


# EI APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS CÓMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3°, 4° Y 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPECUARIA DE LA RINCONADA, SEDE ANCÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX**

CENTRO DE LIDERAZGO DE LA EXCELENCIA DE LA EDUCACIÓN RURAL

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

# El APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS CÓMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3°, 4° Y 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPECUARIA DE LA RINCONADA, SEDE ANCÓN.

**PERTENECE A:**

**ELIANA MARÍA MACHADO MEJÍA**

**KEILA FLOR CORRALES NAVARRO**

**DOCENTE DE INVESTIGACIÓN:**

**MAGISTER: JHON JAIRO HERRERA AMARIS**

**ASESOR:**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX**

**MOMPOX BOLÍVAR**

**2026**

# El APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS CÓMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3°, 4° Y 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPECUARIA DE LA RINCONADA, SEDE ANCÓN.

**ELIANA MARÍA MACHADO MEJÍA**

**KEILA FLOR CORRALES NAVARRO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA**

**V SEMESTRE**

**2026**

## RESUMEN

La presente investigación, titulada el aprendizaje basado en juegos como estrategia para mejorar la comunicación asertiva en los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la institución educativa técnica agropecuaria de la rinconada, sede ancón, tiene como objetivo fortalecer la comunicación asertiva mediante la implementación de estrategias lúdicas basadas en el aprendizaje basado en juegos (ABJ). la problemática identificada se relaciona con dificultades en la convivencia escolar, reflejadas en conflictos verbales, falta de escucha activa y escasa empatía entre los estudiantes. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, paradigma hermenéutico y método de investigación-acción, utilizando técnicas como la observación, entrevistas, encuestas y diario de campo para la recolección de información. A través de la implementación de actividades lúdicas y participativas, se busca promover la expresión respetuosa de ideas y emociones, la resolución pacífica de conflictos y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales dentro del aula. se espera que esta propuesta pedagógica contribuya significativamente al mejoramiento de la convivencia escolar y al desarrollo integral de los estudiantes.

**Palabras claves**: aprendizaje basado en juegos, comunicación asertiva, convivencia escolar, estrategias lúdicas, habilidades socioemocionales.

## ABSTRACT

Research project, entitled game-based learning as a strategy to improve assertive communication among 3rd, 4th, and 5th grade students at the agricultural technical educational institution of la Rinconada, Ancón campus, aims to strengthen assertive communication through the implementation of playful strategies based on game-based learning (gbl). the identified problem is related to school coexistence difficulties, reflected in verbal conflicts, lack of active listening, and limited empathy among students. the study is developed under a qualitative approach, a hermeneutic paradigm, and an action-research method, using techniques such as observation, interviews, surveys, and field journals for data collection. through the implementation of playful and participatory activities, the project seeks to promote respectful expression of ideas and emotions, peaceful conflict resolution, and the strengthening of interpersonal relationships within the classroom. it is expected that this pedagogical proposal will significantly contribute to improving school coexistence and the integral development of students.


**keywords:** game-based learning, assertive communication, school coexistence, playful strategies, socio-emotional skills.

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primeramente a Dios por brindarnos la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para culminar satisfactoriamente este proceso investigativo. asimismo, expresamos nuestro sincero agradecimiento a nuestras familias por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante durante el desarrollo de este proyecto. de igual manera, agradecemos a nuestro tutor por su orientación, acompañamiento y valiosos aportes académicos, fundamentales para el fortalecimiento de esta investigación. extendemos también nuestro agradecimiento a la institución educativa técnica agropecuaria de la rinconada, sede ancón, a los docentes, estudiantes y padres de familia, quienes hicieron posible la ejecución de este trabajo mediante su colaboración y participación activa. Finalmente, agradecemos a todas las personas que contribuyeron de manera directa o indirecta al logro de esta investigación, la cual representa un aporte significativo al fortalecimiento de la comunicación asertiva y la convivencia escolar mediante estrategias pedagógicas innovadoras.

## DEDICATORIAS

A nuestras familias, quienes han sido el motor principal y la mayor inspiración durante este importante proceso académico. Gracias por acompañarnos en cada etapa con amor, paciencia, comprensión y apoyo incondicional, brindándonos siempre la fortaleza necesaria para continuar y no rendirnos ante las dificultades.

A nuestros padres, hijas y seres queridos, por creer en nuestras capacidades y motivarnos constantemente a luchar por nuestros sueños y metas. Sus palabras de aliento, sacrificios y confianza fueron fundamentales para alcanzar este logro que hoy culminamos con satisfacción y orgullo.

Este trabajo representa el esfuerzo, la dedicación y el compromiso que pusimos en cada experiencia vivida, pero también refleja el apoyo de quienes estuvieron a nuestro lado impulsándonos a seguir adelante. Cada consejo, gesto de cariño y muestra de comprensión hicieron posible que este proyecto se desarrollara de la mejor manera.

Dedicamos este logro con profundo amor y gratitud a todas las personas que hicieron parte de este camino y que, de una u otra forma, contribuyeron a nuestro crecimiento personal y profesional.

Con cariño y agradecimiento,

Keila Corrales y Eliana Machado

**ACTA DE SUSTENTACIÓN 2026**

No. 007.

En Mompox, Bolívar, 11 de junio 2026, siendo las 7:00 a.m., con el fin de evaluar la investigación titulada: **EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3, 4 Y 5 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPECUARIA DE LA RINCONADA SEDE ANCÓN** Presentada por las estudiantes: **Eliana María Machado Mejia; Keila Flor Corrales Navarro,** como requisito parcial para optar por el título de Normalista Superior de la IE Escuela Normal Superior de Mompox, se reunieron, en el Aula Múltiple "Miriam Caraballo Vanegas" de la Normal, Kevin del Villar Ribón, en calidad de Asesor de Investigación y como jurados calificadores Ps. Karola Torres, Mg. Gregorio Baños y Lic. Dimas Dau.

Luego del cumplimiento del proceso evaluativo que incluye: evaluación del documento escrito (80%), y la sustentación verbal del trabajo de investigación (20%), los evaluadores, previa discusión en espacio privado y conforme a lo dispuesto por los estatutos de la Escuela Normal de Mompox, dictaminó el trabajo de investigación como:

| | |
|---|---|
| LAUREADO (4.8 – 5.0) | |
| MERITORIO (4.4 – 4.7) | |
| APROBADO CON OBSERVACIONES (3.8 – 4.3) | **X** |
| APROBADO (3.0 – 37) | |
| NO APROBADO (1.0 – 2.9) | |

CON NOTA DE: 4.16

| | | |
|---|---|---|
| Ps. Karola Torres | Mg. Gregorio Baños | Lic. Dimas Dau |

CONTENIDO

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 15
1.1 Introducción ..... 15
1.2 Descripción del problema ..... 16
1.3 Formulación del problema ..... 18
1.4 Objetivos ..... 19
1.4.1 Objetivo general ..... 19
1.4.2 Objetivos específicos ..... 19
1.5 Justificación ..... 20
1.5.1 Línea de investigación ..... 23
1.6 Descripción del contexto ..... 24
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO ..... 26
2.1 Marco referencial-Antecedentes ..... 26
2.1.1 Antecedentes Internacionales ..... 26
2.1.2 Antecedentes nacionales ..... 27
2.1.3 Antecedentes regionales ..... 29
2.1.4 Antecedentes locales ..... 30
2.2 Marco teórico-conceptual ..... 32
2.2.1 Comunicación asertiva ..... 32
2.2.2 Habilidades sociales ..... 33
2.2.3 Inteligencia emocional ..... 34
2.2.4 Competencia comunicativa ..... 35
2.2.5 Comunicación asertiva en estudiantes de educación básica primaria ..... 36
2.2.6 Enfoque teórico integrador de la comunicación asertiva ..... 37
2.3 Marco legal ..... 39
2.3.1 Constitución política de Colombia de 1991: ..... 39
2.3.2 Ley 115 de 1994 ..... 41
2.3.3 Ley 181 de 1995 ..... 42
2.3.4 Ley 1098 del 2006 código de infancia y adolescencia: ..... 44
2.3.5 Ley 1620 del 2013: ..... 44
CAPÍTULO III. SENDERO METODOLÓGICO ..... 46
3.1 Enfoque ..... 46
3.1.2 Enfoque cualitativo: ..... 46

3.2 Paradigma ..... 47
3.2.1 Paradigma hermenéutico: ..... 47
3.2.2. Relación con la investigación ..... 48
3.3 Método ..... 48
3.3.1 Investigación -acción: ..... 48
3.3.2 Elementos del método investigación acción ..... 49
3.4 Nivel de investigación ..... 50
3.4.1 Exploratorio: ..... 50
3.4.2 Descriptivo: ..... 50
3.4.3 Correlacional: ..... 51
3.5 Delimitación ..... 51
3.6 Técnicas de recolección de datos ..... 52
3.6.1 Observación: ..... 52
3.6.2 Diario de campo ..... 53
3.6.3 Entrevista ..... 53
3.6.4 Encuestas dirigidas a los padres: ..... 54
3.7 Criterios de rigor científico ..... 54
3.7.1 Credibilidad: ..... 54
3.7.2 Dependabilidad: ..... 55
3.7.3 Transferibilidad: ..... 56
3.7.4 Confortabilidad: ..... 56
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS ..... 59
4.1 Datos obtenidos ..... 59
4.1.1 Encuesta dirigida a docente. ..... 59
4.1.2 Encuestas dirigidas a padres de familia. ..... 60
4.1.3 Encuestas dirigidas a estudiantes ..... 64
4.2 Análisis e interpretación de datos ..... 67
4.2.1 ¿Qué patrones o tendencias se observan en los datos recolectados? ..... 67
4.2.2 ¿Qué relaciones o asociaciones significativas existen entre las variables estudiadas? ..... 68
4.2.3 ¿Cómo se interpretan los hallazgos en relación con las preguntas de investigación? ..... 69
4.2.4. ¿Qué implicaciones tienen los resultados para la teoría o práctica en el campo de estudio? ..... 70

4.2.5. ¿cuáles son las limitaciones del estudio y como podrían afectar los resultados? .... 71
4.2.6. ¿Qué recomendaciones se pueden hacer basadas en la interpretación de los datos? ..... 72
4.2.7. ¿Cómo se comparan los resultados con estudios previos o literatura existente?..... 74
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA..... 76
5.1 Presentación de la propuesta ..... 76
5.1.2 Titulo: Habla bien, actúa mejor. ..... 77
5.1.3 Eslogan: Aprende a comunicar y podrás brillar. ..... 77
5.1.4 Logo: ..... 77
5.2 Objetivos de la propuesta ..... 78
5.2.1 Objetivo general ..... 78
5.2.2 Objetivos específicos ..... 78
5.3 Descripción de la propuesta ..... 78
5.4 Metodología de la propuesta ..... 80
5.5 Justificación ..... 83
5.6 Fundamentación teórica ..... 85
5.6.1¿Qué es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)? ..... 85
5.6.2 Características del Aprendizaje Basado en Juegos ..... 87
5.6.3 Motivación ..... 87
5.6.4 Aprendizaje significativo ..... 88
5.6.5 Interacción social ..... 88
5.6.6 Desarrollo emocional ..... 89
5.6.7 Elementos del Aprendizaje Basado en Juegos ..... 89
5.6.8 Objetivos pedagógicos ..... 89
5.6.9 Reglas ..... 89
5.6.10 Participación ..... 90
5.6.11 Retroalimentación ..... 90
5.6.12 Importancia del ABJ en la educación inicial ..... 90
5.6.13 Juegos cooperativos ..... 91
5.6.14Juegos simbólicos ..... 91
5.6.15 Juegos didácticos ..... 91
5.6.16 Rol del docente en el ABJ ..... 92
5.6.17 Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos ..... 92

5.6.18 Estrategias lúdicas dentro del ABJ ..... 93
5.7 Beneficiarios ..... 94
5.8 Plan de acción ..... 1
5.9 Descripción de actividades por Semanas. ..... 1
5.9.1 Semana 1: ..... 1
5.9.2 Semana 2: ..... 1
5.9.3 Semana 3: ..... 1
5.9.4 Semana 4: ..... 1
5.9.5 Semana 5: ..... 1
5.9.6 Semana 6: ..... 2
5.9.7 Semana 7: ..... 2
5.9.8 Semana 8: ..... 2
5.9.9 Semana 9: ..... 2
5.9.10 Semana 10: ..... 2
5.9.11 Semana 11: ..... 2
5.9.12 Semana 12. ..... 3
5.9.13 Semana 13: ..... 3
5.9.14 Semana 14: ..... 3
5.9 15 Semana 15: ..... 3
5.9.16 Semana16: ..... 3
5.9.17 Semana 17: ..... 4
5.9.18 Semana 18: ..... 4
5.9.19 Semana 19: ..... 4
CAPITULO VI RESULTADOS ..... 5
6.1 Resultados ..... 5
6.2 Conclusiones ..... 8
6.3 Recomendaciones ..... 9
Referencias Bibliográficas ..... 11
ANEXOS ..... 16

**Tabla de figuras**

Ilustración 1 respuesta a pregunta 1 padres de familia ..... 61
Ilustración 2 Respuesta a pregunta 2 padres de familia ..... 61
Ilustración 3 Respuesta a pregunta 3 padres de familia ..... 62
Ilustración 4 Respuesta a pregunta 4 padres de familia ..... 63
Ilustración 5 Respuesta a pregunta 5 padres de familia ..... 63
Ilustración 6 Respuesta a pregunta 1 estudiantes ..... 64
Ilustración 7 Respuesta a pregunta 2 estudiantes ..... 65
Ilustración 8 Respuesta a pregunta 3 estudiantes ..... 65
Ilustración 9 Respuesta a pregunta 4 estudiantes ..... 66
Ilustración 10 Respuesta a pregunta 5 estudiantes ..... 66

# CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1 Introducción

En el contexto educativo actual las competencias comunicativas juegan un papel fundamental en lo que es el desarrollo integral de cada individuo, demostrando que en el momento que hay una falencia en esta área mencionada, se rompe automáticamente el camino que lleva a la comunicación asertiva, que es entendida como la capacidad de expresar pensamientos, emociones e ideas de manera clara, respetuosa y empática, lo que en el contexto de la institución educativa técnica agropecuaria de la rinconada, sede ancón no se está llevando a cabo de manera efectiva.

