

Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva

Nydia Sanabria Barajas

Marisol Sanabria Barajas

Sandra Patricia Vargas Sanabria

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,

Docente tutor:

Yesid Manuel Hernández

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C. Junio de 2.020

Resumen

La Comunicación Asertiva es un estilo de información en el cual se expresan sentimientos, pensamientos, opiniones y creencias de una manera respetuosa, clara y honesta. Es por eso que nos enfocamos en diseñar la siguiente propuesta “Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva”

Nuestro proyecto de intervención disciplinar, nace de la necesidad de trabajar en el colegio Confederación Brisas del Diamante Sede C Las Manitas Jornada mañana la comunicación asertiva con los estudiantes de grado quinto de primaria, los cuales son niños y niñas que en diversas ocasiones utilizan un vocabulario soez para dirigirse a sus compañeros y hasta acciones con un poco de agresividad, se ha evidencia la falta de respeto, malas palabras, intolerancia, mal comportamiento. Por tal motivo ejecutaremos la propuesta lúdico pedagógica Jugando, jugando mi comunicación asertiva voy mejorando, mediante la implementación de los juegos estacionarios de piso y pared.

Palabras claves: Comunicación, lúdica, juego y respeto

Abstract

Assertive Communication is an informational style in which feelings, thoughts, opinions and beliefs are expressed in a respectful, clear and honest way. That is why we focus on designing the following proposal "Playful activities a way to strengthen assertive communication"

Our disciplinary intervention project arises from the need to work at the Brisas del Diamante Confederación Sede C Las Manitas school Tomorrow assertive communication with students in the fifth grade of primary school, who are boys and girls who on various occasions use a vocabulary Evil to address their peers and even actions with a little aggressiveness, it has been shown the lack of respect, bad words, intolerance, bad behavior. For this reason we will execute the pedagogical playful proposal Playing, playing my assertive communication I am improving, by implementing stationary floor and wall games.

Keywords: Communication, playful, game and respect

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. Problema.....	4
1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Formulación del problema.....	5
1.3 Objetivos general.....	5
1.4 Justificación.....	6
2. Marco referencial.....	6
2.1 Antecedentes investigativos.....	7
2.2 Marco teórico.....	10
3. Diseño de la investigación.....	16
3.1 Enfoque de investigación	16
3.2 Línea de investigación.....	17
3.3 Población y muestra	18
3.4 Instrumentos de investigación.....	18
4. Estrategia de intervención.....	18
4.1 Nombre de la estrategia.....	18
4.2 Plan de acción.....	20
5. Conclusiones y recomendaciones.....	29
Referencias.....	30
Anexos	31

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La comunicación asertiva es una habilidad social de gran valor, que relacionada a la inteligencia emocional y a la capacidad para comunicarse de manera armoniosa y eficaz con los demás, es un estilo de comunicación en el cual se expresan sentimientos, pensamientos, opiniones y creencias de una manera respetuosa, clara y honesta. Aunque no es algo natural para todos, la asertividad se puede enseñar a los niños y niñas. Y al desarrollar esta forma de comunicación, les permitirá a ellos defenderse a sí mismos, así como desarrollar sus capacidades. Sin embargo, el hogar y la escuela a menudo refuerzan el comportamiento poco asertivo, por lo que es conveniente concientizar a los estudiantes siempre sea posible sobre lo importante que es aplicar la asertividad en el entorno escolar.

Muchas veces, en las escuelas se experimentan climas escolares de inconformidad causadas por una mala comunicación entre docentes y en los mismos estudiantes. En ocasiones, las formas de expresarse no son las más adecuadas, pese a que el respeto puede estar presente.

Por otra parte, la indisciplina es un problema relacionado, puesto que muchas veces depende de la forma en que los docentes manejan los conflictos y las diversas situaciones negativas para los estudiantes. Para cambiar esto, es importante desarrollar actividades de Comunicación Asertiva dentro de la comunidad escolar, puesto que es fundamental para el desarrollo escolar. En este tipo de comunicación no es necesario recurrir a la agresividad para expresar nuestras ideas, pero tampoco implica que nos retraigamos o nos encerremos en una actitud pasiva o dócil que nos impida comunicar lo que sentimos.

Así, en la comunicación asertiva ha de primar siempre el equilibrio: se trata de comunicar de manera clara y objetiva nuestro punto de vista, nuestros deseos o nuestros sentimientos, con honestidad y respeto, sin ofender al otro en sus ideas u opiniones.

Nuestro proyecto de intervención disciplinar, nace de la necesidad de trabajar en el colegio Confederación Brisas del Diamante Sede C Las Manitas Jornada mañana la comunicación asertiva con los estudiantes de grado quinto de primaria, Son niños que en diversas ocasiones utilizan un vocabulario soez para dirigirse a sus compañeros y hasta acciones con un poco de agresividad. Se ha evidenciado la falta de respeto, malas palabras, intolerancia, mal

comportamiento, no han logrado un dialogo o acuerdos donde ellos puedan llegar a mejorar sus relaciones personales. Por esta razón nos enfocamos en fortalecer la comunicación asertiva.

Nuestra institución se encuentra situada en la parte alta de la localidad 19 Ciudad Bolívar, en Bogotá Distrito Capital, exactamente en la parte baja del barrio Manitas, en el costado occidental de la ronda de la quebrada Limas, sobre agujal (terreno con manas subterráneas), específicamente en la Calle 68 sur N° 18 J – 15. Esta institución se construyó en un terreno donado a la comunidad y empieza a funcionar en febrero de 1989 con 4 salones prefabricados, un salón destinado a la dirección y sala de profesores. Un fuerte temblor de tierra asociado a la inestabilidad del terreno provoco el hundimiento de dos salones y agrietamiento de las demás estructuras de la escuela, hecho que determinó que fuera tomada en arriendo una casa para suplir la necesidad de los salones con la intervención de la comunidad, liderada por el presidente de la Junta de Acción Comunal y el director de ese entonces se inicio la construcción de dos salones en la parte alta, pero a pesar del esfuerzo, la falta del encerramiento en los primeros años originó muchos problemas de seguridad; hacia el año 1994 la Secretaria de Educación del Distrito inicia la construcción de la estructura actual; en el año 1997, el Instituto Distrital de Recreación y Deporte comienza la construcción de un parque en la parte alta de la Sede. En la escuela que da a la quebrada Limas se construyó un muro de contención para minimizar en algo el riesgo que ofrece el terreno dónde está ubicada la sede. Uno de los salones de clase fue destinado para que funcionara la sala de informática, y el espacio reducido de la biblioteca se acondiciono para preescolar.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de grado quinto del colegio Confederación Brisas del Diamante?

