

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Hablando y Escuchando Mientras Vamos Jugando

Angie Tatiana Gaitan Villamil
Diana Carolina Devia Castro

Directora:

Lynn Marulanda Hidalgo

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Ciencias y Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Línea de Lenguaje, Creación y Comunicación

Bogotá D.C 2023

TABLA DE CONTENIDO

Introducción 6

1.Capítulo I. Problematización 8

1.1 Contextualización 8

1.2 Pregunta Problema 14

1.3 Objetivo 14

1.3.1 Objetivo General 14

1.3.2 Objetivos Específicos 14

1.4 Justificación 14

2.Capítulo II. Estado de la Cuestión 17

3.Capítulo III. Marco Conceptual 21

3.1 Interacciones Comunicativas 21

3.2 Habla y Escucha 23

3.3 Niños y Niñas 26

3.4 Juego de Roles 28

4. Capítulo IV. Metodología 31

4.1 Tipo de Investigación 31

4.2 Investigación Cualitativa 31

4.3 Investigación Acción Educativa 32

4.4 Técnicas y Herramientas 34

4.4.1 Herramientas de las Técnicas 36

4.4.2 Observación 36

Bitácoras

Registros Fotográficos 36

Vídeos 37

Audios 37

4.4.3 Juego 37

4.4.3.1 Juego de Roles 37

4.4.4 Secuencias didácticas 40

4.4.4.1 Formato de Secuencia didáctica 41

5. Capítulo V. Análisis 42

5.1 Matriz de la Técnica de Observación 45

5.2 Matriz de la Técnica de Juego 45

5.3 Matriz de la Técnica de Secuencia Didáctica 45

5.4 Hallazgos 46

5.4.1 Hallazgos desde la Técnica de Observación 46

5.4.2 Hallazgos con la Técnica de Juego 53

5.4.3 Hallazgos desde la Técnica de Secuencia Didáctica 57

5.5 Proceso de Triangulación de Análisis de la Información 65

6. Capítulo VI Resultados y Conclusiones 73

7. Referencias Bibliográficas 79

Lista de Anexos

Anexo 1: Consentimientos informados firmados por los padres de familia jardín II

Anexo 2: Secuencia didáctica 1

Anexo 1.1: Bitácora 1

Anexo 3: Secuencia didáctica 2

Anexo 2.1: Bitácora 2

Anexo 4: Secuencia didáctica 3

Anexo 3.1: Bitácora 3

Anexo 5: Secuencia didáctica 4

Anexo 4.1: Bitácora 4

Anexo 6: Secuencia didáctica 5

Anexo 4.1: Bitácora 5

Anexo 7: Secuencia didáctica 6

Anexo 6.1: Bitácora 6

Anexo 8: Secuencia didáctica 7

Anexo 7.1: Bitácora 7

Anexo 9: Secuencia didáctica 8

Anexo 8.1: Bitácora 8

Anexo 10: Secuencia didáctica 9

Anexo 9.1: Bitácora 9

Anexo 11: Secuencia didáctica 10

Anexo 10.1: Bitácora 10

Anexo 12: Secuencia didáctica 11

Anexo 11.1: Bitácora 11

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Técnicas y Herramientas

Tabla 2: Formato de Bitácora

Tabla 3: Juego de Roles

Tabla 4: Formato de Secuencia Didáctica

Tabla 5: Matriz de la Técnica de Observación

Tabla 6: Matriz de la Técnica de Juego

Tabla 7: Matriz de la Técnica Secuencia Didáctica

Tabla 8: Triangulación y Análisis de la Información

Introducción

En el siguiente trabajo se encuentran descritos varios elementos que hacen parte de un recopilado de cinco capítulos, los cuales resultan necesarios para la elaboración de la investigación, pensada desde la línea de Lenguaje, Comunicación y Creación. El primer capítulo un apartado denominado “problematización” aparecen elementos relevantes que permiten describir el contexto, en el cual se dan detalles sobre la institución, la caracterización del grado 101 y jardín II, donde se han realizado una serie de intervenciones, también se describen dinámicas que ocurren dentro del aula y así mismo una descripción general de las docentes titulares.

En relación a la contextualización se suscita una problematización desde los distintos elementos observados que ocurren en las dinámicas escolares dentro del aula 101 y jardín II, entre estos se resalta una situación problemática, en cuanto a las interacciones comunicativas, partiendo de esto se presenta una pregunta que permite direccionar la investigación, acompañada de un objetivo general y tres objetivos específicos.

Después se presenta una justificación que exponen elementos que dan cuenta de la pertinencia de la investigación, resaltando que es posible problematizar las prácticas educativas y las dinámicas que ocurren en el entorno escolar partiendo de la misma. Así mismo a partir de la investigación es posible proponer nuevas propuestas pedagógicas en el campo del lenguaje, creación y comunicación desde la reflexión e investigación de las docentes en formación.

El segundo capítulo denominado Estado de la Cuestión aparece un apartado donde se presenta la revisión de proyectos ya construidos, los cuales se encuentran relacionados con los

asuntos que son del interés del proyecto, también aparece la búsqueda del marco conceptual el cual está contenido en un tercer capítulo donde se abordan distintos referentes teóricos, con el fin de definir unas categorías básicas, las cuales hacen parte esencial del objetivo general.

Además, aparece el cuarto capítulo denominado como Metodología, donde se da cuenta del enfoque investigativo, asimismo se señala las técnicas utilizadas en el proceso de investigación y los instrumentos en la recolección de los datos. También se explicita los momentos que se han atravesado en el proceso investigativo.

En el quinto capítulo denominado “resultados” se presentan tres matrices de análisis, las cuales son las técnicas de investigación y de las cuales se retoma su contenido para realizar el análisis desde los registros tomados y la relación con autores del proyecto; por otra parte, aparece el proceso de triangulación donde se presenta una matriz que da cuenta de los hallazgos en comparación a los objetivos específicos, lo cual se convierte en los resultados encontrados en la investigación.

Finalmente, en el sexto capitulo se encuentran los resultados y conclusiones de toda nuestra investigación llevada a cabo, resaltando como nuestra investigación tiene gran importancia tanto para la licenciatura en pedagogía infantil como también para la línea de investigación lenguaje, comunicación y creación.

1. Capítulo I. Problematización

1.1 Contextualización.

Kennedy es la octava localidad de Bogotá, esta localidad se encuentra en algunas avenidas que son principales en la ciudad. Entre 1930 y 1959, lo que hoy en día se conoce como avenida las Américas fue el primer aeropuerto de la capital.

Actualmente la localidad tiene una extensión de 3.8 hectáreas, más de 1’034.838 habitantes, 12 hospitales, 22 parques, 4 centros comerciales y 46 colegios distritales, entre los colegios en el barrio las delicias se encuentra la I.E.D Carlos Arturo Torres Sede A y B, el cual cuenta con tres jornadas que son mañana, tarde y nocturna, además es un colegio mixto y manejan calendario A. El tipo de nivel educativo es desde preescolar, básica primaria, básica secundaria hasta básica media, sin dejar a un lado que la institución cuenta con un jardín de la secretaría de integración social, este tiene unas aulas de apoyo pedagógico no mayor a 15 estudiantes.

El colegio cuenta con la vinculación de una fundación, la cual ayuda a los estudiantes en su proyecto de vida una vez salgan de la institución, es incluyente y formativo, donde hacen parte esencial del proceso enseñanza-aprendizaje, pues se involucran las políticas de inclusión. Para la diversidad liderado por un equipo profesional de apoyo pedagógico. La institución cuenta

con biblioteca, emisora, cafetería y enfermería, sin embargo, esta no cuenta con los recursos necesarios.

El grado primero 101, está a cargo de la docente titular Sandra, en el curso hay 35 estudiantes.

Además, la institución cuenta con una perspectiva de educación inclusiva por ende en el salón hay siete niños que cuentan con alguna discapacidad física, intelectual y socio afectiva. La primera caracterización que la docente titular presenta al llegar el primer día es la de algunos casos que considera relevantes ya que hacen más compleja su labor docente y porque los procesos educativos de los niños no se dan de la manera más amena, entre la caracterización da cuenta de un niño que tiene problemas avanzados en la vista y no recibe adecuada atención familiar, niños hiperactivos y con poca atención, un estudiante con problemas de violencia intrafamiliar y uno con problemas emocionales.

Respecto a la docente titular en palabras de ella dice ser maestra por vocación y convicción, su formación académica la realizó como normalista en la Institución Académica Nacional Femenino, en el cual obtuvo el título de Normalista con especialidad en talleres de artes manuales, posteriormente realizó la Licenciatura en español y Literatura en la Universidad Pedagógica de Colombia. Realizó estudios de postgrado en la Universidad Santo Tomás y obtuvo el título de especialista en evaluación educativa. En su recorrido pedagógico, los primeros años trabajó con niños desde preescolar hasta grado once dictando la materia de español, hizo un recorrido por tres colegios privados. Luego en el año 1999 trabajó en la localidad de Bosa dictando en el área de español e inglés en los grados cuarto y quinto.

Luego empezó su labor en la localidad de Kennedy específicamente en el colegio Carlos Arturo Torres, en el cual ya lleva trece años trabajando. Inició su docencia en el curso primero, desde entonces solo ha dictado clases en grado primero y segundo. La docente tiene experiencia con la educación inclusiva puesto que siempre ha trabajado con niños y niñas con síndrome de down, discapacidad cognitiva, parálisis cerebral, autismo y demás discapacidades.

En cuanto a las dinámicas que ocurren en la institución, todos los días de la semana los niños y las niñas asisten al colegio, tienen un cronograma específico que lo exige tanto la institución como la docente titular, sin embargo, cabe recalcar que este cronograma lo hemos podido evidenciar los días viernes, no sé tiene total seguridad de que todos los días se realicen así sus actividades, así pues los niños y las niñas entran a las 6.30 am, cada uno llega a su salón, alrededor de las 7 am empiezan sus clases según las materias que tengan en el día, en lo observado se puede dar cuenta que tienen cuatro cuadernos y estos deben ir forrados con distintos colores, las materias que ellos ven y que por el momento pudimos dar cuenta son matemáticas, español, ciencias y artes, alrededor de las 8.30 am los niños y las niñas consumen su refrigerio, la docente está pendiente de que todos coman de manera adecuada, sin hablar, sin hacer desorden y que consuman gran parte del refrigerio, a las 9 am les pide hacer una fila de niñas y una fila de niños para que puedan salir a descanso, a las 9:30 am en el patio del colegio ellos deben realizar de nuevo las filas para poder llevarlos al baño a lavarse las manos y así poder ingresar al salón. La docente es muy estricta frente a la bioseguridad de cada uno, por ende, durante la jornada no les permite bajar el tapabocas a menos que vayan a comer, una vez ingresan al salón deben sacar una toalla de manos, limpiar sus pupitres y desinfectar sus manos con alcohol el cual cada uno lleva. Una vez todos ya estén en sus pupitres la docente nos da el espacio para hacer la intervención con los niños y las niñas, hasta las 11:00 am.

En cuanto a la problematización del contexto en lo observado con respecto a las dinámicas de clase, se puede evidenciar como la interacción de los niños y las niñas dentro del aula se da siempre de manera individual, dicha interacción sólo ocurre si la docente da la palabra para que alguien responda algo en específico, en esta dinámica las interacciones mediadas por un tema se dan a partir del adulto como emisor y el receptor el estudiante, es decir, que un acto conversacional de niño a niño, o intercambio niño adulto no ocurre, sólo la docente impartiendo una información esencial que los otros deben recibir.

Otra particularidad respecto a la observación de las interacciones que ocurren dentro del aula se trae a colación la característica de que los niños y las niñas son muy participativos, sin embargo, todos quieren ser escuchados, aunque no les guste escuchar mucho a sus demás compañeros, algunos tienen en cuenta que para pedir la palabra deben alzar su mano, otros niños por el afán de ser escuchados no respetan la palabra del otro y alzan su voz para asegurarse que la docente los escuche.

Teniendo en cuenta los elementos expuestos anteriormente se plantea que el problema central que prima en el aula es la interacción comunicativa específicamente en el habla y la escucha, lo cual se debe a una falta de dominio de las habilidades comunicativas mencionadas anteriormente, las cuales no se utilizan de manera tan significativa entre pares, esto conlleva a que no escuchen atentamente lo que el otro tiene por decir, así pues esto hace que sea poco posible una conversación, y en este sentido las interacciones no se dan de forma satisfactoria por interrupciones entre ellos, poca intención de interactuar con el otro y escuchar de manera atenta o porque no hay suficientes espacios que lo permitan.

A continuación, se presenta el contexto del grado jardín II, puesto que desde allí se dio la continuidad del proceso investigativo.

La docente titular del grado jardín II es María, en cuanto a su formación profesional ella es Licenciada en Educación Preescolar, realizó una especialización en Pedagogía y una Maestría en Educación y Neuropsicología.

Cuenta con una experiencia laboral de 20 años, entre sector privado y oficial, sin embargo, su mayor experiencia ha sido en el Distrito. Lleva siete años en la I.E.D Carlos Arturo Torres, menciona que para ella fue un reto entrar a esta institución puesto que como se ha mencionado anteriormente es un colegio inclusivo, así pues, la docente ha tenido estudiantes con síndrome de down, hiperactividad, retrasos cognitivos y otros tipos de situaciones particulares en los alumnos.

En cuanto al grado actual de jardín II, es un nivel que implica bastante dedicación puesto que se encuentran en un proceso de independencia de sus familias, hogares y otros lugares sociales de dónde vienen. Una de las características principales que ha encontrado la docente en este curso específicamente, es como ese tránsito de la independencia ha sido un poco más complejo, el lenguaje es una particularidad en los niños y niñas el cual se ve un poco afectada puesto que les cuesta tener una buena articulación de manera natural. Aún en el salón ningún niño o niña se encuentra diagnosticado o se ha visto la necesidad de brindarle algún acompañamiento de inclusión, aunque en el poco tiempo que llevan en el colegio se ha podido evidenciar algunas características especiales el cual han activado una alerta para que sean llevados a orientación.

Cabe resaltar que los niños y niñas son muy afectivos, bastante cariñosos, cuentan con una gran disposición en aquellas acciones pedagógicas que se les lleva al aula.

En cuanto a la problematización del contexto, se puede observar que dentro del salón de clase los niños y niñas están ubicados de manera grupal, aproximadamente con cuatro a cinco estudiantes, lo cual se considera que ocurre con la finalidad de que entre estos se presente mayor interacción, puesto que como sabemos son niños y niñas que se encuentran en su primera etapa escolar, donde están atravesando un procesos de interacción distinto, ya que su núcleo familiar ha sido su primer ente socializador.

De tal forma, los niños y niñas no cuentan con una mayor experiencia o no están acostumbrados a socializar entre pares, esto se evidencia cuando se les pregunta sobre su familia, y en general algunos cuentan con hermanos mayores o menores a ellos. En este sentido la etapa socializadora entre pares está ocurriendo en esta etapa escolar y las agrupaciones que se proponen en el salón cuentan con un sentido socializador, por ende, se reconoce la necesidad de fortalecer este ámbito.

Por otra parte, en relación a las dinámicas dentro del salón de clase en cuanto a las interacciones, se reconoce que en particular la docente titular realiza intervenciones donde trabaja junto a los niños y niñas asuntos relacionados a la motricidad, el reconocimiento de los números, los colores, los tamaños, los hábitos, etc. Esto ocurre de manera individual, puesto que la docente realiza las debidas indicaciones y los niños y niñas ejecutan estas tareas en sus puestos de trabajo.

Sin embargo, se puede observar que en la práctica de estas actividades los niños y niñas necesitan materiales y esto se convierte en una de las excusas para que haya una interacción entre ellos. En este sentido se considera necesario trabajar de manera más profunda el asunto de las interacciones comunicativas, por un lado porque la etapa en la que se encuentran los niños y niñas lo amerita puesto que como se mencionó anteriormente su único espacio de socialización

ha sido su familia, y por otra parte porque como se evidencia en la contextualización no se denota muchas intervenciones en las que les sea posible a los niños y niñas tener una mayor interacción a la indicada o la que ellos realizan de manera autónoma, lo cual no es muy repetitivo.

1.2 Pregunta Problema.

¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Propiciar espacios comunicativos por medio de intervenciones pedagógicas enfocadas en el desarrollo del habla en el acto comunicativo que se da en conjunto.
- Proponer interacciones dentro del aula, por medio del juego de roles de manera que prime la escucha entre pares.
- Evidenciar las potencialidades del juego de roles como estrategia para favorecer el acto comunicativo dentro del aula de clase.

1.4 Justificación.

La investigación se realiza con la finalidad de analizar las distintas particularidades que ocurren en la institución educativa con respecto a asuntos sobre el lenguaje, la creatividad y la comunicación, pues estos son elementos propios de la línea de profundización en la cual se decide indagar y así terminar concretando nuestra formación profesional, enfatizada en estos elementos.

Además, este proceso ocurre desde la construcción de una monografía como trabajo final, el cual está conformada por una serie de momentos que son posibles desde la realización de la investigación, y desde los cuales se fundamenta la misma, finalizando así con un trabajo académico que permite dar cuenta de un trabajo investigativo, reflexivo, y propuesta pedagógica que puede resultar como referente para el campo educativo en el que se ubica el estudio.

Así pues, estos distintos momentos traen consigo nuevas problematizaciones y propuestas pedagógicas que se dan en particular en el contexto educativo en el que nos introducimos, tales propuestas solo son posibles ser pensadas y puestas en discusión a partir de las reflexiones que ocurren por las docentes en formación, puesto a la experiencia particular en la que se encuentran.

Las distintas reflexiones también traen consigo como respuesta una propuesta de acciones pedagógicas que llevamos al aula para que los niños y las niñas cuenten un proceso de aprendizaje con el cual pretendemos mejorar el desarrollo de la enseñanza por medio de unos ejes y categorías específicos.

En cuanto al campo de la infancia creemos que su importancia radica en la formación que cada niño y niña va a llevar consigo, por ende como pedagogas en formación realizamos la investigación entorno a sus intereses, necesidades y gustos que hemos podido evidenciar dentro del aula, también tomando en cuenta lo que la propuesta de la línea lenguaje, creación y comunicación (LCC) propone, donde la Práctica formativa del ciclo de profundización busca construir desde la experiencia sensible todo aquello que posibilitan las artes en general y la literatura en particular, una aproximación a la educación infantil en los espacios adecuados y que posibiliten en las habilidades comunicativas, lo cual se convierte en un asunto de nuestro interés, de manera que desde el reconocimiento de sus entornos sociales, particularidades y

elementos que los construyen subjetivamente se pueda plantear una propuesta pedagógica, la cual parte de una investigación que permite el reconocimiento de las distintas infancias y lo oportuno de las propuestas a implementar.

Respecto a nuestra formación como pedagogas infantiles, tener la oportunidad de formarnos en el campo de la investigación hace posible adquirir una serie de aprendizajes con respecto a herramientas que posibilitan realizar investigación, los cuales se convierten en elementos que permiten problematizar y repensar las prácticas educativas que ocurren en el campo educativo y que desde estos aprendizajes proponer y transformar las formas de trabajar en el campo de la educación, dónde se convierte en una posibilidad, desde la investigación indagar y así mismo construir cambios en procesos educativos que generen molestias e inconformismos desde procesos favorables con la investigación.

2. Capítulo II. Estado de la Cuestión

Para la elaboración del Estado de la Cuestión se busca información en la base de datos de distintas universidades para así poder encontrar en los distintos trabajos de grados, trabajos investigativos, artículos y demás categorías que también son de nuestro interés, las categorías que se seleccionan se presentan a continuación. La primera categoría tiene que ver con las interacciones comunicativas, la otra categoría con el concepto de niños y niñas y por último la categoría del juego de roles.

En la categoría de Interacciones Comunicativas la autora Herrero Patricia (2012), en su artículo investigativo La interacción comunicativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, allí menciona que el sistema de transmisión de mensajes o información entre personas, y teniendo en cuenta los tipos de lenguajes implicados en el proceso comunicativo, existen diferentes formas de interacción comunicativa - formal y espontáneo que pueden llegar a darse en el aula entre profesorado y alumnado, tanto de forma interpersonal como grupal, así como sus implicaciones didácticas. Estas interacciones comunicativas que se dan en el aula nos interesan que se den entre los niños y las niñas no solo como relación entre profesor y alumno.

En esta misma categoría de interacciones comunicativas encontramos un trabajo investigativo llamado Interacciones comunicativas en las aulas de primaria de la autora Bárcenas Barajas Karina (2008), allí menciona que en la primaria las interacciones comunicativas son mediadas por la dinámica de clase impuesta por el profesor. Por lo general, estas interacciones en las que docentes y alumnos participan desde sus roles, se convierten en encuentros dialógicos comunes. Por lo tanto, aquellas interacciones comunicativas que se dan dentro del aula parten de

aquellos espacios didácticos que los docentes llevan consigo al aula, desde allí se podrán reforzar estas interacciones.

Por otra parte se realiza la búsqueda de la interacciones comunicativas en relación a los aspectos familiares y sus implicaciones, para tal caso en el trabajo investigativo Valoración de las rutinas e interacciones comunicativas de familias de preescolares y diseño de una intervención centrada en la familia, Domemiconi y Gracia (2017) se hace un seguimiento a las dinámicas de las familias, en cuanto a intercambios, rutinas, etc. donde se evidencia algunos elementos que podrían resultar favorables y que por ende se retoman con el fin de desarrollar de mejor forma las interacciones comunicativas entre la familia, lo cual como se menciona en el trabajo investigativo aporta en la comunicación y el dominio del lenguaje.

También se aborda un trabajo investigativo donde se retoma el asunto de las implicaciones en las interacciones comunicativas desde el entorno en el que se encuentran interactuando los niños y niñas, denominado “Las intenciones comunicativas de los niños: estudio de dos casos Un enfoque pragmático” Muñoz, T (2014), donde se evidencia que el contexto lingüístico y social esta permeado por encuentros dialógicos; además aparece un asunto motivacional en las interacciones comunicativas.

En la categoría Juegos de Roles, encontramos un trabajo de investigación llamado El juego de rol como desarrollador de la escucha activa del autor Hincapié Juan Pablo (2018), el cual pretende definir los efectos del uso del juego de rol desde una perspectiva didáctica, para mejorar la escucha activa en los estudiantes. En este trabajo investigativo podemos encontrar semejanzas con nuestra investigación puesto que alude a los juegos de roles y como esta busca la mejora de una interacción comunicativa en este caso la escucha.

Además, en la misma categoría de juego de roles en nuestra búsqueda encontramos un trabajo investigativo llamado Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en niños de 5 años en la I.E Jesús el carpintero de las autoras Arcaya Cavero, Mercedes Petronila (2016), allí se mencionan aquellas estrategias metodológicas a ser usadas por los docentes del nivel inicial, para mejorar la comunicación, la creatividad e imaginación, participación y formar una sociedad participativa libre de vergüenza y timidez en los niños y las niñas con los juegos de roles. Este trabajo investigativo llama nuestra atención puesto que abarca las tres categorías que son de nuestro interés.

Además desde el trabajo Juego de rol para el desarrollo social en niños y niñas de 4 años de edad en la unidad educativa Rubira, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena de la autora Janeth Rodríguez (2016), se realiza un abordaje en relación a las implicaciones sociales que consigo trae de manera favorable la utilización del juego de roles, puesto a que, como señala la autora este juego de rol hace una apuesta a distintas situaciones de la vida real, y por ende se convierten en una serie de retos con los cuales desde el juego se pueden dominar para así poder ser llevados en la vida real, y por ende participar en la vida social de manera más asertiva.

Del mismo modo, desde los aportes de la investigación Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa, Sandoval (2019), se afirma que el juego de roles posibilita el abordaje de situaciones sociales, con las cuales se puede reforzar asuntos educativos en relación a las habilidades sociales. En esta investigación se resalta la aplicación del instrumento abugattás, el cual es un test que mide el nivel de habilidades sociales con el que se cuenta, donde como resultado el 60% de la muestra no

cuenta con un buen nivel, sin embargo, después de la implementación del trabajo investigativo, donde se utiliza como medio el juego de roles se logra evidenciar un avance favorable.

Por último, en la categoría de *Niños y Niñas* fue bastante complejo encontrar trabajos de grados, trabajos investigativos, artículos u otro tipo de texto el cual hable explícitamente de que se trabaja con la población de “niños y niñas”, no hubo tampoco una similitud de significado para esta categoría en términos investigativos. Por último, en relación a los asuntos de la investigación que se plantean en la pregunta de investigación, con respecto a la comunicación desde el habla y escucha tampoco se encuentran las dos categorías juntas en un proyecto.

3. Capítulo III. Marco Conceptual

En la elaboración del objetivo de investigación se realiza una revisión de los conceptos que sugieren ser de mayor relevancia en su composición, y que por ende resultaron necesarios comprender desde una perspectiva teórica, de esta forma se mencionan cuatro categorías de análisis; la primera categoría tiene que ver con el habla y la escucha, luego las interacciones comunicativas, la otra categoría con el concepto de niños y niñas y la última con el juego de roles.

3.1 Interacciones Comunicativas

En la búsqueda de la definición del concepto, se abordan los aportes realizados por la autora Rizo García Marta (2005) propuestos en su texto *La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica.* Breve exploración teórica, en la cual se da un panorama sobre la comprensión de la interacción comunicativa, como un proceso que provee un espacio a los seres vivos para construir sentidos y significados y se lleva a cabo actuando bajo normas y condiciones del contexto conversacional.

Igualmente se realiza otra búsqueda sobre la definición de la categoría, teniendo en cuenta la misma autora de referencia, pero abordando otro de sus textos, denominado De *lo interpersonal a lo intersubjetivo. Algunas claves teóricas y conceptuales para definir la comunicación intersubjetiva. (2014)* En este texto los aportes a la definición al concepto, establece que la interacción comunicativa es un proceso de organización discursiva entre sujetos mediante el uso del lenguaje, estableciendo una relación de afectación recíproca; permitiendo a

estos la socialización, la participación en redes discursivas y la comprensión del contexto; proporcionando así un sentido y significado de las diferentes vivencias en el mundo.

Resulta significativa la definición elaborada sobre el concepto de las interacciones comunicativas, puesto a que ésta da cuenta de una variedad de elementos que se comienzan a ubicar en el proceso de investigación llevado, donde las interacciones comunicativas que tiene los niños y las niñas, según lo observado hasta el momento, no están completamente permeadas o existe un dominio de unas condiciones sociales que son las que permiten un puente en la interacción con el otro.

Por otra parte, el concepto de interacciones comunicativas abordado por la licenciada en psicología Jenifer Peralta (2000) desde el pragmatismo señala que estas interacciones hacen parte de la comunicación humana, dónde se da un cierto relacionamiento para definir una manera de entenderse entre los participantes, en esta interacciones además se presentan una serie de combinaciones en relación a actos, propósitos e intenciones, puesto a que , cómo se señala en la teoría pragmática lo más esencial es la manera en la que se usa el lenguaje para unos objetivos de comunicación e intercambio, dónde se tiene en cuenta aspectos relacionados al contexto, pues es a partir de esta identificación que se posibilita una adecuación en concordancia y correspondencia a este.

> Además, desde la teoría de la biología de la cognición de Humberto Maturana se aborda este asunto desde una perspectiva algo similar, puesto que se expresa que, uno es en el lenguaje el lenguaje no expresa, sino que puede ser descrito un operador del organismo como totalidad bio-psico-social. El lenguaje es un fenómeno desde lo biológico, que consiste en un fluir de interacciones recurrentes que constituyen un sistema de

> coordinaciones, de coordinaciones conductuales consensuales recursivos. (Peralta, 2000, p.4), en este sentido las coordinaciones conductuales serían desde el aspecto social una serie de características que permitirían la adecuación de la manera en que ocurre la comunicación.

Este planteamiento de relación entre las perspectivas resulta desde el análisis de Peralta, donde señala que encuentra una relación en cuanto al asunto del uso, dónde la adecuación de las habilidades y coordinación ocurren para resultar propicias a unos contextos.

3.2 Habla y Escucha

Desde los aportes de Saussure el habla se comprende como un uso individual del sistema de signos, respecto a la lingüística del habla se plantea que es individual porque involucra los hechos individuales de cada hablante usa en esa lengua; también presenta que esta es psicofísica porque implica una codificación en el cerebro tipo actividad mental que constituye una articulación con la participación de los órganos de habla. Así mismo Saussure dice que el habla es activa porque cuando el hablante quiere transmitir algo, trae ese conocimiento que tiene de la lengua y lo produce, ese acto de producción es voluntario.

Escuchar significa dominar la memoria de corto plazo y la técnica del resumen mental, así como la elaboración de este resumen para el uso de lo escuchado. Se escucha para obtener información, recibir una respuesta, entender algo. La capacidad de predecir lo que vamos a oír nos prepara para el proceso de comprensión. Cuando la escucha sucede en presencia del emisor, el oyente agrega a su comprensión la información no verbal que aportan los elementos paralingüísticos (tonos, gestos, miradas...), más los otros estímulos sensoriales (ruidos, olores, aspecto visual, etc.). En síntesis, como lo menciona Daniel Cassany (1997) escuchar significa

comprender el mensaje, y para ello se pone en marcha un proceso cognitivo de interpretación de un discurso oral.