La Institución Educativa Técnica Agropecuaria de La Rinconada, sede Ancón, no es ajena a esta realidad debido a que, en los grados tercero, cuarto y quinto de básica primaria, se ha evidenciado que muchos niños y niñas tienen dificultades para expresar sus opiniones con respeto, escuchar a sus compañeros y participar activamente en dinámicas de grupo, lo que no solo afecta su desempeño académico, sino también sus relaciones interpersonales, generando un clima escolar poco colaborativo y escasa empatía entre pares.

Ante esta situación, el aprendizaje basado en juegos, más conocido como (ABJ), se presenta como una estrategia pedagógica innovadora y significativa que permite fomentar la participación activa, desarrollar la creatividad, la cooperación y la comunicación positiva entre los estudiantes, esto se debe a que, mediante el juego, los niños no solo se divierten, sino que aprenden a escuchar, respetar turnos, seguir reglas y expresar emociones de manera adecuada, lo cual fortalece la comunicación asertiva y la convivencia escolar.

El presente proyecto busca presentar e implementar el aprendizaje basado en juegos como una herramienta educativa y pedagógica muy atractiva, que contribuye a mejorar las

habilidades comunicativas de los estudiantes, fortaleciendo a su vez la capacidad para expresarse con respeto y empatía en diferentes contextos, pretendiendo generar un impacto positivo tanto en su desarrollo personal como en la dinámica grupal dentro del aula.

### 1.2 Descripción del problema

En los grados tercero, cuarto y quinto de la sede Ancón de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de La Rinconada, se ha llevado a cabo una observación acerca de una problemática recurrente relacionada con la deficiencia en la comunicación asertiva entre los estudiantes, como en las interacciones diarias, que se pueden evidenciar expresiones inadecuadas, interrupciones constantes, falta de escucha activa y conflictos verbales entre compañeros, situaciones que exponen un ambiente poco armonioso y dificultan el trabajo colaborativo dentro del aula.

Durante las observaciones realizadas, se ha identificado que los estudiantes suelen comunicarse desde posiciones impulsivas o pasivas, lo cual impide la resolución pacífica de los conflictos, resaltando también que muchos de ellos carecen de vocabulario emocional y social para expresar adecuadamente lo que sienten o piensan, recurriendo con frecuencia a la agresividad o al silencio como respuesta en muchos de los estudiantes pasivos e incluso exclusión por parte de los estudiantes agresivos, es por esto, que dentro de lo que se puede observar, la problemática va relacionada de una u otra forma con la falta de estrategias pedagógicas activas implementadas por parte de la docente, que juegan un papel fundamental en la expresión emocional y la comunicación efectiva en el aula.

Por otra parte, el contexto rural en el que se desarrolla la institución influye en las dinámicas de socialización de los niños y niñas y esto se debe a que en muchos casos, la interacción social se limita a entornos familiares o comunitarios con modelos comunicativos

autoritarios o poco empáticos, lo que repercute en el desarrollo de habilidades sociales dentro del espacio escolar.

Sumado a ello, las discordias que existen dentro de la comunidad por parte de los padres o cuidadores, en las que se encuentran no permitir al estudiante interactuar con otro por problemas ajenos al contexto escolar, es otro factor importante dentro de las razones por las cuales se está presentando la problemática.

El aprendizaje basado en juegos ofrece un enfoque alternativo que permite transformar la enseñanza en una experiencia lúdica y participativa que influye en cómo ven ellos el contexto educativo para interactuar con los demás individuos que habitan en él, ya que al incorporar dinámicas de juego en el proceso de aprendizaje, los estudiantes se involucran de manera activa, cooperan entre sí, desarrollan empatía y aprenden a comunicarse de manera más efectiva para ganar cualquier juego o incluso para planear algún otro. En este sentido, resulta pertinente implementar una propuesta pedagógica que aproveche el potencial del juego como medio para mejorar la comunicación asertiva en los niños y niñas de estos grados.

esta manera, la problemática central radica en la falta de estrategias metodológicas innovadoras que promuevan la comunicación asertiva a través del juego, lo cual afecta el clima escolar y la convivencia entre los estudiantes, y es por eso, que mediante el presente proyecto se pretende dar respuesta a esta necesidad mediante la implementación del aprendizaje basado en juegos como herramienta pedagógica transformadora.

Con base a todos estos factores antes mencionados, nace la siguiente pregunta problematizadora.

### 1.3 Formulación del problema

¿Cómo podemos mejorar la comunicación asertiva a través de los elementos propios del ABJ en los estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de La Rinconada, sede Ancón?

## 1.4 Objetivos

### *1.4.1 Objetivo general*

Fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes mediante la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), promoviendo la expresión respetuosa de ideas, emociones y opiniones dentro del aula.

### *1.4.2 Objetivos específicos*

Implementar estrategias lúdicas basadas en el ABJ que permitan a los estudiantes practicar la comunicación asertiva en diferentes situaciones de interacción.

Desarrollar habilidades de comunicación asertiva como la expresión adecuada de emociones, la escucha activa y el respeto por la opinión de los demás.

Evaluar el impacto de las estrategias del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el fortalecimiento de la comunicación asertiva a través de una feria pedagógica desarrollada con los estudiantes

### 1.5 Justificación

La comunicación asertiva representa una competencia comunicativa esencial en el desarrollo integral de los niños y niñas en educación básica primaria, teniendo en cuenta que la asertividad es entendida como la habilidad de expresar ideas, emociones y necesidades de manera clara, respetuosa y adecuada al contexto, valorando las opiniones de los demás, y a su vez favoreciendo relaciones interpersonales saludables y la resolución pacífica de conflictos.

La formación en los grados 3.º, 4.º y 5.º es una etapa donde la capacidades sociales y lingüísticas son fundamentales, ya que les permiten ampliar el vocabulario, la comprensión lectora y el manejo de las emociones básicas, además de que el niño logra crear una autonomía en interacciones en el aula mejorando la adquisición de conocimientos en el proceso de aprendizaje.

Ante la situación antes mencionada, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) surge como una estrategia pedagógica con alto potencial, para lograr lo que se propone en estas dimensiones. El ABJ integra mecánicas lúdicas con objetivos educativos, promoviendo la motivación intrínseca, la experimentación segura y la retroalimentación, algo muy fundamental en el aprendizaje.

Desde una perspectiva educativa, incorporar dentro de esta investigación el componente social nos ayuda a promover interacciones y normas comunitarias, junto con componentes pedagógicos y didácticos que permiten diseñar experiencias que no solo enseñen contenidos, sino que a su vez también facilitan transformar comportamientos comunicativos.

El aprendizaje ABJ nos permite obtener resultados positivos en atención, retención y participación, así como en habilidades blandas cuando los juegos están diseñados con objetivos explícitos y evaluables en los niños de básica primaria.

Los aportes pedagógicos como la estrategia de aprendizaje se logran alinear con principios de enseñanza centrada en el estudiante, aprendizaje activo, evaluación formativa y diversidad metodológica donde el ABJ permite adaptar retos a distintos niveles de competencia, lo que es esencial para grupos heterogéneos de 3.º a 5.º grado.

En contextos escolares desde donde se pretende abordar la visión de intervención como es la comunidad educativa del corregimiento de Ancón, se logra convivencia, a las relaciones interpersonales patrones sociales y el clima de aprendizaje, intervenir en la comunicación asertiva tiene impacto directo sobre rendimiento académico y bienestar de los estudiantes.

Este enfoque pedagógico, nos brinda una comunicación como primera línea más contractiva a reducir casos se reduce casos de conflictos recurrentes y dificultades en el trabajo en equipo que obstaculizan proyectos colaborativos y el desarrollo de competencias ciudadanas.

Desde la básica primaria se logran el fortalecimiento de habilidades comunicativas tempranas previene patrones comunicativos contraproducentes en etapas posteriores de la vida escolar.

Desde la comunidad como escenario que buscan metodologías inclusivas y participativas, y donde se demanda innovación didáctica que responda a objetivos sociales y pedagógicos simultáneamente que busquen el propósito del proyecto.

Generar aprendizajes significativos locales sobre la efectividad del ABJ para la mejora de la comunicación asertiva, que permita escalabilidad y ajuste curricular.

Donde los objetivos en términos pedagógicos busquen reconocer que las habilidades socioemocionales son tan determinantes para el aprendizaje como los contenidos académicos.

Los logros esperados desde el aprendizaje ABJ, encontramos, mayor participación verbal en clase, expresada en intervenciones más claras y respetuosas.

Reducir los conflictos comunicativos simples (interrupciones, respuestas agresivas en los niños).

Incrementar la disposición a colaborar en tareas grupales.

A mediano plazo

Mejorar la sostenibilidad en la capacidad de expresar opiniones y necesidades sin agresividad ni pasividad.

Mayor Incremento del rendimiento en actividades que requieren trabajo colaborativo y comunicación clara en casa y el aula de clases.

Uno de los componentes sociales a destacar dentro del proyecto es promover la empatía y reconocimiento de perspectivas ajenas, conducta muy recurrente en la básica primaria.

Mantener una dinámica permanente de evaluación y valoración del desarrollo de las actividades realizadas para determinar su nivel de impacto en los niños.

La puesta en marcha de la investigación debe brindar que todos los estudiantes, con adaptaciones para necesidades educativas especiales y diversidad cultural y lingüística, desarrollen las dinámicas de aprendizaje y el respeto en el aula de clases.

Esta investigación que implementa el aprendizaje basado en juegos, articulando componente social, educativo y pedagógico, constituye una estrategia pertinente, oportuna, justificada y viable para mejorar la comunicación asertiva en estudiantes de 3.º, 4.º y 5.º grado.

La evidencia documental teórica nos permitirá una mayor capacidad del ABJ para fomentar prácticas comunicativas positivas, motivar la participación y transformar el clima escolar de los niños de la básica primaria de la sede educativa Institucional técnica de la rinconada sede ancón.

### 1.5.1 Línea de investigación

La presente investigación se articula con la línea de investigación “Comunicación, Lenguaje e Interacción Pedagógica”, debido a que el proyecto busca fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes mediante la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia pedagógica, por tanto, esta línea se relaciona directamente con el desarrollo de competencias comunicativas, la interacción entre los actores educativos y la construcción de ambientes de aprendizaje participativos y significativos.

De esta manera, el ABJ favorece espacios de diálogo, cooperación, expresión de emociones e intercambio de ideas, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades para comunicarse de manera respetuosa, clara y empática dentro y fuera del aula. Esto se debe a que la interacción pedagógica que se genera a través de actividades lúdicas fortalece la participación activa, la escucha y la resolución pacífica de situaciones comunicativas, aspectos que son fundamentales de la comunicación asertiva y su mejora.

En este sentido, esta línea de investigación respalda la incorporación de estrategias innovadoras y dinámicas que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje, y esto se debe a que se está promoviendo una comunicación más efectiva entre docentes y estudiantes, lo que permite observar, que el presente proyecto, se vincula de manera pertinente con esta línea, ya que integra el lenguaje, la interacción y las prácticas pedagógicas como elementos esenciales para el fortalecimiento de las relaciones comunicativas en el contexto escolar y cotidiano.

### 1.6 Descripción del contexto

La Institución Educativa Técnica Agropecuaria de La Rinconada, sede Ancón, se encuentra ubicada en una zona rural del municipio de Mompox, en el departamento de Bolívar, Colombia. Es una institución que atiende principalmente a niños y niñas provenientes de familias campesinas dedicadas a labores agrícolas y pecuarias, el entorno natural y social es tranquilo, pero con limitaciones en cuanto a recursos educativos, infraestructura y acceso a herramientas tecnológicas.

El contexto familiar de los estudiantes se caracteriza por la sencillez, el trabajo diario y los valores tradicionales de respeto y colaboración, pero a su vez, también se evidencian situaciones de vulnerabilidad social, económica y afectiva que influyen en el desarrollo emocional y comunicativo de los niños, ya que, algunos padres de familia no cuentan con el tiempo suficiente para acompañar los procesos educativos de sus hijos debido a las extensas jornadas laborales, lo cual genera en ocasiones falta de acompañamiento en el manejo de emociones y resolución de conflictos dentro y fuera del aula

En la sede Ancón, los grados tercero, cuarto y quinto comparten espacios comunes incluyendo una misma docente y aulas de clases, consta de 4 salones y un comedor, un salón utilizado como biblioteca y los otros 3 salones se dividen de la siguiente forma: uno para preescolar, otro para 3°,4° y 5° y el siguiente para primero y segundo, lo que permite una dinámica grupal rica en interacción, pero también propensa a desacuerdos y dificultades comunicativas.