1.3 Objetivo general

Implementar actividades lúdicas que favorezcan la comunicación asertiva en los niños y niñas de grado quinto del colegio Confederación Brisas del Diamante Sede las Manitas, jornada Mañana.

1.4 Justificación

La asertividad trata de evitar errores frecuentes en la comunicación, como los ataques personales, los reproches o las ofensas, que no hacen sino dificultar la información adecuada.

La comunicación asertiva se basa, fundamentalmente, en el respeto con sus pares y a lo que este quiera o necesite expresar. Pero también se construye sobre la empatía por el otro, pues esto permite que haya acercamientos y confianza mutua entre las personas y sus diferentes puntos de vista.

Otro aspecto muy importante en la comunicación asertiva es la interlocución constante y la voluntad de negociar y mediar en algunas situaciones o ceder en ciertas posturas y, sobre todo, de cooperar con el fin de poder llegar siempre a una solución.

La comunicación asertiva influye positivamente en nuestra relación con los otros tanto a nivel personal, con nuestra familia, pareja y amigos, como laboral, con nuestros compañeros de trabajo, nuestro jefe, o con nuestros clientes o proveedores. Se trata, en general, de mantener una relación positiva, respetuosa, armoniosa, productiva y eficaz con los demás.

Por tal razón vamos a trabajar la comunicación asertiva en nuestra institución, como un camino para fortalecer diferentes aspectos tales como: relaciones intrapersonales, interpersonales, uso adecuado de vocabulario entre pares y así propiciar ambientes agradables para el pleno desarrollo de actividades que le permitan a los estudiantes reflexionar sobre su comportamiento en el contexto en el que se desenvuelven como aspecto esencial para la construcción de buenas relaciones tanto a nivel familiar, escolar y social.

2. Marco referencial

Para trabajar nuestro marco referencial tendremos en cuenta los siguientes antecedentes investigativos y el marco teórico.

2.1 Antecedentes investigativos

Los antecedentes de la fundación universitaria Los libertadores que se relacionan con nuestro tema (comunicación asertiva) son:

Actividades lúdicas encaminadas al fortalecimiento de la convivencia escolar en los alumnos del grado quinto de la institución educativa técnico comercial Villa del sur sede Susana Vinasco de Quintana, trabajo elaborado por Adelaida Balanta Micolta, Favio Jacob Muñoz Lasso, Hernando Torres Rengifo.

La convivencia escolar es un factor fundamental en la vida cotidiana de los educandos, por lo cual se requiere prestar atención en los procesos formativos de socialización y educación de los niños. Para lograr este objetivo, los docentes Fabio Jacob Muñoz, Adelaida Balanta y Hernando Torres, pertenecientes a la Institución Educativa Comercial Villa del Sur Sede Susana Vinasco de Quintana, han estructurado y puesto en marcha un proyecto lúdico pedagógico que pretende mejorar la convivencia escolar y bajar los altos índices de intolerancia que actualmente se presenta en dicha institución. Para llevar a cabo esta investigación se escogió como muestra poblacional 39 educandos del grado 5-3; estos niños y niñas presentan serias dificultades de convivencia dentro y fuera del ámbito educativo, que son reflejadas en actitudes agresivas, intolerantes, con altos índices de irrespeto hacia las personas que tienen opiniones diferentes a las de ellos; poco comprensivos con las limitaciones y equivocaciones de los demás, y una actitud permisiva frente a los malos comportamientos de sus pares. Estos niños en su gran mayoría, viven con familias disfuncionales que afectivamente presentan en un alto índice de negligencia por abandono, padres ausentes, carentes de afecto y con grandes dificultades de expresión afectiva; lo que ha hecho que algunos de estos niños y niñas sean excesivamente cariñosos o rechacen de lleno cualquier tipo de expresión que requiera o genere contacto. En lo referente a la situación académica, los estudiantes son receptivos, inquietos y abiertos a nuevas experiencias, lo que hace más fácil el proceso de enseñanza aprendizaje y la realización del proyecto.

A través de los años, la educación se ha convertido en el principal medio generador de conocimiento, algo que debe ser fundamental para nosotros como docentes y en este caso para la construcción de la norma en los primeros años de vida. Por esta razón, los docentes de hoy en día deben ser innovadores y adoptar nuevas estrategias de intervención pedagógica para ejercer el

poder, la norma y resolver los conflictos tanto dentro como fuera del aula, ya que los grandes cambios sociales exigen a la escuela formar nuevos hombre y mujeres basados en valores, competencias ciudadanas, deberes y derechos; formando así una sociedad tolerante, libre, justa y respetuosa para alcanzar la anhelada convivencia social.

“El poder del maestro no debe entenderse como autoritarismo, sino que su autoridad está en el conocimiento que posee y en la capacidad que tiene para compartirlo con sus estudiantes. Es cierto que un docente debe inspirar respeto, y más en un medio culturalmente indiferente a las orientaciones de los adultos, para lograr que grupos numerosos estén en disposición de aprender. El respeto se gana con la propiedad que demuestra cuando se expresa y la validez de los saberes que expone. El hecho de que el maestro tenga más experiencia y conocimientos acumulados, no significa que pueda someter comportamientos estandarizados que impidan el desarrollo pleno de los estudiantes; al contrario, debe educar en un ambiente de participación, democracia y autonomía” (Álvarez & Torres).

Otro antecedente que se tuvo en cuenta es “Actividades recreativas como herramienta pedagógica y humanizadora para fortalecer el autocontrol”. Trabajo elaborado por Flor Edilsa Barón Gómez, Gladys Herrera Abril & Flor Haydée Velandia Porras.

