sin embargo, para ello se necesita tiempo para el análisis, paciencia para la interacción con el infante y técnicas que ayuden a forjar progreso de los docentes y niños.

Según Tobón (2010) afirma que: Los componentes a desarrollar en el aprendizaje por competencias, ya que el desarrollo y fortalecimiento de la expresión oral, a través del juego de roles sociales, debe ser ejecutada de manera colaborativa y para ello es importante la

socialización, la dinámica en grupo y la comunicación constante. Por lo tanto, se es importante crear un escenario participativo, en el que las actividades que se lleven a cabo puedan impulsar el desarrollo correcto de cada participante dentro del aula de clase.

Todos los docentes deben impulsar un cambio en la educación, basado en un enfoque socio formativo, el cual fue el uno de los principales enfoques del proyecto pedagógico propuesto y desarrollado. El fin, es desarrollo un aprendizaje por competencias, con la interacción y el fortalecimiento de las falencias planteadas en el aula de clase sean mutuas; es decir, como docentes se analizan las falencias del grupo y se procura de soportarlas y de este modo se aprende, como crear una comunicación constante mientras se realiza la práctica de la enseñanza.

Desde una perspectiva propia, se considera que, el desarrollo de los proyectos pedagógicos trae beneficios mutuos, dado que se crea un apoyo a las instituciones como docente en formación, se aprenden nuevas temáticas que serán el día a día como futuros pedagogos. Sin embargo, en el desarrollo del proyecto es necesaria la implementación de recursos, con los que no se contaba, siendo esto una de las limitaciones; de igual modo los tiempos de aplicación permitidos son muy cortos para tener una información robusta que nos permitiera determinar conclusiones.

Por último, en materia de reflexión, se resalta la importancia que le dan los niños al aprendizaje dinámico, se hace un aprendizaje significativo en el cual ellos pueden implementar lo aprendido en su ambiente social. Por lo tanto, como docentes se pudo aprender como las diferentes herramientas pedagógicas facilitan y enriquecen la labor docente, además de reforzar temáticas específicas como lo es la lectoescritura y posteriormente se convierte en un aliado en roll educacional de los niños, especialmente en las primeras etapas.

Conclusiones

Los diseños para el proyecto pedagógico, si fueron adecuados para la población, porque el juego de roles sociales, es una herramienta flexible y dinámico que de acuerdo al enfoque con el que se le direcciona, llega a ser un elemento poderoso para la educación, en el caso del proyecto las planeaciones se pensaron para desde el principio hasta el final desarrollar y fortalecer la comunicación asertiva en el grupo, además se buscó también generar otros tipos de aprendizajes, cognitivos, sociales, emocionales etc.

Se considera que, lo que hizo falta para que las actividades tuvieran mayor éxito fue haber tenido mayores recursos económicos para imprimir de más elementos significativos a la propuesta, también hizo falta espacios deportivos adecuados o salones con mayor iluminación, sin embargo, una a una de las dificultades presentadas de lograron superar utilizando favor los recursos naturales que brinda el entorno, luz natural, hojas, piedras, arena etc.

Todos los propósitos que se propusieron en los planteamientos se lograron con éxito porque los participantes realizaron las actividades con gusto y disfrute, además gracias al enfoque comunicativo que se les dio a las propuestas los estudiantes todo el tiempo estuvieron expresando, sus ideas, preferencias, sueños y conocimientos.

Durante la practica pedagógica desde el principio del diplomado hasta ahora, se han efectuado cambios positivos, como el reconocimiento de la pertinencia de la investigación en educación y no sobre educación, como ejercicio transformativo e inclusivo de la educación, además ahora se tiene una perspectiva diferente del quehacer docente, se tiene a favor los proyectos investigativos, para dejar huella en muchas personas, familias y sociedades, se tiene en cuenta en la labor educativa el diario de campo como guía de fortalecer los procesos, y medir los resultados obtenidos. Además, se suma seguridad y conocimientos en la práctica pedagógica, en

los momentos de diseñar e implementar actividades, estrategias y búsquedas en la solución de conflictos y desarrollo pleno, satisfacción por el arte de enseñar.

La proyección del proyecto fue el de fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de la institución educativa técnica Felipe Salame, por medio del juego de roles sociales y los planteamientos de actividades que gestionaran el objetivo del proyecto.

Los aspectos, que evidencian el cumplimiento de los propósitos que se pretendían alcanzar, son niños con más confianza de preguntar, con menos miedo de equivocarse, con ideas expresadas sobre posibles actividades juegos que se podrían realizar a futuro, todo esto significa éxito del proyecto, resultados óptimos resumidos en comunicación asertiva y reflejo de desarrollo.

Referencias Bibliográficas

- Batista, L. M. S. (2016). *Comunicación en la primera infancia: una dimensión en la formación integral del licenciado en Educación preescolar*.
https://www.redalyc.org/journal/5728/572860981002/html/#redalyc_572860981002_ref1
- Claudia Ximena González Moreno, Yulia Solovieva, Luis Quintanar Rojas (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*.
<https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>
- Cassany, Daniel, Luna, Marta y Sanz, Gloria. (1994). "Enseñar Lengua".
https://dpe.upnfm.edu.hn/espacios_formativos/LENGUA_Y_LITERATURA/Ense%C3%B1ar%20Lengua%20-%20Daniel%20Cassany.pdf
- Guerrero, G. I. S., Vargas, L. Y. L., & Acero, J. E. D. (2018). *El juego dramático: Una estrategia para mejorar la expresión oral*. Educación y ciencia, (21), 1-19.
- González-Moreno, C. X. (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.
- Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010.
 Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=45754509507>
- Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_

Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias*. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Tobón, S. (2006). *Formación Basada en Competencias Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. *Www.uv.mx*. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2015/07/Tobon-S.-Formacion-basada-en-competencias.pdf>

Apéndices

Apéndice A *Carpeta de evidencias de la práctica*

<https://docs.google.com/document/d/1k-chuGtSi7utAmfqD88jMYE9Sn5DDf8u/edit?usp=sharing&ouid=107241943969083420388&rtpof=true&sd=true>

Apéndice B *Video de sustentación*

<https://youtu.be/TMQOa9UsJ3g>