Los docentes, conscientes de esta realidad, han manifestado la necesidad de fortalecer la comunicación asertiva como base para mejorar la convivencia y el clima escolar tanto en los estudiantes como en ellos mismos.

A nivel pedagógico, la institución promueve valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad, pero se requiere potenciar las estrategias que favorezcan la expresión verbal, la escucha activa y el reconocimiento de las emociones, por eso implementar el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en este contexto representa una oportunidad para que los estudiantes aprendan de manera lúdica, divertida y diferente a comunicarse de forma más sana, respetuosa y empática, fortaleciendo tanto sus relaciones interpersonales como su proceso de aprendizaje.

# CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

## 2.1 Marco referencial-Antecedentes

### *2.1.1 Antecedentes Internacionales*

Según Camacho Cardona (2025), en la investigación titulada “La importancia del trabajo colaborativo en el aula y su fomento a través del Aprendizaje Basado en Juegos”, desarrollada en la Universidad de La Laguna durante los años 2024-2025, se analizó cómo el Aprendizaje Basado en Juegos favorece el trabajo colaborativo en estudiantes de educación primaria. La investigación permitió evidenciar que, mediante la asignación de roles y el uso de juegos educativos en diferentes asignaturas, los estudiantes fortalecieron habilidades relacionadas con el trabajo en equipo, la escucha activa, la cooperación y el respeto por las ideas de los demás. Además, se observó una mayor participación e interacción dentro del aula. Este antecedente aporta a la presente investigación porque demuestra que las estrategias lúdicas favorecen las relaciones interpersonales y fortalecen habilidades comunicativas necesarias para el desarrollo de la comunicación asertiva en los estudiantes.

Asimismo, Moran Plaza (2022), en la investigación titulada “El juego y la mejora de la conducta agresiva de los estudiantes”, desarrolló un estudio documental bibliográfico con el propósito de analizar cómo el juego puede contribuir a disminuir las conductas agresivas en estudiantes de primaria. La autora plantea que el juego es una estrategia pedagógica importante porque favorece el desarrollo emocional, social y comunicativo de los niños. De igual manera, explica que muchas conductas agresivas se originan por dificultades en la autorregulación emocional y en la convivencia escolar, por lo cual propone actividades lúdicas, cooperativas y expresivas que permitan a los estudiantes aprender a comunicarse, trabajar en grupo y expresar

sus emociones de manera adecuada. Este antecedente aporta a la presente investigación porque evidencia que las actividades dinámicas y creativas fortalecen la interacción social, la convivencia y la expresión emocional dentro del aula.

Por otra parte, González Valdivieso (2025), en la investigación titulada "La comunicación asertiva de los estudiantes de un paralelo de educación general básica subnivel medio y su integración dentro del currículo priorizado en competencias de lengua y literatura", desarrollada en Ecuador como trabajo de titulación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), abordó la importancia de fortalecer la comunicación asertiva en el contexto escolar mediante estrategias pedagógicas participativas. Este estudio se desarrolló bajo un paradigma interpretativo, con enfoque cualitativo y metodología de investigación acción. La investigación tuvo como objetivo proponer planificaciones micro curriculares orientadas al fortalecimiento de la comunicación asertiva en estudiantes de educación básica subnivel medio. Entre los principales hallazgos se identificaron dificultades relacionadas con la ausencia de normas claras y el uso de metodologías poco didácticas dentro del aula. Como respuesta a esta problemática, se diseñaron estrategias pedagógicas enfocadas en mejorar la interacción y la expresión de los estudiantes. Este antecedente aporta a la presente investigación porque resalta la importancia de implementar actividades dinámicas y participativas que favorezcan la comunicación asertiva y mejoren los procesos de interacción en el entorno escolar

### *2.1.2 Antecedentes nacionales*

De acuerdo con Gutiérrez y Altair (2024), en la investigación titulada "Desarrollo de competencias socioafectivas y comunicación asertiva mediante la práctica del Ultimate Frisbee en la clase de educación física en estudiantes de educación básica secundaria", desarrollada en una institución educativa de Bucaramanga, Colombia, se buscó fortalecer la comunicación

asertiva mediante la práctica del Ultimate Frisbee, promoviendo el respeto, el diálogo, el trabajo en equipo y el cumplimiento de reglas. Este estudio se desarrolló desde una investigación cualitativa con enfoque etnográfico y método de investigación acción. Entre los resultados más importantes se evidenciaron mejoras en el tono de voz, la empatía, la resolución de conflictos y la interacción respetuosa entre los estudiantes. Este antecedente aporta a la presente investigación porque demuestra que las actividades lúdicas y cooperativas favorecen el fortalecimiento de la comunicación asertiva y la convivencia escolar.

Por otra parte, Rivera, Baloco et al. (2024), en la investigación titulada "Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del Aprendizaje Basado en Juego para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José Joaquín Vélez del municipio de Apartadó, Antioquia", tuvieron como objetivo fortalecer las competencias socioemocionales mediante el Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la convivencia escolar. El estudio se desarrolló en la Institución Educativa José Joaquín Vélez, ubicada en Apartadó, Antioquia. Entre las principales ideas se identificaron dificultades relacionadas con el diálogo, la resolución de conflictos y las habilidades socioemocionales, proponiendo actividades lúdicas y estrategias basadas en el juego para fortalecer dichas competencias. Además, se buscó evaluar el impacto de la estrategia a partir de la percepción y valoración de los participantes. Este antecedente aporta a la presente investigación porque evidencia cómo el Aprendizaje Basado en Juegos favorece la convivencia, el trabajo cooperativo y el fortalecimiento de habilidades comunicativas y socio emocionales relacionadas con la comunicación asertiva.

En este mismo sentido, Ramírez Rodríguez y García Lizcano (2025), en la investigación titulada "Estrategia pedagógica basada en juegos colaborativos para promover la convivencia y la resolución pacífica de conflictos en adolescentes de la institución etnoeducativa Sidón,

Cumbitara, Nariño", desarrollaron un estudio orientado al fortalecimiento de la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos mediante la implementación de juegos colaborativos en estudiantes adolescentes. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto y metodología de investigación acción participativa, utilizando técnicas como encuestas, observación y diarios de campo. Los resultados evidenciaron mejoras en la empatía, el diálogo, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Este antecedente aporta a la presente investigación porque demuestra que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales y fortalecen la comunicación asertiva dentro del contexto escolar.

### *2.1.3 Antecedentes regionales*

La investigación titulada "Mejoramiento de la convivencia escolar a través de la lúdica como estrategia pedagógica en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Manuela Beltrán de Cartagena de Indias", fue realizada por Cáceres Arellano, Ibarra et al como trabajo de grado para optar al título de licenciados en educación. Este estudio se desarrolló en Cartagena de Indias, Colombia, mediante una metodología cualitativa con enfoque narrativo, La investigación tuvo como propósito mejorar la convivencia escolar a través de actividades lúdicas orientadas al trabajo en equipo, la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva. Entre las estrategias implementadas se destacaron juegos de mesa, dramatizaciones, actividades de autoconocimiento y reflexiones grupales organizadas en las secuencias "Conócete", "Intégrate" y "Comunícate". Los resultados evidenciaron que la lúdica favoreció la participación, el respeto, la escucha y la interacción positiva entre los estudiantes. Este antecedente aporta nuestra investigación porque demuestra que las estrategias basadas en el juego fortalecen la convivencia, el trabajo cooperativo y la comunicación asertiva dentro del aula escolar.

Por otro lado, la investigación titulada “Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) integrado con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el estudio de la regionalización en Colombia”, fue elaborada por Arrieta Castro, Coneo Pérez et al

presentada en junio de 2024 como trabajo de grado para optar al título de Licenciados en Educación con Énfasis en Ciencias Sociales y Ambientales de la Universidad de Cartagena. Este estudio se desarrolló con estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Ambientalista de Cartagena de Indias. La investigación resalta el Aprendizaje Basado en Juegos como una estrategia innovadora que favorece el aprendizaje significativo, la participación activa, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo mediante el uso de las TIC. Entre sus ideas principales se destaca la implementación de juegos educativos adaptados a las regiones de Colombia, integrando aspectos culturales, históricos y geográficos para fortalecer el interés, la motivación y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Asimismo, el estudio demuestra que el ABJ genera ambientes dinámicos e interactivos que facilitan la construcción del conocimiento y la interacción entre compañeros. Este antecedente aporta a la presente investigación porque valida el uso del ABJ como estrategia pedagógica capaz de fortalecer la participación, la cooperación, el diálogo y la interacción social, aspectos fundamentales para el desarrollo de la comunicación asertiva en las instituciones educativas.

### *2.1.4 Antecedentes locales*

La investigación titulada “La lúdica como herramienta facilitadora en el aprendizaje de las normas de juego en los estudiantes del grado transición (A) de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria y Orfebre Tomasa Nájera sede Alonso de Heredia”, fue realizada en 2013 por Macías Bayona, Ruidiaz Barraza et al , en Mompox, Bolívar, como proyecto de investigación de la Institución Educativa Normal Superior. Esta investigación se desarrolló con

estudiantes de transición A y tuvo como objetivo fortalecer la interpretación y el cumplimiento de las normas mediante estrategias lúdicas relacionadas con la recreación y el deporte. Entre sus principales ideas se destaca que muchos estudiantes presentaban dificultades para respetar reglas, trabajar en equipo y mantener el orden durante los juegos, por lo que se implementaron actividades lúdicas y deportivas para mejorar la convivencia y el aprendizaje de normas. La investigación concluyó que la lúdica favorece el trabajo cooperativo, la participación y el respeto entre compañeros. Este antecedente aporta a la presente investigación porque evidencia que el juego y las estrategias lúdicas fortalecen las relaciones interpersonales, la convivencia y las habilidades comunicativas necesarias para desarrollar una comunicación asertiva en el aula.

Por otra parte la investigación titulada La lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas y la comprensión lectora de los niños y niñas del grado 3° de la Institución Educativa Técnica y Agropecuaria La Rinconada, desarrollada en 2011 por Cortes Mejía, Niebles Caraballo et al cómo trabajo de grado para la Institución Educativa Normal Superior Formación Complementaria de Mompox, aborda la dificultad que presentaban estudiantes de tercer grado para expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos debido a un vocabulario limitado y a la poca fluidez verbal. Frente a esta situación, las autoras implementaron un proyecto de intervención pedagógica de siete meses con un grupo de 19 niños entre los 8 y 12 años, fundamentado en el uso de actividades lúdicas como medio para fortalecer tanto la comunicación oral y escrita como los procesos de comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial, argumentativo y crítico. El estudio concibe la lectura como un proceso complejo que integra saberes previos y requiere la participación activa del estudiante en la construcción de significados, y destaca que las estrategias lúdicas favorecen la creación de espacios donde los niños pueden expresar emociones e ideas sin inhibiciones, al tiempo que

promueven la creatividad, el trabajo colaborativo y la solución de problemas cotidianos. Entre sus conclusiones se resalta que los proyectos pedagógicos centrados en los intereses de los estudiantes permiten devolverles el protagonismo en su proceso de aprendizaje y que la incorporación de recursos didácticos dinámicos facilita una interacción más significativa entre docente y estudiante. Estos hallazgos resultan pertinentes para investigaciones que buscan fortalecer la comunicación asertiva a través de metodologías activas, dado que evidencian cómo el componente lúdico contribuye al desarrollo de habilidades expresivas y sociales necesarias para una interacción respetuosa y efectiva.

## 2.2 Marco teórico-conceptual

### *2.2.1 Comunicación asertiva*

La comunicación asertiva es un proceso mediante el cual las personas expresan sus pensamientos, emociones y necesidades de manera clara, directa y respetuosa, sin recurrir a la agresividad ni a la sumisión. Esta forma de comunicación se considera una habilidad fundamental para la convivencia y el establecimiento de relaciones interpersonales saludables en diferentes contextos, especialmente en el ámbito educativo.

Desde la perspectiva de Manuel J. Smith (1975), pionero en el estudio de la asertividad, este tipo de comunicación se basa en la defensa de los derechos personales sin vulnerar los derechos de los demás, promoviendo así relaciones equilibradas y respetuosas.

En esta misma línea, Gordon L. Alberti y Michael L. Emmons (1978) plantean que la comunicación asertiva implica la expresión honesta y directa de sentimientos, pensamientos y necesidades, contribuyendo al fortalecimiento de la autoestima y a la reducción de conflictos interpersonales.

Por su parte, Walter Riso (2005) señala que la asertividad representa un equilibrio emocional entre la pasividad y la agresividad, permitiendo a las personas relacionarse de manera más sana, consciente y respetuosa, sin imponer ni someter sus opiniones.

De igual manera, la comunicación asertiva se relaciona con el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que implica la capacidad de reconocer y regular las emociones al momento de interactuar con los demás, favoreciendo así una comunicación más efectiva y empática.

En conjunto, los autores coinciden en que la comunicación asertiva es una habilidad aprendida, susceptible de ser desarrollada mediante procesos educativos, y que resulta esencial para mejorar la convivencia, fortalecer las relaciones interpersonales y promover ambientes escolares más armónicos.

### *2.2.2 Habilidades sociales*

Las habilidades sociales se entienden como el conjunto de conductas, capacidades y estrategias que permiten a una persona interactuar de manera adecuada y efectiva con los demás, facilitando la convivencia, la resolución de conflictos y la adaptación a diferentes contextos sociales, especialmente en el ámbito escolar.