Por otra parte, Wittgenstein (1971) realiza aportes sobre él cómo se aprende a hablar, ocurriendo de la forma que se observa el cómo hablan los demás de acuerdo a contextos determinados, a circunstancias particulares, y a la comprensión del juego del lenguaje, dónde quienes lo practican cuentan con una serie de reglas consensuadas, las cuales son las que permiten que tenga un sentido lo que se dice.

El lenguaje, según Moya (2008) tal cómo lo expresa Wittgenstein desde la idea del juego y del lenguaje se convierte en una forma de vida "El lenguaje no solamente es algo necesario para vivir, para comunicarnos con los otros, para describir la forma como se representa el mundo, sino que ante todo un modo de hacer, de concebir el mundo, de ver la vida. (p.4)

También, el autor en su teoría de la determinación del sentido por el uso plantea que existen unas reglas que no son fijas, más bien se transforman de acuerdo a la situación a la que se pretende responder, de tal manera que Moya (2008) afirma que " las reglas muestran la dirección que se ha de seguir, pero, a su vez, deberán ir acompañadas de un esquema que determine de uso: [..] Entender una oración significa entender un lenguaje. Entender un lenguaje significa dominar una técnica" (p.5).

Con respecto a los actos del habla, desde los aportes de Searle (1991) se entiende el cómo utilizar la lengua se ve como una acción que se destina a modificar algo de los interlocutores, dónde el oyente logra interpretar y actuar desde la comprensión de la intención del acto enunciativo.

Asimismo, se encuentra que los actos cuentan con un carácter de acción de tal forma el autor clasifica el acto locutivo cómo el hecho de decir algo, luego el acto ilocutivo que pretende realizar algo después de decirlo y el acto perlocutivo que señala una acción a llevar a cabo por decir que se hará. Según Searle, el porqué de concentrarse en el estudio de los actos del habla radica en el hecho de que toda comunicación lingüística incluye actos lingüísticos. “las unidades de la comunicación no es el símbolo o la oración, sino que su unidad radica en el hecho de la producción de los mismos cuando se realiza un acto de habla". (p.9). En consecuencia, el autor plantea que al ser lo que decimos se presentan actos asertivos, compromiso, directivos, declarativos y expresivos.

Desde la visión pragmática y constructivista con la que la licenciada en psicóloga Jenifer Peralta aborda el asunto del desarrollo del lenguaje y la comunicación se posibilita dar cuenta de otras particularidades en relación a la funcionalidad del habla, donde Peralta (2000) señala que “ el lenguaje es funcional, en el sentido de que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo, señalando que nos comunicamos esperado influir en los demás, para que respondan según deseamos” (p.2.)

En este sentido encontramos otra particularidad en relación a los objetivos del uso del habla, sin embargo, en su análisis también indica que estos objetivos influyen en los demás, y así se logra una interacción según se pretende. También se presentan unos asuntos en relación a los acuerdos que permiten la comprensión entre las dos partes que se comunican; de tal manera en la interacción interpersonal el lenguaje es consensual, para ellos se usan reglas que permiten está comunicación. Esto se relaciona con las competencias comunicativas, dónde se adoptan unas condiciones que permiten un producto en el proceso comunicativo.

Por otra parte, en sus aportes señala Peralta (2000) sobre cómo " En la medida que el lenguaje se va aprendiendo opera un componente cognitivo de manera que, si se tiene cierto conocimiento del mundo, se tiene cierto conocimiento de las propias ideas, cómo también, suposiciones de las ideas de los demás" (p.2). Este elemento da cuenta de cómo existe una relación social, cultural entre el hablante y oyente, de tal forma que este antepone que lo que dice y lo que entiende tiene un aspecto común que hace que ambos puedan comprenderse.

> Finalmente, retomando el habla desde la autora Rodríguez es preciso señalar que el habla es una habilidad lingüística con la que los niños y niñas cuentan de manera casi que espontánea, la cual sucede gracias a las distintas interacciones que han tenido en su proceso de socialización de tal manera que el niño "Sabe que el lenguaje significa y sirve para diversos propósitos. Ha interiorizado el hecho de que hablando puede satisfacer sus necesidades materiales; influir en el comportamiento de quienes lo rodean; identificarse, manifestar su propio yo; relacionarse con otros; crear mundos imaginarios, fantásticos; comunicar sus experiencias y sus conocimientos. "Advierte Que se usan distintas expresiones para ordenar, explicar, alabar, agradecer, etc." (Rodríguez, s,f, p.2)

Sin embargo, advierte que el dominio de esto consta de una gran variedad de formatos del habla que se desarrollan gracias al acceso de los mismos, situación que no ocurre de manera igualitaria y por ende se presentan niveles de desigualdad comunicativa por el poco acceso a la variedad de estos formatos.

3.3 Niños y Niñas

Desde la búsqueda de la definición del concepto niños y niñas, el cual se menciona en el objetivo, resulta relevante la selección del mismo, puesto a que, en la elaboración de un quehacer

a futuro, propuesto desde el objetivo general, aparece una característica particular, la cual está relacionada con un tipo de población específica a la que se hace referencia, en este caso los niños y niñas. Por esto resulta necesario ofrecer una definición que dé cuenta de la comprensión que se tiene de la población a la que se va a dirigir.

En la búsqueda teórica sobre la definición de la categoría niños y niñas se aborda el texto del autor Jaramillo, Concepciones *de la infancia. (2007). Colombia* el cual permite comprender cómo la noción de infancia tiene un carácter histórico y cultural, como resultado de esto se ha tenido diferentes apreciaciones en la historia, donde su concepción depende del contexto cultural de la época; en el abordaje del documento se encuentra un recorrido histórico que da cuenta de la construcción sobre la concepción de infancia a lo largo del tiempo, señalando que este concepto ha relacionado al niño como indefenso, inacabado, luego como propiedad del adulto. Después del siglo XVIII aparecen estudiosos interesados en estos sujetos, donde se comienza a señalar que estos cuentan con formas particulares de sentir y entender el mundo, por eso se suscita la necesidad de una educación particular.

Finalmente, en este recorrido aparece en una concepción más actual el niño como sujeto social de derecho, haciendo énfasis en la importancia de la educación como promotora del desarrollo, puesto a que es una necesidad que demanda el niño y la niña, de tal manera que también se incluye el papel de la familia en este proceso, así como del rol del docente en el proceso de socialización del niño.

En este sentido con el enfoque y definición señalada en la parte anterior desde el proyecto investigativo se acoge tal perspectiva para dar cuenta de las capacidades de los niños y niñas, y

así mismo re formular y desarrollar tanto la definición que resulta inacabable, como la alianza que se realiza entre las personas que influyen y rodean la vida de los niños y niñas.

En consecuencia, a la elaboración conceptual sobre el concepto de niño y niña construido actualmente desde la perspectiva señalada anteriormente, es posible dar cuenta del papel en que se ubica al educador con respecto al niño, demandando entonces que el trabajo del educador tenga como objetivo el desarrollo el niño y el acceso a la socialización, puesto que este se encuentra en un proceso de aprendizajes constantes, los cuales le permitirán un desarrollo pleno.

3.4 Juego de Roles

Desde la categoría juego de roles, en la indagación que se realiza se abordan dos referentes para una aproximación a la definición de este. el primero desde Grande del Prado, M. (2010) *Cuadernos de pedagogía se* defiende él como los juegos de roles son una vía lícita de aprendizajes y cita varios valores de los juegos de rol en contraposición a los de las instituciones educativas, de tal manera presenta el juego de roles como un posibilitador en los procesos de educación.

Luego, desde el referente Martin, M (1992) en su texto *El role-playng, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.* Aparece el juego de roles como una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representan roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional.

Por consiguiente, y ubicando el trabajo investigativo es posible dar cuenta de cómo el juego de roles se convierte en un posibilitador de aprendizajes según como este se maneje, de tal forma que el juego de roles, en el trabajo investigativo está enfocado en la apuesta de escenarios

que permitan la interacción entre niños y niñas, abordando de esta forma asuntos de la interacción comunicativa en relación al habla y escucha, los cuales están atravesados, como se menciona anteriormente por la mediación de este juego.

Por otra parte, el juego de roles también cuenta con un enfoque relacionado desde lo histórico-cultural, sustentado por Vygotsky (1984), sus aportes son retomados por un estudio denominado “El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar “donde se señala el juego temático de roles como una forma particular de adquisición de la experiencia social y cultural” (p.74). Por esto se dice que el juego de roles tiene un origen social Elkonin (1980). Al principio, la actividad lúdica se presenta a partir de la acumulación de las intenciones del adulto, quien propone el juego al niño Solovieva y Quintanar (2014). Aquí, el juego es atractivo por medio de la actividad conjunta que se comparte. El niño interactúa con objetos, considerando propósitos específicos e intencionales y después usa sustitutos de objetos. Luego, él empieza a influir en su propia conducta y en la de los demás a partir de su propio lenguaje verbal externo. “La motivación que surge en este proceso es importante para el desarrollo de la personalidad porque le permite al niño aprender a comportarse de acuerdo con la situación. Así surge la orientación hacia las normas sociales”. (p.292)

En este sentido el juego de roles. abordado desde esta perspectiva da cuenta de sus implicaciones en cuanto a los comportamientos sociales que requiere, pero también a los que se van formando gracias a esta práctica, donde afloran los simbolismos, significados y experiencias sociales que niños y niñas van adquiriendo en su socialización, pero también el juego convierte en una posibilidad para afianzar y comprender de mayor manera la socialización y comportamientos apropiados según las reglas y situaciones sociales.

También, en el juego de roles se abordan asuntos relacionados con el respeto de reglas, la apropiación de los papeles en el juego, y por supuesto la imaginación, pues como lo señalan Solovieva, Quintanar y Flores (2002) "para realizar el juego es necesario imaginar los personajes que participan en él, sus papeles y comportamientos, los objetos que se van a necesitar y las reglas que se van a cumplir"(p.2).

Así mismo, estos autores señalan la presentación del *" pensamiento mediatizado"* esto se refiere a utilizar una serie de símbolos y signos, donde las ideas y pensamientos son traducidos y exteriorizados a un lenguaje; y a la comunicación verbal. de tal forma que el juego de roles cuenta con un componente relacionado con la comunicación, tal idea expresada de manera más explícita se aborda en el texto *importancia del juego temático de roles sociales en la edad escolar* por Ximena Gonzales (2022) donde retoma aportes de *González Moreno, Solovieva y Quintanar (2014)* dando cuenta que en el juego es necesario expresar las distintas comprensiones para la resolución del problema, también se utiliza mayor vocabulario en las situaciones expuestas, en este juego se da paso a la participación por medio del diálogo, donde surgen preguntas, respuestas y se da información para seguir con la situación imaginativa desde los participantes, además ocurre un intercambio comunicativo para involucrar a los demás participantes, y así llegar a acuerdos y comprender al otro.

4.Capítulo IV. Metodología

4.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es fundamental para el desarrollo de este proyecto investigativo, por ende, la investigación se debe organizar de manera metodológica, la cual tiene ciertas formas estructuradas de conocimiento a partir de hechos significativos; por ende, se ha ido recogiendo información para la solución de la pregunta problema. Así pues, se aborda la investigación cualitativa con el fin de responder a las características propias de la investigación.

4.2 Investigación Cualitativa

Para dar comienzo de la realización del presente proyecto de investigación, se tiene cuenta dos elementos esenciales para dar inicio a la misma, el primer momento tiene que ver con el modelo de la investigación que es de tipo cualitativa, entendiéndose que este permite la comprensión de fenómenos humanos, por lo cual el tipo de investigación no arroja resultados cuantitativos en gran medida, sino que se enfocara en la caracterización particular del grupo social abordado.

Taylor y Boggan (1984) se refieren a la metodología cualitativa como un modo de encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Así pues, desde los aportes de Taylor y Boggan (1984) se señala una serie de características, las cuales son propias del enfoque cualitativo de investigación. Entre estas indican que la investigación es

inductiva, puesto a que los datos recogidos son los que permiten comprender y así mismo construir conceptos y comprensiones de los fenómenos sociales que acontecen en determinado lugar donde se realiza la investigación. También se indica que desde la mirada del investigador cualitativo las situaciones que vivencia deben estar apartadas en lo posible de creencias y predisposiciones, en concreto: “El investigador ve las cosas como si estuvieran ocurriendo por primera vez. Nada se da por sobreentendido, todo es un tema de investigación” p.32).

4.3 Investigación Acción Educativa

Teniendo en cuenta el tipo de investigación se considera pertinente utilizar el método investigativo IAE (Investigación-Acción-Educativa), lo aborda Martínez (2000) al afirmar “La IAE en el área educativa presenta una tendencia a reconceptualizar el campo de la investigación educacional en términos más participativos y con miras a esclarecer el origen de los problemas, los contenidos programáticos, los métodos didácticos, los conocimientos significativos y la comunidad de docentes”. (p.4), en el caso de esta investigación la cual busca fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha de los niños y niñas del grado primero (101) y jardín II.

Este tipo de investigación se desarrolla desde las acciones, los problemas y las situaciones que se evidencian en el lugar donde se está realizando la investigación, I.E.D Carlos Arturo Torres, así mismo, se plantea utilizar esta estrategia, donde evoque a las investigadoras a realizar unos procesos de reflexión para comprender las distintas situaciones que puedan presentarse en los procesos comunicativos ya mencionados con anterioridad. Para dicha investigación es importante que el agente investigador tenga una participación activa durante el proceso educativo.

Dicho lo anterior, utilizar este método de investigación acción educativa en nuestra práctica la cual se lleva a cabo en el I.E.D Carlos Arturo Torres en el grado 101 y Jardín II, implica tener unas fases concretas las cuales son: planificar, actuar, observar y reflexionar para lograr el fortalecimiento de las interacciones comunicativas en los niños y niñas.

Para las fases se cuenta con unas técnicas y herramientas donde fueron utilizadas para dar desarrollo en las sesiones y así poder realizar el objetivo de fortalecer las interacciones comunicativas. En la primera fase que es planificar se define como elaborar o establecer el plan conforme al que se ha de desarrollar algo, especialmente una actividad, así pues, se utiliza la técnica de secuencia didáctica y como herramienta el formato de secuencia didáctica, allí se detalla cómo se va a llevar la sesión, que se va trabajar, de qué manera y demás.

La segunda fase corresponde a actuar, esto se define como ejercer actos propios de su naturaleza, por consiguiente en esta fase se utiliza la técnica de juego y la herramienta juego de roles, este consiste en abordar una temática específica para que los niños y niñas puedan personificarse y así dar sentido a un juego de rol en específico, cabe recalcar que este va ligado en el formato de secuencia didáctica puesto que allí como se mencionó anteriormente va detallado muy preciso como se llevara la sesión.

En relación a la fase de observación esta se define como acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características, por lo tanto, se utiliza la técnica de observación y como herramienta se abordan varias, como las bitácoras, los registros fotográficos, los videos y audios, estos se realizan a medida que se va realizando la sesión.

Para la fase final, siendo esta la reflexión se define como pensamiento o consideración de algo con atención y detenimiento para estudiarlo o comprenderlo bien, para esto también se utiliza la técnica de observación; en cuanto a las herramientas se incluye la bitácora puesto que esta es diseñada para que también haya una reflexión posterior a cada sesión; también se utilizan algunos videos, registros fotográficos y audios que apoyan el proceso de reflexión.

Finalmente, según nuestro criterio la población que se selecciona para la investigación se dirigió a todos los niños y niñas tanto de 101 como de Jardín II, puesto que dicha problematización la cual se mencionó al principio del documento caracterizaba a cada estudiante, lo cual dio cuenta que de manera general todos contaban con una dificultad en los momentos de realizar una serie de interacciones, por ende, cada sesión de clase fue orientado a cada uno de ellos, buscando el fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles.

4.4 Técnicas y Herramientas

La técnica de investigación que se considera adecuada para el proyecto corresponde a la *Observación Participante* puesto que esta técnica va a permitir visualizar más a fondo aquello por lo que se indaga, claramente abarcando la problematización que se plantea inicialmente y así mismo dar una posible solución mediante unas sesiones de clase creadas para los niños y niñas del grado 101 y jardín II realizada por las docentes investigativas en formación.

Además, la observación participante permite reunir información de los niños y niñas de una manera más directa y mayor abundancia. Esta técnica se utiliza como sustento metodológico puesto que nos basamos en las interacciones comunicativas (habla y escucha) de los niños y niñas, así pues, la observación participativa se caracteriza a su vez por el grado de control que el

observador tiene al estructurar cuidadosamente las categorías de análisis e instrumentos de recopilación de datos que se van a utilizar.

La observación participante según Taylor y Boggan (1984) es la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el escenario social, ambiente o contexto y durante la cual se recogen datos de modo sistemático.

Dicho lo anterior las técnicas y herramientas que se utilizan para poder recolectar datos son:

TÉCNICA	**HERRAMIENTA**
Observación: Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.	Bitácoras: Realizadas por las docentes investigativas en formación después de cada sesión con los niños y niñas. Registros Fotográficos: Serán tomadas mientras se va desarrollando la sesión de clase con los niños y niñas. Videos: Los videos serán tomados a medida que se va realizando la clase. Audios: Estos audios serán grabados en las sesiones de clases, saldrán de las conversaciones que tengamos con los niños y niñas.
Juego: Es un medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño y la niña puede expresarse libremente.	Juego de roles: En cada sesión se llevará una temática específica para que los niños y las niñas se apropien de un personaje singular.

Secuencias didácticas: A través de la secuencia didáctica es posible establecer un escenario con la finalidad de generar una serie de interacciones, permitiendo su espontaneidad, pero no de manera completa, pues ya se cuenta con unas indicaciones para realizar determinadas acciones.	Formato de secuencia didáctica: El formato de secuencia didáctica es una herramienta que permite organizar las acciones que se van a realizar, de tal forma que en la interacción se cuenta con unos objetivos claros que permiten focalizarse en un asunto determinado.

4.4.1 Herramientas

4.4.2 Observación:

- **Bitácoras:**

Se elabora un formato único para la bitácora, esta se realizará sesión a sesión con el objetivo de una recolección datos importantes que se dan en las intervenciones con los niños y niñas, añadiéndole un análisis frente a lo sucedió en la sesión y de allí dar cuenta de aquellos asuntos importantes que se encuentran ante nuestro propósito, es decir, hacia nuestra investigación, particularmente también se encuentra una casilla para reconocer los resultados dados en las intervenciones y unas posibles preguntas.

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora N°

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	
Lugar	

Nombre acción pedagógica	
Objetivo de la sesión	
Descripción general de la sesión / Relato denso	
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	
Resultados del juego	
Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	
Posibles preguntas	

- **Registros Fotográficos:**

Los registros fotográficos se configuran como una herramienta a la cual se le dará uso sesión a sesión, pretendiendo capturar aquellos momentos relevantes que ocurran en las intervenciones con los niños y niñas.

- **Videos:**

Al igual que los registros fotográficos los videos se realizarán en las sesiones que tengamos con los niños y niñas, evidenciando situaciones que den cuenta y respondan a nuestra investigación.

- **Audios:**

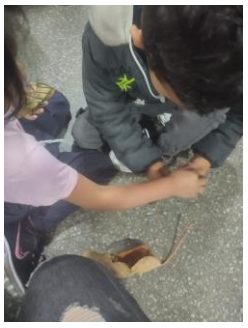
A esta herramienta se le dará uno en las sesiones realizadas con los niños y niñas, serán fruto de aquellas conversaciones y diálogos que se generen en el aula de clase.

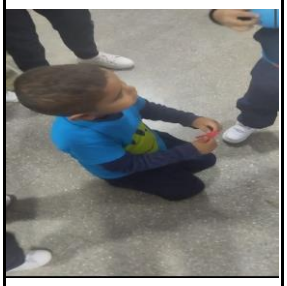
4.4.3 Juego:

4.4.3.1 Juego de Roles:

En cada sesión se les llevará a los niños y niñas una temática de juego de rol específico y que este mismo se complemente con acciones pedagógicas el cual fortalezca las interacciones comunicativas (habla y escucha). En la siguiente tabla se puede evidenciar aspectos como la temática, fecha, objetivo, en qué consiste el juego y el resultado obtenido de la sesión.

Juego de Roles	**Fecha**	**Objetivo general**	**¿En qué consiste el juego?**	**Producto de la Sesión**
Sesión 1: "soy un gran doctor"	23 de septiembre de 2022	Proponer interacciones comunicativas desde la utilización de casos médicos que ocurren en la vida cotidiana.	Se llevarán a la sesión de clase seis casos distintos, entre los niños y niñas se pondrán de acuerdo quienes serán los doctores y quienes los pacientes, cada uno se personificará en su papel y acudirá al doctor, allí ellos realizarán una interacción comunicativa por medio del juego.	https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9Uoezh9epyESk3a2NaptrWSUnmQ
Sesión 2: "¿Qué profesiones conoces? "	30 de septiembre de 2022	Entablar espacios dialógicos desde la utilización de referentes en relación a las distintas prácticas de las profesiones en la sociedad.	La dinámica consiste en realizar en un primer momento dibujos donde se dé cuenta de una profesión, se puede abordar elementos teniendo en cuenta una serie de videos, luego en los dibujos se muestran diversas características. También se pretende realizar una serie de mímicas dando cuenta de tal profesión, esto con el fin de que los demás compañeros puedan identificarla e involucrarse en la dinámica.	
Sesión 3: "Soy un(a) astronauta"	7 de octubre de 2022	Fomentar las interacciones comunicativas y el reforzamiento de la suma y resta en los niños y niñas por medio del juego de rol.	Cuando los niños y niñas ya están personificados como astronautas, deberán pasar unos obstáculos que les ayudará a reforzar las sumas y restas, una vez lleguen todos a la meta entre ellos habrá una interacción comunicativa con unas preguntas orientadoras.	(Sin registro fotográfico)

Sesión 4: "Siendo Pintores"	21 de octubre de 2022	Diseñar escenarios que invitan a la exposición de ideas y consecuente ente el diálogo desde el arte y juego de roles	Los niños y niñas verán referencias de obras artísticas, opinan de las mismas como todos unos espectadores del arte, después crearán su propia obra para exponerla a los espectadores. Se creará un ambiente de museo.	
Sesión 5: "Mi árbol familiar"	17 de marzo de 2023	Conocer información familiar de los niños y niñas por medio de la creación del árbol genealógico	Realizar el árbol genealógico de los niños y niñas de tal forma que nos permita conocer sobre su familia, sus gustos e intereses.	
Sesión 6: "Los piratas del jardín 2"	24 de marzo de 2023	Fomentar en los niños y niñas el habla por medio del juego de rol (piratas)	Los niños y niñas debían personificarse como piratas con varios materiales que les facilitamos, una vez lo hicieron siguieron las indicaciones del juego de rol propuesto	(Sin registros fotográficos)
Sesión 7: "Las princesas y los príncipes de jardín 2"	31 de marzo de 2023	Incentivar en los niños y las niñas la escucha de acciones corporales que se dan por medio del juego de roles.	Los niños y niñas se personifican primero como príncipes y princesas para luego dar paso al juego de rol, en esta sesión fue un poco más corporal, sin dejar a un lado las habilidades comunicativas.	(Sin registros fotográficos)
Sesión 8: "Científicos del jardín 2"	7 de abril de 2023	Trabajar la escucha atenta de los niños y las niñas por medio de varias indicaciones que se darán a través de la dinámica del juego, desde una recolección científica.	En un primer momento los niños y niñas se personifican como científicos, esto para dar paso al juego de rol, el cual consiste en buscar una serie de materiales como hojas, piedras, flores etc. Para poder realizar unas series de conversaciones a partir de lo hallado.	

Sesión 9: “Cocineros del jardín 2”	14 de abril de 2023	Fomentar el habla en los niños y niñas desde las conversaciones que emerja en el juego de cocinar	En esta sesión los niños y niñas primero debían personificarse como cocineros, para después dar paso al juego de rol el cual consiste en realizar varios alimentos para agregar a nuestra sopa, se les dio unos materiales como plastilina para que lo pudieran realizar, finalmente desde allí unas exposiciones de lo que cada uno(a) le agregó a su sopa.	
Sesión 10: “Los duendes de la aldea jardín 2”	12 de mayo de 2023	Fortalecer la escucha por medio de indicaciones desde el juego de roles fantástico	En un primer momento los niños y niñas se personifican como duendes de una aldea, para luego leerles un cuento interactivo a los niños y niñas realizada por las docentes en formación, como su nombre lo dice, a medida que se va narrando el cuento los niños y niñas van realizando las acciones.	
Sesión 11: “Hablando y escuchando mientras vamos jugando”	26 de mayo de 2023	Fomentar en los niños y niñas el habla y la escucha por medio de unas acciones pedagógicas claves	En un primer momento los niños y niñas se personifican como ratones, puesto que posterior a esto se les leyó un cuento relacionado. En esta sesión el juego de rol se encontraba abarcado en tres estaciones el cual buscaba abarcar el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en conjunto con los juegos y un espacio adecuado para que se llevará más amena la última sesión.	

4.4.4 Secuencias didácticas:

Para poder realizar la investigación de manera más organizada y llegar al propósito que es el fortalecimiento de las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha, se debe tener un formato de secuencia didáctica y desde allí plasmar a detalle las acciones pedagógicas a realizar en cada sesión con un objetivo general y tres específicos en cada intervención y datos generales, lo cual

ayudará a entender el contexto con la población que se realizan las sesiones, a continuación el formato utilizado de secuencia didáctica:

4.4.4.1 Formato de Secuencia Didáctica:

Fecha:
Curso: Grado primero 101
Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B
Docente titular: Sandra Esperanza Ramírez Urrutia
Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V. y Diana Carolina Devia C.

Sesión N° __ "_____"

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas, por medio del juego de roles en los niños y las niñas del grado 101 **OBJETIVO GENERAL:**				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
	INICIO **Tema:** **Tiempo:**			
	CENTRO **Tema:** **Tiempo:**			

	CIERRE **Tema:** **Tiempo:**			
Observaciones y recursos:				

5. Capítulo V. Análisis

En el siguiente capítulo se dará cuenta del proceso de análisis llevado a cabo desde la pregunta problema ¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la IED Carlos Arturo Torres? El cual instala unas categorías básicas que permiten orientar el análisis de las distintas evidencias recogidas en las intervenciones; las categorías básicas son las interacciones comunicativas, habla y escucha, niños y niñas y juego de roles, de tal manera que con la focalización del análisis sobre estos conceptos se generan una serie de categorías emergentes.

Según el planteamiento sobre la situación problema, donde los niños y niñas presentan una serie de problemáticas con respecto a la interacción comunicativa que ocurre dentro del aula, donde se ubica que el habla y escucha entre pares no se da de la manera más amena, se plantea un proyecto que busca posibilitar un abordaje a estas dificultades desde la elaboración de un objetivo que busca fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y las niñas del grado 101 y jardín II, por medio de los juegos de roles.

En correspondencia se espera que, a partir de una serie de intervenciones, las cuales son mencionadas en la metodología, sea posible este fortalecimiento como objetivo. Para el alcance del fortalecimiento en la interacción comunicativa, específicamente abordando el habla y la

escucha, se espera que las propuestas mediadas por el juego de roles lo logren generar; de tal forma que después de atravesar el proceso de intervención, las interacciones comunicativas entre niños y niñas presentan mayor dominio con respecto a la escucha atenta en las conversaciones entre ellos y los adultos, de modo que esta escucha permita que el niño o niña comprenda y aprecie lo que el otro dice, con el fin de dar continuidad a la conversación, usando como referente lo dicho por el otro, y así mismo dando respuesta desde la opinión o tomando postura sobre lo que otro dice, para lo cual también se suscita el habla, donde se trae a colación los conocimientos apropiados desde los aprendizajes de la lengua , y el referente de los asuntos que se abordan en la conversación.

Desde el reconocimiento de la población con la que se interactúa, se categorizan como niños y niñas, donde se logra reconocer algunas de las particularidades de los niños y niñas de acuerdo a sus distintas experiencias de vida y las interacciones con las que se encuentran en sus vidas cotidianas, a causa de estas distintas experiencias y formas de socialización los niños y niñas demuestran distintos procesos en relación al asunto de nuestro interés, el cual tiene que ver con la capacidad de relacionarse desde habilidades comunicativas como el habla y la escucha.

Es así como las interacciones comunicativas ocurren de formas diferente, las cuales se configuran de acuerdo a las características de cada niños y niña, pues algunos dan cuenta de una gran participación, puesto a que cuentan con una mayor elaboración de sus ideas, partiendo así de referentes anteriores que se tiene desde otras experiencias extraescolares; también el contar con este acumulado permite que los niños y niñas tengan en cuenta otras perspectivas, mostrando así interés por otras opiniones pues se reconoce que existen más experiencias, más perspectivas.