La falta de autocontrol observada en Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas, especialmente en los estudiantes del Grado Cuarto, fue la motivación para optar por este trabajo de investigación. El objetivo central fue desarrollar habilidades de autocontrol utilizando actividades recreativas en busca de mejorar la convivencia escolar. A partir de la Lúdica como motor del desarrollo humano y potencializador de los diversos planos que constituyen la personalidad del niño, se establecieron, a partir de las causas que generaban determinados comportamientos en los estudiantes, mejorar la parte social, bajando notablemente los niveles de agresividad para propiciar un ambiente saludable en el aula, formando estudiantes con mayor capacidad de autocontrol. La recreación en la cotidianidad posibilita la inserción de los estudiantes a la colectividad, mejora la inteligencia emocional e incide en el autocontrol, favorece la sana convivencia y las relaciones interpersonales. Con el desarrollo de actividades recreativas no solo se garantiza la participación activa de los niños y las niñas, sino que contribuye con la creación de mejores ambientes educativos. Palabras Claves: Autocontrol, Lúdica, Recreación y Actividades recreativas.

La población estudiantil de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del Municipio de Socotá, en especial los niños del grado Cuarto de la Sede Urbana de Varones, desafortunadamente no han desarrollado habilidades de autocontrol pues presentan problemas de indisciplina y convivencia: en el aula de clase, conversan entre ellos, pelean se quitan los implementos de estudio, comen dentro del salón, mastican chicle, cuando el profesor voltea la espalda para escribir en el tablero le lanzan papelitos o avioncitos de papel; sus características son agresivas, si alguno pasa y sin querer los toca o les hace caer el cuaderno se levantan y golpean o dicen palabras soeces, son intolerantes, las agresiones físicas y verbales son constantes así como el desacato a las normas e indiferencia a las 10 orientaciones que los profesores les ofrecen, la falta de respeto por ellos mismos y poco sentido de pertenencia por la Institución, todo esto dificulta el desarrollo de las clases y el adecuado aprendizaje. Fuera del aula, en el recreo juegan bruscamente, no respetan a qué grado le corresponde el turno de jugar en la cancha y cuando les corresponde a ellos quieren acabar con los pocos implementos que hay, sumado a esto responden de forma impulsiva frente a cualquier ofensa. A la salida de la institución salen corriendo sin importar a quién atropellan, no hacen uso de la inteligencia vial, y hace pocos días una moto atropelló a un niño, otro niño salió corriendo y se estrelló contra un carro que estaba parqueado, a varios niños los han tratado muy mal conductores y peatones que transitan por ahí. El comportamiento en el restaurante escolar no es mejor, pues se observan conductas tales como: hablar con la boca llena, derramar la comida o lanzarla a la cara de los compañeros.

El antecedente internacional que se relaciona con el tema que estamos trabajando es de España-2015 que se titula: validación de un programa lúdico para la mejora de habilidades sociales en niños de 9 a 12 años, autor: Gloria B. Carrillo Guerrero

La comunicación interpersonal es una parte fundamental de nuestra vida diaria, la mayor parte de nuestra vida la pasamos interactuando con otros, en relaciones diádicas o grupales, ya sea un contexto familiar, en la escuela en la calle o en el trabajo. Necesitamos relacionarnos con los demás en cualquier situación que se de esa interacción se hace necesario disponer de una serie de destrezas sociales que contribuyan a alcanzar buenos resultados en nuestras relaciones interpersonales. Si disponemos de estos repertorios conductuales mejor será la evaluación que los demás hagan de nosotros y por tanto, más probabilidades de conseguir relaciones mutuamente satisfactorias. La buena relación con un compañeros o amigos, las relaciones con el

sexo opuesto y relaciones familiares dependen, del grado de habilidad social que poseamos que define nuestro comportamiento en estas otras áreas específicas. Un individuo que no sepa comportarse de forma habilidosa en el trato con los demás, puede llegar a aprender habilidades sociales o bien disminuir los factores que puede obstaculizar ese comportamiento social, por ejemplo, la ansiedad y pensamientos negativos. Las habilidades sociales están ligadas a otros temas como la asertividad e inteligencia emocional. También existen estudios en los que muestran correlaciones entre la falta de habilidades sociales y la ansiedad social elevada, así como la baja autoestima. Dada la importancia que tiene las habilidades sociales en la vida cotidiana del ser humano, en nuestra sociedad actual, es fácil entender que las habilidades sociales sean de interés para el desarrollo de nuestros menores, en primer lugar, porque son imprescindibles para la adaptación social del entorno al que pertenece y van a tener que hacerle frente, posteriormente las habilidades sociales engloban una serie de conductas verbales (lo que decimos mediante el habla) y no verbales (lo que decimos y expresamos con el cuerpo) que ayude a los niños a desenvolverse de forma adecuada con los demás, repercutiendo en relaciones de calidad y estrategias adecuadas en la solución de problemas.

2.2 Marco teórico

La comunicación asertiva es una habilidad fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que permite resolver de una manera adecuada diferentes situaciones que se pueden presentar en el transcurso de su vida.

Las temáticas que abordaremos en el desarrollo de nuestro Proyecto de Intervención Disciplinar son la comunicación asertiva, el desarrollo del niño en edades de 9 a 13 años y los juegos estacionarios de piso y pared.

Da Dalt.M, y Anglat,D. (2002) en artículo “Asertividad y su relación con los estilos educativos familiares” describen las conductas , asertiva, no asertiva y agresiva, en el marco de las aptitudes sociales de autoafirmación y en su relación con la autoestima. Asertividad es la capacidad para expresar sentimientos, ideas, opiniones, creencias, en situaciones interpersonales, de manera efectiva, directa, honesta y apropiada, sin que se genere agresividad o ansiedad.

La escuela y especialmente los docentes juegan un papel muy importante en la convivencia escolar, ya que se debe inculcar en los estudiantes la importancia de la comunicación asertiva

en los diferentes escenarios en los que se encuentra inmerso, potencializando su autoestima, aprendiendo a quererse, amarse y respetarse tal y como es.

Elizondo, M. (1990). *Asertividad y escucha activa en el ámbito académico*. México: Trillas, Universidad Virtual, ITESM. En el año 1998 participé en el Programa de Habilidades Docentes (PHAD), ofrecido por la Universidad Virtual del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), México. Uno de los cursos que se desarrolló en dicho programa fue “Asertividad y Escucha Activa en el Ámbito Académico”, impartido por la profesora Magdalena Elizondo Torres. En esta oportunidad, presento un capítulo del libro del mismo nombre que fue empleado en su curso.