Desde la perspectiva de Vicente E. Caballo (2007), las habilidades sociales son conductas aprendidas que se manifiestan en situaciones interpersonales y que están influidas por factores cognitivos, emocionales y contextuales. El autor enfatiza que estas habilidades pueden evaluarse y entrenarse de manera sistemática mediante programas educativos estructurados.

En la misma línea, María José Monjas Casares (2009), a través del programa PEHIS (Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social), sostiene que el desarrollo de

habilidades sociales en la infancia es fundamental para favorecer la integración escolar, la convivencia pacífica y la prevención de conflictos. Además, resalta el papel de la escuela como espacio clave para su enseñanza intencionada desde la educación básica.

Por su parte, Arnold P. Goldstein (1980) propone el modelo de Skillstreaming, el cual se basa en el aprendizaje estructurado de habilidades sociales mediante la observación, el modelado, la práctica guiada y la retroalimentación. Este enfoque busca fortalecer conductas prosociales y reducir comportamientos agresivos en los estudiantes.

En conjunto, los autores coinciden en que las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante, ya que facilitan la interacción positiva con los demás y fortalecen procesos como la comunicación asertiva, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos dentro del entorno escolar.

### *2.2.3 Inteligencia emocional*

La inteligencia emocional se refiere a la capacidad del ser humano para reconocer, comprender, regular y utilizar sus emociones de manera adecuada, con el fin de orientar el pensamiento y la conducta hacia relaciones sociales más saludables y una mejor toma de decisiones, especialmente en contextos educativos.

Desde la perspectiva de Daniel Goleman (1995), la inteligencia emocional implica habilidades como el autoconocimiento, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades sociales, las cuales son fundamentales para el éxito personal, académico y social. El

autor destaca que estas competencias pueden ser desarrolladas y fortalecidas a lo largo de la vida, especialmente mediante procesos educativos.

Por su parte, Peter Salovey y John D. Mayer (1997) definen la inteligencia emocional como la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y las de los demás. Su modelo enfatiza el procesamiento cognitivo de las emociones como base para una interacción social más efectiva y adaptativa.

En el contexto educativo, Rafael Bisquerra (2009) amplía este concepto al señalar que la educación emocional es un proceso continuo que busca desarrollar competencias emocionales para el bienestar personal y social. El autor resalta la importancia de la escuela como espacio clave para la formación emocional desde la infancia.

En conjunto, los autores coinciden en que la inteligencia emocional es un factor determinante en el desarrollo integral del estudiante, ya que influye directamente en la forma en que se relaciona, comunica y resuelve conflictos dentro del entorno escolar, fortaleciendo

### *2.2.4 Competencia comunicativa*

La competencia comunicativa hace referencia a la capacidad que tiene una persona para utilizar el lenguaje de manera adecuada, eficaz y pertinente en diferentes contextos sociales, teniendo en cuenta no solo las reglas gramaticales, sino también las normas sociales, culturales y situacionales que regulan la interacción.

Desde la perspectiva de Dell Hymes (1972), la competencia comunicativa no se limita al conocimiento de la lengua, sino que incluye el uso apropiado del lenguaje en contextos reales de

comunicación. El autor plantea que una persona competente comunicativamente sabe qué decir, cómo decirlo, a quién y en qué situación.

En la misma línea, Daniel Cassany, junto con Marta Luna y Gloria Sanz (1994), enfatizan que la competencia comunicativa implica el desarrollo de habilidades lingüísticas y pragmáticas que permiten al estudiante interactuar de manera efectiva en distintos contextos escolares y sociales, fortaleciendo así su capacidad de expresión oral y escrita.

Estos autores coinciden en que la competencia comunicativa es un proceso que se desarrolla progresivamente y que está estrechamente relacionado con el entorno educativo, ya que la escuela cumple un papel fundamental en la formación de estudiantes capaces de expresarse con claridad, coherencia y respeto.

En relación con la presente investigación, esta competencia se articula directamente con la comunicación asertiva, debido a que un estudiante con adecuada competencia comunicativa es capaz de expresar sus ideas, emociones y opiniones de manera respetuosa, favoreciendo la convivencia escolar en los grados de educación básica primaria.

### *2.2.5 Comunicación asertiva en estudiantes de educación básica primaria*

La comunicación asertiva en estudiantes de educación básica primaria constituye una habilidad socioemocional fundamental para el desarrollo de relaciones interpersonales sanas, la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos. En esta etapa, los niños se encuentran en un proceso formativo en el que aprenden a reconocer, expresar y regular sus emociones, así como a interactuar con sus pares y docentes de manera respetuosa.

Desde el enfoque de Rafael Bisquerra (2009), el desarrollo de competencias emocionales en la infancia es esencial para favorecer el bienestar personal y social. El autor señala que la educación emocional en la escuela permite que los estudiantes adquieran herramientas para gestionar sus emociones, lo cual influye directamente en la forma en que se comunican y se relacionan con los demás.

Por su parte, Jacques Delors (1996), a través del informe de la UNESCO sobre la educación, plantea que uno de los pilares fundamentales del aprendizaje es “aprender a vivir juntos”, lo cual implica desarrollar capacidades de comunicación, respeto y cooperación desde la infancia. Este planteamiento refuerza la importancia de promover la comunicación asertiva en el entorno escolar como base de la convivencia.

Asimismo, Fernando Chaux (2012) destaca que la formación en competencias ciudadanas en la escuela es clave para prevenir la agresividad y promover la convivencia pacífica. El autor resalta que los estudiantes deben aprender desde temprana edad habilidades como la empatía, la expresión adecuada de emociones y el respeto por las diferencias.

En conjunto, estos autores coinciden en que la comunicación asertiva en la educación básica primaria no solo mejora las relaciones entre estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo integral del niño, fortaleciendo su capacidad para expresar ideas y emociones de manera adecuada dentro del entorno escolar.

### *2.2.6 Enfoque teórico integrador de la comunicación asertiva*

El enfoque teórico integrador de la comunicación asertiva permite articular los aportes de diferentes autores que, desde la psicología, la educación y la lingüística, coinciden en que la

comunicación asertiva es una habilidad aprendida que se desarrolla progresivamente y que resulta fundamental para la convivencia escolar y el desarrollo integral del estudiante.

En este sentido, los aportes de Daniel Goleman (1995), Rafael Bisquerra (2009) y Peter Salovey y John D. Mayer (1997) permiten comprender que la regulación emocional es un componente esencial de la comunicación asertiva, ya que un adecuado manejo de las emociones facilita la expresión clara, respetuosa y adecuada de pensamientos y sentimientos.

Por otra parte, autores como Vicente E. Caballo (2007), María José Monjas Casares (2009) y Arnold P. Goldstein (1980) coinciden en que las habilidades sociales constituyen la base conductual de la comunicación asertiva, debido a que permiten al estudiante interactuar de manera efectiva, cooperativa y respetuosa en diferentes contextos sociales.

Asimismo, desde el enfoque de la competencia comunicativa planteado por Dell Hymes (1972) y complementado por Daniel Cassany, Marta Luna y Gloria Sanz (1994), se reconoce que la comunicación asertiva requiere no solo el dominio del lenguaje, sino también su uso adecuado según el contexto, lo cual es fundamental en el entorno escolar.

Finalmente, en el contexto de la educación básica primaria, autores como Jacques Delors (1996) y Fernando Chaux (2012) enfatizan que la escuela cumple un papel decisivo en la formación de competencias para la convivencia, el respeto y la expresión adecuada de ideas, lo cual sustenta la necesidad de fortalecer la comunicación asertiva desde los primeros años escolares.

En síntesis, el análisis de estos autores permite concluir que la comunicación asertiva es una habilidad multidimensional que integra aspectos emocionales, sociales y comunicativos, y que su desarrollo en estudiantes de educación básica primaria contribuye significativamente a la

mejora de la convivencia escolar y al fortalecimiento de relaciones interpersonales saludables dentro del aula.

## 2.3 Marco legal

Nuestro país Colombia y el mundo sea legislado en materia de participación ciudadana y educación múltiples normas que están dispuestas a establecer el deber ser de las cuestiones y que estas deban responder a las necesidades de la sociedad.

El presente proyecto de investigación, titulado Aprendizaje basado en juegos como estrategia para mejorar la comunicación asertiva en los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la I.E.T. Agropecuaria La Rinconada, sede Ancón, se fundamenta en un conjunto de disposiciones legales que respaldan la incorporación de metodologías lúdicas dentro del proceso educativo.

Cabe resaltar que estás normas reconocen el valor formativo del juego, la recreación, la educación física y el aprovechamiento adecuado del tiempo libre como medios esenciales para el desarrollo integral del ser humano es, por eso que, en este sentido, se destacan las leyes nacionales que orientan la educación en Colombia, las cuales legitiman el uso de estrategias como el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en el contexto escolar.

### *2.3.1 Constitución política de Colombia de 1991:*

Colombia es un estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria descentralizada con autonomía de entidades territoriales democráticas, participativas y pluralista; el cual está fundamentada principalmente en la dignidad humana, en el trabajo, en la solidaridad y la integración personal.

La Constitución Política de Colombia de 1991, consagra varios de sus artículos el derecho a la educación, la cultura, la recreación y la formación integral del individuo, pilares que

fundamentan la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en el juego dentro del ámbito escolar.

Artículo 16: este articulo garantiza que tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin limitación y orden jurídico, igualmente el Artículo 20, garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opinión. Mediante este artículo se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad.

Artículo 44: declara los derechos fundamentales de los niños como la vida, la salud, la educación, la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión es es por esto, el aprendizaje basado en juegos se enmarca como una metodología que respeta y promueve estos derechos, al brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan de forma activa, se expresen libremente, fortalezcan su autoestima y construyan conocimiento a través de la experiencia y la interacción.

Artículo 52 : reconoce el ejercicio del deporte y de la recreación como actividades que contribuyen a la formación integral de las personas y al mejoramiento de su salud física y emocional sin dejar por fuera de que establece que el deporte y la recreación hacen parte de la educación y constituyen gasto público social.

Este artículo refuerza la validez a nuestro proyecto, ya que se enfoca en el ABJ como estrategia educativa, en la que se tiene en cuenta el uso del juego como herramienta para el aprendizaje, la motivación y el desarrollo integral.

Artículo 67:  señala que la educación es un derecho de toda persona y un servicio público que cumple una función social, orientada a garantizar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y la cultura y es por eso que este artículo se relaciona con el ABJ por que este se convierte en un medio innovador que democratiza el aprendizaje, permitiendo a todos los

estudiantes —independientemente de su ritmo o estilo de aprendizaje— acceder a conocimientos mediante la participación activa y creativa.

Artículo 79: reconoce el derecho de todas las personas a disfrutar de un ambiente sano y promueve la participación de la comunidad en las decisiones que lo afectan. Es por esto que, en el marco del presente proyecto, este artículo adquiere relevancia al considerar que los entornos escolares deben ser espacios saludables, dinámicos y participativos, donde el aprendizaje a través del juego propicie bienestar físico, mental y social.

Por tanto, la Constitución Política de Colombia constituye la base fundamental sobre la cual se sustentan las estrategias pedagógicas innovadoras como el aprendizaje basado en juegos, al garantizar los derechos a la educación, la recreación, la cultura y el desarrollo integral del ser humano.

### *2.3.2 Ley 115 de 1994*

Esta ley, conocida como la Ley General de Educación, define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, lo que nos estaría dejando ver que esta norma tiene gran relevancia para el proyecto, ya que establece los fines y principios de la educación colombiana y subraya la importancia del desarrollo integral del ser humano en sus dimensiones física, cognitiva, afectiva y social.

Artículo 5 : este artículo establece como fines de la educación, la formación en el respeto a la vida, la promoción de los derechos humanos, la paz, la solidaridad y la tolerancia, así como la formación para la preservación de la salud, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, lo que nos da a demostrar que estos objetivos coinciden con la esencia del ABJ, porque busca que los niños aprendan de manera significativa a través de la interacción, la cooperación y la diversión.

Artículo 14: resalta la importancia del aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas y la práctica del deporte formativo, y es por eso que este artículo respalda la integración de actividades lúdicas y recreativas en los procesos educativos, pues reconoce que el tiempo libre también puede ser un espacio formativo, siempre que se utilice de manera constructiva y educativa.

En consecuencia, en esta ley 115 de 1994 está definido, que los establecimientos educativos deben incorporar proyectos educativos institucionales que vayan encaminadas a mejorar las acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades del educando en especial en la forma de decisiones, criterio, trabajo en equipo responsabilidad, solución de conflicto, habilidades de comunicación y participación.

### *2.3.3 Ley 181 de 1995*

La Ley 181 del 18 de enero de 1995, conocida como la Ley del Deporte, establece las disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, la educación física y el aprovechamiento del tiempo libre.

Esta normativa crea el Sistema Nacional del Deporte, entendida como una red articulada de instituciones que promueven la participación de toda la comunidad en actividades deportivas, recreativas y educativas.

Artículo 1: dicha ley plantea como objetivos generales el patrocinio, el fomento, la divulgación y la coordinación de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, así como la promoción de la educación extraescolar en la niñez y la juventud, con el propósito de garantizar el derecho de todas las personas a acceder a una formación física y

espiritual integral, también se resalta la importancia de la educación física como medio para la formación completa del individuo en todas las etapas de su vida.