Por otra parte las experiencias de los niños y niñas se dan en mayor medida dentro de un núcleo familiar, de tal forma que las perspectivas de otros en algunos casos para ellos son erróneas o no se consideran importantes o acertadas, pues en los encuentros dialógicos no se detienen a continuar con los aportes de los demás, como resultado de estos hallazgos se reconoce la importancia de ofrecer distintas experiencias a los niños y niñas, donde sea posible que cuenten con un mayor bagaje de experiencias y así puedan conocer otras perspectivas, relacionar estas distintas vivencias y así mismo tener en cuenta que hay otras formas de vivenciar temas que se ponen en la dinámica del aula, donde se parte de un punto en común, pero que puede contar con otras opiniones, puesto que se vivió de otras formas particulares.

Desde las temáticas propuestas a partir de los juegos de roles se reconoce que, si propician estos encuentros, puesto a que son temas en común, con los cuales los niños y niñas demuestran una apropiación, en este sentido se integran a la temática, permitiendo unos significados en común y un encuentro comunicativo desde la referenciación de elementos en común, lo cual son aspectos fundamentales.

Por otra parte los niños y niñas se integran a las interacciones comunicativas participando desde la opinión y exposición de comentarios sobre la temática, sin embargo su participación se da en mayor medida con la intención de expresar estas opiniones y conocimientos propios sobre determinado tema abordado, como resultado no presentan una apropiación y reconocimiento de la voz de los demás compañeros, es decir que si hay un involucramiento y se da una interacción, pero no se supera significativamente la individualidad, de tal forma que no se logra desarrollar y hacer más enriquecedora una interacción comunicativa, donde se incluye un otro, y en este sentido se abordan mayores elementos desde otras perspectivas que no sean las propias.

Así pues, habría que revisar de nuevo el enfoque en que se desarrollan los juegos, dando cuenta de cómo los alcances en su implementación no fueron tan relevantes en el asunto de interés por fortalecer.

Por otra parte, para realizar el proceso de análisis se instalan una serie de matrices donde se abordan tres técnicas de investigación, con las cuales se organiza y analiza la información recogida durante las intervenciones según la técnica que se utiliza para la correspondiente recolección de los datos. A continuación, se presentan las estructuras según lo descrito con anterioridad.

5.1 Matriz de la Técnica de Observación

Categorías	Bitácoras	Registros fotográficos	Videos/ audios	Análisis	Categorías emergentes
Interacciones comunicativas					
Niños y niñas					
Habla y escucha					
Juego de roles					

5.2 Matriz de la Técnica de Juego

Categorías	Juego de roles propuesto	Análisis	Categorías emergentes
Interacciones comunicativas			
Juego de roles			
Habla y escucha			
Niños y niñas			

5.3 Matriz de la Técnica de Secuencia Didáctica

Categorías	Formato de secuencia didáctica	Análisis	Categorías emergentes
Interacciones comunicativas			
Habla y escucha			
Juego de roles			
Niños y niñas			

5.4 Hallazgos

5.4.1 Análisis de la observación

Se inicia con la técnica observación, donde desde el análisis de la categoría Interacciones Comunicativas, se escogen tres bitácoras para poder realizar el análisis, la primera corresponde a la sesión del día 23 de septiembre de 2022 de la Bitácora N.1 el fragmento escogido de esta categoría para el análisis dice "...al momento de discusión donde se realizan preguntas sobre experiencias que se tuviesen con los médicos; varios manifestaban que iban por dolores de cabezas, de estómago, cuando alguno expresaba que era por tal motivo y otro niño tenía una experiencia similar también replicaba que tenían una relación en los casos por los que iban…", con fotografías, videos y audios que podrán ser visualizadas en el cuadro de matriz de análisis

En la sesión del día 12 de mayo de 2023 en la Bitácora N.10 se toma el siguiente fragmento para analizar " La lectura del cuento se presenta de manera generalizada, es decir que las acciones y la trama no ocurre de manera que entre pares se tengan que involucrar, sin embargo el hacer parte de un mismo cuento y realizar las mismas acciones de manera espontánea hace posible que entre ellos ocurran conversación, que se lleguen a acuerdos y que entre los

mismo se presenten como mediadores para seguir las acciones que la historia relata", junto con una imagen correspondiente a la sesión.

Por último, en esta categoría se analiza la Bitácora N.9 de la sesión del 14 de abril de 2023 en la cual se retoma el siguiente fragmento para analizar "...ya muchos habían perdido la concentración puesto que ya se pusieron a conversar entre ellos sobre los ingredientes que sus familias les reparaban en sus casas, también se contaban que alimentos les gustaba y cuáles no…"

Se considera que las anteriores tres bitácoras mencionadas hacen parte de la categoría de interacciones comunicativas, puesto que lo que se ha podido evidenciar en esta categoría de las interacciones comunicativas es que en repetidas veces los niños y niñas dan una idea similar de lo que alguno ya había mencionado con anticipación, se da una interacción comunicativa pero no surgen conversaciones continuas si no hay un mediador. Sin embargo, en otras sesiones se logra reflejar cómo la interacción puede ocurrir de manera adulto niño y también entre pares, de tal forma que la mediación debe ser un tema en común, además el juego puede ser el generador de este encuentro, pero como las interacciones son espontáneas pueden ocurrir después del juego o también a medida que se les deja algo de manera individual. Dicho lo anterior se trae a colación lo que afirma la autora Rizo (2005) "...sólo hay interacción social si hay una reciprocidad observable por parte de otros." p.46. Puesto que ya los niños y niñas acceden a dicha reciprocidad y así generar una interacción comunicativa. Dicho lo anterior **la categoría emergente corresponde al interés sobre un tema o situación en común para que se dé una interacción comunicativa.**

Para la siguiente categoría denominada como Habla y Escucha se toman cuatro bitácoras para realizar el análisis, la primera corresponde a la sesión del día 30 de septiembre de 2022 de la Bitácora N.2 con el siguiente fragmento para analizar "... una conversación amena entre todos, en este momento se complejizo un poco la sesión puesto que los niños son muy participativos pero por el afán de ellos querer ser escuchados no escuchan a sus compañeros, o también es muy frecuente que por querer ser escuchado ante los demás, no respeten el turno de la palabra, esto genera molestia en el estudiante que tenía su turno de palabra y se genera conflictos entre ellos mismos…", este análisis va relacionado junto a esta sesión se tienen fotografías, audios y videos que pueden ser visualizadas en el cuadro de matriz de análisis.

En la sesión del 12 de mayo de 2023 en la Bitácora N.10 se retoma el siguiente fragmento para analizar "El desarrollo de la historia es el que hace posible que se realicen una serie de acciones como dormir, cocinar, jugar, correr por la presencia del hechicero, también permite la elaboración de unos dibujos que se convierten en amuletos, este cuento también permite plantear la situación en la que se encuentran los duendes en las aldeas. Este tipo de acciones que se señalan en la parte anterior sucedieron de manera acertada con la lectura, los niños y niñas se introdujeron en la temática y realizaban las acciones de manera secuencial a lo leído."

En la sesión del 7 de abril de 2023 en la Bitácora N.8 el fragmento escogido para analizar es "se realiza un encuentro en círculo, donde se conversa de algunas características vistas y también de cómo lo percibían, en relación al olor, tamaño, estado de los materiales. En esta conversación todos se mostraban interesados en expresar lo que había recogido, por ende, se presentó un poco de desorden en la interacción, pero de manera general todos participaron y estuvieron atentos a las indicaciones, las preguntas, las ideas de los demás.", este análisis va

relacionado junto con unas fotografías que podrán ser visualizadas en el cuadro de matriz de análisis.

Por último, en la sesión de 14 de abril de 2023 en la Bitácora N.9 se analiza el fragmento "... mientras pasábamos por los puestos nos contaban que iban a realizar, muchos hacían "pastas, papitas, huevo, donas… y hasta gusanitos deliciosos" ingredientes dichos por ellos mismos.", este análisis va relacionado junto con unas fotografías y videos que se encuentran en el cuadro de matriz de análisis.

En esta categoría de Habla y Escucha, pudimos evidenciar que para los niños y niñas es importante ser escuchados al momento de realizar una socialización con todo el grupo, pero cuando surge una conversación correlativa se puede evidenciar que a partir de un tema en específico ellos se pueden desenvolver muy bien, permitiendo el habla y la escucha propia y entre pares. Con respecto al habla y la escucha es evidente que ambas partes deben estar dispuestas, y que además debe presentarse un tema en común, un interés que haga posible establecer una conversación donde sea posible comprender al otro y reconocer su punto de vista, en relación al juego resulta importante dejar tiempos libres o autónomos para que estas acciones se den de forma autónoma en el espacio libre, es decir, que se trata de provocar por medio de un tema y unas acciones, pero la respuesta será por parte de ellos. Dicho lo anterior traemos a colación con lo que Peralta (2000) afirma, "El lenguaje es funcional, en el sentido que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo. Nos comunicamos esperando influir en los demás, para que respondan según deseamos." p.55. Así pues, podemos evidenciar cómo los niños y niñas a partir de un tema que genere interés en ellos hace necesario en ellos varias necesidades comunicativas y así influir en los demás. **Dicho lo anterior la**

categoría emergente corresponde sobre el papel del docente para generar habla y escucha entre pares.

La siguiente categoría en la técnica de observación corresponde a Niños y Niñas, analizamos tres bitácoras, el cual la primera corresponde a la sesión de 21 de julio de 2022 en la Bitácora N.4, el fragmento que analizamos es el siguiente “los niños se mostraban entusiasmados por imágenes que reconocían, también por participar y así lograr opinar sobre lo que les generaban las obras. Las opiniones resultaron distintas, pues para algunos resultaban graciosas, para otros extrañas y otros hacían referencia a sus emociones cuando lo veían. Luego se da paso a la creación de sus propias obras, para esto utilizaron imágenes de referencia, otros decidieron plasmar sus animales favoritos, paisajes, otros no sabían que realizar y en medio del diálogo con nosotras se logra concluir que realizarán, así pues, dibujan personajes favoritos y demás”, este análisis va relacionado junto con unas fotografías, audios y videos que podrán ser visualizados en el cuadro de matriz de análisis.

En la sesión de 12 de mayo de 2023 en la bitácora N.10 analizamos el siguiente fragmento “Este tipo de acciones que se señalan en la parte anterior sucedieron de manera acertada con la lectura, los niños y niñas se introdujeron en la temática y realizaban las acciones de manera secuencial a lo leído.”

Por último, en la sesión de 31 marzo de 2023 en la Bitácora N.7 seleccionamos el siguiente fragmento para analizar el cual es “Después de esta breve conversación se pone una música con la que los niños y niñas deben seguir una serie de indicaciones, como actitudes o movimientos que la canción describe, de tal forma se va desarrollando la dinámica a medida que avanzan las indicaciones con la canción”.

En esta categoría de niños y niñas es posible dar cuenta en lo observado que los niños resultan ser muy participativos, pues siempre que se realizan preguntas, como se logra ver en el video, foto y bitácora se presentan dispuestos a expresar sus ideas, además, cuando se les propone dinámicas en las que tiene que usar la imaginación para dibujar, realizar creaciones manuales lo realizan de forma espontánea, en este sentido demuestran ser muy creativos, y hábiles para la realización de tareas que requieren retomar algunas características expuestas con unas indicaciones, así como logran retomar y construir elementos desde experiencias anteriores.

Dicho lo anterior traemos a colación lo que afirma Jaramillo (2007) "... para permitirle a los niños y niñas orientarse en el mundo que les rodea mediante el dominio de las cualidades fundamentales de los objetos y del lenguaje como facilitador del conocimiento del mundo y su interacción, pero el desarrollo esencial no se manifiesta solamente en el plano cognitivo sino que está necesariamente unido al desarrollo de la afectividad, de los intereses, de la relaciones de los niños entre sí y de éstos con los adultos que le rodean y le educan." (p114). Ya que con algunas características reflejadas en los niños y niñas es posible denotar como cuentan con un interés sobre los ejercicios propuestos, de tal manera que realizan de forma creativa los dibujos y también conversan alrededor de estos, puesto que les causa interés, tanto en lo personal como colectivamente al mostrarse atentos a lo que los demás también realizan.

Para finalizar con nuestra técnica de observación tenemos la categoría de Juego de Roles, en esta analizamos tres bitácoras, el cual la primera corresponde a la sesión de 23 de septiembre de 2022 en la bitácora N.1, el fragmento que analizamos fue "Los niños demuestran que cuentan con conocimientos sobre la temática propuesta, en este sentido este tipo de conocimiento permite que se genere una interacción, puesto a que cuentan con elementos en común, también se denota

que a partir de las experiencias individuales los niños y niñas responden a la dinámica y si alguno cuenta con algunas ideas más logra aportarlas al grupo. En relación a las interacciones comunicativas, abordar temas comunes y tratar de personificar los resulta acertado, pues se logra ver el compromiso en la correspondencia de la dinámica", este análisis va relacionado junto con unas fotografías, audios y videos que podrán ser visualizados en el cuadro de matriz de análisis.

La sesión de 12 de mayo de 2023 de la bitácora N.10, escogimos el siguiente fragmento "este prevé las acciones, pone a puesta la trama del juego y por ende se convierte en la guía sobre las acciones y la manera en la que los niños y niñas van a participar. Esta lectura permite que la atención y escucha por parte de los niños esté más presente, puesto que es a partir de su contenido que se logra continuar en la dinámica, además se convierte en una serie de indicación para que todos de manera uniforme comprendan la temática y actúan en relación a la misma"

Por último, en esta categoría en la sesión 14 de abril de 2023 en la bitácora N.9, el fragmento que analizamos fue "Una vez todos terminaron con sus sopas, entre ellos mismo jugaban a los cocineros, hubo una que otra pelea puesto que todos eran cocineros y no había quien recibiera solo la comida, por ende nosotras éramos sus clientes", este análisis va relacionado junto con unas fotografías, audios y videos que podrán ser visualizados en el cuadro de matriz de análisis.

Con lo anterior se puede evidenciar que a partir de los juegos de roles se encuentran algunos elementos por resaltar, primero hay que tener en cuenta como los juegos de roles resultan de gran interés y por ende los niños se muestran alegres en la realización de los mismos, algo que resulta acertado, pues lo ideal es que este espacio se convierta en algo ameno y por ende la dinámica dialógica ocurra de tal forma también. Con respecto a la participación de los niños y

niñas en los juegos de roles, se reconoce que, si el tema les causa algún tipo de intriga, interés, curiosidad y demás estos darán su completa atención y disposición al mismo, en este sentido la temática del juego de rol es un asunto fundamental en el momento de implementar una propuesta de este tipo. Por ende, como lo afirma Martin (1992) los juegos de roles "...los alumnos exploran los sentimientos, actitudes, valores y percepciones que influyen en su conducta a la vez que se sienten forzados a descubrir y aceptar el rol de los demás." (p.63). Así pues, la manera en la que los niños y niñas responden a las dinámicas esperadas es posible dar cuenta de cómo no se puede prever que este sea o no apropiado, pero de manera que se observa alguna dificultad o interés este puede contar con unos cambios.

Así pues, se considera que **la categoría emergente corresponde a Los juegos de roles como elemento principal para las interacciones comunicativas en los niños y niñas.**

5.4.2 Análisis del Juego

En este orden de ideas, desde la técnica de investigación denominada como juego se analiza la categoría de interacciones comunicativas, donde se da inicio seleccionando cuatro juegos de roles, luego se retoma la descripción que da cuenta en qué consiste el juego y después se recoge un apartado de las bitácoras, la cual tiene relación con la categoría que se va a analizar.

De tal forma que el primer juego seleccionado se denomina "soy un "gran doctor, el cual fue implementado el veintitrés (23) de septiembre del dos mil veintitrés (2023), donde se retoma la explicación del juego según lo dispuesto en la secuencia didáctica, en el cual se pretende llevar a la sesión de clase seis casos distintos, donde entre los niños y niñas se ponen de acuerdo

quienes serán los doctores y quienes los pacientes, cada uno se personifica en su papel y acude al doctor, allí ellos realizan una interacción comunicativa por medio del juego.

Al finalizar la intervención se construye una bitácora donde se abordan aspectos que suceden y que permiten retomar algunas reflexiones y resultados del juego, así pues, desde el análisis de la categoría interacciones comunicativas se retoma un apartado de la bitácora N.1 donde se observa que "Los niños y niñas demuestren que cuentan con conocimientos sobre la temática propuesta, en este sentido este tipo de conocimiento permite que se genere una interacción, puesto a que cuentan con elementos en común, también se denota que a partir de las experiencias individuales los niños y niñas responden a la dinámica y si alguno cuenta con algunas ideas más logra aportarlas al grupo.

En relación a las interacciones comunicativas, abordar temas comunes y tratar de personificar los resulta acertado, pues se logra ver el compromiso en la correspondencia de la dinámica" (Bitácora N.1)

El segundo juego que se retoma para analizar la categoría se denomina "Los duendes del jardín 2" el cual consiste en que las docentes leen un cuento donde relatan una aventura y la vida cotidiana de los duendes en una aldea, a medida que se realiza la lectura los niños deben realizar las acciones, en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero; en este juego se encuentra desde la observación de la bitácora que "realizar las mismas acciones de manera espontánea hace posible que entre ellos ocurran conversaciones,, que se lleguen a acuerdos y que entre los mismo se presenten como mediadores para seguir las acciones que la historia relata. es decir que asuntos en común, de forma general permiten un acercamiento que da paso a la interacción entre pares." (Bitácora N.10, 12/05/2023)

También, con el juego de roles nombrado como “cierre final se aborda la temática de los ratones para la realización de distintas actividades, donde se usa la lectura en voz alta, luego se realizan unos dibujos, donde luego se da color a estos personajes, situación que hacía parte de la historia, y para finalizar se juega en compañía de la música de manera libre y con la personificación de los ratones. En la bitácora que se elabora se recogen aportes que dan cuenta que **“**Aunque no hubo un juego en especial ellos mismos se apropiaron de su personificación y tomaron el juego de rol de ser ratones, saltaban, hacían el sonido de ratones y asustaban a sus demás compañeros escondiéndose en los puestos.” (Bitácora N.11, 26/05/2023)

Por último, en el juego de roles **“**Siendo pintores” se presenta una muestra de imágenes donde aparecen retratos de pinturas muy conocidas, donde los niños y niñas participan desde la observación de las imágenes y opinando de las mismas. Luego se realizan una serie de obras tomando de ejemplo lo observado y finalmente se exponen a manera de museo las pinturas hechas por los niños y niñas. Con esto se encuentra desde lo observado y recogido por la bitácora que “Cuando se presentaron las distintas elaboraciones de manera grupal varios identificaron como sus compañeros decidieron tomar de referencia las imágenes vistas, así que gritaban y se mostraron participativos por responder y opinar sobre las imágenes.

Entonces, partiendo de estos cuatro (4) juego de roles se evidencia desde el análisis general que el juego propuesto permite dar cuenta de cómo se abordan elementos relacionados con los intereses de los niños y niñas desde una temática que será el medio para abordar las interacciones comunicativas.

También, se visibiliza cómo resulta fundamental la temática y la propuesta dinámica del juego, puesto que, por ejemplo, en el juego de doctores se da la apertura total para que los niños

y niñas participen desde sus propios conocimientos, algo que resulta acertado; pero hay que tener en cuenta que, como las interacciones comunicativas no se dan de manera tan espontánea entre este curso resulta necesario presentar un poco más de indicaciones.

En este sentido la intención en la interacción resulta muy esencial para que se logre un intercambio significativo. asunto que aborda Peralta (2000) donde señala que "en estas interacciones además se presentan una serie de combinaciones en relación a actos, propósitos e intenciones, puesto a que, cómo se señala en la teoría pragmática lo más esencial es la manera en la que se usa el lenguaje para unos objetivos de comunicación e intercambio" (p.24)

Por otra parte, como se relata en el apartado de la bitácora, no es necesario abordar de forma individual a los niños y niñas, más bien si se quiere que estos interactúen entre sí es importante dar toda indicación de manera generalizada; Asunto que evidencia Rizo García (2005) donde expresa que "la interacción comunicativa es un proceso de organización discursiva entre sujetos mediante el uso del lenguaje, estableciendo una relación de afectación recíproca; permitiendo a estos la socialización*"* (Rizo,2005,p, 47)

En este sentido, desde esta información común y generalizada las personas van interactuando y considerando que, si es necesario dar una indicación a otro, o si necesitan hablar, decir algún comentario, etc. Es decir que estas interacciones se provocan por un tema general que está en el centro de la conversación y la cercanía hace que se dé el intercambio entre ellos.

Asimismo, las interacciones comunicativas cuentan con un asunto común o relacionan entre los participantes, ya que como señala Rizo esto es un proceso que provee un espacio a los seres vivos para construir sentidos y significados y se lleva a cabo actuando bajo normas y condiciones del contexto conversacional. (Rizo, 2005)

Algo que se evidencia Por medio del juego individual, donde los niños y niñas observan a sus pares y de esta manera participan por el interés de jugar, de tal forma que se acercan de forma natural y se involucran en el juego, también se nota que no siempre realizan las interacciones de forma verbal como primer acercamiento, pero el juego se convierte en una excusa que les genera el interés de integrarse.

Finalmente, se halla que al abordar la relación del juego de roles con situaciones que los niños y niñas viven de manera habitual en sus casas se convierte en un factor socializador dentro del aula de clase, pues son asuntos que logran observar e imitar y comparten con sus pares las diferencias o similitudes encontradas.

Como resultado de esta categoría interacciones comunicativas, desde la técnica del juego resulta una nueva categoría emergente, la cual señala que **las intenciones y propósitos de las interacciones que se generan en el encuentro de los niños y niñas ocurren a partir del dominio de los conocimientos que se tienen sobre el tema.**

5.4.3 Análisis de la Secuencia Didáctica

Luego, desde la técnica de secuencia didáctica se aborda la categoría habla y escucha, donde se utilizan cuatro juegos que fueron parte de las intervenciones para realizar el respectivo análisis; entonces en el juego de roles **"**Cocineros del jardín II**"** se señala como este consiste en ubicarse en un escenario donde desde lo imaginativo y los materiales propuestos se juega al chef y así mismo se hace un seguimiento instructivo de la preparación de unos alimentos, donde los niños y niñas son los que siguen las instrucciones del chef líder. De esta intervención se recoge un apartado de la bitácora elaborada donde se encuentra que los niños y niñas **"**se pusieron a

conversar entre ellos sobre los ingredientes que sus familias les reparaban en sus casas, también se contaban que alimentos les gustaba y cuáles no**”** (bitácora N.9. 14/04/2023)

Desde el juego denominado ¿Qué profesión conoces? En la explicación se señala en qué consiste el juego, donde deben realizar en un primer momento dibujos que dan cuenta de una profesión, se puede abordar elementos teniendo en cuenta una serie de videos, luego en los dibujos se muestran diversas características. También se pretende realizar una serie de mímicas dando cuenta de tal profesión, esto con el fin de que los demás compañeros puedan identificarla e involucrarse en la dinámica. Al finalizar este juego, en la bitácora se señala una observación desde el habla y la escucha, donde se indica que “si se daba una respuesta errónea otro niño corregía y daba sus argumentos para decir que esa profesión no era, luego de ser adivinada la profesión el niño o la niña mostraba su dibujo y si quería lo explicaba un poco” (bitácora N.2. 30/09/2022)

Después con el juego **“**Los duendes del jardín II” se explica cómo la dinámica consiste en que las docentes leen un cuento donde relatan una aventura y la vida cotidiana de los duendes en una aldea, a medida que se realiza la lectura los niños deben realizar las acciones, en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero.

Después de la intervención se encuentra en la bitácora como resultado que **“**la lectura permite que la atención y escucha por parte de los niños esté más presente, puesto que es a partir de su contenido que se logra continuar en la dinámica, además se convierte en una serie de indicación para que todos de manera uniforme comprendan la temática y actúan en relación a la misma, sin embargo la lectura no se realiza de forma tan exacta, pues la disposición de ellos hace que se omitan o repitan algunas cosas**”**(bitácora N.10 12/05/2023)

Otro juego denominado “cierre final” en el cual se aborda la temática de los ratones para la realización de distintas actividades, se usa la lectura en voz alta, luego se realizan unos dibujos que se relacionan con darle color a estos personajes, situación que hacía parte de la historia, y para finalizar se juega en compañía de la música de manera libre y con la personificación de los ratones. En esta intervención se denota desde las fotografías ubicadas en la bitácora N. 11 acciones por parte de los niños y niñas que representan interacciones y uso del habla y escucha donde se evidencia acciones dándoles el nombre y el autor, haciéndoles preguntas como que veían en la portada, que colores, y de nuevo el nombre. Además, cuando empezamos la lectura todos estaban muy atentos puesto que mientras leíamos los niños y niñas responden las preguntas o en sus expresiones faciales y corporales era muy notorias cómo iban siguiendo el cuento” (bitácora N.11. 26/05/2023)

Partiendo de los juegos señalados anteriormente se construye un análisis donde se refleja que el encuentro entre niños y niñas denota varios elementos que consideran propios como gustos, intereses, cosas que los identifican e interesan, por tal motivo asuntos personales se convierten en referentes para participar de manera activa desde el habla. En este sentido abordar temas que consideren sus conocimientos resulta apropiado*;* de esta manera los niños y niñas van comprendiendo de manera espontánea la posibilidad de participar desde el dominio u opinión de un tema en específico, es decir de mostrar un punto de vista ya que cuentan con el dominio y conocimiento del tema que se está entablando.

Algo que da cuenta de un factor importante en relación al dominio del habla, pues como señala Moya (2008) Entender una oración significa entender un lenguaje. Entender un lenguaje significa dominar una técnica" (p.5).

En relación a las distintas propuestas de juego de roles se evidencia como la conversación también se puede convierte en un juego de adivinanzas, donde los participantes se comprometen a resolver la incógnita planteada desde el juego de las mímicas, por ejemplo, cuando la atención se centra en la dinámica, pues esto se vuelve un reto para ellos.

Así pues, el abordaje del habla se presenta de manera autónoma, puesto que todos cuentan con un conocimiento que puede ser la respuesta correcta a lo planteado, de tal forma que esta participación desde el juego, utilizando el habla ocurre de manera satisfactoria.

Con respecto a la escucha, por parte del niño que realiza la mímica se puede evidenciar que, como este es quien lidera la puesta en escena se le requiere estar atento a lo que los demás dicen, pero por parte de los espectadores no resulta tan necesario, por tal motivo no se da de forma autónoma en gran medida.

Tal situación que da cuenta de cómo la manera expositiva al usar el lenguaje no dispone al otro, pues meramente se requiere su atención, de tal forma que este no debe intervenir y por esta razón la escucha no se da de forma fructífera, pues como indica Peralta (2000) “el lenguaje es funcional, en el sentido de que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo, señalando que nos comunicamos esperado influir en los demás, para que respondan según deseamos” (p.2) de tal forma que la ausencia se debe a la poca demanda que requiere el niño en la interacción.

A partir de la dinámica propuesta como resultado se logra ver como el juego se puede utilizar de distintas maneras, donde se puede transformar para que haya un encuentro entre pares, para que realicen una serie de acciones o para establecer un tipo de relato dentro del salón, por ejemplo abordar la escucha en este caso ocurrió al establecer una trama que ocurre dentro del

salón, pero también con la condición que para seguir las acciones resultaba necesario el seguimiento de instrucciones que el cuento relataban.

También, Peralta (2000) presenta unos asuntos en relación a los acuerdos que permiten la comprensión entre las dos partes que se comunican; de tal manera en la interacción interpersonal el lenguaje es consensual, para ellos se usan reglas que permiten esta comunicación. Esto se relaciona con las competencias comunicativas, dónde se adoptan unas condiciones que permiten un producto en el proceso comunicativo. Por ende, se logra reconocer que aún no se cuenta con una comprensión y ejecución de estas reglas, donde la participación por parte de los niños y niñas se presenta de forma libre y no consensual en este caso señalado.

Con respecto a la escucha y el juego propuesto de los duendes se logra visibilizar cómo se pueden establecer otras formas de atención para que estos de manera interesada y consciente se dispongan a escuchar; como resultado de este análisis se suscita una **categoría emergente desde el habla y la escucha, donde se señala que los actos del habla y escucha cuentan con una relación entre el conocimiento de algún tema y el dominio de reglas sociales consensuadas**.

En relación a la categoría juego de roles, a partir del juego “soy un gran doctor”, “Que profesión conoces”, “astronautas”, “pintores”, “los duendes del jardín 2” y “cocineros del jardín 2” se realiza su respectivo análisis, el cual denota que con respecto a los juegos construidos desde unas dinámicas que pretenden que los participantes adopten una serie de roles, se logra evidenciar que estos temas seleccionados resultan de interés para los niños y niñas a los cuales van dirigidas las dinámicas, lo cual posibilita que haya un mayor compromiso, atención e interés; Puesto que esto se evidencia en la participación autónoma, en las creaciones que realizan con empeño y en las distintas sugerencias que hacen en medio de la dinámica.