Elementos de la comunicación asertiva Adler (1977) señala que existen tres componentes básicos involucrados en toda comunicación asertiva: lo visual, lo vocal y lo verbal.

Elementos visuales: Para poder establecer una comunicación asertiva, los elementos visuales constituirán la piedra angular, y en ellos se destacan el contacto visual, la proxémica o distancia corporal, la expresión facial y los gestos, y la postura y movimientos.

El contacto visual "Un contacto visual inadecuado puede denotar ansiedad, deshonestidad, vergüenza, aburrimiento o desconcierto; inclusive cuando los individuos no estén conscientes de la insuficiencia del contacto personal de la otra persona, otros individuos pueden reaccionar inconscientemente de dos maneras: evadiendo o tomando ventaja de la persona que los usa" (Adler, 1977).

Por otro lado Hybels y Weaver (1982:100) señalan que el contacto con los ojos opera de tres maneras distintas que son: demuestra que se presta atención e indica inclusión, muestra la intensidad de un sentimiento y, finalmente, proporciona retroalimentación.

Atención e inclusión: Cuando se mira directamente a los ojos de una persona se revela que se está prestando atención y que al mismo tiempo desea que dicha persona se la preste a usted. Cuando la comunicación es directa, el contacto de ojos es más fuerte. Cuando no se mira directamente a la persona que se está comunicando, se consigue apartar a la persona de la comunicación. Los autores señalan que los miembros más fuertes del grupo pueden aislar a los más débiles, y que cuando todos se prestan atención, se intensifican los sentimientos de inclusión. En el ambiente académico es muy importante para los docentes cuidar este aspecto,

pues nada es más doloroso que sentirse ignorado o poco importante para los demás, es vital tener en mente que el contacto visual es como una ventana que se abre y que invita a la comunicación. No hay manera más segura para perder un receptor que evitando el contacto directo de los ojos; desviando la mirada al suelo, a las paredes, al techo o a cualquier otro lugar. Además, destacan que cuando el contacto visual es directo son tan efectivos como si se le hubiese estrechado la mano a la otra persona dándole la bienvenida al grupo.

Intensidad de un sentimiento: El contacto de ojos también revela la intensidad de un sentimiento y con frecuencia demuestra el entusiasmo; en otras situaciones, frialdad o enfado. Cuando se dice, “Te quiero”, o “Quiero ayudarte”, o “Me preocupo por ti” y se desea que el mensaje sea recibido cálidamente, es necesario que el que expresa su preocupación mire directamente a los ojos de la otra persona. Las personas demuestran muchas cosas con la intensidad de la mirada, en el salón de clases puede operar como una forma de control grupal, o bien, en ciertas situaciones como un mensaje de apoyo incondicional. Es muy importante que los maestros puedan estar pendientes de la comunicación no verbal de sus alumnos, ya que ella indicará qué tan efectivos han sido los mensajes entre ellos, haciendo esto, además de brindarles seguridad al sentirse incluidos y atendidos, se les transmite entusiasmo y aumenta la credibilidad del mismo profesor. La proxémica o distancia corporal Este concepto se refiere a determinar la distancia correcta que debe existir entre una y otra persona. Cada tipo de distancia determina el tipo o nivel de interacción que existe entre las mismas. Es importante señalar que para establecer una comunicación asertiva se debe estar consciente del tipo de espacio recomendable, según sea el caso, de acuerdo con el mensaje que se desea expresar. En el contexto educativo generalmente se presentan relaciones de tipo personal y social, y en algunas circunstancias se da la pública, ésta última por su naturaleza no permite interacciones personalizadas. De igual manera cuando se tiene un alumno inquieto, platicador o agresivo, es muy común colocarlo cerca del escritorio del maestro, connotando que de esa forma estará bajo control. Es por lo anterior que la proxémica o distancia corporal y manejo de los espacios son elementos a considerar en el desarrollo de la habilidad para ser asertivos

La expresión facial y los gestos : Es común encontrar situaciones donde los individuos expresan de manera verbal algo muy distinto a lo expresado de modo no verbal en ese mismo instante, generando confusión . Adler menciona: "Para que tus mensajes sean asertivos, es necesario una

correspondencia entre éstos y las expresiones faciales". Por otro lado, es sabido que el rostro es la carta de presentación de un individuo, a todas luces es la parte más expresiva de nuestro cuerpo, una expresión dura, intimidará y bloqueará las posibilidades de acercamiento hacia el otro. "De la manera que se mueve su frente, cejas, ojos, boca, labios comunica algo de usted mismo. La reacción que dichas sugerencias producen en los demás no pueden ser determinadas con precisión, pero reaccionarán y lo harán de maneras distintas" (Hybels, 1982). Es por ello que si se reconoce que muchas de las emociones se desbordarán de manera inconsciente a través del rostro.

Postura y movimiento corporal "La postura se puede definir como el arreglo y la posición del cuerpo y de las extremidades en su conjunto. La postura puede reflejar sus motivaciones internas, sus intenciones en una situación de comunicación, al igual que su actitud" (Hybels, 1982). Los movimientos y la posición del cuerpo (quinésica), pueden contribuir o afectar de inmediato el mensaje transmitido por una persona. Manos en movimiento, cruzar los pies continuamente, espalda encorvada, son algunos de los factores que pueden reducir o incluso contradecir el impacto de un mensaje asertivo. Por otra parte, los gestos apropiados y una postura adecuada, pueden sugerir o ayudar tanto al profesor como al alumno a reforzar su mensaje y con ello ser más efectivo en el cumplimiento del objetivo trazado.

Piaget. J. (1896-1980). En la teoría más citada y conocida sobre desarrollo cognitivo explica cómo los niños construyen un modelo mental del mundo. Según esta teoría los niños pasan a través de etapas específicas conforme va madurando su intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo. Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro.

Según Piaget, los niños nacen con una estructura mental muy básica (genéticamente heredada y evolucionada) sobre la que se basa todo aprendizaje y conocimiento.