Este artículo respalda directamente la estrategia de aprendizaje basado en juegos, en tanto promueve la actividad lúdica, recreativa y participativa como elemento que fortalece la formación integral del estudiante, contribuyendo a mejorar la atención, la comunicación y la interacción social.

Artículo 10: define la educación física como una disciplina científica centrada en la expresión corporal y en la influencia del movimiento sobre el desarrollo integral y la salud de las personas viéndolo desde este enfoque, se alinea con el ABJ, pues en ambas se reconoce la importancia del movimiento, la interacción y la acción corporal para el aprendizaje significativo ya que, a través de juegos educativos, los niños no solo fortalecen su desarrollo físico, sino también sus capacidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Artículo 46: señala que el Sistema Nacional del Deporte articula los organismos que garantizan el acceso de la comunidad al deporte, la recreación y la educación física.

Este principio coincide con la finalidad del proyecto, que busca ofrecer a los niños de la zona rural espacios de aprendizaje activo, cooperativo y lúdico, en los que el juego actúe como medio para fortalecer habilidades comunicativas y promover la participación de todos los actores educativos.

En este orden de ideas, la Ley 181 de 1995 otorga sustento legal al aprendizaje basado en juegos, al considerar el juego, la recreación y el tiempo libre como medios para la formación integral, la salud física y mental, y la interacción social. De esta manera la propuesta de utilizar el ABJ como estrategia pedagógica se encuentra plenamente amparada dentro de esta normativa.

### *2.3.4 Ley 1098 del 2006 código de infancia y adolescencia:*

Garantiza la protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, debido a que, Esta ley se compromete con la familia, la sociedad y el estado los derechos de la niñez para su pleno y armonioso desarrollo; afirmando que los niños deben crecer en una familia con felicidad amor y comprensión.

Artículo 20: código de infancia y adolescencia, se vuelve como instrumento práctico para ser efectivo; la convivencia de los derechos del niño y se rige bajo tres principios:

Garantizar los derechos de los niños niñas y adolescentes.

Prevenir cualquier tipo de vulneración de derechos de los niños niñas y adolescentes.

Establecer de manera inmediata los derechos de los niños niñas y adolescentes cuando sean vulnerados.

Para cumplir estos principios se determina la responsabilidad que tiene el estado, la familia, el sector educativo, el sector salud y los medios de comunicación y la sociedad en general con la niñez.

### *2.3.5 Ley 1620 del 2013:*

Se crea el sistema Nacional de convivencia escolar y formación para ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Esta ley está enfocada a la comunidad educativa y herramientas útiles para enfrentar problemas como el acoso, crear entornos seguros y formar ciudadanos democráticos.

Guía Nº49: guía pedagógica para la convivencia escolar:

Es creada con el interés de cumplir con la responsabilidad, como se puede observar en el artículo 15 de la ley 1620 del 2013, donde se le confiere al ministerio de educación nacional que

se constituya una serie de materiales educativos dirigidos a apoyar a los establecimientos educativos en el reto de revisar el marco ejecutivo de los derechos humanos y las competencias ciudadanas, las estrategias y herramientas pedagógicas se contribuyen al mejoramiento de la convivencia.

# CAPÍTULO III. SENDERO METODOLÓGICO

## 3.1 Enfoque

### *3.1.2 Enfoque cualitativo:*

El enfoque cualitativo es una metodología de investigación que se centra en comprender, interpretar y analizar las experiencias, comportamientos, percepciones y realidades de las personas dentro de un contexto determinado, a su vez, este enfoque busca estudiar los fenómenos sociales desde una perspectiva profunda y descriptiva, teniendo en cuenta las opiniones, sentimientos, emociones y vivencias de los participantes, más allá de datos numéricos o estadísticos, se centra en las cualidades

De esta manera, se puede decir que este enfoque permite comprender cómo las personas construyen significados a partir de sus experiencias y de la interacción con su entorno social y educativo para generar conocimientos.

Por lo general, en este tipo de investigación, el investigador mantiene un contacto cercano con los participantes y utiliza técnicas como la observación, entrevistas, encuestas abiertas y diarios de campo, con el propósito de obtener información detallada, significativa, y sustanciosa cerca del fenómeno estudiado, sin dejar fuera, que este enfoque cualitativo se caracteriza por ser flexible, interpretativo y centrado en la realidad natural de los sujetos investigados.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, este enfoque cualitativo se relaciona con la presente investigación porque el proyecto busca comprender las dificultades o necesidades que presentan los estudiantes en cuanto a la comunicación asertiva dentro y fuera del aula, analizando sus comportamientos, interacciones, expresiones y formas de relacionarse con los

demás, y a su vez permitiendo interpretar cómo la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) influye directamente en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, emocionales y sociales de los estudiantes, teniendo en cuenta sus experiencias y participación durante las actividades llevadas a cabo o desarrolladas.

## 3.2 Paradigma

### *3.2.1 Paradigma hermenéutico:*

El paradigma hermenéutico es una perspectiva de investigación orientada a la interpretación y comprensión de las experiencias humanas, los fenómenos sociales y las realidades culturales dentro de un contexto específico, para tener en cuenta sus posibles relaciones o acciones, por otro lado su principal propósito es comprender el significado de las acciones, comportamientos y expresiones de las personas, considerando el entorno en el que se desarrollan y poder crear una estrategia al momento de solucionar una situación. En este sentido, este paradigma parte de la idea de que la realidad no puede explicarse únicamente de manera objetiva, sino que debe ser interpretada a partir de las vivencias y percepciones de los sujetos involucrados para poder entender algunas situaciones.

Asimismo, el paradigma hermenéutico se fundamenta en el análisis, la reflexión y la interpretación profunda de la información obtenida durante el proceso investigativo ya que permite una investigación exhaustiva de los componentes estudiados.

En este sentido, el investigador establece una relación directa con el contexto y los participantes para comprender las situaciones desde una visión más humana y social, entendiendo así que ambas están profundamente relacionadas al momento de cualquier situación

y dejando en evidencia que este paradigma favorece el diálogo, la comprensión y el análisis de las diferentes experiencias presentadas dentro de la investigación.

#### *3.2.2. Relación con la investigación*

El paradigma hermenéutico se relaciona con la presente investigación ya que permite interpretar las experiencias, actitudes y formas de comunicación de los estudiantes frente a la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia pedagógica efectiva para el aprendizaje, porque a través de este paradigma, se logra comprender cómo los estudiantes expresan sus emociones, ideas y pensamientos interactuando con sus compañeros y fortaleciendo la comunicación asertiva dentro del contexto escolar y fuera de el. Asimismo, facilita el análisis de las dinámicas sociales, familiares y educativas y a su vez las que surgen durante las actividades lúdicas, lo cual estaría permitiendo entender de manera más profunda la realidad vivida por los participantes y el impacto generado por la propuesta investigativa, que muestra el abj como una estrategia efectiva y atractiva para los estudiantes.

### 3.3 Método

#### *3.3.1 Investigación -acción:*

Es un enfoque de investigación que busca solucionar problemas prácticos en un entorno real de manera colaborativa y reflexiva, en donde los participantes adquieren conocimientos mediante todo el proceso de investigación, ya que se involucran de manera directa en la identificación del problema y en la identificación de las soluciones.

### *3.3.2 Elementos del método investigación acción*

A) Identificación del problema: Se parte de una situación problemática en un contexto específico (educativo, social, organizacional, etc.). La comunidad involucrada reconoce la necesidad de cambio y define el problema a abordar.

B) Planificación de la acción: Se diseña un plan basado en la investigación previa y el análisis del problema. Este plan debe ser flexible y adaptable según los hallazgos que vayan surgiendo.

C) Implementación de la acción: Se lleva a cabo la interpretación planificada, aplicando estrategias y actividades diseñadas para mejorar la situación identificada.

D) Observación y recopilación de datos: Se documenta el proceso mediante la recolección de información cualitativa y/o cuantitativa para evaluar los efectos de la acción implementada.

E) Reflexión y análisis: Se interpretan los datos obtenidos para evaluar los resultados y determinar si la acción tuvo el impacto esperado o si es necesario hacer ajustes.

F) Revisión y reformulación: Con base en la reflexión, se redefine el problema y se ajusta la estrategia para optimizar los resultados, iniciando un nuevo ciclo de investigación-acción.

El método de investigación-acción se evidencia en esta investigación porque busca identificar las dificultades o falencias existentes, relacionadas con la comunicación asertiva dentro del contexto educativo y, a partir de ello, implementar el ABJ como estrategia para generar mejoras en las relaciones e interacciones de los estudiantes, Asimismo, este método permite que los participantes se involucren activamente en las actividades propuestas, mientras el investigador observa, analiza y reflexiona sobre los resultados obtenidos durante el proceso. De esta manera, la investigación no solo pretende comprender la problemática, sino también

transformar la realidad educativa mediante acciones que fortalezcan la comunicación asertiva en los estudiantes.

## 3.4 Nivel de investigación

### *3.4.1 Exploratorio:*

El nivel exploratorio se emplea cuando el tema de investigación es poco conocido o no ha sido investigado en su totalidad y su propósito es proporcionar una comprensión inicial del fenómeno, permite identificar variables clave y formular preguntas o hipótesis para futuras investigaciones, dejando claro, que en este nivel se desconoce mucho sobre el tema y es por eso que se lleva a cabo una investigación exhaustiva sobre el problema que se ve dentro del aula, haciéndose necesario implementar una búsqueda acerca del tema para poder llevar a cabo buenas estrategias y acciones que mejoren el problema. De esta manera, buscar otras opiniones acerca de otros autores que hablen acerca del mismo tema se hace relevante dentro de una investigación para complementar con lo del investigador.

### *3.4.2 Descriptivo:*

Busca caracterizar un fenómeno, población o sociedad, utilizando el análisis detallado de datos. Este se enfoca en organizar información de manera detallada sin crear relaciones con ningún otro tipo de información, empezando a mostrar todas las problemáticas de manera detallada, las diversas situaciones y justificaciones acerca del porque se está presentando el problema.

Por otro lado, se intenta averiguar qué otras características del contexto pueden estar afectando negativamente el desarrollo integral, social y cultural de los niños y niñas.

En pocas palabras en este nivel el investigador explicara de que se trata su proyecto, que problemática está manejando, y que posibles soluciones podría estar aplicando.

### *3.4.3 Correlacional:*

Con este nivel se puede identificar si existe una relación entre las estrategias implementadas por el grupo investigador (la comunicación asertiva en los niños) y a qué grado sin establecer ninguna casualidad.

En términos precisos, la investigación correlacional es un estudio no experimental cuyo propósito es determinar el grado de asociación o covariación que existe entre dos o más variables, su esencia radica en medir la fuerza y dirección de esta relación expresada a menudo mediante coeficientes de correlación sin establecer inferencias causales.

## 3.5 Delimitación

El presente proyecto de investigación se desarrolla en el país de Colombia, específicamente en el departamento de Bolívar, en la zona rural del municipio de Santa Cruz de Mompox, hablando de manera más precisa, se lleva a cabo en la vereda de Ancón, en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de La Rinconada sede Ancón.

En cuanto a la delimitación poblacional, la investigación está dirigida a estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de educación básica primaria, con edades aproximadas entre los 8 y 10 años que está conformada por 24 estudiantes en total, de los cuales 15 son niñas y 9 son niños. Asimismo, se cuenta con la participación indirecta de los padres de familia en algunas actividades pedagógicas, así como la intervención de una docente encargada de los tres grados.

Respecto a la delimitación temporal, el proyecto se desarrolla durante el periodo académico comprendido entre el segundo semestre del año 2025 y el primer semestre del año 2026, en el marco de las prácticas pedagógicas.

En relación con la delimitación temática, el estudio se centra en el fortalecimiento de la comunicación asertiva en los estudiantes, a través de la implementación de una estrategia que en este caso es el Aprendizaje Basado en Juegos, más conocido como (ABJ), orientadas a mejorar las dinámicas de interacción dentro del aula.

Finalmente, en cuanto a la delimitación metodológica, la investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, bajo un diseño de investigación-acción, orientado a la intervención directa en el contexto educativo.

## 3.6 Técnicas de recolección de datos

### *3.6.1 Observación:*

La observación se utilizó como una técnica fundamental para identificar las dinámicas de interacción entre los estudiantes dentro del aula, y esto es debido a que, esta se realizó de manera directa y participante durante las jornadas escolares, permitiendo evidenciar comportamientos relacionados con la comunicación entre los estudiantes.

A través de esta técnica, se lograron identificar situaciones como el uso frecuente de sobrenombres, expresiones agresivas ante conflictos, dificultades en la resolución pacífica de problemas y casos de exclusión entre compañeros los que facilito el reconocimiento de patrones de conducta que afectan la convivencia escolar.

La información obtenida mediante la observación fue sistematizada y posteriormente analizada, sirviendo como base para la construcción del árbol del problema y la definición de la problemática central del proyecto.

### *3.6.2 Diario de campo*

El diario de campo se empleó como un instrumento de registro sistemático, en el cual se consignaron de manera detallada las experiencias, actividades desarrolladas, comportamientos observados y reflexiones surgidas durante cada sesión de intervención.

Este instrumento permitió llevar un seguimiento continuo del proceso pedagógico, facilitando la identificación de avances, dificultades y cambios en las actitudes de los estudiantes, que a su vez contribuyó a la reflexión crítica por parte de los investigadores, fortaleciendo la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto.

### *3.6.3 Entrevista*

La entrevista fue aplicada tanto a la docente como a los estudiantes, con el fin de conocer sus percepciones frente a las problemáticas presentes en el aula.