En este sentido ocurre un aspecto imaginativo, el cual es señalado por Solovieva, Quintanar y Flores (2002) donde “para realizar el juego es necesario imaginar los personajes que participan en él, sus papeles y comportamientos, los objetos que se van a necesitar y las reglas que se van a cumplir"(Flores,2002, p2)

De tal manera que la apropiación tanto de las situaciones como los personajes requiere el interés y apropiación desde la imaginación. En este sentido, la temática escogida para determinado juego de roles debe ser de gran importancia. Así mismo, hay que tener en cuenta los distintos intereses que los niños y niñas tienen, pues esto permite reconocer las distintas experiencias con las que cuentan y con las cuales logran participar y construir lo que se propone.

Así pues, en la medida en la que se cuente con mayor experiencia o se den en gran medida referentes al tema seleccionado, también esto se verá reflejado en la participación, compromiso e interés que se requiera.

Del mismo modo, el juego de roles no solo permite poner a flote las experiencias que los niños y niñas traen en sus procesos de socialización, sino que también los nutre e influye en ellos.

Pues desde el enfoque histórico cultural sustentado por Vygotsky (1984) Al principio, la actividad lúdica se presenta a partir de la acumulación de las intenciones del adulto, quien propone el juego al niño (Solovieva & Quintanar, 2012). Aquí, el juego es atractivo por medio de la actividad conjunta que se comparte. El niño interactúa con objetos, considerando propósitos específicos e intencionales y después usa sustitutos de objetos. Luego, él empieza a influir en su propia conducta y en la de los demás a partir de su propio lenguaje verbal externo.

Como menciona Solovieva & Quintanar (2012) La motivación que surge en este proceso es importante para el desarrollo de la personalidad porque le permite al niño aprender a comportarse de acuerdo con la situación. Así surge la orientación hacia las normas sociales. (p.292).

Por otra parte, es importante tener en cuenta la metodología en cuanto a la temática que se va integrar y las acciones y la manera en la que esta va a ocurrir, pues se evidencia que hay múltiples maneras de participar en el juego de roles y asimismo de establecerlo dentro del salón de clase, de tal forma que puede ocurrir con una historia, con una ambientación o una serie de indicaciones de manera clara; así mismo la participación de los niños y niñas ocurrirá de manera que se prevea, ya sea de forma más señalativa o un poco libre y espontánea.

Con relación a la dinámica del juego se reconoce que para adentrarse en la dinámica de este se pueden abordar algunas herramientas como la personificación, la lectura de un cuento, canciones o videos que hagan posible su familiarización, lo cual permite su integración de forma más espontánea.

Se puede evidenciar cómo los niños y niñas se apropian del tema, de tal forma que desde su imaginación proponen distintas formas de interactuar y participar, esto es una ventaja que es posible por el juego libre de roles, pues este juego cuenta con un componente comunicativo, donde las acciones están guiadas por un tema o situación base, pero las interacciones y la manera en la que se va desarrollando el juego ocurre en la medida que los niños y niñas intervienen.

Asunto que se señala en el texto *importancia del juego temático de roles sociales en la edad escolar* por Ximena Gonzales (2022) donde retoma aportes de *González Moreno,*

Solovieva y Quintanar (2014) dando cuenta que en el juego es necesario expresar las distintas comprensiones para la resolución del problema, también se utiliza mayor vocabulario en las situaciones expuestas, en este juego se da paso a la participación por medio del diálogo, donde surgen preguntas, respuestas y se da información para seguir con la situación imaginativa desde los participantes, además ocurre un intercambio comunicativo para involucrar a los demás participantes, y así llegar a acuerdos y comprender al otro.

En cuanto la categoría de niños y niñas, se recogen los aportes con los cuales es posible reconocer la forma en la que los niños y niñas participan en los distintos juegos de roles planteados, de tal forma que la participación de los niños y niñas en el Juego "pintores" verán referencias de obras artísticas, también opinan de las mismas como todos unos espectadores del arte, después crean su propia obra para exponerla a los espectadores; desde el juego "¿Qué profesiones conoces" los niños y niñas realizan dibujos donde logran expresar a manera de imagen una profesión de su preferencia. Estas creaciones son expuestas para todo el grupo, resaltando características, funciones y roles que cumple tal profesión, finalmente los niños se apropian de este personaje para así poder representarlo con mímicas.

Desde el juego "Los duendes del jardín II" la participación de las docentes ocurre de manera principal, pues estas relatan la aventura de un cuento donde se describe la vida cotidiana de unos duendes, y es a medida que se realiza la lectura que los niños imitan lo que se supone hacen los duendes, ya que los niños lo personificaron, aquí resultan acciones en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero.

Para el análisis de tal categoría se encuentra que la disposición y las prácticas que se piensan para ser realizadas por parte de los niña y niñas en los juegos se evidencia como, por

ejemplo, en el juego de los pintores se pretende que los niños y niñas construyan opiniones con respecto a unas obras, de tal forma el niño y niña es considerado como alguien capaz de construir ideas a partir de la posibilidad de referentes dispuestos por su entorno. También desde la tarea puesta en el juego se deduce que los niños y niñas son capaces de recrear ideas y exteriorizarlas desde creaciones como dibujos alusivos a algún referente de sus distintas experiencias.

En relación al juego ¿Qué profesiones conoces? es posible dar cuenta del papel participativo con el que cuenta el adulto y el niño, donde el adulto da unas indicaciones iniciales para poder dar claridad a lo que se realiza, pero las indicaciones se dan para atribuir unas tareas y un participación activa por parte de los niños y niñas, donde son estos quienes realizan de forma autónoma las creaciones, y así mismo son ellos los que eligen la forma de realizar las mímicas, y en qué momento participar para expresar algún elemento que consideran puede aportar al descubrimiento de la profesión.

En este sentido se reconoce el papel fundamental que cumplen los niños en los juegos propuestos, siendo estos los agentes principales, así pues, se reconocen una serie de características en ellos, como capaces de crear, ser participativos, contar con conocimientos propios construir otros desde la creación de dibujos y del lenguaje.

Así las cosas, la participación que se espera de los niños y niñas se puede evidenciar que la manera en que se posiciona al niño y niña en el juego es la forma en la que los mismos van participar, de tal forma que si su participación no es considerada, su autonomía y comprensión pues así mismo la respuesta sería otra; donde en casos específicos participar se consideró que para ellos era necesario contar con una serie de indicaciones, la cuales se ven reflejadas en la

lectura del cuento, pero que también resulta importante un espacio que permita acciones que ellos consideren pertinentes realizar de manera autónoma.

5.5 Proceso de Triangulación y Análisis de la Información

A continuación, se da cuenta de los alcances en relación a la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
donde a partir de los objetivos propuestos se da cuenta de los hallazgos encontrados, los cuales se presentan desde un proceso de relación u triangulación que es posible realizarse con la siguiente matriz.

En este sentido los objetivos específicos están resaltados de tres colores distintos, con los cuales se relaciona el alcance o hallazgo del objetivo desde la categoría emergente que tiene el mismo color del objetivo específico.

Pregunta problema	Objetivo General	Objetivos específicos	Categorías básicas	Categorías emergentes (Resultados)	Conclusiones
¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D	Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles en los niños y las niñas	Propiciar espacios comunicativos por medio de intervenciones pedagógicas enfocadas en el desarrollo del acto del habla.	Habla y Escucha	-El papel del docente para generar habla y escucha entre pares -Los actos del habla y escucha cuentan con una relación entre el conocimiento de algún tema y el dominio de reglas	-El docente puede provocar la apertura con respecto al uso del habla y la escucha, de tal forma que los niños y niñas continúen estas interacciones. -Las intervenciones pedagógicas dieron paso a que los actos

Carlos Arturo Torres?	del grado 101 y Jardín ll			sociales consensuadas. -Interactuar de manera significativa requiere cierto conocimiento del mundo, lo que permite entender sus propias ideas y suponer la de los demás.	de habla y escucha se guiaran por un tema de dominio y/o interés. -El desarrollo del habla permite entender significativamente tanto conceptos propios como de los otros.
		Proponer interacciones dentro del aula, por medio del juego de roles de manera que prime la escucha entre pares	Juego de Roles	-Los juegos de roles como elemento principal para las interacciones comunicativas en los niños y niñas. -La participación de los niños y niñas dentro del juego de roles retoma y refuerza conocimientos con respecto a las normas sociales y la manera de actuar e interactuar en sociedad. -Se toma el juego con naturalidad de tal forma que los niños y niñas se apropian del rol o temática propuesta generando un proceso acorde de	-La implementación de los juegos de roles dentro del aula donde predomina la interacción comunicativa -La interacción social y comunicativa de los niños y niñas se logra por medio de los juegos de roles. -Los distintos temas llevados al aula para realizar un juego de rol hace que los niños y niñas se apropien de su personaje y así prima el habla para darse a conocer entre sus pares.

				interacciones dentro del aula.	
		Evidenciar las potencialidades del juego de roles como estrategia para favorecer el acto comunicativo dentro del aula de clase	Interacciones comunicativas Niños y Niñas	-El interés sobre un tema o situación en común para que se dé una interacción comunicativa -Las intenciones y propósitos de la interacción ocurren a partir del dominio de los conocimientos que se tienen sobre el tema -Puede presentarse una predisposición que haga posible que se dé la interacción, pero esta es espontánea y se adecua a las condiciones del lugar, es decir, que es cambiante y poco predecible. -La predisposición sobre los niños y niñas en cuanto a lo que se espera es un indicativo de la manera en la que se tiene idea de ellos y de lo que se va aportar desde las intervenciones.	-Contar con experiencias de un mismo orden permite que los niños y niñas cuenten con una opinión o postura sobre el mismo y por ende esto posibilita participar en la interacción. -Los conocimientos sobre un tema son factores que permiten captar la atención en relación a la intención comunicativa que se quiere fortalecer. -Es posible propiciar espacios donde sea necesario utilizar el habla y la escucha, de tal forma que la participación ocurra de manera voluntaria. - lo esperado desde los actos del habla por parte de los niños y niñas se convierte en una apertura a una mayor participación.

Los resultados del proceso investigativo dónde se plantea la pregunta ¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres? Se presentan desde las categorías emergentes, es decir los hallazgos que se logran encontrar en comparación con los objetivos específicos.

En este sentido el primer objetivo específico busca propiciar espacios comunicativos por medio de intervenciones pedagógicas enfocadas en el desarrollo del acto del habla, dónde es posible reconocer el papel del docente para generar dicha habilidad, o sea que el docente cumple varias funciones en relación al objetivo, pues además de adecuar el espacio para desarrollar dicha habilidad, también cumple un papel en relación a las intervenciones que van ocurriendo en las dinámicas propuestas, pues crear el espacio para los niños y niñas no asegura que participen desde el acto del habla; por ende el docente también realiza su participación para dar inicio y continuidad a estas acciones que no ocurren por iniciativa de los niños y las niñas.

En conclusión, **el docente puede provocar la apertura con respecto al uso del habla,** de tal forma que los niños y niñas continúen estas interacciones y así mismo intervenga de forma continua si lo considera necesario.

Por otra parte, desde la utilización del juego de roles en las intervenciones pedagógicas se reconoce que **los niños y niñas toman el juego con naturalidad, de tal forma que ellos se apropian del rol o temática propuesta, generando un proceso acorde a las interacciones dentro del aula** y por ende su participación desde el habla. En definitiva, los distintos temas llevados al aula para realizar un juego de rol hacen que los niños y niñas se apropien de su personaje y así prime el habla para darse a conocer entre sus pares.

También, se encuentra que puede presentarse una disposición que haga posible que se dé la interacción, sin embargo, hay que tener en cuenta que la interacción es espontánea y se adecua a las condiciones del lugar, es decir, que es cambiante y poco predecible. Así las cosas, es posible propiciar espacios donde sea necesario utilizar el habla, de tal forma que la participación ocurra de manera deliberada.

Finalmente en relación a los hallazgos desde el primer objetivo específico es importante tener en cuenta **la disposición que se tiene sobre los niños y niñas en cuanto a lo que se espera, pues esto se convierte en un indicativo de la manera en la que se tiene idea de ellos y de lo que se va aportar e implementar desde las intervenciones,** por ende lo esperado desde los actos del habla por parte de los niños y niñas se convierte en una apertura a una mayor participación.

Desde el segundo objetivo específico, el cual busca proponer interacciones dentro del aula, por medio del juego de roles de manera que prime la escucha entre pares se recoge como aporte desde las categorías emergentes que el **interactuar de manera significativa por parte de los niños y las niñas requiere cierto conocimiento del mundo, lo que permite entender sus propias ideas y suponer la de los demás,** por lo cual resulta importante seguir trabajando en el desarrollo del habla desde las interacciones provocadas, puesto que es desde su utilización que ocurre una mayor apropiación dónde es posible significar tanto conceptos propios como de los otros, y en este sentido se amplía el conocimiento sobre el mundo que los rodea y así mismo las redes de comunicación y la necesidad de expresarse se incrementa.

También, desde la propuesta basada en los juegos de roles se contempla la propuesta de que **los juegos de roles se conviertan en un elemento principal para las interacciones**

comunicativas en los niños y niñas, es decir que este juego sea el mediador que permita que ocurra la interacción, por ende las propuestas deben tener en cuenta la intención, puesto que esta será la que focalice las distintas acciones que serán iniciadores de que ocurran interacciones significativas, en este sentido como resultado los juegos de roles y su implementación dentro del aula debe contener acciones específicas donde predomine la interacción comunicativa, sin perder por supuesto la dinámica de juego.

Con relación a las interacciones se concluye desde lo observado en las intervenciones, que en muchos casos para que fuera fructífera la interacción es necesario que los niños y niñas cuenten con una serie de conocimiento o punto de vista sobre el asunto o tema abordado en el juego, ya que **las intenciones y propósitos de la interacción ocurren a partir del dominio de los conocimientos que se tienen sobre el tema**, de tal forma que con esto en cuenta opinan desde sus gustos, cosas que asombran, acciones en específico, etc.

Por esto los conocimientos sobre un tema en específico son factores que permiten captar la atención en relación a la intención comunicativa que se quiere fortalecer, pues son asuntos que desde el trabajo del docente de pueden explorar con el fin de desarrollar más acciones que sean interesantes y que también permiten ampliar el conocimiento en los niños y niñas, lo que les dará la posibilidad de participar e involucrarse en unas próximas interacciones.

Finalmente, el tercer objetivo busca evidenciar las potencialidades del juego de roles como estrategia para favorecer el acto comunicativo dentro del aula de clase, lo cual tuvo una serie de hallazgos desde las distintas categorías. En este sentido desde la categoría de habla y escucha se logra evidenciar que **en los distintos actos del habla y escucha que ocurrieron en las dinámicas de los juegos de roles es necesario contar con un domino sobre un tema y que**

en este se presenta un dominio sobre las reglas sociales consensuadas, de tal forma que reconocer el tema y participar desde estos actos es posible teniendo presente las formas de intervenir, el momento preciso, con la respuesta intencionada que se requiere para el momento de la interacción.

Además desde la observación en las intervenciones se muestra que **la participación de los niños y niñas dentro del juego de roles retoma y refuerza conocimientos con respecto a las normas sociales y la manera de actuar e interactuar en sociedad**, pues los niños y niñas retoman aspectos que han analizado de las interacciones que realizan los adultos con los que conviven; por ende la interacción social y comunicativa de los niños y niñas si puede ocurrir por medio de los juegos de roles, ya que en un primer sentido se presenta un acto interactivo, es decir comunicativo, y por otra parte para realizar de manera precisa y adecuada tal interacción se suscitan aprendizajes sociales observados, es decir que ocurren desde la repetición.

En cuanto a la categoría de niños y niñas se observa como el interés sobre un tema o situación en común posibilita que se dé una interacción comunicativa, y que además **contar con experiencias de un mismo orden permite que los niños y niñas cuenten con una opinión o postura sobre el mismo y por ende esto posibilita participar en la interacción.**

6. Capítulo VI. Resultados y Conclusiones

Acerca de los resultados se puede señalar que hace parte de las categorías emergentes que se señalaron en el capítulo anterior, dónde se logra evidenciar el cómo se generan y responden de manera congruente a los objetivos específicos.

Así pues, con el primer objetivo específico que requiere propiciar espacios comunicativos por medio de intervenciones pedagógicas enfocadas en el desarrollo del acto del habla, da cuenta de cómo el papel del docente se convierte en un factor fundamental para dar paso a esos espacios que se requieren propiciar, dónde es este quien se piensa en las acciones con intenciones pedagógicas y así mismo participa en las mismas para lograr dar un manejo al desarrollo de la intervención y además así lograr reconocer de manera más cercana hallazgos a favor y en contra de la propuesta realizada.

Esto indica cómo el docente siempre debe tomar una postura activa y participativa, tanto en las acciones que realiza en la práctica como en la preparación, pues el poder reconocer las

reacciones, gustos, conocimientos y significados por parte de los niños y niñas demanda una manera particular de entender la infancia con la que interactúa, la cual es particular a la de otro espacio por las distintas experiencias con las que cuentan.

Desde el segundo objetivo específico donde se proponen interacciones dentro del aula, por medio del juego de roles de manera que prime la escucha entre pares aparecen varios elementos que aportan en relación a la elaboración de los juegos que serán el medio para que las interacciones se fortalezcan, estas tienen que ver con el interés por un tema por parte de los niños lo cual permitirá una mayor disposición para involucrarse y escuchar a los demás, es decir, que el aprecio o afecto sobre el tema, el juego o temática abordada en el aula influye mucho con la manera en la que se dispone el niño en la interacción comunicativa.

Esta apreciación invita a pensar en los niños y niñas de manera más personal, dónde el concepto de infancia o definición de una población por su edad se convierte en algo variable, que puede reconstruirse y desarrollarse de cara a los distintos contextos que pueden existir, permitiendo así el reconocimiento de las distintas subjetividades que los niños y niñas van construyendo.

Para el tercer objetivo que busca evidenciar las potencialidades del juego de roles como estrategia para favorecer el acto comunicativo dentro del aula de clase aparecen hallazgos en relación a varios asuntos, los cuales tienen que ver con la mirada que la docente tienen con respecto a la población con la que trabaja, pues de esta forma las acciones que realiza se convierten en retos que la docente incentiva a que realice, o por el contrario propone acciones que no los retan a desarrollar una serie de habilidades, lo cual puede relacionarse con la autonomía, la creatividad, la exploración, participación, etc.

En la búsqueda de aportes a la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles en los niños y niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?, aparecen varios asuntos por revisar de manera particular que hacen parte fundamental en el momento de pensarse el juego como herramienta educativa que potencia algún tipo de habilidad en los niños y la niñas, en el caso específico de las interacciones comunicativas se presentan asuntos relacionados con el papel del docente que busca fortalecer este ámbito desde el juego de roles, dónde resulta necesario revisar la manera en la que este toma postura en el proceso educativo, puesto a qué este debe ser innovador, creativo, observador en conclusión alguien en un proceso cambiante de las maneras de pensarse los procesos, lo cual es posible desde una mirada particular hacia la participación de los niños y las niñas y así mismo el análisis de los hallazgos que ocurren en cada espacio de clase.

Es por esto que se resalta el enfoque que maneja la línea de lenguaje la cual invita a pensar en procesos no convencionales y más bien apoya a pensar en procesos educativos de manera contextual y grata para los niños y niñas, dónde sea posible el reconocimiento de sus intereses y se presente la posibilidad de explorar otras maneras de abordar este campo educativo, para que el aprendizaje para los niños y niñas ocurra de manera natural y se presente un desarrollo.

Para finalizar en relación al juego de roles, el cual se convirtió en el mediador del proceso educativo se resalta su importancia en cuanto a las posibilidades que se pueden elaborar, y lo flexible en relación a las propuestas que ocurren.

Asunto que es de gran relevancia, puesto a que las temáticas, las dinámicas interactivas y la implementación se puede configurar de acuerdo a los asuntos que la población con la que trabaja reconoce y así mismo se adopta a las necesidades que se presentan, como en el caso de las interacciones comunicativas.

También se resalta la posibilidad de explorar el mundo simbólico de los niños y niñas desde el juego de roles y así mismo la invitación a qué estos participen en realidad de manera activa y autónoma, esto fue posible evidenciarlo a medida que se iban realizando las sesiones con las distintas temáticas llevadas al aula, donde lo fantástico ocurría en el momento en el que los niños y niñas se personificaban y tomaban su rol tan en serio, olvidando su realidad como estudiantes.

Cómo se menciona anteriormente, existe una gran posibilidad hacia la creación de procesos educativos a partir del juego de roles, lo cual tiene que ver también con la apertura a la ideación de nuevas propuestas que tengan en cuenta asuntos actuales en cuanto a las necesidades de la población infantil y también al abordaje de manera creativa de temas actuales que van integrándose en la vida de los niños y niñas y lo cual se puede convertir en un factor que se puede aprovechar para retomar de manera educativa y así mismo agradable para los niños y niñas.

El fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas es fundamental en cualquier etapa de sus vidas, consideramos que esta investigación aporta a la Línea de Profundización Lenguaje, Comunicación y Creación, ya que hablando en términos del lenguaje aportó y brindó herramientas para fortalecer las interacciones comunicativas en los niños y niñas, de tal forma que les será más fácil a ellos establecer

relaciones sanas y satisfactorias, manejar conflictos de manera constructiva y tener éxito tanto en el ámbito personal como social.

Es importante fomentar y desarrollar estas habilidades desde una edad temprana. Los padres y los educadores pueden estimular el habla y la escucha en los niños y las niñas proporcionándoles oportunidades para practicar, animándolos a expresarse verbalmente, leyendo juntos, teniendo conversaciones significativas y enseñándoles técnicas de escucha activa y como se evidencio en esta investigación a través del juego.

De acuerdo con lo anterior, se afirma que la implementación de los juegos de roles influyó en gran medida en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde en habla y la escucha, como se ha mencionado anteriormente cada sesión contiene una temática y un juego distinto el cual siempre estaba en busca de ese fortalecimiento en las habilidades de comunicación, este dio rienda suelta a propiciar espacios comunicativos enfocadas desde habla, de igual forma que se dieran en conjunto, es decir, entre pares puesto que esta fue una problemática evidenciada tanto en el grado 101 como en el jardín II.

De igual forma a proponer dichas interacciones en el aula, donde el juego de rol fue el constante mediador que primo la escucha entre los niños y las niñas y por último donde se evidencio la potencialidad del juego de rol como una estrategia favorable en el acto comunicativo en los niños y niñas del grado 101 y jardín II.

Es así como llegamos a la conclusión que da respuesta a la pregunta problema de esta investigación, por ende, se afirma que los juegos de roles podrían considerarse como un medio para fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha, pues en cada sesión

se permitía dar este acercamiento a lo evidenciado por medio del juego a las habilidades comunicativas, también es importante dar a conocer que no todas las sesiones fueron funcionales, es decir, no se llevaron a cabo como se tenían planeadas a raíz de esto como docentes en formación tomábamos muy en cuenta aquellos factores de tal forma que nos ayudaba a ir mejorando las secuencias didácticas.

Finalmente, la presente investigación desarrollada con los niños y niñas les permitió el desenvolvimiento en cuanto al acto del habla para comunicarse verbalmente, lo cual fue esencial para establecer relaciones sociales, hacer amigos y participar activamente en el entorno escolar. Además, el habla les ayudó a expresar sus ideas y opiniones, desarrollar su pensamiento crítico y resolver los distintos problemas de manera colaborativa.

Por otro lado, la capacidad de escucha también desempeñó un papel crucial en las habilidades comunicativas. Fueron capaces de escuchar activamente y comprender lo que otros dicen, de tal forma que les permitió a los niños y las niñas participar en conversaciones significativas, aprender de los demás y comprender diferentes puntos de vista. La escucha también les ayudó a desarrollar empatía y ser respetuosos con las ideas y opiniones que tenían los demás.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍCAS

(2015) Línea Lenguaje, Creación y Comunicación. La Investigación Formativa para Pedagogos Infantiles en la Perspectiva Culturalista y de Diversidad para el Abordaje de la Infancia, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Abero, L. Berardi, L, Capocasale, A, García Montejo, S, & Rojas Soriano, R (2015). investigación educativa: abriendo puertas al conocimiento. Clacso.

Arcaya Cavero, M. P. (2016). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la IE "Santa Rita de Casia", región Tumbes 2015.

Barajas, K. B. B. (2008). Interacciones comunicativas en las aulas de primaria.

Carrillo Vargas, M. C., Solano, H Roxana, A., Benjumea Galindo, D. C., & Segura Otálora, M. C. (2017). Conceptualización de la interacción comunicativa y su caracterización. *Revista Med*.

Cassany, D. (1997). L'escriptura extensiva: com desenvolupar hàbits de redacció. Pujals G, Sanahuja E, editors. Recursos i materials de suport per a la reforma a l'àrea de llenguatge. XIII Jornades de Redacció i Escola; Barcelona, 17-18 de novembre de 1995. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Domeniconi, Garcia (2017) Valoración de las rutinas e interacciones comunicativas de familias de preescolares y diseño de una intervención centrada en la familia

Elena, R. (s, f) *"Hablar" en la escuela: ¿Para qué? ... ¿Cómo?* Lectura y vida.

Eumed.net. Enciclopedia virtual (s, f) 4.3.2 *Enfoque cualitativo*

González Moreno, Claudia Ximena; Solovieva, Yulia; Quintanar Rojas, Luis. (2014) *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar Avances en Psicología Latinoamericana*, del Rosario Bogotá, Colombia

González-Moreno, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*.

Grande del prado, M. (2010) Cuadernos de pedagogía.

Herrero Márquez, P. (2012). La interacción comunicativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Hincapié Suaza, J. P. (2018). El juego de rol como desarrollador de la escucha activa.

Jaramillo, L. (2007) Concepciones de la infancia. Medellín, Colombia.

Martin, M (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.

Michel, M. (2017). La observación participante como escenario y configuración.

Miguélez, M. M. (2000). La investigación-acción en el aula. Agenda académica.

Moya Pardo, C. (2008). Algunas ideas posmodernas acerca del lenguaje. *Forma y Función*.

Muñoz, T (2014) Las intenciones comunicativas de los niños: estudio de dos casos Un enfoque pragmático

Núñez Gómez, M. C., Garzón-Forero, D. A., & Ruíz Hurtado, J. C. (2019). Avances en psicología latinoamericana.

Peralta, J. (2000). Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos. *Límite: revista de filosofía y psicología*.

Rizo, M. (2005) La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica.

Rizo, M. (2014) De lo interpersonal a lo intersubjetivo. Algunas claves teóricas y conceptuales para definir la comunicación intersubjetiva. Venezuela.

Rodruguez, J (2016) juego de rol para el desarrollo social en niños y niñas de 4 años de la unidad educativa "Rubira" Cantón Salinas,Provincia de Santa Elena -año lectivo 2014-2015

Sandoval, M. L. (2019). Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa

Searle, J. (1991). ¿ Qué es un acto de habla. *La búsqueda del significado*.

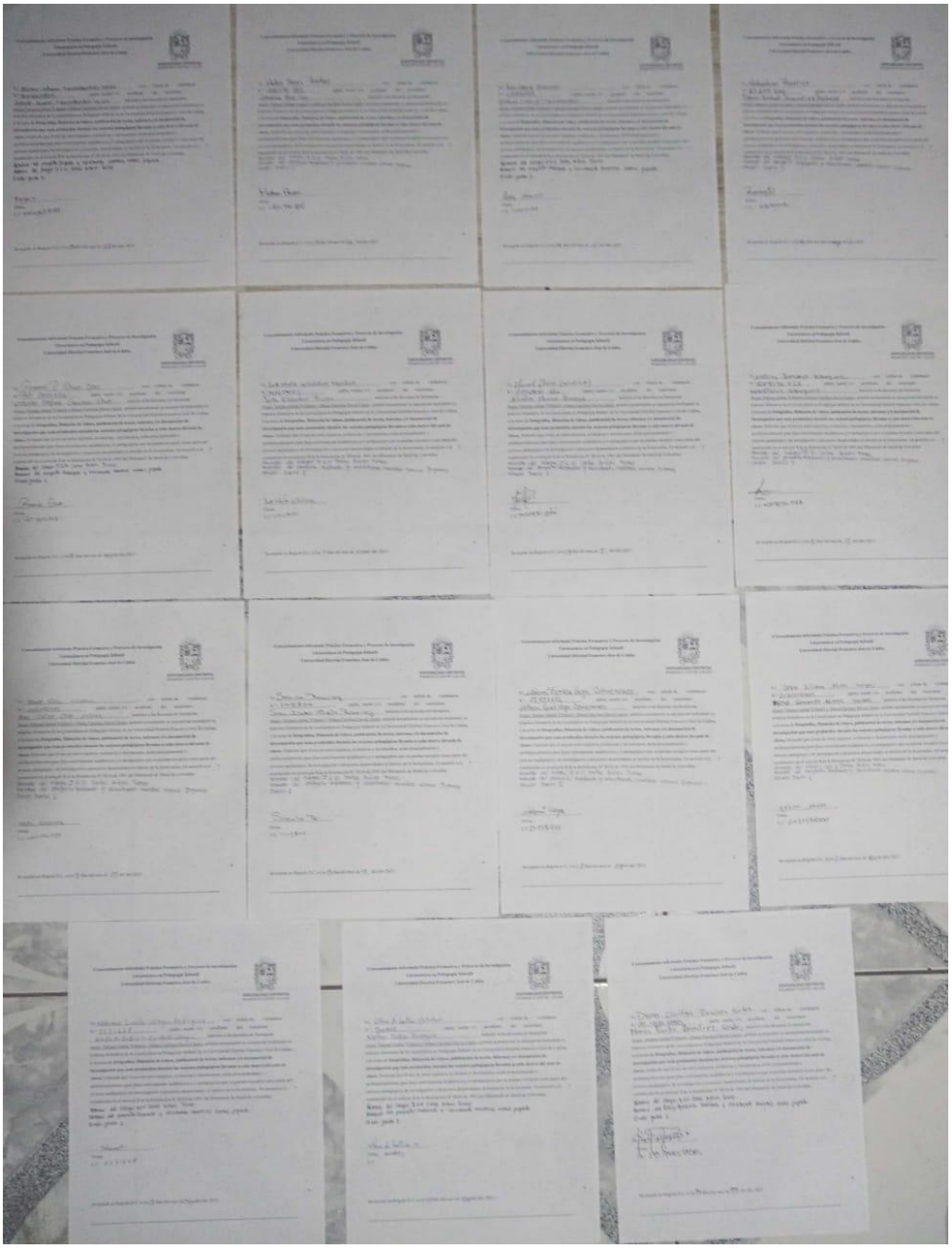
Solovieva, y Quintanar. (2009) *Detección temprana de anomalías del desarrollo neuropsicológico y su prevención.* Universidad Autónoma de Puebla, México.