La etapa operativa concreta es la tercera en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, esta etapa dura alrededor de siete a once años de edad, se caracteriza por el desarrollo del pensamiento organizado y racional.

Piaget (1954) consideró la etapa concreta como un importante punto de inflexión en el desarrollo cognitivo del niño, porque marca el comienzo del pensamiento lógico u operativo.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno.

Teniendo en cuenta las etapas de desarrollo del niño según Piaget, es fundamental que los infantes vivencien cada etapa de su vida, como herramienta fundamental en su crecimiento integral a nivel personal y social.

Naranjo .P. (2008); En el artículo “Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas” aborda la comunicación asertiva, asumiéndola como una habilidad social que puede desarrollarse con el fin de mejorar la relación consigo mismo y con los otros. La autora define como una autoafirmación personal, en donde se hace presente la habilidad para expresar sentimientos de forma apropiada. De igual forma, enumera las características que definen a una persona asertiva, entre las que se cuentan: firmeza, control emocional, conducta respetuosa por sí mismo y por los otros.

Teniendo en cuenta que el niño se desarrolla en los diferentes contextos familiar, escolar, social y cultural, los cuales le permiten un aprendizaje de las experiencias de sus compañeros generando un enriquecimiento cultural.

Vygotsky.L. manifiesta que la interacción social en el desarrollo de la cognición es una parte muy importante. Defendía firmemente que el grupo o comunidad en que el individuo se relaciona, desempeña un papel muy importante para el proceso de “hacer sentido” a las cosas. A diferencia de la teoría de Piaget que se basa en el desarrollo de los niños a base de la experiencia propia obtenida. La teoría de Vygotsky está fundamentada básicamente por el **constructivismo**. Sugiere 3 temas principales , estos son:

La interacción social del ser humano Por lo que según Vygotsky: “Cada función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero, en el nivel social, y después, en el nivel individual; primero, entre las personas (interpsicológica) y luego dentro del niño (intrapsicológico) “ Uno de los aspectos más interesantes de la teoría de Vygotsky es que, a diferencia de otros científicos que estudiaron el campo del desarrollo cognitivo, para este los niños nacían con ciertas habilidades básicas para facilitar su adaptación y comprensión, entre estas se encuentran: La sensación, la atención, la memoria y la percepción.

Para Vygotsky la curiosidad innata que poseen los infantes por aprender y descubrir nuevas formas es fundamental, sin embargo, el desarrollo de su inteligencia y habilidades de adaptación, le da una mayor importancia a la interacción social que el pequeño pueda llegar a tener con el medio que lo rodea. En las culturas o sociedades donde no se hace uso frecuente de los teléfonos, se deben encontrar nuevas formas de comunicación y son justamente estas técnicas de aprendizaje las que la interacción social le ofrece al niño que mediante el proceso de internalización las vuelve suyas y las desarrolla.

Teniendo en cuenta esta percepción nos basamos en desarrollar en nuestros estudiantes el interés por construir y adquirir nuevos aprendizajes partiendo de sus conocimientos previos, de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve generando así un aprendizaje significativo.

Ruiz, Maicol (2006) ¿Jugando a qué? Un Intento por Comprender los sentidos y significados profundos Generados a partir del Juego y el Jugar. Seminario regional de juego. Los juegos son acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización portadores de significados sociales, integrados dentro de los contextos familiar, escolar, amigos. A través de ello se transmiten valores y costumbres.

Pérez Atehortúa Rosa Helena (2002) proyecto lúdico pedagógico de juegos estacionarios de piso de pared rosa - Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid VII Congreso Nacional de Recreación. Juegos Estacionarios Piso Y Pared. Afirma que en la escuela el juego es una actividad que permite al niño establecer contacto con lo imaginario, y lo imaginario convertirlo en realidad. Es por eso que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante Son juegos que, pintados o fijados en pequeños espacios en el piso o en la pared, permitieran reunir a un buen número de

niños sin necesidad de muchos implementos, vivir la alegría y el gozo que produce el juego, pueden jugarse en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) o con una intencionalidad pedagógica y con intencionalidad (para la mejor convivencia) es necesario abordar el tema desde varias instancias: libre, educativa y cultural”, pueden jugarse en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) con una intencionalidad pedagógica con el fin de propiciar un aprendizaje significativo. La intencionalidad pedagógica permite establecer, estimular y desarrollar procesos donde el docente genera en los estudiantes conductas de aprendizajes que parte desde la experiencia vivenciado durante la ejecución de los juegos estacionarios de piso y pared, en el cual permite la construcción del pensamiento espacial en escolares de grados cuartos y quintos con el fin de satisfacer las necesidades significativas que tiene los estudiantes para toda la vida. El jugar permite al niño establecer aspectos, de maduración de niños adulto, el juego hace parte del hombre, ya que “ el niño juega por que encuentra gusto en ello, y esto consiste precisamente su libertad; así es, por lo menos como se nos presenta el juego en primera instancia como algo inmerso en la vida cotidiana” pues es la actividad que desde el vientre materno viene ejecutando, por lo tanto es importante establecerlo desde su nacimiento, mediante el desarrollo del crecimiento, con el fin de poder establecer estructuras cognitivas y generar por medio de esta actividad un aprendizaje significativo.

3. Diseño de la investigación

Para este diseño de investigación abordaremos el enfoque descriptivo, el tipo de investigación cualitativo, la línea evaluación aprendizaje y docencia, población y muestra e instrumento (Observación diario de campo).

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque que vamos a abordar es descriptivo, puesto que vamos a contar situaciones, fases o momentos que ocurren entre los estudiantes en su contexto escolar, este enfoque nos permitirá analizar dichos ambientes que generalmente ocurren entre los niños y niñas y buscaremos entre todos posibles soluciones siempre en beneficio común.

El tipo de investigación que vamos a trabajar es cualitativa porque la problemática que abordaremos es la forma de interactuar de nuestros estudiantes con sus pares y el buen uso de una comunicación asertiva y la reflexión frente a sus diferentes comportamientos.

El estudiante siempre va a ser un agente activo y va a tener la oportunidad de expresar su punto de vista y de aceptar el de los demás así propiciar ambientes agradables para el pleno desarrollo de actividades, ya que este tipo de investigación es interpretativa. analiza el lenguaje (escrito, hablado, gestual o visual), los términos del discurso, los comportamientos, las representaciones simbólicas y las cualidades de los procesos de intercambio de ideas entre los seres humanos.