A través de preguntas orientadoras, se indagó sobre las posibles causas de los conflictos, las formas en que los estudiantes reaccionan ante situaciones que les generan malestar y las alternativas de solución que ellos mismos proponen, lo que permitió recoger información valiosa desde la voz de los participantes.

Los resultados obtenidos fueron organizados mediante la construcción del árbol del problema, herramienta que facilitó la identificación de la problemática principal, sus causas y consecuencias

### *3.6.4 Encuestas dirigidas a los padres:*

La encuesta está dirigida a los padres de familia de los estudiantes, con el propósito de recopilar información sobre las dinámicas de comunicación en el hogar y su posible relación con el comportamiento de los niños en el entorno escolar.

Este instrumento está compuesto por preguntas cerradas y abiertas, que permiten indagar sobre aspectos como: formas de comunicación familiar, manejo de conflictos, acompañamiento en el proceso educativo y percepción sobre el comportamiento de sus hijos.

La aplicación de esta técnica permitirá complementar la información obtenida en el aula, brindando una visión más amplia del contexto en el que se desarrollan los estudiantes y fortaleciendo el análisis de la problemática abordada en el proyecto.

## 3.7 Criterios de rigor científico

### *3.7.1 Credibilidad:*

El criterio de credibilidad o valor de la verdad, también denominado autenticidad, es un requisito importante debido a que permite evidenciar los fenómenos y las experiencias humanas, tal y como son percibidos por los sujetos, es por eso que este estudio se fundamentó en la investigación de todo lo que abarca la comunicación asertiva y como contribuye el ABJ en la mejora de esta problemática. Para lograr determinar qué este problema estaba persistiendo dentro del aula de clases se realizaron observaciones no estructuradas para confirmar las manifestaciones del déficit en la comunicación asertiva dentro del aula para posteriormente implementar esta estrategia antes mencionada y evaluar si tenían un impacto significativo en este problema presentado, obteniendo una respuesta positiva que pudimos constatar mediante encuestas semiestructuradas aplicadas a los padres de familia, a los estudiantes y la maestra,

entrevistas no estructuradas a la maestras y a los niños mismos, para preguntarles sobre sus distintas percepciones acerca de este problema persistente y que ellos le dieron credibilidad a nuestras interpretaciones. En este sentido se puede decir que la autenticidad del presente proyecto se puede observar en muchos aspectos y no solo por el grupo investigador sino también por demás personas que son los más cercanos a los niños y niñas, como maestras y padres.

### *3.7.2 Dependabilidad:*

Este criterio hace referencia a la estabilidad de los datos. En la investigación cualitativa, por su complejidad, la estabilidad de los datos no está asegurada, como tampoco es posible la replicabilidad exacta de un estudio realizado bajo este paradigma debido a la amplia diversidad de situaciones o realidades analizadas por el investigador. Resaltando esto para la Dependabilidad de este proyecto se procuró realizar una documentación detallada de cada uno de los procesos que se llevaron a cabo dentro del aula desde que se identificó el problema hasta los resultados que se obtuvieron desde la implementación de la estrategia utilizada para tratarlo. A pesar de que la Dependabilidad puede ser algo inestable, el grupo investigador se encargó de hacer un registro de cada una de las observaciones realizadas y los datos obtenidos que se implementaron para evaluar los resultados como las encuestas y entrevistas aplicadas a los niños, niñas, padres, y maestra lo que estaría dándole coherencia y estabilidad a los hallazgos y que no quedaría solo en interpretación por parte del grupo investigador.

Además, la efectividad obtenida y real que se obtuvieron en los resultados podría permitir replicar los procedimientos en situaciones o contextos similares y demostrar el potencial que contienen estas actividades.

### *3.7.3 Transferibilidad:*

La transferibilidad o aplicabilidad consiste en poder trasferir los resultados de la investigación a otros contextos, y es por eso que en relación con transferibilidad este estudio se encargó de ser minuciosamente detallado en cuanto al contexto, a que población fueron aplicadas las estrategias y cuales fueron; lo que permite una forma clara de ver cómo se articularon en el aula, mostrando así los resultados en cuanto al problema que es la comunicación asertiva. Es por esto que el grupo investigador se encargó de proporcionar suficiente información contextual acerca del estudio, para que demás investigadores puedan aplicar estos procesos a poblaciones o situaciones similares con este problema que no es solo persistente en el aula de los grados 3°,4° y 5° de la Institución Educativa técnica Agropecuaria de la Rinconada sede Ancón. Si bien estos resultados específicos están articulados a este grupo de estudiantes en particular con todas las actividades o intervenciones claras, la investigación y el registro detallado de cada uno de los pasos para identificar el problema, las actividades específicas para resolverlo y muchas otras cosas más, les brindan información muy clara que, aunque no tendrán exactamente las mismas características, puede servirle como estrategia para mejorar su problemática.

En conclusión, esta puede ofrecer aprendizajes transferibles e ideas para adaptar el ABJ a otros entornos o contextos educativos que también estén tratando de mejorar desafíos en cuanto a la comunicación asertiva.

### *3.7.4 Confortabilidad:*

bajo este criterio los resultados de la investigación deben garantizar la veracidad de las descripciones realizadas por los participantes. La confortabilidad de esta investigación se abordó mediante un proceso de documentación y análisis que buscó asegurar la veracidad de las descripciones y las interpretaciones construidas. A lo largo de la implementación de las

estrategias como el ABJ, en la que hicimos distintas actividades, se registró detalladamente todas las interacciones con los niños desde el principio del proceso y los cambios que obtuvieron en cuanto  a la capacidad de expresar sus opiniones de manera asertiva, lo cual se puede corroborar en las encuestas semiestructuradas que fueron aplicadas a la maestra, los padres de familia y a los mismos niños, quienes respaldan estos resultados manifestando que si se notan cambios en cuanto a la capacidad de expresarse de ,amera asertiva e incluso en la realización de actividades domésticas. Por otro lado, valiosos testimonios que fueron obtenidos de los mismos maestros y niños nos aseguran que han notado cambios bastante significativos, la maestra nos confirma que, si es notable un gran cambio en su comportamiento, convivencia y comunicación, pues ha logrado crear espacios adecuados y realizar algunas otras cosas que antes eran afectados por el problema de comunicación. Por otro lado, los niños, manifiestan que sienten más tranquilidad a la hora de un conflicto, han llevado a cabo la resolución de problemáticas y mejorado relaciones interpersonales, lo que es un claro beneficio para crear un ambiente escolar bastante pleno.

En última instancia, la coherencia entre la evidencia recopilada directamente de los participantes y las interpretaciones por el grupo investigador sugiere que los hallazgos de este proyecto presentan un alto grado de verificación, lo que respalda la solidez de las conclusiones alcanzadas en relación con el impacto de las estrategias implementadas para la mejora de la comunicación asertiva en los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la sede Ancón.

El análisis de esta información se centró en identificar puntos de convergencia y divergencia entre las diferentes fuentes de datos. La consistencia entre las observaciones en el aula, los reportes de los padres y la maestra sobre una mejora en la comunicación, y el disfrute de las actividades lúdicas por parte de los niños, fortaleció la confianza en la validez de las interpretaciones. Mi papel como investigador se mantuvo enfocado en la escucha activa y en la

documentación objetiva de estas experiencias, procurando minimizar cualquier sesgo personal que pudiera influir en la interpretación de los datos.

En última instancia, la coherencia entre la evidencia recopilada directamente de los participantes y las interpretaciones sugiere que los hallazgos de este proyecto presentan un alto grado de verificación empírica, lo que respalda la solidez de las conclusiones alcanzadas en relación con el impacto de las estrategias para la mejora de la comunicación en los estudiantes.

# CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

## 4.1 Datos obtenidos

Institución Educativa Normal Superior de Mompós Programa de formación complementaria. Investigación y practicas pedagógicas.

### *4.1.1 Encuesta dirigida a docente.*

Apreciada docente, la siguiente encuesta tiene como objetivo adelantar el proceso de investigación de la carrera en la institución, por tal motivo la invitamos a responderla de manera objetiva. Todos los datos obtenidos serán de reserva y uso exclusivo del grupo investigador. Gracias.

**1 ¿De qué manera cree que la comunicación de los estudiantes influye en la convivencia escolar?**

Influyen depende del tipo de comunicación. cuando están ofuscados, se comunican mal y siempre hay conflicto. Hay muchos estudiantes que no se saben comunicar a pesar de que se les ha enseñado.

**2 ¿Qué estrategias utiliza para fomentar el respeto y la escucha en sus clases?**

Hemos usado las charlas: Todos los días hablo con ellos, les comento sobre la importancia de hablar bien, de ser buen amigo. Los pongo a trabajar en equipo para poner en práctica el trabajo cooperativo y colaborativo.

**3 ¿Cómo considera que el juego puede aportar al desarrollo de habilidades comunicativas?**

El juego es una estrategia importante porque permite al niño ser como es, es un espacio donde ellos pueden expresarse, hablar e interactuar.

**4 ¿Qué cambios le gustaría observar en la forma en que sus estudiantes se comunican?**

Me gustaría que ellos aprendieran a dirigirse mejor a los demás, dejar esa forma tosca e informal y empezar a tratarse más formalmente

**5 ¿Qué tipo de actividades considera más efectivas para mejorar la comunicación en el aula?**

El juego, la construcción de cosas, la elaboración de manualidades.

Institución Educativa Normal Superior de Mompós Programa de formación complementaria. Investigación y practicas pedagógicas

### *4.1.2 Encuestas dirigidas a padres de familia.*

Apreciado padre de familia, la siguiente encuesta tiene como objetivo adelantar el proceso de investigación de la carrera en la institución, por tal motivo lo invitamos a responder de manera objetiva y anónima. Todos los datos obtenidos serán de reserva y uso exclusivo del grupo investigador. Gracias.

1¿Cómo describe la forma en que su hijo(a) se comunica en casa?

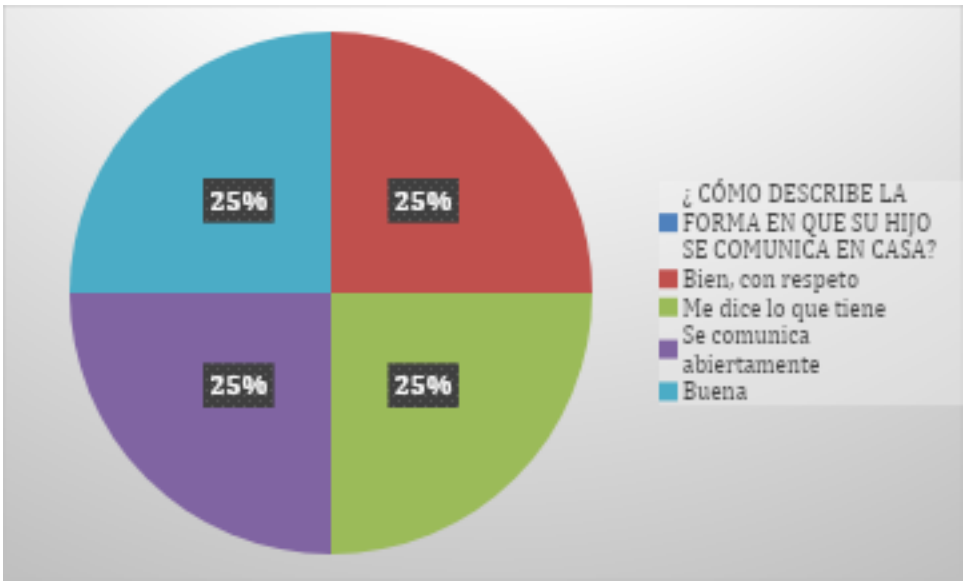



*Ilustración 1 respuesta a pregunta 1 padres de familia*

**Ilustración 1 Figura 1, respuesta a pregunta 1, padres de familia**

2¿De qué manera se manejan los conflictos o desacuerdos en el hogar?

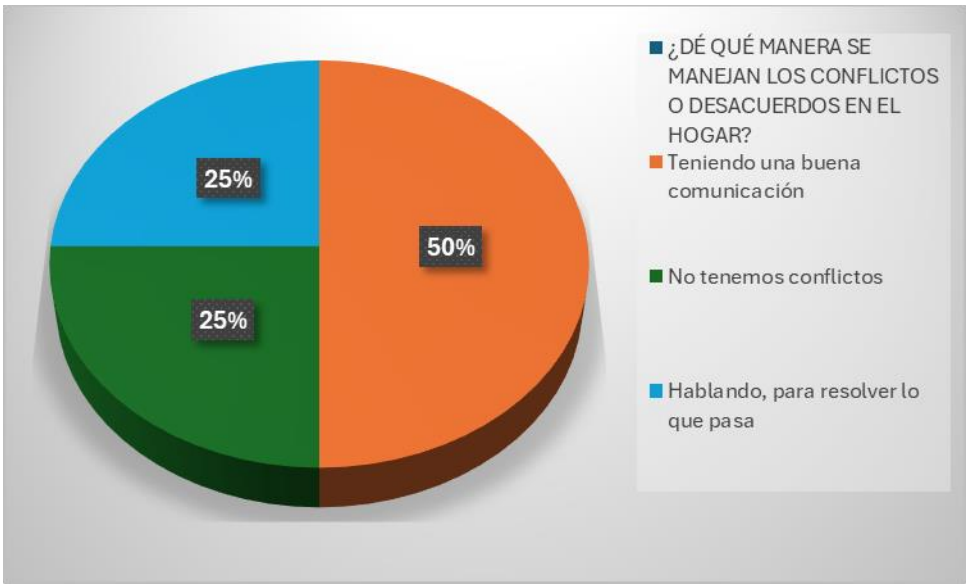



*Ilustración 2 Respuesta a pregunta 2 padres de familia*

**Ilustración 2 Figura 2, respuesta pregunta 2, padres de familia**

3 ¿Cómo enseña usted a su hijo(a) a comunicarse con respeto?