Taylor, S. J., & Boggan, R. (1984). La observación participante en el campo. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Barcelona: Paidós Ibérica. González Moreno, Claudia Ximena; Solovieva, Yulia; Quintanar Rojas, Luis

Wittgenstein, L. (1971). Prototractatus: an early version of Tractatus Logico-Philosophicus.

Anexos

1. **Consentimientos informados firmados por padres de familia jardín II**



2. Secuencia didáctica 1:

Fecha: 23 de septiembre de 2022 **Curso:** Grado primero 101

Lugar: I.E.D Carlos Arturo torres Sede B **Docente titular:** Sandra Esperanza Ramírez Urrutia

Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V.
Diana Carolina Devia C.

Sesión N° 1 "Soy un gran doctor(a) "

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas, por medio del juego de roles en los niños y las niñas del grado 101

OBJETIVO GENERAL:

Proponer interacciones comunicativas desde la utilización de casos médicos que ocurren en la vida cotidiana.

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Propiciar un espacio de diálogo para que los niños y niñas cuenten sus experiencias frente al tema, de igual forma que haya una motivación para la realización de la creación.	**INICIO** **Tema:** ¿Qué son los doctores y que utilizan? **Tiempo:**25 minutos	Iniciaremos con una breve explicación de que realizaremos con los niños y las niñas, luego una ronda de preguntas sobre sus experiencias a la ida al medico y después realizamos la creación de los elementos que utiliza un doctor(a).	Para iniciar daremos una breve explicación a los niños y niñas sobre que realizaremos, esto a modo de recomendación de la docente titular para que los estudiantes no esten a la incertidumbre sobre que realizaremos. Iniciaremos con unas rondas de preguntas a los niños y niñas sobre sus experiencias en las idas a los médicos, por qué han ido… como fue… que les gusto y no les gusto y demás preguntas que se vayan dando a medida de la conversación que establezcamos con ellos. Luego ellos nos contarán qué elementos usan los doctores y para que son utilizados, esto para que ellos puedan dibujar en una hoja grande cada elemento y así poder ponerlos en los cuerpos. Nosotras les llevaremos unas plantillas de varios elementos para que ellos puedan guiarse al momento de dibujar.	-Escucha atenta -Atención y Participación en la conversación suscitada -
Fomentar en los niños y las niñas una interacción comunicativa desde el habla y la escucha por medio de la acción pedagógica propuesta.	**CENTRO** **Tema:** A mi me duele… **Tiempo:** 40 minutos	Los niños y niñas interiorizan que se convirtieron en doctores por ende a cada uno se les asignará una estación para que sean tanto doctores como pacientes.	En este momento central daremos inicio a nuestro juego de rol que claramente trata sobre "ser un gran doctor(a)" y al mismo tiempo otros niños serán pacientes. En el salón van haber seis (6) estaciones el cual cada una atenderá una parte del cuerpo distinto, serán (1.A los que les duele la cabeza, 2.A los que les duele la pancita, 3. A los que les duelen los hombros. 4. A los que les duelen las rodillas. 5. A los que les duelen las orejas. 6 A los que les duele las orejas. Cada niños será tanto doctor como paciente por ende se pasara un poco rápido de la estación, dando un tiempo oportuno para que los niños tengan una	-Creación -Expresión oral de ideas -Escucha activa -Habla -Personificación
Entablar espacios que permitan el uso de habilidades comunicativas como el habla y la escucha por medio de preguntas de interés común.	**CIERRE** **Tema:** Espacio dialógico **Tiempo:** 20 minutos	socialización con preguntas orientadoras sobre los distintos hallazgos en el juego del médico, también se presentan preguntas para saber qué más se pudo aportar a la dinámica.	Para el espacio final se pretende entablar un espacio de diálogo, donde se realizarán preguntas en torno a los hallazgos de los casos en el juego el médico. entre estas, ¿que casos encontraron en los pacientes?,¿qué soluciones se dieron para la solución?, ¿qué instrumentos utilizaron, cómo y para que? así mismo se pretenden proponer preguntas sobre esta temática, pero en relación a experiencias externas de los niños y niñas, entre estas ¿que otros casos de pacientes conoces?, ¿te has enfermado?,¿sabes cómo se pueden tratar estas enfermedades?	-Escucha -Habla -Atención -Participación

Observaciones y recursos: Hojas de papel, lápiz, colores, tijeras, una bata o camisa blanca, canción (al médico vamos) por si los niños están un poco hiperactivos, uso del TV, imagenes con referencia a instrumentos de apoyo médico

Bitácora 1:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 1

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del grado 101 y jardín II?
Fecha	23 de septiembre del 2022
Lugar	I.E Carlos Arturo Torres/ salón de clases 101
Nombre acción pedagógica	"Soy un gran doctor"
Objetivo de la sesión	Proponer interacciones comunicativas desde la utilización de casos médicos que ocurren en la vida cotidiana.
Descripción general de la sesión / Relato denso	Cuando se inicia la intervención se comienza dando una breve explicación de lo que se hará en la sesión de clase. ya con esta primera intervención los niños y niñas en sus puestos se muestran atentos a lo que se dice y entienden claramente, pues cuando se desarrolla la actividad ellos no expresan dudas y si realizan las acciones indicadas. Ya luego se da paso al momento de discusión donde se realizan preguntas sobre experiencias que se tuviesen con los médicos; varios manifestaban que iban por dolores de cabezas, de estómago, cuando alguno expresaba que era por tal motivo y otro niño tenía una experiencia similar también replicaba que tenían una relación en los casos por los que iban; después se realizan preguntas sobre lo que los médicos les recetan o lo que hacían para que se sintieran mejor. para poder llevar la conversación se medió por el turno de la palabra y por primeras preguntas con el fin de que los niños y niñas pudieran seguir participando y desarrollando sus ideas, así pues, manifestaban por la razón que iban, se les interfiere preguntando que realizó el doctor y si se habían sentido mejor. Se notaron comprometidos con el tema, pues algunas veces no se les preguntaba, pero se percataba que realizaban algún comentario de que habían ido por tal razón o que no les dolía las inyecciones, pues esto fue una pregunta generadora que también se hizo. Entre ellos escuchaban lo que el otro compañero decía, pues algunas veces hablaban muchos el tiempo o se veían distraídos en otros asuntos, cuando se preguntaba por lo dicho manifestaban lo que su otro compañero había dicho, sin embargo, entre ellos no se generan intervenciones, es decir entre pares. de esta forma la conversación propuesta para que se logre dar tiene que ser mediada por nosotras las practicantes, haciendo preguntas de forma individual, pero que son comunes para todos. Después de la conversación propuesta se muestran unas plantillas de imágenes, los niños tenían que ir rotandolas uno a uno y compartirlas para poder tener algunos ejemplos, ya para este momento se logra ver como entre ellos crean pequeños grupos con los cuales se apoyan en la elaboración de los dibujos, también se muestran sus propios dibujos, de tal forma esta creación se convierte en un punto de interacción. En el momento final, donde se pretende poner en marcha el juego de roles se realizan agrupaciones de acuerdo a la atención de algunos casos médicos (dolor de cabeza, estómago, pie, rodillas, etc.). En este momento se logra ver como los niños reaccionan ante los casos y la puesta en escena de formas diversas, en algunos nosotras teníamos que ser las mediadoras, diciendo lo que podían preguntar, provocando un poco la iniciación de la conversación. También se veía como los que hacían de pacientes ayudaban al que hacía de doctor con preguntas que podía hacer, es así cómo se apoyaban en el juego, otros que eran de grupos más grandes no lograban ponerse de acuerdo y se ponen molestos porque los demás no aportan en la organización, con el fin de llegar a el diálogo propuesto en relación al tema. De esta forma se muestra mayor desorganización en estos espacios dialógicos cuando no hay un adulto liderando. Después de la conversación propuesta se muestran unas plantillas de imágenes, los niños tenían que ir rotandolas uno a uno y compartirlas para poder tener algunos ejemplos, ya para este momento se logra ver como entre ellos crean pequeños grupos con los cuales se apoyan en la elaboración de los dibujos, también se muestran sus propios dibujos, de tal forma esta creación se convierte en un punto de interacción. En el momento final, donde se pretende poner en marcha el juego de roles se realizan agrupaciones de acuerdo a la atención de algunos casos médicos (dolor de cabeza, estómago, pie, rodillas, etc.). En este momento se logra ver como los niños reaccionan ante los casos y la puesta en escena de formas diversas, en algunos nosotras teníamos que ser las mediadoras, diciendo lo que podían preguntar, provocando un poco la iniciación de la conversación. También se veía como los que hacían de pacientes ayudaban al que hacía de doctor con preguntas que podía hacer, es así cómo se apoyaban en el juego, otros que eran de grupos más grandes no lograban ponerse de acuerdo y se ponen molestos porque los demás no aportan en la organización, con el fin de llegar a el diálogo propuesto en relación al tema. De esta forma se muestra mayor desorganización en estos espacios dialógicos cuando no hay un adulto liderando.

Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	La interacción propuesta de manera general y por grupos grandes requiere de un mediador que dirija los turnos de la palabra, persista en la escucha atenta, pues aunque los niños saben que tendrán su turno se impacientan y de esta forma no escuchan su otro compañero, lo ideal en este punto sería transformar preguntas de manera general a la intervención de pregunta que se puede elaborar abordando un aporte anterior a la conversación, en tal medida se trata de trenzar lazos conversacionales y no solo responder una pregunta general que no involucra el otro. La propuesta de conversar de manera grupal resultó con unos aciertos en relación a cómo los niños al involucrarse en un personaje logran apropiar una serie de contexto y discurso en relación a la temática, en esta medida se nota el compromiso de una persona por escuchar lo que el otro propone y así lograr continuar en correspondencia desde el habla. Sin embargo, los grupos grandes aún resultan complejos para ejecutar una interacción, llegando a acuerdos e involucrándose en el tema, en este sentido habría que seguir proponiendo estos encuentros entre pares teniendo en cuenta la cantidad de personas.

Resultado del juego	Los niños demuestran que cuentan con conocimientos sobre la temática propuesta, en este sentido este tipo de conocimiento permite que se genere una interacción, puesto a que cuentan con elementos en común, también se denota que a partir de las experiencias individuales los niños y niñas responden a la dinámica y si alguno cuenta con algunas ideas más logra aportarlas al grupo. En relación a las interacciones comunicativas, abordar temas comunes y tratar de personificar los resulta acertado, pues se logra ver el compromiso en la correspondencia de la dinámica, sin embargo, la propuesta de grupos grandes para resolver problemas médicos no se da de la mejor manera, ya que en mayor medida no se lograban integrar a la propuesta conversacional, mostrando impaciencia por participar, sin esperar escuchar a todos los demás.

Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	

Posibles preguntas	¿La disminución de personas en los encuentros grupales permitirá una interacción más amena entre los participantes? ¿Cómo propiciar que las interacciones comunicativas dejen de depender de un adulto que medie la comunicación?

3. Secuencia didáctica 2:

Fecha: 30 de septiembre de 2022 **Curso:** Grado primero 101

Lugar: I.E.D Carlos Arturo torres Sede B **Docente titular:** Sandra Esperanza Ramírez Urrutia

Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V.
Diana Carolina Devia C.

Sesión N° 2
¿Qué profesiones conoces?

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas, por medio del juego de roles

OBJETIVO GENERAL:

entablar espacios dialógicos desde la utilización de referentes en relación a las distintas prácticas de las profesiones en la sociedad

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Ofrecer mayores referentes en relación a características de las profesiones, por medio de la exploración del libro y las experiencias de los participantes	**INICIO** **Tema:** Lectura de profesiones **Tiempo:** 25 minutos	Se lee un cuento donde se describen varias profesiones y se relatan los oficios que realizan.	Para dar inicio a la actividad se expone de manera general el tema, las actividades y lo que se requiere por parte de los estudiantes para que se dé el desarrollo de la sesión, Luego se presenta el libro que se va a leer, y después se comienza la lectura. Sin embargo esta será pausada, pues se pretende reconocer las distintas experiencias que los niños y niñas tienen en relación a las profesiones que existen en sus contextos, de las cuales cuentan con una serie de conocimientos. así mismo esta primera sesión permitirá reconocer otros referentes por parte de los niños y niñas.	-Atención -Escucha -Participación
Describir de manera oral y en formato de dibujo los referentes en relación a las profesiones.	**CENTRO** **Tema:** dibujo creativo **Tiempo:** 25 minutos	se pide a los niños que dibujen una de las profesiones y luego relatan que conocen sobre esta	Después de la lectura se pretende realizar una serie de dibujos, donde se logre plasmar una profesión en relación a las propuestas en la lectura del cuento infantil. También está la posibilidad de realizar el dibujo de una profesión que quisieran ejercer cuando grandes, una que les cause gusto actualmente o que ocupe algun familiar, asi mismo se propicia que estos personajes puedan ser descritos de manera oral, dando cuenta de las actividades que realiza, las características físicas, y demás elementos que los niños y niñas quieran integrar.	-Creación del dibujo -Participación en la exposición del dibujo -Escucha de quienes exponen sus dibujos.
Establecer el trabajo colaborativo desde el	**CIERRE** **Tema:** adivina la profesión	Se realiza la lectura una serie	Para el espacio final se lleva preparada una serie de descripciones de acciones y características de	-Atención -respeto de la

Bitácora 2:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 2

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	30 de septiembre de 2022
Lugar	I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B
Nombre acción pedagógica	¿Qué profesiones conoces?
Objetivo de la sesión	Entablar espacios dialógicos desde la utilización de referentes en relación a las distintas prácticas de las profesiones en la sociedad.
Descripción general de la sesión / Relato denso	Al momento de iniciar con la intervención expone de manera general el tema, las actividades y lo que se requiere por parte de los estudiantes para que se dé el desarrollo de la sesión. Luego se presenta el cuento que se va a leer, esta presentación indica el nombre, quien es el o la autor(a) y el año en el que fue creado, una vez se da esa información del libro se interactúa con los niños y niñas sobre el nombre del cuento y realizamos preguntas el cual genere una conversación amena entre todos, en este momento se complejizo un poco la sesión puesto que los niños son muy participativos pero por el afán de ellos querer ser escuchados no escuchan a sus compañeros, o también es muy frecuente que por querer ser escuchado ante los demás, no respeten el turno de la palabra, esto genera molestia en el estudiante que tenía su turno de palabra y se genera conflictos entre ellos mismos, pese a esa situación la concentración de los demás estudiando se va un poco y toca realizar de nuevo preguntas, algún tipo de juego o alguna canción que logre llamar la atención de toda una vez más. Para poder pasar al momento central de la intervención y claramente después de la lectura se pretende realizar una serie de dibujos, donde se logre plasmar una profesión en relación a las preguntas orientadoras y las conversaciones que se hayan generado en esta. Se le pasó a cada niño y niña materiales suficientes para poder realizar su dibujo, íbamos pasando por los puestos hablando y generando conversaciones con los niños y niñas sobre sus dibujos, por qué esa profesión, que otra te gusta. La mayoría dibujaba una profesión que quisieran ejercer cuando grandes, una que les causaba gusto actualmente o que ocupa algún familiar, así mismo se propicia que estos personajes puedan ser descritos de manera oral, dando cuenta de las actividades que realiza, las características físicas, y demás elementos que los niños y niñas quieran integrar. Finalmente, en el cierre de la sesión se realizó un juego tipo "mímica" el cual consistió en que cada niño y niña pasaba al frente a actuar como la profesión que cada uno escogió, debía actuar, podía realizar sonidos y dar pistas en dado caso de que sus compañeros no hubiesen adivinado, esto generaba una interacción comunicativa puesto que si se daba una respuesta errónea otro niño corregía y daba sus argumentos para decir que esa profesión no era, luego de ser adivinada la profesión el niño o la niña mostraba su dibujo y si quería lo explicaba un poco.

Posibles preguntas	¿De qué manera se puede mantener un equilibrio constante entre las interacciones comunicativas al momento del juego?, puesto que a los niños no se les limita absolutamente nada, esto genera de cierta forma tal desequilibrio y hace que no se fortalezca las dos interacciones comunicativas el cual es nuestro propósito.

4. Secuencia didáctica 3:

Fecha: 7 de octubre de 2022 **Curso:** Grado primero 101

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B **Docente titular:** Sandra Esperanza Ramírez Urrutia

Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V.
Diana Carolina Devia C.

Sesión N° 3 "Soy un(a) astronauta"

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas, por medio del juego de roles en los niños y las niñas del grado 101

OBJETIVO GENERAL:

Fomentar las interacciones comunicativas y el reforzamiento de la suma y resta en los niños y niñas por medio del juego de rol (astronautas)

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Propiciar un espacio de diálogo con los niños y niñas para establecer una serie de reglas.	**INICIO** **Tema:** Hagamos nuestras reglas **Tiempo:**	Iniciaremos con una breve explicación de que realizaremos con los niños y las niñas, luego se les	Para iniciar daremos una breve explicación a los niños y niñas sobre que realizaremos, esto a modo de recomendación de la docente titular para que los estudiantes no estén a la incertidumbre sobre que realizaremos. Por recomendaciones de la docente titular, las	-Escucha atenta -Atención y Participación en la conversación suscitada -
Fomentar en los niños y las niñas su creatividad y así mismo aprender matemáticas de forma divertida por medio de unos obstáculos.	10 minutos	informaran una serie de reglas a los niños y niñas para poder realizar las acciones pedagógicas fuera del salón.	acciones pedagógicas se llevarán a cabo en el patio o parque de la institución, por ende, se realizarán una serie de reglas con los niños y niñas para que al momento de salir no se vaya a fomentar desorden o los niños y niñas simplemente no se conecten con las acciones pedagógicas. Por ende, estás son las principales, 1)-Escuchar atentamente a las docentes. 2)-Seguir las indicaciones de las docentes. 3)- No alejarme de mi grupo. Platicaremos con los niños y niñas sobre estas reglas y al mismo tiempo les pediremos que nos ayuden a crear más para que haya una adecuada organización entre todos.	-Creación -Escucha activa -Habla -Personificación -Habilidades matemáticas
	CENTRO **Tema:** Los astronautas que suman y restan **Tiempo:** 50 minutos	Los niños y niñas se van a personificar un poco más de astronautas con unas caretas realizadas por ellos mismos, luego cruzaran por unos obstáculos de números con sumas y restas que les permitirá avanzar o retroceder.	Una vez ya todos estemos en el patio o en el parque de la institución, los niños y niñas se sentarán en el piso y nosotras les pasaremos unos platos desechables con nuestra ayuda les haremos un agujero en la mitad y una cuerda que lo rodee, esto con el fin de que se convierta en una careta y represente el casco de los astronautas, luego ellos con temperas decorarán. Mientras estas se secan haremos unos ejercicios corporales ya que realizaremos movimientos físicos en la siguiente acción pedagógica. Luego haremos una serie de obstáculos con tiza para que ellos puedan atravesarlos, estos serán círculos con números y tendrán distintas paradas donde se encontraran con unas sumas o restas, deberán resolverlas para así poder avanzar, si por el contrario se llegan a equivocar deberán devolverse y volver a pasar los obstáculos.	
	CIERRE	En grupos van a	Una vez todos hayan pasado los obstáculos, los	
Entablar espacios que permitan el uso de habilidades comunicativas como el habla y la escucha por medio de un tema de interés común.	**Tema:** Escuchando y hablando con mis compañeros. **Tiempo:** 30 minutos	hablar y se van a escuchar sobre el tema de astronautas para luego poder transmitir aquello que hablaron y les gusto en papel periódico.	organizaremos en grupos para que hablen sobre los astronautas, que se cuenten entre ellos que saben de ellos, nosotras seremos mediadoras de las conversaciones en caso de que veamos que no tengan una buena comunicación entre ellos. Luego a cada grupo les pasaremos papel periódico para que allí dibujen lo que hablaron entre todos y lo que más les haya gustado de la sesión.	-Escucha -Habla -Atención -Participación -Trabajo en grupo

Observaciones y recursos: Platos desechables, temperas, lana, tiza, papel periódico, lápiz, colores, borrador…

Bitácora 3:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 3

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del grado 101 y jardín II?
Fecha	7 de octubre de 2022
Lugar	I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B
Nombre acción pedagógica	"Soy un(a) astronauta".
Objetivo de la sesión	Fomentar las interacciones comunicativas y el reforzamiento de la suma y resta en los niños y niñas por medio del juego de rol.
Descripción general de la sesión / Relato denso	momentos varios me preguntaban si podían hacerle dibujos, puntos, estrellas, caritas etc., a lo que yo les respondía que podían decorar como ellos quisieran, que no se limitaran a su creatividad, aun diciéndoles eso ellos se sentían inseguros y me seguían preguntando lo mismo. La docente titular me empezó a preguntar por el tiempo, que, si me faltaba mucho, que cuanto me demoraba y demás, así que varios niños y niñas tienen su careta lista y empecé a realizar una serie de obstáculos en el piso para que ellos pudieran ponerlos y al mismo tiempo resolver unas sumas y restas (tema sugerido por la docente). Me quedaba muy poco tiempo y para cerrar me quedaba lo más importante, era la acción pedagógica donde los niños y niñas podían tener una interacción pedagógica en relación a las interacciones comunicativas (habla y escucha), pero ya la docente me pidió el favor de organizarlos para ya poderlos llevar al aula. Los organizamos en filas y los niños y niñas nos preguntaban qué hora iba a ser el descanso, ¿a lo que interviene la docente titular y con un leve regaño les dice "les parece que deberían tener descanso con ese comportamiento de ustedes?, además ya estuvimos aquí en el parque", los niños y niñas se desmotivaron un poco, se les veía en el rostro. Cuando llegamos al aula, la docente les pidió recostarse sobre los puestos mientras hablaba conmigo sobre la sesión me dio las sugerencias y empezó a platicarme sobre los niños y niñas que posiblemente repetirían año, a los que por inclusión los pasarían a la otra sede, problemas de psicología de varios niños y demás. Le dije a la docente que si necesitaba que le ayudara en algo y me dijo que no, que la verdad solo les iba a dejar una guía y ya, que ella no quería hacer nada más.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	**Límite de Creatividad:** A lo largo de las sesiones tanto estas como las pasadas, hemos podido evidenciar el límite de creatividad que tienen los niños y niñas, casi siempre están en constante inseguridad en realizar alguna expresión plástica, en algún dibujo o al momento de pintar algo.
Aportes a la pregunta de investigación después de la intervención	Consideramos que por el momento no podemos dar algún tipo de aporte, puesto que en la acción principal el cual correspondía con relación a nuestra pregunta de investigación no se dio a cabo.

Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	(Sin registros fotográficos)

Posibles preguntas	¿Realmente el proceso que nosotras llevamos con los niños y niñas es mediado por nosotras y de qué forma podemos intervenir para que la docente titular no tome decisiones por nosotras frente a nuestra investigación?

5. Secuencia didáctica 4:

Fecha: 21 de octubre de 2022 **Curso:** Grado primero 101

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B **Docente titular:** Sandra Esperanza Ramírez Urrutia

Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V.
Diana Carolina Devia C.

" siendo pintores" Sesión N° 4

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha en los niños y niñas, por medio del juego de roles en los niños y las niñas del grado 101

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar escenarios que invitan a la exposición de ideas y consecuentemente el diálogo desde el arte y juego de roles

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Conocer las distintas obras de arte y las maneras en la que pueden exponer desde la presentación de obras visuales.	**Inicio** **Tiempo: 20 minutos**	Muestra de creaciones artísticas visuales y presentación de las mismas.	Para iniciar la sesión se explica en qué consiste toda la dinámica, después de la explicación general se comienzan mostrando unas diapositivas que contendrán algunas obras artísticas, concretamente pinturas. a medida que se van mostrando las imágenes se realiza una descripción general de las pinturas y también se entabla una conversación con los niños y niñas para saber sus percepciones y opiniones sobre las pinturas expuestas.	-Atención, escucha y participación en las preguntas planteadas.
Participar desde la creación de obras visuales, integrando lo expuesto e intereses propios, por medio de los referentes mostrados las creaciones personales.	**CENTRO** **Tiempo:** 40 minutos	Creación de pinturas y colaboración en la ubicación de las colecciones realizadas.	Después de reconocer las distintas obras visuales se les entregará a los niños una diversidad de materiales, pues la finalidad es que logren realizar una pintura que esté inspirada por la cantidad de referentes expuestos. También se realizarán unos marcos con apoyo de las practicantes, los cuales se pondrán en las creaciones que los niños y niñas realizarán; después se pretende organizar el salón con la finalidad de poder ubicar todas las creaciones, a manera de stand expositivo.	-Realizar una creación abordando los referentes, algunos intereses y también las recomendaciones de las practicantes.
Propiciar la discusión por medio de la exposición y apreciación de las distintas creaciones.	**CIERRE** **Tiempo: 30 minutos**	pinturas realizadas y conversación alrededor de las mismas.	el autor de la creación se ubicará al lado de su pintura, esto con la finalidad de que puedan exponerse, así podrán decir el porqué de la elección en la imagen, uso del material y lo significativo que resulta para ellos. Así mismo los demás harán el rol de espectadores, donde podrán lanzar algunas preguntas u opiniones , pues el objetivo es que se converse por medio de la creación que se está presentando.	-Conversar desde la exposición de ideas y escucha de apreciaciones de las obras creadas.

Observaciones y recursos:
Presentación de imágenes de distintas obras visuales, cartulina, marcos de papel iris,témperas, colores, lápices, colores etc.

Bitácora 4:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 4

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	21 de octubre del 2022
Lugar	IED Carlos Arturo Torres/ Grado 101
Nombre acción pedagógica	Siendo pintores
Objetivo de la sesión	Diseñar escenarios que invitan a la exposición de ideas y consecuentemente el diálogo desde el arte y juego de roles
Descripción general de la sesión / Relato denso	Para comenzar la intervención se presentan una serie de imágenes en el tv, estás imágenes son obras de arte reconocidas, entre estás se presenta la mona lisa, el grito, los perros jugando cartas, varias piezas abstractas. Así pues, a medida que se iban mostrando las obras se les preguntaba a los niños cosas como si las habían visto antes, en qué lugares, y sus opiniones sobre las imágenes, cómo la imagen, lo que creen que representa, lo que les suscita, etc. En este diálogo los niños se mostraban entusiasmados por imágenes que reconocían, también por participar y así lograr opinar sobre lo que les generaban las obras. Las opiniones resultaron distintas, pues para algunos resultaban graciosas, para otros extrañas y otros hacían referencia a sus emociones cuando lo veían. Luego se da paso a la creación de sus propias obras, para esto utilizaron imágenes de referencia, otros decidieron plasmar sus animales favoritos, paisajes, otros no sabían que realizar y en medio del diálogo con nosotras se logra concluir que realizarán, así pues, dibujan personajes favoritos y demás. Cuando se presentaron las distintas elaboraciones de manera grupal varios identificaron como sus compañeros decidieron tomar de referencia las imágenes vistas, así que gritaban y se mostraron participativos por responder y opinar sobre las imágenes.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	A partir del juego de roles es posible entablar un asunto de interés que permite que la atención y disposición para conversar esté presente, sin embargo la dinámica de querer que los niños y niñas interpreten un personajes y que a partir de este haya un diálogo no ocurre, quizás por el orden de los momentos, donde tal dinámica hace parte del cierre, en este sentido habría que revisar qué otras estrategias y orden en las dinámicas del juego de roles puede darse para que los niños comiencen a interactuar mediado por el juego entre ellos.
Resultados del juego	El orden de la dinámica, donde al final de la observación y la creación se daban en primer lugar no resulta tan apropiado, puesto que la hora de salida se acerca y se presenta un tiempo reducido para que se dé el escenario de interpretación de un rol y así misma participación por parte de los niños. También las dinámicas tendrían que cambiar en relación a un mayor acercamiento e involucramiento de cada uno de los niños y niñas, de tal forma que no se convierta en una exposición y espera de trueno, sino más bien un encuentro. Sin embargo, el habla y la escucha se lograron abordar desde el encuentro adulto niño.

Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	 

Posibles preguntas	¿De qué manera transformar o focalizar el interés de los niños por entablar interacciones desde el habla y escucha entre pares?

6. Secuencia didáctica 5

Fecha: 17 de marzo de 2023
Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres Sede **Curso/Nivel:** Jardín 2
Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitan V. – Diana Carolina Devia Castro

Sesión N° 2

OBJETIVO INVESTIGATIVO: **Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles**				
OBJETIVO GENERAL: **Conocer información familiar de los niños y niñas por medio de la creación del árbol genealógico** **"Mi Árbol Familiar"**				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
Proponer a los niños y las niñas la realización de un "árbol familiar", de manera que logren plasmar su familia de manera creativa.	INICIO *Tema: "creación del árbol genealógico"*	Realización de un árbol genealógico por cada niño y niña, este será guiado por nosotras, decorarlo a sus gustos.	Para iniciar con la acción pedagógica cada niño y niña tendrá en su pupitre una hoja de papel periódico.	Indicadores de Logro: Seguir las indicaciones para crear la
Incentivar en los niños y las niñas una escucha activa de manera que aprendan y canten junto a nosotras.	*Tiempo: 20 minutos*		Una de nosotras estará en la parte del tablero dando las explicaciones para realizar el árbol, mientras la otra docente en formación estará con los niños y las niñas ayudándoles a dibujar un gran árbol en sus hojas. Una vez todos tengan sus árboles iniciaremos con la decoración, cada niño y niña tendrá en su pupitre una tapa pequeña con témpera verde, de manera que con un solo dedo piten su árbol, vamos a darles la indicación de que lo hagan por medio de puntos, de resto la decoración del árbol va a gusto de ellos, nosotras llevaremos unas hojas de papel iris de tal manera que también les sirva como decoración.	estructura del árbol Participar de manera activa según las indicaciones del canto y baile.
	CENTRO *Tema:* La familia en una canción *Tiempo:* 15 minutos	Aprender y cantar en colectivo la canción "La familia" guiada por las docentes en formación.	Después de pintar el árbol genealógico o familiar, dejaremos las hojas en los puestos para que se sequen, entonces les pediremos que se pongan de pie junto a sus puestos y así comenzaremos a hacer movimientos según las indicaciones de la canción que asincrónicamente estaremos cantando, esta canción se repetirá varias	-Plasmar de manera creativa las características de la familia. -Escucha activa de los niños y las niñas.
Fomentar la expresión en los niños y las niñas, de tal forma que nos cuenten sobre sus familias y experiencias vividas.			aprendan y podamos cantarla todas.	para decorar sus árboles. -Atención para seguir las indicaciones dadas
	CIERRE *Tema: conformación de mi familia* *Tiempo: 20 minutos*	Dibujar y conversar sobre la conformación y características de la familia. Terminar el árbol genealógico y así poder establecer una conversación amena con los niños y las niñas.	Luego de que se haya secado la hoja donde realizaron el dibujo del árbol genealógico o familiar, se les pedirá a los niños que usen los círculos que les pedimos dejar en blanco para que allí pongan los rostros de los integrantes de sus familias, durante el proceso se pasará por los puestos de los niños y niñas para hacer preguntas respecto a su familia, ya sea a su composición, particularidades de su familia, o acciones que realizan constantemente.	
Observaciones y recursos: Hojas hechas con papel iris, tempera ver y café, canción "mi familia", papel periódico.				

Bitácora 5:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 5

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	17 de marzo de 2023
Lugar	I.E.D Carlos Arturo Torres
Nombre acción pedagógica	Mi árbol familiar
Objetivo de la sesión	Conocer información familiar de los niños y niñas por medio de la creación del árbol genealógico
Descripción general de la sesión / Relato denso	Al momento que iniciamos nuestra sesión se le dio a cada niño y niña los materiales necesarios para hacer un árbol genealógico, claramente en un principio no se les dijo que íbamos a realizar allí por ende muchos se nos acercaban a preguntarnos "¿Profe y para que esto?, ¿Qué vamos a hacer con este papel?" mientras otros centraban su atención en tocarlo, olerlo, verlo por todos lados. Una vez todos tenían el papel periódico en su mesa, una de nosotras en el tablero dibujamos un árbol grande, mientras se iba dibujando ya los niños y niñas empezaron a gritar ¡Es un árbol! poco a poco todos iban viendo el tablero y gritaban lo mismo. Mientras una de nosotras daba explicaciones de lo que los niños y niñas debían realizar la otra docente en formación estaba con los niños y niñas ayudando a hacer los árboles. Cuando ya todos tuvieran su árbol procedimos a decorar nosotras les pasamos temperas de color verde y café, los niños y niñas con sus dedos pintaban sus árboles, una de las indicaciones era que debían pintar con puntitos, varios lo hacían así sin embargo otros se llenaban las manos de tempera y pintaban toda la hoja o le pintaban la cara a sus compañeros, aquí pudimos notar que no tenían una atenta escucha, por ende nos tocó realizar unas reglas con ellos, las cuales eran, no pintar al compañero o a ellos mismos, no pintar las mesas, no comerse las temperas y escuchar atentamente, poco a poco todos fueron atendiendo a las indicaciones. Cuando ya terminaban de pintar les pedimos que dibujaran a su familia, cabe aclarar que el árbol en la parte verde ya estaba seco puesto que desde allí empezaron a decorar los niños y niñas, mientras ellos iban dibujando nos iban contando sobre su familia, con quienes vivían y hasta sus mascotas, en las conversaciones ellos mismos nos contaban en qué trabajan sus padres y hasta peleas que ocurren en su familia.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	En el momento que se daba la sesión muchos no seguían las indicaciones porque no había una escucha atenta por ende antes de cada acción pedagógica se deben dar una serie de reglas para que ellos estén atentos y sepan que es lo que deben realizar.
Resultados del juego	En esta sesión no hubo un juego en específico puesto que estábamos en un proceso de contextualización de los niños y niñas.
Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	
Posibles preguntas	¿De qué manera se puede provocar en los niños y niñas una escucha atenta?

7. Secuencia didáctica 6

Fecha: 24 de marzo de 2023 **Curso:** Jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo torres **Docente titular:** Maria Luisa

Docentes Investigadores:

- Angie Tatiana Gaitan V.
- Diana Carolina Devia C.

Sesion N° 3"Los piratas del jardín 2"

OBJETIVO INVESTIGATIVO: Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de juego de roles en los niños y niñas.				
OBJETIVO GENERAL: Fomentar en los niños y niñas el habla por medio del juego de rol (piratas).				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
Fomentar en los niños y niñas la creatividad por medio de una personificación.	**INICIO** Tiempo: 20 minutos	Personificación del pirata	En este primer momento, nuestra acción pedagógica se basará en la personificación de los piratas, les pasaremos a los niños y niñas ciertos materiales para que puedan realizar dicha personificación, mientras tanto las docentes en formación pasarán por cada niño realizadoles un parche con pintacarita.	Indicadores de Logro: -Participación -Atención -Escucha
Propiciar el habla entre los niños y niñas por medio de unas preguntas orientadoras.	**CENTRO** Tiempo: 20 minutos	Realizar una conversación junto con los niños y niñas con unas preguntas orientadoras.	Para este segundo momento la acción pedagógica se centrará en el juego de rol siendo piratas, les preguntaremos "cosas de piratas" pero relacionadas a nuestra cotidianidad, al mismo tiempo realizaremos esas acciones corporalmente.	-Atención -Participación -Escucha atenta ante opiniones del compañero.
Incentivar en los niños y niñas movimientos corporales por medio de una canción.	**CIERRE** Tiempo: 20 minutos	Baile libre sobre la canción de los piratas.	Para finalizar, daremos un espacio de corporalidad, puesto que les pondremos una canción para que los niños y niñas bailen de modo libre.	-Participación -Escucha activa
Observaciones y recursos: PintaCarita negra, hojas, colores, canción https://youtu.be/wUWNgrk_p5o.				

Bitácora 6:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando

Bitácora #6

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	24 de marzo del 2023
Lugar	I.E Carlos Arturo Torres/ salón de clases jardín 2
Nombre acción pedagógica	Los piratas del jardín 2
objetivo de la sesión	Fomentar en los niños y niñas el habla por medio del juego de rol (piratas)
Descripción general de la sesión / Relato denso	Para da inicio a la sesión se describe de manera general a los niños y niñas las acciones que realizan, de esta forma se les señala que se va a jugar a los piratas, de tal forma que se les comienza a preguntar sobre los distintos conocimientos que tienen sobre el tema, algunos niños y niñas comienzan a dar características del personaje, entonces hablan sobre los garfios, sobre los sombreros, lo que realizan los piratas y también señalan que este tiene un parche. Cabe señalar que las respuestas que los niñas y niñas dan de forma general se van desarrollando en la pedida que se les pregunta e indaga un poco más en el momento de realizar una participación, de esta forma cuando responden a una primera pregunta, se les presenta otra para que estos sigan desarrollando sus ideas. Después de esta primera intervención se comienzan a pintar los rostros de los niños y niñas, se les hacen figuritas y el parche que para ellos resulta tan característico. Luego se les presenta algunas situaciones en la cual ellos tienen que imaginar que se está en una isla determinada, donde se recorre y se busca un tesoro, desde este planteamiento se comienza a jugar alrededor del salón de clases, donde se les indica a manera imaginativa que se recorre una isla peligrosa, y que, en esta hay un tesoro, sin embargo hay que ser cuidadosos porque la isla cuenta con grandes monstruos, en este momento los niños y niñas se involucran el escenario planteado, y así es como de manera grupal ellos recorren el salón, algunos comienzan a gritar que encuentran tesoros, y entre pares concuerdan en lo planteado, otros de manera autónoma proponen suceso que se pretenden está pasando, como por ejemplo el escondernos debajo de las sillas a manera de cuevas puesto a que hay monstruos en la isla. Para finalizar la intervención se realiza un encuentro en mesa redonda donde se realizan una serie de preguntas sobre lo que se halló en el camino recorrido, pensando desde el juego. En este encuentro los niños y las niñas expresan haber encontrado varios objetos de valor, cómo tesoros, cofres y oro.

	Es así como participan de manera activa en la dinámica del diálogo, dónde varios lo hacen desde la experiencia dada por el juego como referente, de tal forma en un primer momento el juego da paso al intercambio y participación, y en otro momento se habla sobre esto, lo cual ocurre de forma amena por el interés que les genera.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	Algunas de las acciones que ocurren durante el juego se logra dar cuenta de cómo todos los niños y niñas se muestran interesados en el juego, de tal forma la escucha durante la comunicación en el juego está presente gracias al interés que ellos tienen. Esto también se evidencia porque en el intercambio del juego algunos niños daban una indicación de una acción a realizar, cómo el ir a un determinado lugar porque en este encontraban un tipo de tesoro, lo cual hacía que los demás fueran a este sitio y actuarán con asombro a lo que se supone que estaría allí. En este sentido el implicar una serie de acciones esperadas por parte de los niños y niñas de la apertura a una participación de los niños y niñas, de tal modo que esto permite que se involucren.

Resultado del juego	El juego propuesto desde el juego de roles da cuenta de cómo la temática seleccionada resulta de gran interés para los participantes, por ende, la participación, la forma de involucrarse y de proponer nuevas acciones realizadas desde el rol de piratas ocurre de forma espontánea por parte de ellos. También cabe recalcar que el asunto de la imaginación y el desafío en el juego fueron de gran importancia en el desarrollo y continuidad de la actividad, de tal manera que proponer un escenario interesante, que permita la participación y que genere retos o asuntos que los involucran son elementos por resaltar, pues el fortalecer el habla y así mismo la escucha ocurre por la necesidad y el interés de hacer parte del ejercicio.

8. Secuencia didáctica 7

Fecha: 31 de marzo de 2023 **Curso:** Jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo torres **Docente titular:** Maria Luisa

Docentes Investigadores:

- Angie Tatiana Gaitan V.
- Diana Carolina Devia C.

Sesion N° 3 "Las princesas y los príncipes del jardín 2"

OBJETIVO INVESTIGATIVO: Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de juego de roles en los niños y niñas.				
OBJETIVO GENERAL: Incentivar en los niños y niñas la escucha de acciones corporales que se dan por medio del juego de roles.				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
Fomentar en los niños y niñas la creatividad por medio de una personificación. Incentivar en los niños y niñas el trabajo en equipo de tal forma que puedan hablarse y escucharse. Propiciar el habla entre los niños y niñas por medio de unas preguntas orientadoras.	**INICIO** Tiempo: 20 minutos	Personificación de las princesas y principes.	En este primer momento, nuestra acción pedagógica se basará en la personificación de las princesas y principes. Nosotras les llevaremos unas coronas de papel y ellos deberán decorarla al gusto de cada uno. Mientras tanto nosotras estaremos realizadoles a las niñas corazones en las mejillas y los niños barba o bigote.	Indicadores de Logro: -Participación -Atención -Escucha -Creatividad
	CENTRO Tiempo: 10 minutos	Conformación de grupos y nombres de cada uno.	Una vez ya todos esten personificados en princesas y principes, les pediremos que se hagan de a parejas o quizá de a tres. Cuando ya todos esten agrupados les daremos la indicación de que le den un nombre a su grupo.	-Atención -Participación -Trabajo enm grupo
	CIERRE Tiempo: 20 minutos	Baile libre sobre la canción de los piratas.	Para finalizar, nosotras les daremos unas indicaciones específicas que ellos deberán realizar en su grupo, deben escuchar muy atentos, para ganar puntos y al finalizar el grupo ganador obtendrá un pequeño premio.	-Participación -Escucha activa -Habla activa
Observaciones y recursos: PintaCarita negra y roja, coronas, colores, temperas, colbón.				

Bitácora 7:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 7

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	31 de marzo del 2023
Lugar	I.E Carlos Arturo Torres/ salón de clases jardín II
Nombre acción pedagógica	Las princesas y los príncipes del jardín II
objetivo de la sesión	Incentivar en los niños y las niñas la escucha de acciones corporales que se dan por medio del juego de roles.
Descripción general de la sesión / Relato denso	Para dar comienzo a la actividad los niños y niñas son personificados con una serie de materiales, entre estos unas coronas que hacen alusión a la temática y se pintan los rostros con una serie de características. Por otra parte, cuando se trata algún tipo de temática siempre se trata de conversar previamente al inicio de la actividad, donde se toca el tema y se hacen preguntas acerca de los conocimientos que se tiene sobre el mismo, por ejemplo con la temática de las princesas y los príncipes se pregunta sobre las distintas maneras en las que han conocido estos personajes, en esto se refleja el acercamiento que los niños y niñas expresan a partir de la televisión, de distintas series o películas que utilizan estos personajes, también algunos reconocen estos personajes por el acercamiento a la literatura. Después de esta breve conversación se pone una música con la que los niños y niñas deben seguir una serie de indicaciones, como actitudes o movimientos que la canción describe, de tal forma se va desarrollando la dinámica a medida que avanzan las indicaciones con la canción. En este momento los niños y niñas muestran un gran interés y agrado por la música, de tal manera que también se logra ver la emoción y por ende se genera un poco de desorden, donde unos realizan unas acciones se dispersan por el salón, sin embargo, esto ocurre porque la música les permite esta liberación de la corporalidad y del espacio en el que se encuentran. Por cuestiones del tiempo la sesión cierra con la organización de los niños y niñas en sus puestos para poder salir al descanso, sin embargo, la actividad central, que se da por medio de indicación dentro de la música resulta acertada para abordar el asunto del objetivo que se tenía pensado en la intervención, el cual se relaciona con la escucha y la atención, mediado esto entonces por la letra de la canción.

Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	A Partir del jugo planteado, mediado por el baile y el juego de roles se logró dar cuenta que algunas habilidades como la escucha, que fue la que en esta intervención se trabajó se puede abordar desde otra manera de interactuar, es decir no necesariamente tiene que plantearse una conversación entre pares o entre las personas del salón para trabar esta escucha, sino que se pueden utilizar otros elementos para captar la tensión y la disposición de la escucha, lo cual desde el seguimiento de instrucciones con la música se logra evidenciar de manera acertada. Además, el proponer la música y el juego de manera unificada hace posible que la escucha atenta por medio del seguimiento de instrucciones ocurra de manera espontánea, pues como se logra observar en la actividad, no se tuvo que dar mayor claridad en las indicaciones.

Resultado del juego	Con respecto a las acciones corporales que los niños y niñas debían realizar en la sesión, lo cual se logró dar por la escucha atenta de las indicaciones da cuenta de que el juego de roles planteado con la temática de las princesa y los príncipes integró otro elemento que es la música y la corporalidad de los niños y niñas, de tal manera que estos dos asuntos del juego y la música permitieron atrapar la atención de los niños por el interés que les provocó y en este sentido de manera muy consciente ellos deciden integrarse en la dinámica, escuchar de manera muy antena el seguimiento de las instrucciones y así poder realizar sus destinos bailes.

9. Secuencia didáctica 8

Fecha: 07 de abril del 2023 **Curso:** Jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres **Docente titular:** María Luisa

Docentes Investigadores:

- Angie Tatiana Gaitan V.
- Diana Carolina Devia C.

Sesion N° 5 Científicos del jardín
2"

OBJETIVO INVESTIGATIVO:				
Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de juego de roles en los niños y niñas.				
OBJETIVO GENERAL:				
Trabajar la escucha atenta de los niños y niñas por medio de varias indicaciones que se darán a través de la dinámica del juego de recolección científica.				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
Aumentar los referentes en los niños y niñas, en relación a elementos del tema abordado Propiciar la escucha en los niños y niñas mediado por indicaciones concretas, con las cuales realizaran una serie de acciones en relación a la selección Consolidar la manera en la que los niños y niñas trabajan la escucha desde la indicación que se media por la utilización de unos materiales.	**INICIO** Tiempo: 10 minutos	Presentación de un video en referencia los científicos y sus distintas prácticas.	Para comenzar la intervención se llevará un video donde se abordará el tema de los científicos de manera animada, esto se presenta con el fin de que los niños y niñas cuenten con más referentes de lo que se hace en este rol de indagación que hace este tipo de profesión.	-Atención -Escucha
	CENTRO Tiempo: 20 minutos	Selección de materiales por los niños y niñas desde las indicaciones dadas por las practicantes	En el segundo momento se pretende llevar una serie de materiales, con los cuales los niños y niñas deberán seleccionarlos de acuerdo a las indicaciones dadas, por ejemplo, si se les pide buscar las hojas con cortes raros, las piedras con tamaños particulares, etc.	-Atención -Escucha atenta ante las indicaciones de selección
	CIERRE Tiempo: 20 minutos	Indagación de la selección de materiales y preguntas para generar un espacio dialógico entorno a estos materiales.	Finalmente, cuando se halla hecho la selección de lo que se les ha indicado se preguntara de manera general por los objetos, con lo cual los niños y niñas los mostraran como petición por parte de las practicantes, así mismo se pretende hacer una serie de preguntas curiosas sobre alguno de los objetos.	-Participación -Escucha activa
Observaciones y recursos: hojas de plantas de distintas formas, piedras con tamaños diferentes, palitos, bolas de plastilina de colores, hojas iris con figuras, video de referencia.				

Bitácora 8:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando

Bitácora 8

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	07 de abril del 2023
Lugar	I.E Carlos Arturo Torres/ salón de clases jardín 2
Nombre acción pedagógica	Científicos del jardín 2
objetivo de la sesión	Trabajar la escucha atenta de los niños y las niñas por medio de varias indicaciones que se darán a través de la dinámica del juego, desde una recolección científica.

Descripción general de la sesión / Relato denso	Para dar comienzo a la intervención se pregunta a los niños y niñas que saben sobre la temática por abordar, la cual tiene que ver con los exploradores y científicos, la participación en este momento no se dio de manera afortunada, lo cual nos hizo dar cuenta de que era necesario dar claridad. Después se da paso a la muestra de dos videos donde se mostraban varias aventuras por parte de los exploradores, luego de ser visto se les pregunta a los estudiantes sobre lo que se había logra observar en el video, donde varios decían aportes claves en relación a las actividades que realizan los científicos exploradores, las búsquedas que realizan, la observación de determinados fenómenos y las prácticas regulares de los exploradores. Ante estas ideas se explica cómo se pretende jugar algo similar, donde se le asigna un rol y unas acciones por realizar, de tal forma se ubican una serie de materiales alrededor del salón, en este ejercicio varios niños y niñas manifiestan su curiosidad por lo que se iba haciendo. ya para finalizar esta organización se ubican en fila y desde este momento se comienzan a dar unas indicaciones de los objetos que debían buscar. En las primeras indicaciones varios esperaban más órdenes, pero de forma continua fueron apropiándose del espacio, buscando alrededor del salón, seleccionando los elementos señalados, aunque algunos tomaban otros que no eran los señalados, sin embargo a medida que se cambiaban las indicaciones de las búsquedas estos fueron más atentos y de esta forma cuando encontraban el objeto se acercaban a las practicantes mostrando las características encontradas y hablando también de otros elementos que allí habían visto. Finalmente se realiza un encuentro en círculo, donde se conversa de algunas características vistas y también de cómo lo percibían, en relación al olor, tamaño, estado de los materiales. En esta conversación todos se mostraban interesados en expresar lo que había recogido, por ende, se presentó un poco de desorden en la interacción, pero de manera general todos participaron y estuvieron atentos a las indicaciones, las preguntas, las ideas de los demás.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	Un momento crucial de la intervención se relaciona con el momento en el cual se comienza a dar las primeras indicaciones sobre lo que se hará y en el momento en el que se indaga sobre los conocimientos previos que se tienen de la temática con la que se juega, pues en primer lugar el establecer un escenario desde la explicación hace posible que los niños y niñas se impliquen, algo que da cuenta de su escucha atenta, reflejado en cómo logran realizar las acciones indicadas de forma satisfactoria. También, las preguntas de indagación conllevan una conversación que permite dos asuntos importantes. El primero implica una interacción comunicativa mediada por el habla, dónde se expresan sus ideas, luego la escucha activa que ocurre por el interés del tema, lo cual se aporta desde los estudiantes hasta las docentes titulares.

Resultado del juego	El juego contaba con un elemento esencial, el cual tenía que ver con la exploración, de tal forma este asunto permitió que los niños y niñas elaborarán ideas, preguntas y aportes sobre los materiales propuestos por encontrar, algo por resaltar es que, aunque no se tuviera previsto un aporte por parte de los materiales, estos también se convirtieron en un factor con el cual los niños y niñas realizaban preguntas, lograban percibir cosas particulares en estos. El juego permitió que la mayoría lograse involucrarse en las conversaciones y así mismo generar otras por parte de ellos, sin embargo, hay que tener en cuenta que esta generación de aportes por parte de todos no se expresa de forma organizada, presentando así un poco de dificultad por escuchar de forma personal los hallazgos de cada uno

10. Secuencia didáctica 9

Fecha: 14 de abril del 2023 **Curso:** Jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres **Docente titular:** Maria Luisa

Docentes Investigadores:

- Angie Tatiana Gaitán V.
- Diana Carolina Devia C.

Sesión N° 6 Cocineros del jardín
2"

OBJETIVO INVESTIGATIVO: Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de juego de roles en los niños y niñas.				
OBJETIVO GENERAL: Fomentar el habla en los niños y niñas desde las conversaciones que emerja en el juego de cocinar.				
Objetivos Específicos	**Contenidos**	**Metodología**	**Actividades**	**Evaluación**
Fortalecer la atención de los niños y niñas a través de la observación de un video referente al tema a tratar.	**INICIO** Tiempo: 10 minutos	Muestra del video donde se aborda la temática del cocinar, en especial el plato de la sopa	Para dar comienzo a la dinámica se requiere mostrar un video sobre la temática que se trabajara en la sesión, el cual tiene que ver con cocinar un plato especifico, la sopa. Este video se muestra con la finalidad de que los niños puedan reconocer algunos de los ingredientes y características de esta preparación.	-Atención -Escucha
Impulsar la participación de niños y niñas desde el habla, lo cual se dará por medio del juego de la preparación de la sopa.	**CENTRO** Tiempo: 20 minutos	Realización de ingredientes de la sopa por medio de la utilización de la plastilina, también dinámica de conversación desde la preparación de una de las practicantes.	Luego se les pasara a los niños y niñas pedacitos de plastilina, y ollas hechas con material de cartulina, así pues, se dará comienzo a la preparación de una sopa, donde una de las practicantes comenzara a dar las indicaciones de manera general, donde ellos deberán hacer figuras según los vegetales señalados. En esta dinámica se irán realizando preguntas sobre la preparación, los sabores, y demás.	-Participación -Escucha de las preguntas -Participación desde los cuestionamientos al tema tratado.
Propiciar un espacio de juego y temas en común para fomentar las interacciones comunicativas.	**CIERRE** Tiempo: 10 minutos	Interacción con los materiales de manera autónoma y grupal.	Después de finalizar con las indicaciones se dará un tiempo libre para que ellos sigan interactuando con los materiales y con sus compañeros, finalmente se pedirá terminar con el juego de cocinar para poder guardar los materiales de nuevo.	-Participación -Escucha y habla
Observaciones y recursos: Video https://youtube/YX4F8e4T-Is. Plastilina, Cajitas de papel en forma de olla para cada estudiante.				

Bitácora 9:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 9

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	14 de abril de 2023
Lugar	I.E.D Carlos Arturo Torres
Nombre acción pedagógica	Cocineros del jardín 2
Objetivo de la sesión	Fomentar el habla en los niños y niñas desde las conversaciones que emerja en el juego de cocinar
Descripción general de la sesión / Relato denso	Al iniciar con la sesión se les explicó a los niños y niñas que se iba a realizar, apenas se les dijo "hoy seremos unos chefs" los niños gritaban y sonreían muy felices. Para iniciar se les mostró un video, este trata sobre una canción infantil mostrando a unos niños y cantando sobre unos ingredientes para la preparación de una sopa, cuando ya se iba terminando el video ya muchos habían perdido la concentración puesto que ya se pusieron a conversar entre ellos sobre los ingredientes que sus familias les reparaban en sus casas, también se contaban que alimentos les gustaba y cuáles no, por ende esta acción nos dio paso a seguir con la siguiente acción pedagógica. Se les pasó a los niños y niñas los materiales necesarios para que realizaran sus ingredientes y así realizar sus sopas. El material principal era la plastilina ya que con este hacían todos los ingredientes apenas cada uno lo tomaba empezaban a moldear, mientras pasábamos por los puestos nos contaban que iban a realizar, muchos hacían "pastas, papitas, huevo, donas… y hasta gusanitos deliciosos" ingredientes dichos por ellos mismos. Aunque hubo un momento donde tres niñas desarmaron todos sus ingredientes para realizarse unas uñas entre ellas mismas, les preguntamos por su ingrediente a lo cual se quedaron calladas y solo nos respondieron con una pregunta y fue "¿profe me ayudas a hacerme más uñas?" Una vez todos terminaron con sus sopas, entre ellos mismo jugaban a los cocineros, hubo una que otra pelea puesto que todos eran cocineros y no había quien recibiera solo la comida, por ende, nosotras éramos sus "clientes".
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	En esta sesión hubo bastante conversación, los niños y niñas hablaban bastante entre ellos mismos o con nosotras, la sesión fue adecuada para fortalecer el habla y la escucha.
Resultados del juego	El juego de cocineros obtuvo como resultado una buena conversación amena entre ellos y con nosotras, permitiéndoles apropiarse del juego de rol e interactuar de forma espontánea.
Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	   
Posibles preguntas	En situaciones donde no se esté logrando el objetivo, ¿de qué manera actuar o que paso a seguir con para retomar con la acción pedagógica?

11. Secuencia didáctica 10

Fecha: 12 de mayo de12023 **Curso:** Jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres **Docente titular:** María Luisa

Docentes Investigadores:

- Angie Tatiana Gaitán V.
- Diana Carolina Devia C.

Sesión los duendes de la aldea
jardín 2"

OBJETIVO INVESTIGATIVO:

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de juego de roles en los niños y niñas.

OBJETIVO GENERAL:

Fortalecer la escucha, por medio de indicaciones desde un juego de roles fantástico.