3.2 Línea de investigación institucional

Teniendo en cuenta la línea de investigación” evaluación, aprendizaje y docencia” encontramos algunos aspectos presentados que consideramos validos para el desarrollo de nuestro PID como son el aprendizaje, el currículo y la evaluación esenciales en la propuesta formativa de los estudiantes en nuestro colegio Confederación Brisas del Diamante sede C las manitas jornada mañana , puesto que esta línea de investigación busca ajustar el desarrollo institucional y prioriza la responsabilidad y el respeto como parte integral de una propuesta formativa de calidad fundamental en el proceso educativo, lo cual permitirá desarrollar en nuestros niños y niñas la comunicación asertiva como medio para expresarse y relacionarse sin hacer daño a los demás, puesto que debemos fomentar en nuestros estudiantes un estilo asertivo de interacción. Es primordial que ellos tengan la oportunidad para dar sus opiniones y que al mismo tiempo sean tolerantes y reflexivos frente a las opiniones de los demás.

3.3 Población y muestra

La población con la cual desarrollaremos nuestra propuesta son los niños y niñas de grado quinto del colegio Confederación Brisas del Diamante, sede C Las Manitas jornada mañana, el cual está conformado por 35 estudiantes (20 niños y 15 niñas) son estudiantes en rango de edad entre los 10 y 12 años, los cuales son inteligentes, dinámicos que muestran mucho interés por aprender, pero en ocasiones utilizan un lenguaje no adecuado para dirigirse a sus pares (Groserías, apodos, sobrenombres), se ha evidenciado la falta de respeto, malas palabras, agresiones, intolerancia, mal comportamiento, entre los estudiantes y en algunos casos con los docentes, es una conducta repetitiva donde los niños y niñas no entienden explicaciones, llamados de atención, correctivos, talleres para que mejoren la parte convivencial con la comunidad que los rodea. No han logrado un dialogo o acuerdos donde ellos puedan llegar a mejorar sus relaciones personales y la comunicación asertiva.

Así mismo se tomará como muestra los 35 estudiantes de grado quinto para ejecutar nuestro Proyecto de Intervención Disciplinar.

3.4 Instrumentos de investigación

El instrumento que trabajaremos en la propuesta es la observación, en la cual utilizamos los sentidos para captar los hechos o acontecimientos y en especial la observación simple, donde nosotros como observadores no nos incluimos como participantes, conocemos la realidad mediante la percepción directa, dentro de la observación utilizaremos el diario de campo como instrumento esencial en el proceso de desarrollo de nuestro Proyecto de Intervención Disciplinar, registrando allí todo lo que sucede día a día. Instrumento. (Ver anexo A)

4. Estrategia de intervención

Para la ejecución de esta estrategia tendremos en cuenta el siguiente esquema y plan de acción.

4.1 Nombre de la estrategia

Jugando, jugando mi comunicación asertiva voy mejorando

La estrategia nace de la necesidad de trabajar con los estudiantes del curso 501 del colegio confederación Brisas del Diamante sede C Las Manitas Jornada mañana el tema de comunicación asertiva.

Teniendo en cuenta como objetivo general Implementar actividades lúdicas que favorezcan la comunicación asertiva en los niños de grado quinto.

Por tal razón vamos a trabajar la comunicación asertiva en nuestra institución, como un camino para fortalecer diferentes aspectos tales como: relaciones intrapersonales, interpersonales, uso adecuado de vocabulario entre pares y así propiciar ambientes agradables para el pleno desarrollo de actividades que le permitan a los estudiantes reflexionar sobre su comportamiento

Para el desarrollo de esta estrategia implementaremos los juegos estacionarios de piso y pared.

Los Juegos Estacionarios de Piso y de Pared, recuperan los juegos en tres perspectivas: El disfrute del tiempo libre, la pedagogía y la socialización. En estas tres dimensiones se desarrollan habilidades y destrezas, se establecen amables espacios comunicacionales y se aprende a divertirse sanamente con los recursos del medio. Con frecuencia se piensa que el tema de la calidad de la educación está asociado a cuestiones de

muy difícil comprensión y, por lo tanto, de casi imposible aplicación. Por el contrario, propuestas como esta nos ponen de presente que la calidad debe contener calidez, transparencia, sencillez, invitación, cooperación, ingenio, provocación y búsqueda, atributos que están presentes en cada uno de nuestros estudiantes.

Para mejorar la comunicación asertiva en nuestros estudiantes hemos planteado el siguiente esquema de la estrategia lúdico pedagógica.



Elaboración propia

Para dar cumplimiento al objetivo de nuestro Proyecto de Intervención Disciplinar “Implementar actividades lúdicas que favorezcan la comunicación asertiva en los niños de grado quinto, diseñamos un plan de acción que contemple las siguientes actividades, trabajando el juego como componente de la lúdica y permitiendo fortalecer en el colegio este aspecto.

A continuación, se relaciona de manera secuencial las acciones que abordaremos:

4.2 Plan de acción

Para la ejecución de nuestra estrategia desarrollaremos el siguiente plan de acción.

JUGANDO, JUGANDO MI COMUNICACIÓN ASERTIVA VOY MEJORANDO

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
1. Socialización sobre los juegos estacionarios de piso y pared.	Indagar entre los estudiantes sobre sus conocimientos de los juegos de piso y pared.	Se realizará con los niños un dialogo sobre el juego como herramienta fundamental para interactuar con los demás compañeros, abordando el tema de los juegos estacionarios de piso y pared, preguntando	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de audiovisuales • Trabajo grupal 	Se evaluara la actitud y vocabulario utilizado por los estudiantes en el desarrollo de esta actividad.

		que juegos conocen y cual les gusta más, para que tenga la oportunidad de compartir con sus pares. (lluvia de ideas)		
--	--	--	--	--

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
2. Asertómetro “Juego la tortuga, el dragón y la persona”.	Reconocer su actitud frente a los compañeros de una manera positiva.	Desarrollaremos un juego llamado la tortuga, el dragón y la persona, el cual consiste en elegir tres estudiantes quienes representaran cada personaje nombrado	<ul style="list-style-type: none"> • Cancha del colegio • Mascaras de los personajes del juego. • Fotocopia del instrumento 	Se pedirá a algunos estudiantes que quieran compartir sus respuestas que lo hagan de manera verbal frente a sus