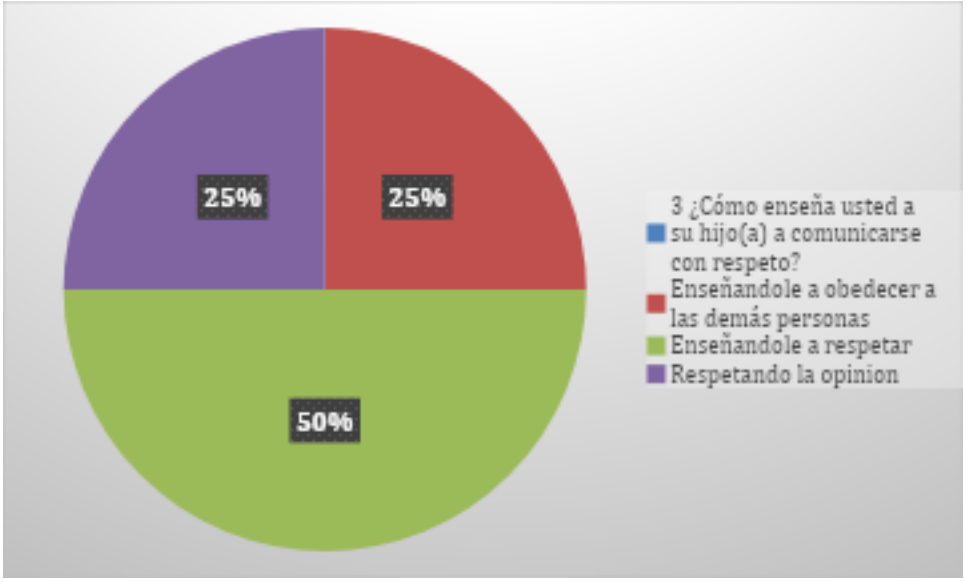



*Ilustración 3 Respuesta a pregunta 3 padres de familia*

**Ilustración 3 Figura 3, respuesta a pregunta 3, padres de familia**

4¿Qué cambios le gustaría ver en la forma de comunicarse de su hijo(a)?

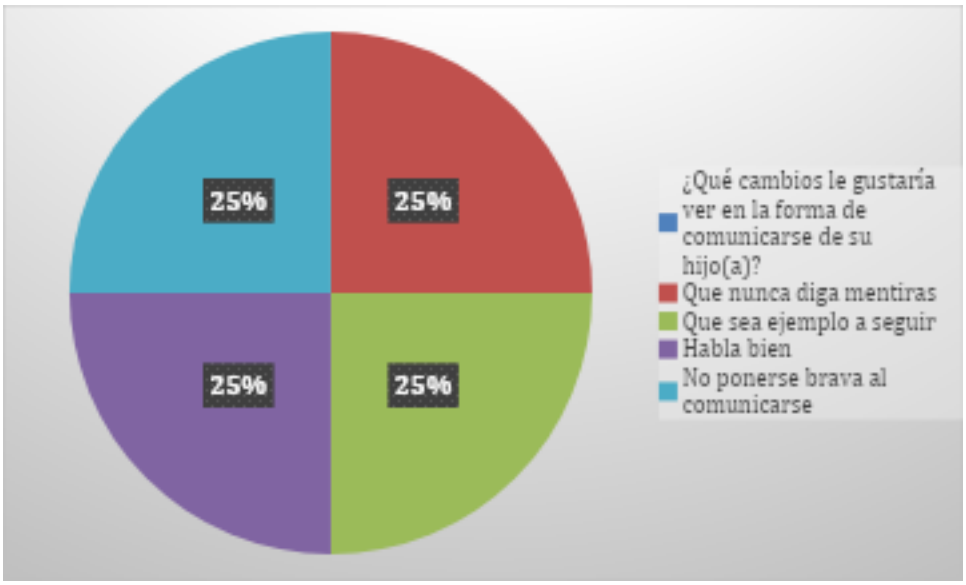



*Ilustración 4 Respuesta a pregunta 4 padres de familia*

**Ilustración 4 Figura 4, respuesta a pregunta 4, padres de familia**

5 ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la comunicación entre los niños?

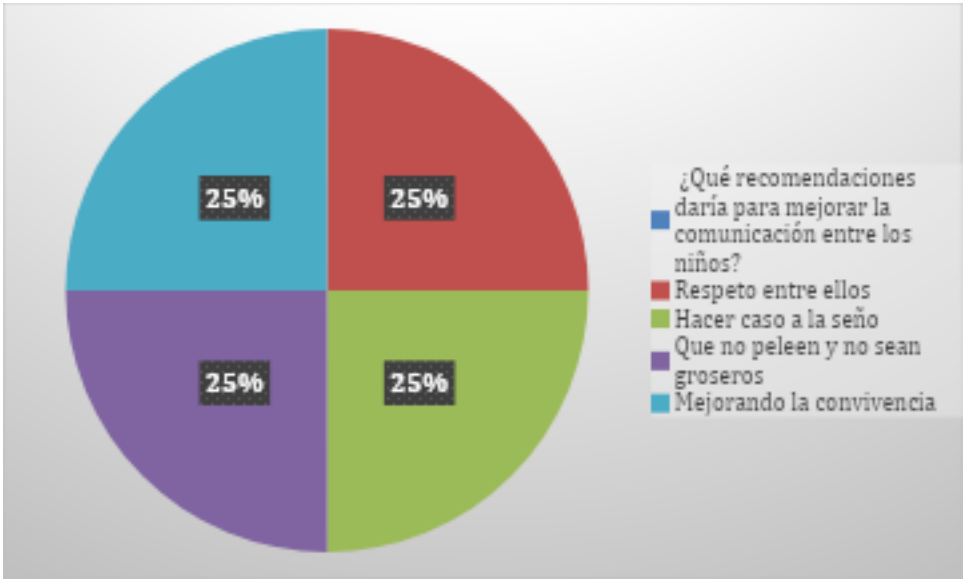



*Ilustración 5 Respuesta a pregunta 5 padres de familia*

**Ilustración 5 Figura 5, respuesta 5, padres de familia.**

**Institución educativa normal superior de Mompós Programa de formación complementaria**

### *4.1.3 Encuestas dirigidas a estudiantes*

Apreciada estudiante, la siguiente encuesta tiene como objetivo adelantar el proceso de investigación de la carrera en la institución, por tal motivo la invitamos a responderla de manera objetiva. Todos los datos obtenidos serán de reserva y uso exclusivo del grupo investigador. Gracias.

**1 ¿Qué haces cuando un compañero te habla de forma grosera?**

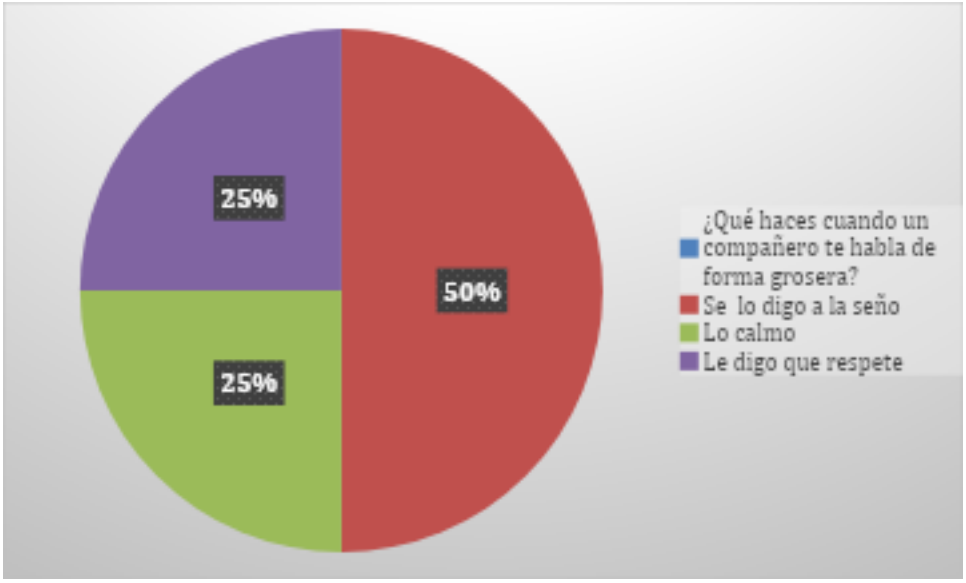



*Ilustración 6 Respuesta a pregunta 1 estudiantes*

**Ilustración 6 Figura 1. Respuesta a pregunta 1, estudiantes.**

**2 ¿Qué significa para ti hablar con respeto?**

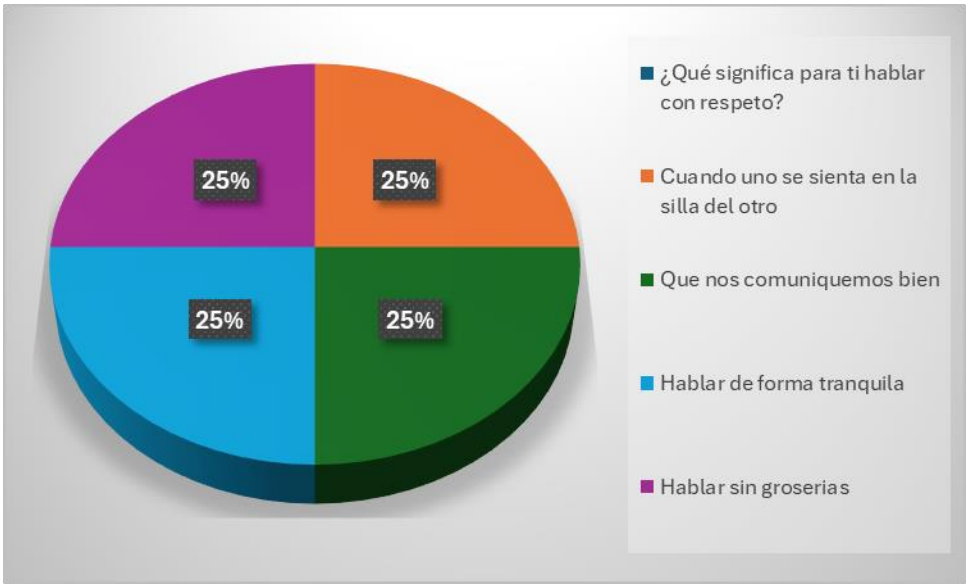



*Ilustración 7 Respuesta a pregunta 2 estudiantes*

**Ilustración 7 Figura 2, respuesta a pregunta 2, estudiantes.**

**3 ¿Qué haces cuando te enojas con alguien en el salón?**

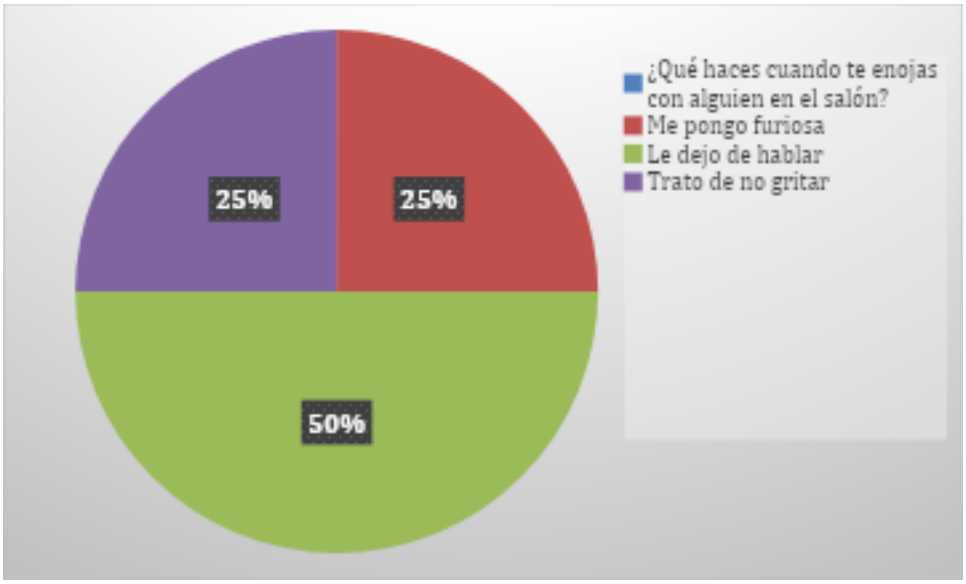



*Ilustración 8 Respuesta a pregunta 3 estudiantes*

**Ilustración 8 Figura 3, respuesta a pregunta 3, estudiantes**

.