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Aumentar los referentes en los niños y niñas, en relación a elementos del tema abordado Potenciar la escucha y la atención por medio de las acciones que se indican en el cuento. Incentivar la interacción desde indicaciones que se dan en el cuento	**INICIO** Tiempo: 10 minutos	Observar vídeo con la temática de los duendes.	En ese momento, se presenta una serie de videos donde se muestran dinámicas relacionadas al tema a trabajar. En los vídeos aparecerán ambientes de bosque y actitudes de personajes.	-Atención y escucha al video que se presenta. - Realizar actividades que exigen esfuerzo motor y coordinación desde la escucha de las indicaciones -Participación y trabajo en equipo a partir de las indicaciones dadas.
	CENTRO Tiempo: 30 minutos	Realizar acciones que se indican en el cuento presentado, además hay un momento de creación.	Se pretende hacer la lectura de una historia, la cual indica una serie de acciones que se realizan por parte de los niños. Además, se crea una serie de dibujos que resultan simbólicas para el juego propuesto.	
	CIERRE Tiempo: 10 minutos	Se da continuidad al juego desde la utilización de las creaciones.	A partir de las creaciones hechas se da terminación a la historia. Lo ideal es que utilicen de manera simbólica los materiales para desarrollar el objetivo que propone el juego.	

Observaciones y recursos

Cuento, hojas blancas, pintura, canciones sobre la temática, vídeo.

Los duendes vivían juntos en una isla mágica, ellos dormían, se levaban, recogían comida, cocinaban, y desayunaban, y después jugaban, volvían a comer, y dormían.

Pero un día, se levantaron y llegó un brujo, el brujo con los ojos los podía hechizar, cuando el brujo llegaba debían quedarse quietos para que no los llevara.

Luego el brujo se fue y ellos se pusieron a cocinar objetos de oro, pero tenían que esconderlos porque el brujo volvería.

Ellos iban a esconder el oro en la isla que estaba al lado, pero debían ir y volver a la isla agachados para que el brujo no los viera.

Luego llegó la noche, pero el brujo volvió y todos corrieron a esconderse en la cueva. El brujo pasó y no los vio.

En la mañana siguiente, ellos hicieron un camino con sus zapatos para confundir al brujo y que se fuera a otro lugar. Mientras tanto ellos pasaron a la otra isla, recogieron su oro y volvieron.

En la aldea decidieron hacer unos monumentos para protegerse del brujo.

¡Ellos decidieron ir con sus amuletos en la espalda a recoger su oro (debían ir gateando con el amuleto en la espalda) y se encontraron al brujo! Pero se dieron cuenta que con el amuleto el brujo no los podía tocar.

Fueron por su oro, volvieron y pusieron su amuleto alrededor de la isla para que el brujo no pudiera volver a entrar. Y fueron felices por siempre.

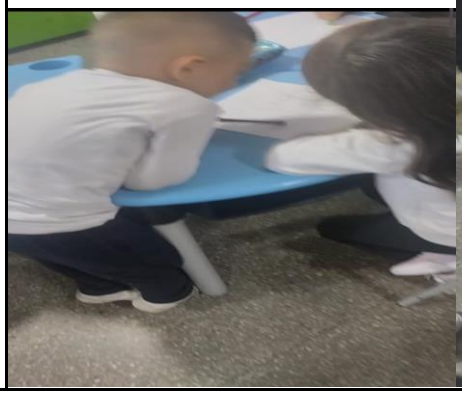
Bitácora 10:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora 10

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	12 de mayo del 2023
Lugar	I.E Carlos Arturo Torres/ salón de clases jardín 2
Nombre acción pedagógica	Los duendes del jardín 2
objetivo de la sesión	Fortalecer la escucha por medio de indicaciones desde el juego de roles fantástico
Descripción general de la sesión / Relato denso	Para comenzar la intervención se señala a los niños y niñas el tema que se va a tratar, donde se realizan indagaciones sobre el conocimiento que tiene sobre esto, una característica en común que se logra denotar es que el programa de los pitufos es un gran referente sobre las características del duende. Después de esto se presentan dos videos donde se toca este programa y luego se muestra otro video donde un duende se encuentra en una aventura. En estos videos es posible denotar varias características que nos resultaban importantes que los niños y niñas reconocieran, esto con el fin de poder jugar este juego con una trama propuesta en un cuento escrito; teniendo en cuenta entonces algunas acciones y rutinas que realizan estos personajes, también aspectos de su apariencia y por último un tipo de trama o historia que da cuenta de la cotidianidad de estos duendes y de las aventuras que atraviesan. Después de ver estos videos se dio paso a la lectura de un cuento escrito por las practicantes, el cual relata las dinámicas que realizan los duendes en una aldea, así mismo este cuento elaborado tiene una trama de aventura donde los niños que son los duendes tienen un reto en contra de un hechicero, de esta manera esta trama y la lectura de la historia hace que los niños se movilicen y se integren en el juego y a las distintas acciones por realizar. El desarrollo de la historia es el que hace posible que se realicen una serie de acciones como dormir, cocinar, jugar, correr por la presencia del hechicero, también permite la elaboración de unos dibujos que se convierten en amuletos, este cuento también permite plantear la situación en la que se encuentran los dientes en la aldea. Este tipo de acciones que se señalan en la parte anterior sucedieron de manera acertada con la lectura, los niños y niñas se introdujeron en la temática y realizaban las acciones de manera secuencial a lo leído.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	La lectura del cuento se presenta de manera generalizada, es decir que las acciones y la trama no ocurre de manera que entre pares se tengan que involucrar, sin embargo, el hacer parte de un mismo cuento y realizar las mismas acciones de manera espontánea hace posible que entre ellos ocurran conversación, que se lleguen a acuerdos y que entre los mismo se presenten como mediadores para seguir las acciones que la historia relata. es decir que asuntos en común, de forma general permiten un acercamiento que da paso a la interacción entre pares.

Resultado del juego	La principal herramienta con la que se logra dar el juego de roles es el cuento escrito, de tal forma que la elaboración del mismo resulta importante, puesto que este prevé las acciones, pone a puesta la trama del juego y por ende se convierte en la guía sobre las acciones y la manera en la que los niños y niñas van a participar. Esta lectura permite que la atención y escucha por parte de los niños esté más presente, puesto que es a partir de su contenido que se logra continuar en la dinámica, además se convierte en una serie de indicación para que todos de manera uniforme

	comprendan la temática y actúan en relación a la misma, sin embargo la lectura no se realiza de forma tan exacta, pues la disposición de ellos hace que se omitan o repitan algunas cosas, lo cual no es negativo, más bien se vuelve flexible y más acertado según sea necesario.

Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	 

12. Secuencia didáctica 11

Fecha: 26 de mayo de 2023 **Curso:** Grado jardín 2

Lugar: I.E.D Carlos Arturo Torres Sede B **Docente titular:** María Luisa

Docentes Investigadores: Angie Tatiana Gaitán V.
Diana Carolina Devia C.

Cierre Final "Hablando y Escuchando Mientras Vamos Jugando"

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio del juego de roles en los niños y las niñas.

OBJETIVO GENERAL:

Fomentar en los niños y niñas el habla y la escucha por medio de unas acciones pedagógicas claves

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
Propiciar un espacio agradable para los niños y niñas de tal forma que se personifiquen por medio de su propio disfraz y algunos materiales a su disposición.	**INICIO** **Tema:** Personifiquémonos a domo libre. **Tiempo:** 20 minutos	Adecuar el salón de tal forma que nos permita realizar la sesión, además cada niño y niña se disfrazara a modo libre.	Para nuestro cierre final pretenderemos realizar tres momentos específicos el cual abordarán y recogerán las acciones pedagógicas que hemos planteado a lo largo de las sesiones. Antes de iniciar el salón se encontrará adecuado para poder realizar nuestras acciones pedagógicas. En este primer momento lo utilizaremos para que los niños y niñas se personifiquen de ratoncitos, nosotras les llevaremos unas orejitas y les pintaremos las caras.	-Escucha atenta ante las indicaciones que las docentes en formación darán. -Participación activa para la personificación de cada uno(a).
Fomentar el habla y la escucha por cada una de las distintas estaciones por medio de las acciones pedagógicas allí planteadas. .	CENTRO **Tema:** Las estaciones del habla y la escucha **Tiempo:** 1 hora	Se pasará con los niños y niñas a tres estaciones (cuento en voz alta, dibujar y pintar, bailar y cantar) junto con nuestro acompañamiento y con unas indicaciones claves.	El segundo momento se basaran en tres estaciones que previamente ya deben estar adecuadas en el aula de clase, la primera se tratara de la lectura en voz alta, un cuento llamativo para los niños y niñas, en la segunda estación los niños y niñas encontraran una cartulina negra junto con unos crayones allí deberán dibujar lo más llamativo para ellos del cuento, si vemos alguna dificultad nosotras los guiaremos con indicaciones claras de que dibujaran, en la tercera y última estación tendremos un espacio de canto y baile cada uno (a) tendrá su momento de cantar mientras los demás vamos a ir bailando.	-Escucha atenta en cada estación. Participación activa en cada estación. -Disposición en las distintas acciones pedagógicas.
Proponer un espacio de dialogo para los niños y niñas por medio de un compartir colectivo.	**CIERRE** **Tema:** ¡Compartamos! **Tiempo:** 10 minutos	Se realizará un compartir para los niños y niñas.	Para finalizar se realizará un pequeño compartir, junto con nuestras palabras de agradecimiento por el tiempo y disposición que tuvieron tanto los niños como la docente titular con nosotras.	-Escucha activa hacia las palabras de las docentes en formación.

Observaciones y recursos: Orejitas de ratón, pintas caritas, cuento "Los pinta ratones", cartulinas blancas, crayones, canciones.

Bitácora 11:

Hablando y escuchando mientras vamos jugando
Bitácora # 11

Pregunta del proyecto de investigación	¿Cómo fortalecer las interacciones comunicativas desde el habla y la escucha por medio de los juegos de roles en los niños y las niñas del curso 101 y jardín II en la I.E.D Carlos Arturo Torres?
Fecha	26 de mayo de 2023
Lugar	I.E.D Carlos Arturo Torres
Nombre acción pedagógica	Cierre Final "Hablando y Escuchando Mientras Vamos Jugando"
Objetivo de la sesión	Fomentar en los niños y niñas el habla y la escucha por medio de unas acciones pedagógicas claves
Descripción general de la sesión / Relato denso	Una vez ya organizamos el salón, los decoramos y este se encuentre adecuado iniciamos con la primera estación llamada "literatura en voz alta" les mostramos el cuento, dándoles el nombre y el autor, haciéndoles preguntas como que veían en la portada, que colores, y de nuevo el nombre. Cuando empezamos la lectura todos estaban muy atentos puesto que mientras leíamos los niños y niñas responden las preguntas o en sus expresiones faciales y corporales era muy notorias cómo iban siguiendo el cuento, había uno que otro niño y niña que se distraía, en esos momentos los nombraremos por sus nombres y les hacíamos preguntas sobre el cuento así ellos volvían de nuevo al cuento. Cuando terminamos la lectura les hicimos de nuevo preguntas referentes al cuento el cual respondieron de forma acertada y así notar la escucha atenta que tuvieron los niños y niñas. Pasamos a la segunda estación, donde encontraban materiales para pintar a los ratones y dibujar lo que ellos quisieran, mientras ellos pintaban nosotras íbamos pasando por los puestos personificando los de ratoncitos, colocándoles orejitas y pintándose las caras, mientras esto suceda íbamos generando conversaciones con ellos donde nos mostraban lo que habían dibujado, los colores y otros dibujos como corazones y caritas. No alcanzamos a la siguiente estación el cual trataba sobre cantar y bailar, así que pasamos a nuestro compartir, allí no hubo una conversación como tal puesto que nos ocupamos en darles a los niños y niñas en lo que los habíamos llevado.
Análisis de acciones puntuales que se relacionan con el asunto de la pregunta de investigación	En esta última sesión se potenció la escucha, puesto que el cuento nos dio bastante tiempo para poder denotar esta habilidad comunicativa, en cuanto al habla también se dio por medio de las conversaciones que se generaban.
Resultados del juego	Aunque no hubo un juego en especial ellos mismos se apropiaron de su personificación y tomaron el juego de rol de ser ratones, saltaban, hacían el sonido de ratones y asustaban a sus demás compañeros escondiéndose en los puestos.

Registros tomados en la sesión (fotos, audios, videos)	  
Posibles preguntas	¿Realmente se cumplió con el propósito de la sesión? teniendo en cuenta que no se completaron todas las estaciones.

Matrices

1. **Matriz de Técnica: Observación**

CATEGORÍAS	Bitácoras	Registros Fotográficos	Videos / Audios	Análisis	Categorías Emergentes
Interacciones Comunicativas	• Sesión: 23 de septiembre de 2022. Apartado de la Bitácora N.1 "...al momento de discusión donde se realizan preguntas sobre experiencias que se tuviesen con los médicos; varios manifestaban que iban por dolores de cabezas, de estómago, cuando alguno expresaba que era por tal motivo y otro niño tenía una experiencia similar también replicaba que tenían una relación en los casos por los que iban…"	Fotografía propia 23/09/2022  Fotografía propia 12/05/23 	En esta categoría por el momento no contamos con un video o audio el cual evidencie las interacciones comunicativas. • En el video se logra reflejar cómo a partir de la elaboración de losa muletos los niños y niñas comienzan a reunirse para hablar de los mismo, El audio da cuenta de la manera en la que los niños y niñas responden una serie de preguntas, de tal forma que todos cuentan con un tema en común	Lo que se ha podido evidenciar en esta categoría de las interacciones comunicativas es que en repetidas veces los niños y niñas dan una idea similar de lo que alguno ya había mencionado con anticipación, se da una interacción comunicativa pero no surgen conversaciones continuas si no hay un mediador. Sin embargo, en otras sesiones se logra reflejar cómo la interacción puede ocurrir de manera	El interés sobre un tema o situación en común para que se dé una interacción comunicativa.

	• Sesión del 12 de mayo del 2023. Apartado de la bitácora N. 10 “La lectura del cuento se presenta de manera generalizada, es decir que las acciones y la trama no ocurre de manera que entre pares se tengan que involucrar, sin embargo, el hacer parte de un mismo cuento		y quieren participar. https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9Uoezh9epyESk3a2NaptrWSUnmQ	adulto niño y también entre pares, de tal forma que la mediación debe ser un tema en común, además el juego puede ser el generador de este encuentro, pero como las interacciones son espontáneas pueden ocurrir después del juego o también a medida que se les deja algo de manera individual. Dicho lo anterior traemos a colación lo que afirma la autora Rizo (2005) “...sólo hay interacción social si hay una reciprocidad observable por parte de otros.” p.46. Puesto que ya los niños y niñas acceden	

	y realizar las mismas acciones de manera espontánea hace posible que entre ellos ocurran conversación, que se lleguen a acuerdos y que entre los mismo se presenten como mediadores para seguir las acciones que la historia relata” • Sesión 14 de abril de 2023			a dicha reciprocidad y así generar una interacción comunicativa.	

	Bitácora N°9 “...ya muchos habían perdido la concentración puesto que ya se pusieron a conversar entre ellos sobre los ingredientes que sus familias les reparaban en sus casas, también se contaban que alimentos les gustaba y cuáles no…”				
Habla y Escucha	• Sesión: 30 de septiembre de 2022 Apartado de la Bitácora N 2. “... una conversación amena entre todos, en este momento se complejizo un poco la sesión puesto que los niños son muy participativos, pero por el afán de ellos querer ser escuchados no escuchan a sus compañeros, o también es muy frecuente que por querer ser escuchado ante los demás, no	Fotografía propia 30/09/2022 	En el siguiente video se logra una conversación entre una niña y un niño referente al juego de rol de los doctores, se puede evidenciar cómo en esta categoría se da el habla y la escucha. Niña: Doctor me duele la cabeza. Niño: Vamos a ver si tiene fiebre *Le pone el termómetro* Niño: 98… Ahora tómese una pastilla. *Le da una pastilla* Niño: Bien, ahora tómese un vaso de agua. Ya se pondrá mejor. Niña: Gracias. • En el video captado se logra ver como el niño indaga sobre lo	Para los niños y niñas es importante ser escuchados al momento de realizar una socialización con todo el grupo, pero cuando surge una conversación correlativa se puede evidenciar que a partir de un tema en específico ellos se pueden desenvolver muy bien, permitiendo el habla y la escucha propia y entre pares.	El papel del docente para generar habla y escucha entre pares.

	respeten el turno de la palabra, esto genera molestia en el estudiante que tenía su turno de palabra y se genera conflictos entre ellos mismos…” • Sesión del 12 de mayo del 2023. Bitácora N.10 “El desarrollo de la historia es el que hace posible que se realicen una serie de acciones como dormir, cocinar, jugar, correr por la presencia del hechice		que la niña realiza, de tal manera que esta le responde y en respuesta su atención y disposición para escuchar está presente. https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9Uoezh9epyESk3a2NaptrWSUnmQ	Con respecto al habla y la escucha es evidente que ambas partes deben estar dispuestas, y que además debe presentarse un tema en común, un interés que haga posible establecer una conversación donde sea posible comprender al otro y reconocer su punto de vista, en relación al juego resulta importante dejar tiempos libres o autónomos para que estas acciones se den de forma autónoma en el espacio libre, es decir, que se trata de provocar por medio de un tema y unas acciones, pero la respuesta será por parte de	

	ro, también permite la elaboración de unos dibujos que se convierten en amuletos, este cuento también permite plantear la situación en la que se encuentran los dientes en la aldea. Este tipo de acciones que se señalan en la parte anterior sucedieron de manera acertada con la lectura, los niños y niñas se introdujeron en	Fotografía propia 07/04/2023 		ellos. Dicho lo anterior traemos a colación con lo que Peralta (2000) afirma, “El lenguaje es funcional, en el sentido que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo. Nos comunicamos esperando influir en los demás, para que respondan según deseamos.” p.55. Así pues, podemos evidenciar cómo los niños y niñas a partir de un tema que genere interés en ellos hace necesario unas necesidades comunicativas y así influir en los demás.	

	la temática y realizaban las acciones de manera secuencial a lo leído.” • Sesión de 7 de abril de 2023 Bitácora N.8 “se realiza un encuentro en círculo, donde se conversa de algunas características vistas y también de cómo lo percibían, en relación al olor, tamaño, estado de los materiales. En	Fotografía propia 14/04/2023 	• En el presente audio se logra escuchar los ingredientes que ellos mismos realizaron con sus materiales. https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9Uoezh9epyESk3a2NaptrWSUnmQ		

	esta conversación todos se mostraban interesados en expresar lo que había recogido, por ende, se presentó un poco de desorden en la interacción, pero de manera general todos participaron y estuvieron atentos a las indicaciones, las preguntas, las ideas de los demás.” • Sesión de 14 de abril de 2023				

	Bitácora N.9 "... mientras pasábamos por los puestos nos contaban que iban a realizar, muchos hacían "pastas, papitas, huevo, donas… y hasta gusanitos deliciosos" ingredientes dichos por ellos mismos."				
Niños y Niñas	• Sesión: 21/07/2022 Apartado de la bitácora N.4 "los niños se mostraban entusiasmados por imágenes que reconocían, también por participar y así lograr opinar sobre lo que les generaban las obras. Las opiniones resultaron distintas, pues para algunos resultaban graciosas, para otros extrañas y otros hacían referencia a sus emociones	Fotografía propia 30/09/2022 	https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9UoezH9epyESk3a2NaptrWSUnmQ En el siguiente video se encuentra un fragmento de la participación por parte de los niños, donde expresan de manera interesada su conocimiento e interés por aprender y opinar sobre el tema en discusión. • En el audio se logra escuchar la participación e interés que ocurre por parte de los niños y niñas https://drive.google.com/drive/folders/1udfHb9U	Desde la categoría de niños y niñas es posible dar cuenta en lo observado que los niños resultan ser muy participativos, pues siempre que se realizan preguntas, como se logra ver en el video, foto y bitácora se presentan dispuestos a expresar sus ideas, además, cuando se les propone dinámicas en las que tiene que usar la imaginación	

	cuando lo veían Luego se da paso a la creación de sus propias obras, para esto utilizaron imágenes de referencia, otros decidieron plasmar sus animales favoritos, paisajes, otros no sabían que realizar y en medio del diálogo con nosotras se logra concluir que realizarán, así pues, dibujan personajes favoritos y demás” • Sesión del 12 de mayo del 2023. Apartado de la bitácora N.10 “Este tipo de acciones que se señalan en la parte anterior sucedieron de manera	• Fotografía propia 12/05/2023 		oezh9epyESk3a2NaptrWSUnmQ	para dibujar, realizar creaciones manuales lo realizan de forma espontánea, en este sentido demuestran ser muy creativos, y hábiles para la realización de tareas que requieren retomar algunas característica s expuestas con unas indicaciones, así como logran retomar y construir elementos desde experiencias anteriores. Dicho lo anterior traemos a colación lo que afirma Jaramillo (2007) “... para permitirle a los niños y niñas orientarse en el mundo que les rodea mediante el dominio de	

	acertada con la lectura, los niños y niñas se introdujeron en la temática y realizaban las acciones de manera secuencial a lo leído.” • Sesión 31 de marzo de 2023 Bitácora N° 7 “Después de esta breve conversación se pone una música con la que los niños y niñas deben seguir una serie de indicaciones, como actitudes o movimientos que la canción describe, de tal forma se va desarrollando la dinámica a medida que avanzan las indicaciones con la canción”			las cualidades fundamentales de los objetos y del lenguaje como facilitador del conocimiento del mundo y su interacción, pero el desarrollo esencial no se manifiesta solamente en el plano cognitivo sino que está necesariamente unido al desarrollo de la afectividad, de los intereses, de la relaciones de los niños entre sí y de éstos con los adultos que le rodean y le educan.” p114. Ya que con algunas características reflejadas en los niños y niñas es posible denotar como cuentan con un interés sobre los ejercicios	

				propuestos, de tal manera que realizan de forma creativa los dibujos y también conversan alrededor de estos, puesto que les causa interés, tanto en lo personal como colectivamente al mostrarse atentos a lo que los demás también realizan.	
Juego de Roles	• Sesión: 23 de septiembre del 2022 Bitácora N. 1 "Los niños demuestran que cuentan con conocimientos sobre la temática propuesta, en este sentido este tipo de conocimiento permite que se genere una interacción, puesto a que cuentan con elementos en	Fotografía propia 21/07/2022 	En relación a la categoría, las distintas grabaciones de las otras categorías ubicadas en la parte superior dan cuenta de la dinámica del juego de rol, pues este siempre ha sido el eje con el que se guía la dinámica para fomentar la comunicación	A partir de los juegos de roles se encuentran algunos elementos por resaltar, primero hay que tener en cuenta como los juegos de roles resultan de gran interés y por ende los niños se muestran alegres en la realización de los mismos, algo que resulta acertado, pues lo ideal es que este	Los juegos de roles como elemento principal para las interacciones comunicativas en los niños y niñas.

	común, también se denota que a partir de las experiencias individuales los niños y niñas responden a la dinámica y si alguno cuenta con algunas ideas más logra aportarlas al grupo. En relación a las interacciones comunicativas, abordar temas comunes y tratar de personificar los resulta acertado, pues se logra ver el compromiso en la correspondencia de la dinámica” • Sesión del 12 de mayo del 2023. Apartado de la bitácora N. 10 “este prevé las acciones, pone			espacio se convierta en algo ameno y por ende la dinámica dialógica ocurra de tal forma también. Con respecto a la participación de los niños y niñas en los juegos de roles, se reconoce que, si el tema les causa algún tipo de intriga, interés, curiosidad y demás estos darán su completa atención y disposición al mismo, en este sentido la temática del juego de rol es un asunto fundamental en el momento de implementar una propuesta de este tipo. Por ende, como lo afirma Martin (1992) los	

	a puesta la trama del juego y por ende se convierte en la guía sobre las acciones y la manera en la que los niños y niñas van a participar. Esta lectura permite que la atención y escucha por parte de los niños esté más presente, puesto que es a partir de su contenido que se logra continuar en la dinámica, además se convierte en una serie de indicación para que todos de manera uniforme comprendan la temática y actúan en relación a la misma” • Sesión de 14 de abril de 2023 Bitácora N° 9 “Una vez todos terminaron con sus sopas, entre	Fotografía propia 14/04/23 		juegos de roles “...los alumnos exploran los sentimientos, actitudes, valores y percepciones que influyen en su conducta a la vez que se sienten forzados a descubrir y aceptar el rol de los demás.” p.63. Así pues, la manera en la que los niños y niñas responden a las dinámicas esperadas es posible dar cuenta de cómo no se puede prever que este sea o no apropiado, pero de manera que se observa alguna dificultad o interés este puede contar con unos cambios.	

	ellos mismo jugaban a los cocineros, hubo una que otra pelea puesto que todos eran cocineros y no había quien recibiera solo la comida, por ende, nosotras éramos sus clientes".				

2. Matriz de la Técnica: Juego

CATEGORÍAS	Juego de Roles	Análisis	Categorías Emergentes
Interacciones Comunicativas	• **Juego** "Soy un gran doctor" Sesión: 23 de septiembre 2023 **Explicación del juego:** Se llevarán a la sesión de clase seis casos distintos, entre los niños y niñas se pondrán de acuerdo quienes serán los doctores y quienes los pacientes, cada uno se personificará en su papel y acudirá al doctor, allí ellos realizarán una interacción comunicativa por medio del juego. **Apartado de la bitácora N.1** "Los niños demuestran que cuentan con conocimientos sobre la temática propuesta, en este sentido este tipo de conocimiento permite que se genere una interacción, puesto a que cuentan con elementos en común, también se denota que a partir de las experiencias individuales los niños y niñas responden a la dinámica y si alguno cuenta con algunas ideas más logra aportarlas al grupo. En relación a las interacciones comunicativas, abordar temas comunes y tratar de personificar los resulta acertado, pues se logra ver el compromiso en la correspondencia de la dinámica" • **Juego** "Los duendes del jardín 2" **Explicación del juego** El juego consiste en que las docentes leen un cuento donde relatan	El juego propuesto permite dar cuenta de cómo se abordan elementos relacionados con los intereses de los niños y niñas desde una temática que será el medio para abordar las interacciones comunicativas. También, se visibiliza cómo resulta fundamental la temática y la propuesta dinámica del juego, puesto que, por ejemplo en el juego de doctores se da la apertura total para que los niños y niñas participen desde sus propios conocimientos, algo que resulta acertado; pero hay que tener en cuenta que, como la interacciones comunicativas no se dan de manera tan espontánea entre este curso resulta necesario presentar un poco más de indicaciones. En este sentido la intención en la interacción resulta muy esencial para que se logre un intercambio significativo. asunto que señala Peralta (s,f) donde "*en estas interacciones además se presentan una serie de combinaciones en relación a actos, propósitos e intenciones, puesto a que , cómo se señala en la teoría pragmática lo más esencial es la manera en la que se usa el lenguaje para unos objetivos de comunicación e intercambio*" Por otra parte, como se relata en el apartado de la bitácora, no es necesario abordar de forma individual a los niños y niñas, más bien si se quiere que estos interactúen entre sí es importante dar toda indicación de manera generalizada. Asunto que evidencia Rizo García (2005) donde expresa que "*la interacción comunicativa es un proceso de*	Las intenciones y propósitos de la interacción ocurren a partir del dominio de los conocimientos que se tienen sobre el tema .

	una aventura y la vida cotidiana de los duendes en una aldea, a medida que se realiza la lectura los niños deben realizar las acciones, en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero. **Apartado de la bitácora N.10** "realizar las mismas acciones de manera espontánea hace posible que entre ellos ocurran conversación, que se lleguen a acuerdos y que entre los mismo se presenten como mediadores para seguir las acciones que la historia relata, es decir, que asuntos en común, de forma general permiten un acercamiento que da paso a la interacción entre pares." • **Juego** "cierre final " sesión 26 de mayo **Explicación del juego** Se aborda la temática de los ratones para la realización de distintas actividades, donde se aborda la lectura en voz alta, luego se realizan unos dibujos que se relacionan con darle color a estos personajes, situación que hacía parte de la historia, y para finalizar se juega en compañía de la música de manera libre y con la personificación de los ratones. **Apartado de la bitácora N.11**	*organización discursiva entre sujetos mediante el uso del lenguaje, estableciendo una relación de afectación recíproca; permitiendo a estos la socialización"* En este sentido, desde esta información común y generalizada las personas van interactuando y considerando que, si es necesario dar una indicación a otro, o si necesitan hablar, decir algún comentario, etc. Es decir que estas interacciones se provocan por un tema general que está en el centro y la cercanía hace que se dé el intercambio entre ellos. Asimismo, las interacciones comunicativas cuentan con un asunto común o relacionan entre los participantes, ya que como señala Rizo *esto es un proceso que provee un espacio a los seres vivos para construir sentidos y significados y se lleva a cabo actuando bajo normas y condiciones del contexto conversacional. (Rizo garcía,2005)* Algo que se presenta y evidencia Por medio del juego individual, donde los niños y niñas observan a sus pares y de esta manera participan por el interés de jugar, de tal forma que se acercan de forma natural y se involucran en el juego, no siempre realizan las interacciones de forma verbal como primer acercamiento, pero el juego se convierte en una excusa que les genera el interés de integrarse. Finalmente se halla que abordar la relación del juego de roles con situaciones que los niños y niñas viven de manera habitual en sus casas se convierte en un factor socializador dentro del aula de clase, pues son asuntos que logran observar e imitar y comparten con sus pares las diferencias o similitudes encontradas.	