		<p>en este (Se identificarán con una mascarita entregada en la clase), la tortuga quien representa un estilo de vida pasivo con los demás, el dragón un estilo agresivo y la persona un estilo asertivo. los demás niños observan e indagación sobre la relación interpersonal con sus pares. Por último se aplica un instrumento llamado Asertómetro (ver anexo B), donde cada niño señala el estilo actitudinal que cree tiene con los demás compañeros, aplicando lo aprendido en el juego para mejorar su comunicación asertiva y contestando cada</p>	<p>(Asertómetro)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lápiz, • Esfero • marcadores 	<p>compañeros y se motivará para hacer una reflexión con los niños la cual permita retomar aspectos de dicha actividad para mejorar su comunicación asertiva y aplicarla en su vida diaria.</p>
--	--	--	--	---

		ítem.		
--	--	-------	--	--

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
3. Investigación de algunos juegos estacionarios de piso y pared.	Investigar y conocer algunos juegos estacionarios de piso y pared.	Se pedirá a los estudiantes que investiguen sobre los juegos estacionarios de piso y pared, con base a la consulta realizada por ellos, se dará un espacio para que compartan con sus pares y comparen, por último se presentará un video para que vayan mirando cuales juegos de esta clase	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Internet • Video • Agenda • Lápices • Revistas • Dialogo • Computador • Video beam 	Capacidad para participar en la actividad y compartir con los demás de una manera cordial y agradable.

		existen y complementen la actividad.		
--	--	--------------------------------------	--	--

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
4. Distribución de juegos.	Distribuir los juegos entre los estudiantes de grado 501.	Teniendo clara la información sobre el tema juegos estacionarios de piso y pared, realizaremos con los estudiantes diferentes grupos para hacer la distribución de los juegos que vamos a elegir para presentar ante la comunidad educativa. Para su	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Sillas 	Capacidad de los estudiantes para trabajar en grupo, aplicando diferentes valores que les permiten mejorar su comunicación con los demás niños y fortalecer el trabajo

		posterior elaboración. Cada grupo entra en dialogo con sus compañeros, compartiendo ideas y respetando las demás para tomar una decisión conjunta y así poder elegir uno de los juegos		colaborativo.
--	--	--	--	---------------

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
5. Elaboración de los	Pintar cada juego asignado de forma	Los estudiantes se pondrán de acuerdo para decorar y pintar	<ul style="list-style-type: none"> • Pinturas • Pincel 	Se evaluará el respeto y la tolerancia por el

diferentes juegos de piso y pared.	creativa utilizando diversos materiales.	de forma libre y creativa utilizando diferentes materiales, los juegos propuestos donde cada uno tiene participación para su elaboración respetando la idea del otro, aprendiendo a escuchar para poder realizar un buen trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Cartón • Colbón • Tijeras • Material reciclable 	otro. El trabajo en equipo.
------------------------------------	--	---	---	--------------------------------

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
6. Festival de	Ejecutar entre	Se realizará un		Se evaluara la

<p>juegos de piso y pared.</p>	<p>algunos miembros de la comunidad educativa el festival de juegos estacionarios de piso y pared dirigido por los estudiantes del curso 501, fortaleciendo la comunicación asertiva y el trabajo en equipo.</p>	<p>festival de juegos estacionarios de piso y pared, dirigido por los grupos estudiantes del curso 501, quienes tendrán a cargo una estación. El festival contara con varias estaciones en la cual se ejecutara los siguientes juegos estacionarios de piso y pared.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Mi yo 2- Seis corazones 3- La golosa 4- Voy o llegué 5- La lúdica del saber 6- Coxcojilla redonda 7- Cuatro esquinas e.t.c. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • patio • Fichas • Cartulina • Tijeras • Estudiantes de los otros cursos • Docentes • Coordinadora • Orientador • Algunos padres de familia 	<p>actitud y vocabulario utilizado por los estudiantes en el desarrollo del festival.</p>
--------------------------------	--	---	---	---

Elaboración propia

Nombre del Proyecto de Intervención Disciplinar: Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva				
Responsables: Marisol Sanabria Barajas, Sandra Patricia Vargas y Nydia Sanabria Barajas				
Beneficiarios: 35 estudiantes curso 501				
Campo temático: Juegos estacionarios de piso y pared				
Actividad	Objetivo	Metodología /proceso/ descripción o desarrollo	Recursos/ tiempos	Evaluación
7. Evaluación de la estrategia lúdico pedagógica.	Promover la participación de la comunidad educativa en la evaluación de las actividades desarrolladas institucionalmente.	Se escogerán algunos integrantes de la comunidad educativa que hayan participado o presenciado el desarrollo de la estrategia y se les entregará un formato el cual contiene preguntas sobre la ejecución de la actividad para realizar su evaluación y la respectiva retroalimentación.	<ul style="list-style-type: none"> • Formato de evaluación de la actividad • Lápices • Esferos 	Se aplicará a algunos integrantes de la comunidad educativa un formato de evaluación que contiene diversas preguntas sobre la ejecución de la actividad).

Elaboración propia

5. Conclusiones y recomendaciones

En el transcurso del desarrollo de la propuesta se pretenderá:

- Fortalecimiento de la comunicación asertiva entre pares (niños, jóvenes, adultos, adultos mayores), mediante la ejecución de actividades por medio de juegos de piso y pared, que conlleven a un cambio positivo en sus relaciones interpersonales.
- Desarrollo de actividades que fomenten la unión del grupo y el trabajo en equipo, donde los estudiantes respetan el punto de vista del otro y pueden expresarse libremente mejorando el vocabulario para mantener una buena relación entre pares.
- Aplicación de los juegos estacionario de piso y pared como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Implementación del uso adecuado del tiempo libre en la comunidad educativa, practicando los juegos de piso y pared.
- Equilibrio del estudiante entre lo que piensa, dice y refleja.