	“Aunque no hubo un juego en especial ellos mismos se apropiaron de su personificación y tomaron el juego de rol de ser ratones, saltaban, hacían el sonido de ratones y asustaban a sus demás compañeros escondiéndose en los puestos.**”** **Juego “**Cocineros del jardín 2**”** **Explicación del juego** El juego consiste en ubicarse en un escenario donde desde lo imaginativo y los materiales propuestos se juegue al chef y así mismo se haga un seguimiento instructivo de la preparación de unos alimentos, donde los niños y niñas serán los que seguirán las instrucciones del chef líder. **Fotografía extraída de la bitácora N.9** **Juego** “Siendo pintores” **Explicación del juego** Se presenta una muestra de imágenes donde aparecen retratos de pinturas muy conocidas, donde los niños y niñas participan contemplando las y opinando de las mismas. Luego se realizan una serie de obras tomando de ejemplo lo observado y finalmente se exponen a manera de museo las pinturas hechas por los niños y niñas.		

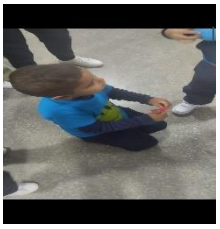
	Apartado de la bitácora N.4 “Cuando se presentaron las distintas elaboraciones de manera grupal varios identificaron como sus compañeros decidieron tomar de referencia las imágenes vistas, así que gritaban y se mostraron participativos por responder y opinar sobre las imágenes.”		

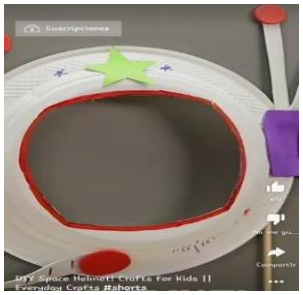
Habla y Escucha	**Juego "**Cocineros del jardín 2**"** **Explicación del juego** El juego consiste en ubicarse en un escenario donde desde lo imaginativo y los materiales propuestos se juegue al chef y así mismo se haga un seguimiento instructivo de la preparación de unos alimentos, donde los niños y niñas serán los que seguirán las instrucciones del chef líder. **Juego** "¿Qué profesiones conoces" **Explicación del juego:** La dinámica consiste en realizar en un primer momento dibujos donde se dé cuenta de una profesión, se puede abordar elementos teniendo en cuenta una serie de videos , luego en los dibujos se muestran diversas características. También se pretende realizar una serie de mímicas dando cuenta de tal profesión, esto con el fin de que los demás compañeros puedan identificarla e involucrarse en la dinámica. **Apartado de la bitácora N.2** -si se daba una respuesta errónea otro niño corregía y daba sus argumentos para decir que esa profesión no era, luego de ser adivinada la profesión el niño o la niña mostraba su dibujo y si quería lo explicaba un poco.	Desde el encuentro entre ellos se denotan varios elementos que consideran propios como gustos, intereses, cosas que los identifican e interesan, por tal motivo asuntos personales se convierten en referentes para participar de manera activa desde el habla también. En este sentido abordar temas que consideren sus conocimientos resulta apropiado″ De esta manera los niños y niñas van comprendiendo de manera espontánea la posibilidad de participar desde el dominio u opinión de un tema en específico, es decir de mostrar un punto de vista. *Las reglas muestran la dirección que se ha de seguir, pero, a su vez, deberán ir acompañadas de un esquema que determine su uso: [..] Entender una oración significa entender un lenguaje. Entender un lenguaje significa dominar una técnica" (Moya, 2009,p.5)* En relación a la propuesta del juego, se evidencia como la conversación se convierte en un juego de adivinanzas, en este sentido los participantes se comprometen a resolver la incógnita planteada desde el juego de las mímicas, y por ende su atención se centra en la dinámica, pues esto se vuelve un reto para ellos. Así pues el abordaje del habla se presenta de manera autónoma, puesto que todos cuentan con un conocimiento que puede ser la respuesta correcta a lo planteado, de tal forma que esta participación desde el juego, utilizando el habla se da de forma satisfactoria. Con respecto a la escucha, por parte del niño que realiza la mímica se puede evidenciar que, como este es quien lidera la puesta en escena se le requiere estar atento	Los actos del habla y escucha cuentan con una relación entre el conocimiento de algún tema y el dominio de reglas sociales consensuadas.

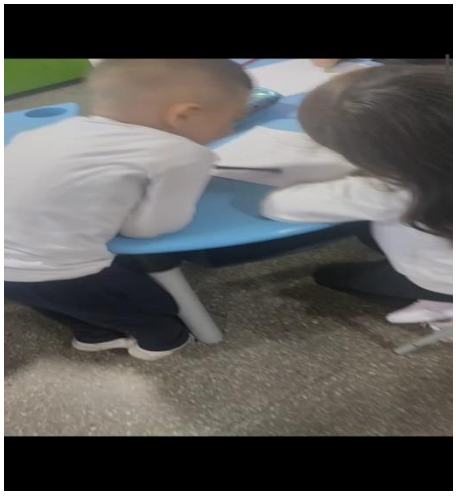
	 Fotografía extraída de la bitácora N.2 30/09/2022 **Juego** "Los duendes del jardín 2" **Explicación del juego** El juego consiste en que las docentes leen un cuento donde relatan una aventura y la vida cotidiana de los duendes en una aldea, a medida que se realiza la lectura los niños deben realizar las acciones, en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero. **Apartado de la bitácora N.10** **"**Esta lectura permite que la atención y escucha por parte de los niños esté más presente, puesto que es a partir de su contenido que se logra continuar en la dinámica, además se convierte en una serie de indicación para que todos de manera uniforme comprendan la temática y actúan en relación a la misma, sin embargo la lectura no se realiza de forma tan exacta, pues la disposición de ellos hace que se omitan o repitan algunas cosas**"** • **Juego** "cierre final "	a lo que los demás dicen, pero por parte de los espectadores no resulta tan necesario, por tal motivo no se da de forma autónoma en gran medida. Situación que da cuenta de cómo la manera expositiva al usar el lenguaje no dispone al otro, pues meramente se requiere su atención, de tal forma que este no debe intervenir y por esta razón la escucha no se da de forma fructífera, pues como indica Peralta"*el lenguaje es funcional, en el sentido de que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo, señalando que nos comunicamos esperado influir en los demás, para que respondan según deseamos" (Peralta, sf.pp 2)* De tal forma que la ausencia se debe a la poca demanda que requiere el niño en la interacción. A partir de la dinámica propuesta como resultado se logra ver com el juego se puede utilizar de distintas maneras, donde se puede transformar para que haya un encuentro entre pares, para que realicen una serie de acciones o para establecer un tipo de relato dentro del salón, por ejemplo abordar la escucha en este caso ocurrió al establecer una trama que ocurre dentro del salon, pero también con la condición que para seguir las acciones resultaba necesario el seguimiento de instrucciones que el cuento relataba. También *se presentan unos asuntos en relación a los acuerdos que permiten la comprensión entre las dos partes que se comunican; de tal manera en la interacción interpersonal el lenguaje es consensual, para ellos se usan reglas que permiten está comunicación. Esto se relaciona con las competencias*	

	sesión 26 de mayo **Explicación del juego** Se aborda la temática de los ratones para la realización de distintas actividades, donde se aborda la lectura en voz alta, luego se realizan unos dibujos que se relacionan con darle color a estos personajes, situación que hacía parte de la historia, y para finalizar se juega en compañía de la música de manera libre y con la personificación de los ratones. **“**dándoles el nombre y el autor, haciéndoles preguntas como que veían en la portada, que colores, y de nuevo el nombre. Cuando empezamos la lectura todos estaban muy atentos puesto que mientras leíamos los niños y niñas respondian las preguntas o en sus expresiones faciales y corporales era muy notorias cómo iban siguiendo el cuento**”**	*comunicativas, dónde se adoptan unas condiciones que permiten un producto en el proceso comunicativo. (Peralta).* Por ende se logra reconocer que aún no se cuenta con una comprensión y ejecución de estas reglas, donde la participación por parte de los niños y niñas se presenta de forma libre y no consensual en este caso señalado. Con respecto a la escucha y el juego propuesto se logra visibilizar cómo se pueden establecer otras formas de atención para que estos de manera interesada y consciente se dispongan a escuchar.	

Niños y Niñas	Descripción de la participación de los niñosy niñas en los **Juego:** "pintores" **Explicación del juego**: Los niños y niñas verán referencias de obras artísticas, opinan de las mismas como todos unos espectadores del arte, después crearán su propia obra para exponerla a los espectadores. Se creará un ambiente de museo. **Fotografía extraída de la bitácora N.4 21/07/2022**  **Juego** "¿Qué profesiones conoces" **Explicación del juego:** La dinámica consiste en realizar en un primer momento dibujos donde se de cuenta de una profesión, se puede abordar elementos teniendo en cuenta una serie de videos , luego en los dibujos se muestran diversas características. También se pretende realizar una serie de mímicas dando cuenta de tal profesión, esto con el fin de que los demás compañeros puedan identificarla e involucrarse en la dinámica. **Fotografía extraída de la bitácora N.2 30/09/2022**	Con respecto a la disposición y las prácticas que se piensan para ser realizadas por parte de los niña y niñas en los juegos se evidencia como por ejemplo, en el juego de los pintores se pretende que los niños y niñas construyan opiniones con respecto a unas obras, de tal forma el niño y niña es considerado como alguien capaz de construir ideas a partir de la posibilidad de referentes dispuestos por su entorno. También desde la tarea puesta en el juego se deduce que los niños y niñas son capaces de recrear ideas y exteriorizarlas desde creaciones como dibujos alusivos a algún referente de sus distintas experiencias. En relación al juego ¿Qué profesiones conoces? es posible dar cuenta del papel participativo con el que cuenta el adulto y el niño, donde el adulto da unas indicaciones iniciales para poder dar claridad a lo que se realiza, pero las indicaciones se dan para atribuir una tareas y un participación activa por parte de los niños y niñas, donde son estos quienes realizan de forma autónoma las creaciones, y así mismo son ellos los que eligen la forma de realizar las mímicas, y en qué momento participar para expresar algún elemento que consideran puede aportar al descubrimiento de la profesión. En este sentido se reconoce el papel fundamental que cumplen los niños en los juegos propuestos, siendo estos los agentes principales, así pues se reconocen una serie de características en ellos, como capaces de crear, ser participativos, contar con conocimientos propios construir otros desde la creación de dibujos y del lenguaje.	

	 **Juego** "Los duendes del jardín 2" **Explicación del juego** El juego consiste en que las docentes leen un cuento donde relatan una aventura y la vida cotidiana de los duendes en una aldea, a medida que se realiza la lectura los niños deben realizar las acciones, en las cuales se encuentran dormir, cocinar, cosechar, hacer amuletos y protegerse del hechicero. **Fotografía de la bitácora N.10** 	En relación al juego propuesto y la participación que se espera de los niños y niñas se puede evidenciar que la manera en que se posiciona al niño y niña en el juego es la forma en la que los mismos van participar, de tal forma que si su participación no es considerada, su autonomía y comprensión pues así mismo la respuesta sería otra. En este caso participar se consideró que para ellos es necesario contar con una indicaciones, la cuales se ven reflejadas en la lectura del cuento, pero que también resulta importante un espacio que permita acciones que ellos consideren pertinentes realizar.	

Juego de Roles	Juegos de roles propuestos • Soy un gran doctor / Fotografía extraída de la bitácora N.1 (23.09.2022)  • ¿Qué profesiones conoces?/ Fotografía extraída de la bitácora N. 2 (30.09.2022)  • Astronautas / Fotografía extraída de la planeación N.3 (07.07.2022) 	Con respecto a los juegos construidos desde unas dinámicas donde se pretende que los participantes adopten una serie de roles, se logra evidenciar que estos temas seleccionados resultan de interés para los niños y niñas a los cuales van dirigidas las dinámicas, lo cual permite que haya un mayor compromiso, atención e interés, puesto que esto se evidencia en la participación autónoma, en las creaciones que realizan con empeño y en las distintas sugerencias que hacen en medio de la dinámica; en este sentido ocurre un aspecto imaginativo, el cual es señalado por Solovieva, Quintanar y Flores (2002) donde *" para realizar el juego es necesario imaginar los personajes que participan en él, sus papeles y comportamientos,los objetos que se van a necesitar y las reglas que se van a cumplir"(* pp2) de tal forma que la apropiación tanto de las situaciones como los personajes requiere el interés y apropiación desde la imaginación. En este sentido, la temática escogida para determinado juego de roles debe ser de gran importancia, así mismo, hay que tener en cuenta los distintos interés que los niños y niñas tienen, pues esto permite reconocer las distintas experiencia con las que cuentan y con las cuales logran participar y construir lo que se propone. Así pues, en la medida en la que se cuente con mayor experiencia o se den en gran medida referentes al tema seleccionado, también esto se verá reflejado en la participación, compromiso e interés que se requiera. Del mismo modo, el juego de roles no solo permite poner a flote las experiencias que los niños y niñas traen en sus procesos de socializacion, sino que tambien los nutre e influye en ellos, pues desde el enfoque historico cultural sustentado por Vigotsky	La participación de los niños y niñas dentro del juego de roles retoma y refuerza conoci mientos con respecto a las normas sociales y la manera de actuar e interactuar en sociedad.

	• pintores / Fotografía extraída de la bitácora N.4 (21.07.2022)  • Los duendes del jardín 2/ Fotografía extraída de la bitácora N.10 (12.05.2023)  • Cierre final/ fotografia extraida de la bitácora N.11 (26.05.2023) 	(1984) *Al principio, la actividad lúdica se presenta a partir de la acumulación de las intenciones del adulto, quien propone el juego al niño (Solovieva & Quintanar, 2012). Aquí, el juego es atractivo por medio de la actividad conjunta que se comparte. El niño interactúa con objetos, considerando propósitos específicos e intencionales y después usa sustitutos de objetos. Luego, él empieza a influir en su propia conducta y en la de los demás a partir de su propio lenguaje verbal externo. La motivación que surge en este proceso es importante para el desarrollo de la personalidad porque le permite al niño aprender a comportarse de acuerdo con la situación. Así surge la orientación hacia las normas sociales".* (p292). Por otra parte, también es importante tener en cuenta la metodología en cuanto a la temática que se va integrar y las acciones y la manera en la que esta va a ocurrir, pues es posible evidenciar que hay múltiples maneras de participar en el juego de roles y asimismo de establecerlo dentro del salón de clase, de tal forma que puede ocurrir con una historia, con una ambientación con una serie de indicaciones de manera clara, así mismo la participación de los niños y niñas ocurrirá de manera que se prevea, ya sea de forma más señalativa o un poco libre y espontánea. Hay que tener en cuenta que para realizar una serie de acciones también se puede predisponer la atención o lo que se resulte necesario por parte de los niños y niñas para dar continuidad al juego. Además, para que ellos puedan adentrarse en la dinámica del juego se pueden abordar algunas herramienta como la personificación, la lectura de un cuento, canciones o videos que hagan posible su familiarización, lo cual permitirá su integración de forma más espontánea.	

	• Cocineros del jardín (14.04,2023) Apartado y fotografía extraído de la bitácora N.9  El material principal era la plastilina ya que con este hacian todos los ingredientes apenas cada uno lo tomaba empezaban a moldear, mientras pasabamos por los puestos nos contaban que iban a realizar, muchos hacían “pastas, papitas, huevo, donas… y hasta gusanitos deliciosos” ingredientes dichos por ellos mismos	Se puede evidenciar cómo se apropian los niños del tema, de tal forma que desde su imaginación proponen distintas formas de interactuar y participar, esto es una ventaja que es posible por el juego libre de roles, pues este juego cuenta con un componente comunicativo, donde las acciones estan guiadas por un tema o situacion base, pero las interacciones y la manera en la que se va desarrollando el juego ocurre en la medida en la que los niños y niñas intervienen, esto se señala en el texto *importancia del juego temático de roles sociales en la edad escolar* por Ximena Gonzales (2021) donde retoma aportes de *GonzálezMoreno, Solovieva y Quintanar (2014)* dando cuenta que en el juego es necesario expresar las distintas comprensiones para la resolución del problema, también se utiliza mayor vocabulario en las situaciones expuestas, en este juego se da paso a la participación por medio del diálogo, donde surgen preguntas, respuestas y se da información para seguir con la situación imaginativa desde los participantes, además ocurre un intercambio comunicativo para involucrar a los demás participantes, y así llegar a acuerdos y comprender al otro .	

3. Matriz de la Técnica: Secuencias Didácticas

CATEGORÍAS	Formato de Secuencia didáctica	Análisis	Categorías Emergentes
Interacciones Comunicativas	**Información secuencia didáctica:** Sesión N. 1 "soy un gran doctor" Fecha 23/09/2022 **Objetivo de la secuencia didáctica:** Proponer interacciones comunicativas desde la utilización de casos médicos que ocurren en la vida cotidiana. **Aparato de la secuencia didáctica que describe la acción clave** Daremos inicio a nuestro juego de rol que claramente trata sobre "ser un gran doctor(a)" y al mismo tiempo otras personas serán pacientes. En el salón van a ver seis estaciones el cual cada una atenderá una parte del cuerpo distinto, serán (1.A los que les duele la cabeza, 2.A los que les duele la pancita, 3. A los que les duelen los hombros. 4. A los que les duelen las rodillas. 5. A los que les duelen las orejas. 6 a los que les duelen las orejas. Cada persona será tanto doctor como paciente por ende se pasará un poco rápido de la estación, dando un tiempo oportuno para que los demás tengan una buena interacción comunicativa desde el habla y la escucha entre ellos mismos, cabe aclarar que nosotras estaremos pasando por cada estación para escucharlos y quizá ser un poco como mediadoras para que el ejercicio en ellos fluya. Para el espacio final se pretende entablar un espacio de diálogo, donde se realizarán preguntas en torno a los hallazgos de los casos en el juego el médico. entre estas, ¿qué casos encontraron en los pacientes?,¿qué soluciones se dieron para la solución?,	Considerando el objetivo propuesto y la dinámica estructurada en la secuencia didáctica resulta preciso dar cuenta de cómo se denota en la escritura de manera constante muchas indicaciones que conllevan un fin, el cual es la interacción, sin embargo, en la práctica muchas de estas indicaciones no son posibles utilizarlas, puesto a que son bastantes y a que la reacción en algunos casos se da de forma distinta. Sin embargo, las indicaciones pueden ser una base para plantear la dinámica, teniendo en cuenta que no son algo que se deba cumplir con una obligatoriedad, sino más bien entendiéndose como una guía principal. Además, se debe tener en cuenta que las interacciones comunicativas no son mecánicas y por ende fluyen de formas distintas, Por ende, como se señala desde *"la teoría pragmática lo más esencial es la manera en la que se usa el lenguaje para unos objetivos de comunicación e intercambio, dónde se tiene en cuenta aspectos relacionados al contexto, pues es a partir de esta identificación que se posibilita una adecuación en concordancia y*	Puede presentarse una predisposición que haga posible que se dé la interacción, pero esta es espontánea y se adecua a las condiciones del lugar, es decir, que es cambiante y poco predecible.

	¿qué instrumentos utilizaron, ¿cómo y para qué? así mismo se pretenden proponer preguntas sobre esta temática, pero en relación a experiencias externas de las personas, entre estas ¿qué otros casos de pacientes conoces?, ¿te has enfermado?,¿sabes cómo se pueden tratar estas enfermedades? • **Información de la secuencia didáctica** Sesión N. 10 "Los duendes del jardín 2" Fecha 12 de mayo del 2023 **objetivo de la secuencia didáctica** **Fortalecer** la escucha, por medio de indicaciones desde un juego de roles fantástico **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave** Se pretende hacer la lectura de una historia, la cual indica una serie de acciones que se realizan por parte de los niños. Además, se crea una serie de dibujos que resultan simbólicas para el juego propuesto **Información de la secuencia didáctica:** Cocineros del jardín 2 (14 de abril del 2023) **Objetivo de la secuencia didáctica:** fomentar el habla en los niños y niñas desde las conversaciones que emergen en el juego de cocinar. **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave:** Objetivo del primer momento/ propiciar un espacio de juego y temas en común para fomentar las interacciones comunicativas.	*correspondencia a este." (Peralta)* Por ende, las indicaciones no ocurrirán de manera señalada en la secuencia didáctica, todo depende de las condiciones del lugar. Con respecto a las indicaciones que se realizan, en este caso ocurren de manera generalizada, de tal forma que no se prevé un encuentro, más bien se pone en puesta un escenario donde de forma espontánea estos generan el encuentro al tener cosas en común. También, los objetivos señalan el medio por el cual se pretende llegar a las interacciones, de tal manera que esto permite enfocar y así mismo trabajar de forma más ardua en este medio que, si ocurre de forma apropiada puede retomarse durante el proceso.	

Habla y Escucha	**Información secuencia didáctica:** sesión N.2 “Qué profesión conoces” Fecha: 30/09/2022 **Objetivo de la secuencia didáctica:** Entablar espacios dialógicos desde la utilización de referentes en relación a la utilización de distintas prácticas de las profesiones en la realidad **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave** “La dinámica consiste en que los niños y niñas puedan adivinar la profesión…. Lo ideal es que puedan discutir y llegar a acuerdos para así poder aproximarse a la profesión, es así como los distintos conocimientos de los participantes se encuentran para conformar la caracterización de la profesión oculta” **Información de la secuencia didáctica** Sesión N. 10 “Los duendes del jardín 2” Fecha 12 de mayo del 2023 **objetivo de la secuencia didáctica** **Fortalecer** la escucha, por medio de indicaciones desde un juego de roles fantástico **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave** Se pretende hacer la lectura de una historia, la cual indica una serie de acciones que se realizan por parte de los niños. Además, se crean una serie de dibujos que resultan simbólicos para el juego propuesto. A partir de las creaciones hechas se da terminación a la historia. Lo ideal es que utilicen de manera simbólica los materiales para	En consideración a la organización propuesta se logra reconocer como resulta importante dar momentos que fundamenten otros, es decir si en un momento se habla sobre un tema, como las profesiones y lo que hacen en otro momento que es el de adivinar desde la mímica, se pueda lograr de manera más satisfactoria puesto a que el momento uno alimenta los referentes en el momento dos. puesto a que, como menciona Peralta (2000)*" En la medida que el lenguaje se va aprendiendo opera un componente cognitivo de manera que, si se tiene cierto conocimiento del mundo, se tiene cierto conocimiento de las propias ideas, cómo también, suposiciones de las ideas de los demás" (p.2)* Y en este sentido se considera que con este conocimiento antepuesto para la participación desde habla y la escucha es posible que se permita el proceso de dominio sobre las distintas prácticas discursivas según la situación del lugar. También se evidencia que las indicaciones no precisan de manera clara el objetivo por lograr, donde se requiere la escucha para poder seguir las instrucciones que se realizan	Interactuar de manera significativa requiere cierto conocimiento del mundo, lo que permite entender sus propias ideas y suponer la de los demás.

	desarrollar el objetivo que propone el juego Objetivo: Potenciar la escucha y la atención por medio de las acciones que se indican en el cuento	con la lectura del cuento, de tal forma estas deben desarrollarse más y así poder dar más claridad, sin embargo, los objetivos si lo señalan, en este sentido la descripción siempre debe responder a cada objetivo del momento.	
Niños y Niñas	**Información secuencia didáctica:** Sesión N. 4 "siendo pintores"21/07/2022 **Objetivo de la secuencia didáctica:** Diseñar escenarios que invitan a la exposición de ideas y consecuentemente el diálogo desde el arte y el juego de roles **Aparato de la secuencia didáctica que describe la acción clave** "Creación de pintures y colaboración en la ubicación… exposición de las pinturas realizadas y conversación alrededor de las mismas" **Información de la secuencia didáctica** Sesión N. 10 "Los duendes del jardín 2" Fecha 12 de mayo del 2023 **objetivo de la secuencia didáctica** **Fortalecer** la escucha, por medio de indicaciones desde un juego de roles fantástico **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave** Realizar acciones que se indican en el cuento presentado, además hay un momento de creación. • **Información de la secuencia didáctica** sesión: cierre final **fecha**: 26/05/2023	Desde la secuencia didáctica se logra ilustrar la forma en la que se piensa la participación de los niños y niñas, en la cual cada momento indica una acción por parte de ellos, lo cual resulta fundamental para saber qué papel cumple tanto la docente como el estudiante. En la descripción de lo que se espera que haga el niño y la niña hace posible el reconocimiento de su capacidad para opinar, crear, exponer ideas. Así pues, traemos a colación a Jaramillo (2007) pues que afirma que "... para las relaciones e interacciones de los niños con sus entornos de socialización y desarrollo; asume a niños y niñas con autonomía, con historia, participantes de redes de relaciones, con capacidad de participación, y con cultura propia. Sin embargo, parte de la sistematización del trabajo está en construir una concepción de infancia desde las mismas prácticas visibilizadas" p.122. También es importante tener en cuenta que hay que establecer un tipo de condiciones y acciones por	La predisposición sobre los niños y niñas en cuanto a lo que se espera es un indicativo de la manera en la que se tiene idea de ellos y de lo que se va aportar desde las intervenciones.

	Objetivo: fomentar en los niños y niñas el habla y escucha por medio de unas acciones pedagógicas claves **Apartado que describe la acción clave**: Descriptivo evaluativo "se espera de los niños una escucha atenta y participación en cada estación y disposición de las distintas acciones pedagógicas,"	realizar, esto con el fin de que se actúe en el juego de manera acorde a la temática y a lo esperado, pero también debe dar paso a la autonomía y la respuesta del juego que los niños y niñas consideren, este permitirá reconocer si es adecuado o si resulta necesario cambiarlo, de tal manera que no haya una rigidez en las indicaciones. En la secuencia didáctica se señala algo que se espera por parte de los niños y niñas como indicativo evaluativo, lo cual permite visibilizar que se puede seguir potenciando y resaltó apropiado con la dinámica propuesta, y en este sentido también reconocer que se puede seguir fortaleciendo tanto por parte de ellos por una dificultad, como por las docentes para cambiar lo propuesto.	
Juego de Roles	**Información secuencia didáctica:** Sesión N. 1 "soy un gran doctor" Fecha 23/09/2022 **Objetivo de la secuencia didáctica:** Proponer interacciones comunicativas desde la utilización de casos médicos que ocurren en la vida cotidiana. **Aparato de la secuencia didáctica que describe la acción clave** "Los niños y niñas interiorizan que se convirtieron en doctores, por ende, a cada uno se le asignará una estación donde serán doctores y pacientes, de tal forma que cumplirán unos roles y unas acciones concretas" **Información de la secuencia didáctica**	Desde las indicaciones dadas por la secuencia didáctica es posible ubicar roles de acuerdo a la temática trabajada, en este sentido la organización y las indicaciones resultan muy precisas, pues es necesario, aunque sea un juego contar con una indicaciones o reglas que serán las que permitirán dar inicio, continuidad y base al ejercicio propuesto de juego. Dicho lo anterior el autor Martin (1992) afirma que "Es interesante asumir roles diferentes al personal de forma que el alumno se vea forzado a buscar elementos distintos a los propios y a	Se toma el juego con naturalidad de tal forma que los niños y niñas se apropian del rol o temática propuesta generando un proceso acorde de interacciones dentro del aula.

	Sesión N. 10 “Los duendes del jardín 2” Fecha 12 de mayo del 2023 **objetivo de la secuencia didáctica** **Fortalecer** la escucha, por medio de indicaciones desde un juego de roles fantástico **Apartado de la secuencia didáctica que describe la acción clave** En ese momento, se presenta una serie de videos donde se muestran dinámicas relacionadas al tema a trabajar. En los vídeos aparecerán ambientes de bosque y actitudes de personajes. A partir de las creaciones hechas se da terminación a la historia. Lo ideal es que utilicen de manera simbólica los materiales para desarrollar el objetivo que propone el juego. **Información de la secuencia didáctica** sesión: cierre final **fecha**: 26/05/2023 **Objetivo:** fomentar en los niños y niñas el habla y escucha por medio de unas acciones pedagógicas claves **Apartado que describe la acción clave**: “este primer momento lo utilizaremos para que los niños y niñas se personifiquen de ratoncitos, nosotras les llevaremos unas orejitas y les pintaremos las caras”	ponerse en el lugar del otro"p.64. Ya que los niños y niñas se apropian del juego de rol propuesto y asumen indicaciones de tal manera que respetan los roles de las docentes y sus compañeros, de esta forma se permite continuidad con las sesiones. También, los tres momentos de la secuencia didáctica son una secuencia que permite dar continuidad y conexión a todo el ejercicio, donde la primera parte pone el escenario, la segunda lo que permite es el desarrollo y eje central y por último es importante el cierre o la conclusión de las acciones hechas con anterioridad. Es importante resaltar la manera en la que una serie de acciones permiten asuntos como el de la personificación en el juego de roles, pues, así como los niños tienen unas acciones señaladas, nosotras como docentes también las realizamos puesto a que somos las que establecemos y guiamos la dinámica.	