Recomendaciones

- La comunicación asertiva es una herramienta fundamental en la vida cotidiana que nos permite propiciar un ambiente de sana convivencia, por lo tanto se debe fortalecer día a día, mediante la ejecución de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo integral del ser humano.
- Incentivar en los niños, niñas y jóvenes la importancia de utilizar un vocabulario adecuado con la comunidad educativa.
- Generar espacios en las diferentes áreas, para mejorar el trabajo en equipo, motivando el interés en los estudiantes en la práctica constante del uso de buen vocabulario, para lograr mayor asertividad en sus procesos formativos.

Referencias

Da Dalt .E. y Anglat,D. (2002). Asertividad. Su relación con los estilos educativos familiares. *Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines. Argentina*. Vol. 19, núm. 2, pp. 119-140. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/180/18019201.pdf>

Elizondo, M. (1990). *Asertividad y escucha activa en el ámbito académico*. México: Trillas, Universidad Virtual, ITESM.

[http://augustofrisancho.com/descargas/Profesores-Instrumentos-LA-COMUNICACI%C3%93N-ASERTIVA-\(Magdalena-Elizondo\).pdf](http://augustofrisancho.com/descargas/Profesores-Instrumentos-LA-COMUNICACI%C3%93N-ASERTIVA-(Magdalena-Elizondo).pdf)

Naranjo.P. (2008). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”* Vol.8, N°1. Enero Abril.

<http://portal.unisimonbolivar.edu.co:82/rdigital/psicogente/index.php/psicogente/article/view/153>

Piaget.J. (1896-1980). *Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo*

<https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>

Pérez Atehortúa Rosa Helena (2002) *proyecto lúdico pedagógico de juegos estacionarios de piso de pared rosa* - Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid VII Congreso Nacional de Recreación. Juegos Estacionarios Piso Y Pared. Cartagena de Indias, Colombia

Ruiz, Maicol (2006) *¿Jugando a qué? Un Intento por Comprender los sentidos y significados profundos generados a partir del Juego y el Jugar*. Seminario regional de juego.

Vygotsky.L. (1896 - Moscú, 1934) *La teoría cognitiva del desarrollo social de Lev Vygotski*

<https://eldesarrollocognitivo.com/teoria-lev-vygotsky/>

Anexos

Anexo A: Diario de campo (Instrumento)

DIARIO DE CAMPO No. 1

INSTITUCIÓN: Colegio Confederación Brisas del Diamante sede C Las Manitas J. mañana

FECHA: Marzo 04 de 2.020

<p>DESCRIPCION DEL LUGAR DONDE SE DESARROLLA LA ACCION:</p> <p>Aula de clase No. 1 de la institución</p>
<p>DESCRIPCION DE LAS PERSONAS OBSERVADAS :</p> <p>Estudiantes grado 501 jornada mañana sede C Las Manitas (35 estudiantes)</p>
<p>PROPOSITO: Implementar actividades lúdicas que favorezcan la comunicación asertiva en los niños y niñas de grado quinto.</p>
<p>ACTIVIDAD(ES):</p> <p>Observación del comportamiento y comunicación de los estudiantes del grado 501 con sus compañeros en el desarrollo de la clase de educación artística.</p>
<p>REGISTRO: Al iniciar la clase se realiza la dinámica “espaldas pegadas” Dos participantes se sientan en el suelo de espaldas y se agarran de los brazos sin girarse. La idea es que se pongan de pie haciendo fuerza entre ellos pero sin apoyar las manos en el suelo, esto como integración en la clase, luego se motiva a los estudiantes a expresar sus sentimientos mediante la percepción de una pintura llevada al salón, (bodegón de frutas, técnica del puntillismo), cada estudiante da su punto de vista pero al estar realizando su aporte algunos niños no respetan la palabra del otro, utilizan un vocabulario soez, otros hacen desorden, no respetan el turno y utilizan palabras agresivas e incluso uno arroja un papel a su compañero irrespetándolo durante la actividad.</p>
<p>REFLEXIONES Y ANALISIS DEL DOCENTE INVESTIGADOR:</p> <p>La mayoría de estudiantes se faltan al respeto, se burlan de sus compañeros, se colocan apodos y utilizan un vocabulario soez. Situación que preocupa al docente, el cual en ese momento hace una reflexión sobre el respeto y algunas normas de convivencia a tener en cuenta para mejorar sus relaciones interpersonales.</p>

Elaboración propia.

Anexo B: Asertometro

COLEGIO CONFEDERACION BRISAS DEL DIAMANTE IED

ACTIVIDAD "ASERTOMETRO" JUEGOS ESTACIONARIOS DE PISO Y PARED

GRADO 501 J. M.

FICHA TORTUGA, DRAGON Y PERSONA, señale con una x el estilo que concuerde con la frase.

	TORTUGA (PASIVO)	DRAGON (AGRESIVO)	PERSONA (ASERTIVO)
Le importan las opiniones de los demás			
Escucha a los demás con respeto			
Dicen sus opiniones respetando a los demás.			
Se deja influenciar			
Le asusta lo que los demás puedan pensar			
Trata de manipular a los otros.			
Impone sus opiniones o decisiones.			
Escucha y acepta otras opiniones.			
Consigue Que los demás le tengan miedo.			
Consigue que los demás lo respeten y escuchen.			

Elaboración propia

Nombre del estudiante: _____

Anexo C: Formato de evaluación

PROYECTO DE INTERVENCIÓN DISCIPLINAR

**ACTIVIDADES LÚDICAS UN CAMINO PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN
ASERTIVA**

PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

JUGANDO, JUGANDO MI COMUNICACIÓN ASERTIVA VOY MEJORANDO

EVALUACION

Para nosotros es muy importante saber su opinión sobre la actividad que realizamos (Festival de juegos estacionarios de piso y pared), por lo tanto lo invitamos a contestar las siguientes preguntas. Marque con una X la opción que usted considere adecuada.

CRITERIO	SI	NO
Le gustó el festival de juegos		
¿Cree que los estudiantes utilizaron un vocabulario y una actitud adecuada?		
¿Se contó con el material necesario?		
Le parece que fueron adecuados los juegos desarrollados.		
¿Le gustaría que se siguieran realizando dichas actividades en la institución?		

Aspectos que debemos mejorar

Gracias por su participación y colaboración

Elaboración propia.