**4 ¿Cómo te gusta que tus compañeros te hablen?**

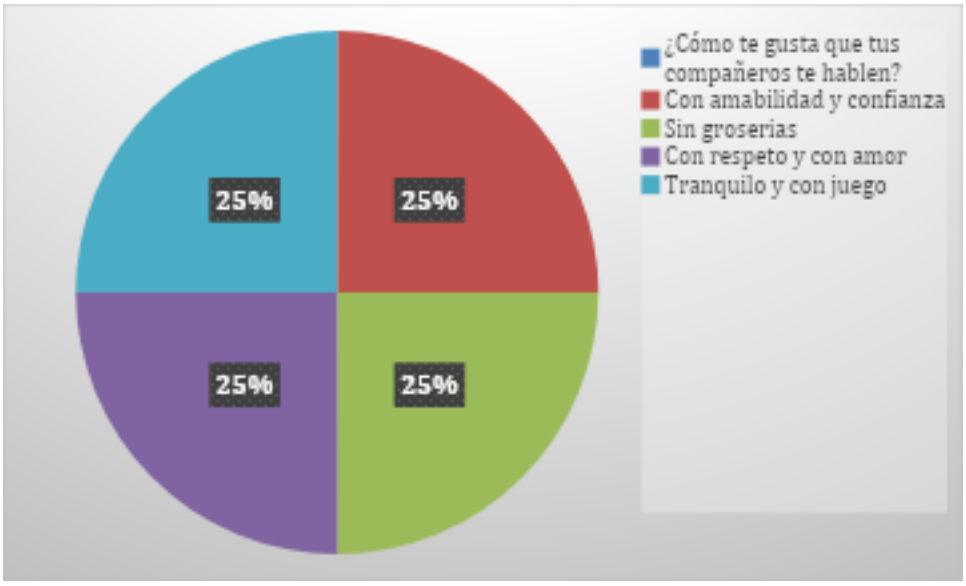



*Ilustración 9 Respuesta a pregunta 4 estudiantes*

**Ilustración 9 Figura 4, respuesta a pregunta 4, estudiantes**.

**5 ¿Qué te gustaría aprender para comunicarte mejor con los demás?**

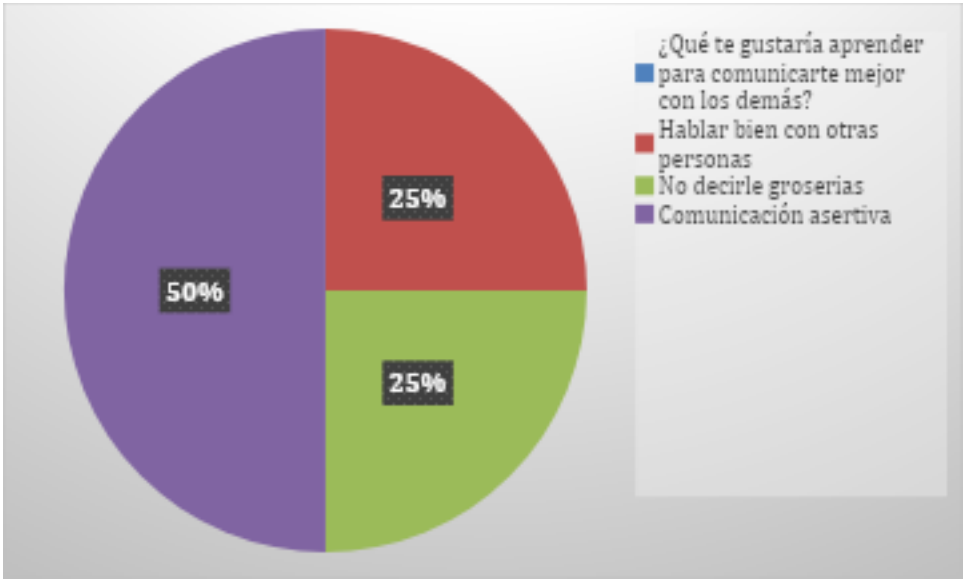



*Ilustración 10 Respuesta a pregunta 5 estudiantes*

**Ilustración 10 Figura 5, respuesta a pregunta 5, estudiantes.**

## 4.2 Análisis e interpretación de datos

### *4.2.1 ¿Qué patrones o tendencias se observan en los datos recolectados?*

En los datos recolectados se observan varios patrones y tendencias relacionados con la comunicación asertiva y la convivencia escolar, como tenemos en primer lugar, que tanto los docentes como los padres de familia y estudiantes coinciden en que el respeto es un elemento fundamental para una buena comunicación, también los docentes manifestaron que muchos estudiantes presentan dificultades para comunicarse adecuadamente, especialmente cuando se encuentran molestos u ofuscados, generando conflictos dentro del aula, teniendo en cuenta, que los padres resaltaron la importancia de enseñar el respeto, la obediencia y la escucha en el hogar como base para fortalecer la convivencia.

De igual manera, se evidencia que el juego y las actividades dinámicas son consideradas estrategias efectivas para mejorar las habilidades comunicativas, expresado también por la docente, que en la encuestada señaló que el juego permite a los niños expresarse libremente, interactuar y desarrollar la comunicación, mientras que los estudiantes expresaron interés en aprender a hablar mejor, omitir las groserías y fortalecer la comunicación asertiva.

Otro patrón importante es que los estudiantes valoran el buen trato, la amabilidad y el respeto por parte de sus compañeros, además de buscar soluciones pacíficas ante los conflictos, como acudir a la docente, calmar la situación o evitar gritar.

Finalmente, los padres de familia recomendaron fortalecer la convivencia, evitar las peleas, fomentar relaciones basadas en el respeto y desarrollar empatía, lo que demuestra una necesidad común de implementar estrategias pedagógicas que promuevan una comunicación más adecuada y armoniosa entre los niños.

### *4.2.2 ¿Qué relaciones o asociaciones significativas existen entre las variables estudiadas?*

En las variables estudiadas se identifican relaciones significativas entre la comunicación asertiva, la convivencia escolar y el aprendizaje basado en juegos (ABJ), como se muestra en los datos obtenidos, se evidencia que cuando los estudiantes mantienen una comunicación basada en el respeto, la escucha y el buen trato, las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula mejoran considerablemente, disminuyendo los conflictos y favoreciendo un ambiente de convivencia más armonioso.

Asimismo, existe una relación importante entre las estrategias pedagógicas implementadas por los docentes y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes. La docente encuestada manifestó que actividades como el trabajo en equipo, las charlas y el juego permiten que los niños interactúen, expresen sus emociones y aprendan a comunicarse de manera más adecuada. Esto demuestra que el uso de estrategias lúdicas y cooperativas contribuye directamente al desarrollo de la comunicación asertiva.

Por otra parte, se evidencia una asociación entre el entorno familiar y la manera en que los estudiantes se comunican en la escuela, dejándolo en evidencia, después de que los padres de familia señalaron que enseñan a sus hijos a respetar a los demás, obedecer y escuchar opiniones, lo cual influye en el comportamiento y la forma de relacionarse con sus compañeros, pero también, los estudiantes que reciben orientación en casa sobre el respeto y la convivencia tienden a mostrar actitudes más pacíficas frente a situaciones de enojo o conflictos escolares.

Finalmente, se observa una relación entre las dificultades comunicativas y los problemas de convivencia, ya que, los estudiantes que reaccionan con enojo dejan de hablar o utilizan expresiones groseras presentan mayores dificultades para resolver conflictos de manera

adecuada, es por eso, que los resultados reflejan que fortalecer la comunicación asertiva mediante actividades lúdicas puede favorecer significativamente la convivencia escolar y las relaciones sociales entre los estudiantes.

### *4.2.3 ¿Cómo se interpretan los hallazgos en relación con las preguntas de investigación?*

Los hallazgos obtenidos permiten interpretar que la comunicación asertiva influye de manera significativa en la convivencia escolar y en las relaciones interpersonales de los estudiantes, lo que se pudo observar a partir de las respuestas de docentes, padres de familia y estudiantes, donde se evidencia que existen dificultades en la manera en que algunos niños expresan sus emociones, especialmente en situaciones de enojo o conflicto, lo cual genera discusiones, groserías y problemas de convivencia dentro del aula por falta de la comunicación asertiva en sus actividades diarias. Estos resultados se relacionan directamente con la pregunta de investigación, ya que demuestran la necesidad que existe de fortalecer o implementar estrategias que sirvan como mejora para la comunicación entre los estudiantes.

Asimismo, los datos permiten interpretar que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una herramienta pedagógica adecuada para promover habilidades comunicativas y sociales, lo cual se observó cuando la docente encuestada manifestó que el juego brinda espacios de interacción, expresión y participación, mientras que los estudiantes mostraron interés en aprender a comunicarse mejor y tratar a sus compañeros con respeto , donde se confirma que las actividades lúdicas favorecen ambientes de confianza, cooperación y diálogo, aportando al fortalecimiento de la comunicación asertiva.

De igual manera, los hallazgos evidencian que la familia cumple un papel importante en la formación comunicativa de los niños, ya que los padres de familia resaltaron la importancia

del respeto, la escucha y el buen trato en el hogar, lo que indica que la comunicación aprendida en casa influye en el comportamiento de los estudiantes en la escuela, por tanto, los resultados permiten interpretar que el trabajo conjunto entre familia y escuela es uno de los procesos fundamentales para mejorar la comunicación asertiva.

En conclusión, los hallazgos responden a la pregunta de investigación al demostrar que las dificultades comunicativas afectan la convivencia, pero también que la implementación de estrategias lúdicas y participativas, como el ABJ, puede contribuir al fortalecimiento de la comunicación asertiva y al mejoramiento de las relaciones entre los estudiantes.

#### *4.2.4. ¿Qué implicaciones tienen los resultados para la teoría o práctica en el campo de estudio?*

Las implicaciones tanto para la teoría como para la práctica en el campo educativo, especialmente en relación con la comunicación asertiva y la convivencia escolar, se pueden analizar desde el aspecto teórico, en donde los hallazgos respaldan los planteamientos que afirman que la comunicación influye directamente en las relaciones interpersonales, el clima escolar y el desarrollo social de los estudiantes, donde se confirmar, la importancia del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia pedagógica que favorece la participación, la interacción y la expresión de emociones en los niños.

De igual manera, los resultados permiten fortalecer las teorías pedagógicas que consideran el juego como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden de manera más significativa cuando participan en actividades dinámicas, cooperativas y recreativas, donde pueden ser ellos mismos y a su vez corregir algunos aspectos negativos a la hora de comunicarse. Esto demuestra que las estrategias lúdicas no solo

contribuyen al aprendizaje académico, sino también al fortalecimiento de habilidades sociales y comunicativas, que a largo plazo le servirá para su vida diaria.

En cuanto a la práctica educativa, los resultados evidencian la necesidad de implementar actividades que promuevan el respeto, la escucha, el diálogo y el trabajo en equipo dentro del aula, es por eso, que los docentes, deberían utilizar juegos, dinámicas grupales, charlas y actividades cooperativas para ayudar a los estudiantes a expresar sus emociones de manera asertiva y resolver conflictos pacíficamente, sin dejar fuera la importancia de involucrar a las familias en el proceso formativo, debido a que el hogar influye significativamente en la manera en que los niños se comunican y se relacionan con los demás.

Finalmente, estos resultados aportan al campo educativo al ofrecer evidencias sobre la efectividad del ABJ para mejorar la comunicación asertiva, sirviendo como referencia para futuras investigaciones y para el diseño de propuestas pedagógicas orientadas al desarrollo integral de los estudiantes.

#### *4.2.5. ¿cuáles son las limitaciones del estudio y como podrían afectar los resultados?*

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la población participante, ya que las encuestas fueron aplicadas a un número limitado de docentes, padres de familia y estudiantes de una institución específica, lo que podría afectar los resultados, debido a que las conclusiones obtenidas representan únicamente la realidad del contexto estudiado y no pueden generalizarse completamente a otras instituciones educativas o poblaciones con características diferentes.

Otra limitación identificada es que algunas respuestas de las encuestas fueron breves y poco profundas, lo que dificulta obtener información más detallada sobre las experiencias, emociones y percepciones de los participantes frente a la comunicación asertiva, asimismo, al

tratarse de encuestas basadas en opiniones personales, existe la posibilidad de que algunos participantes hayan respondido de acuerdo con lo que consideraban correcto y no exactamente según sus comportamientos reales, temiendo a compartir su privacidad.

De igual manera, el tiempo disponible para la aplicación de los instrumentos y el desarrollo de la investigación pudo limitar una observación más amplia de las conductas comunicativas de los estudiantes en diferentes situaciones escolares, lo que puede influir en la interpretación de algunos resultados, ya que no se analizaron todos los factores externos que afectan la comunicación, como el contexto familiar, social y emocional de cada estudiante de manera más profunda.

Finalmente, otra limitación importante es que el estudio se centró principalmente en la percepción de los participantes y no incluyó otros instrumentos complementarios, como observaciones prolongadas o entrevistas más profundas, que permitieran ampliar y contrastar la información obtenida, sin embargo, a pesar de estas limitaciones, los resultados brindan información valiosa sobre la importancia de fortalecer la comunicación asertiva mediante estrategias lúdicas y pedagógicas dentro del contexto escolar.

### *4.2.6. ¿Qué recomendaciones se pueden hacer basadas en la interpretación de los datos?*

A partir de la interpretación de los datos recolectados, se recomienda implementar de manera constante estrategias lúdicas y participativas dentro del aula, especialmente aquellas relacionadas con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), debido a que estas favorecen la interacción, la expresión de emociones y el fortalecimiento de la comunicación asertiva entre los estudiantes, y esto se debe a que, actividades como juegos grupales, dinámicas de integración,

trabajo cooperativo y dramatizaciones pueden contribuir al mejoramiento de la convivencia escolar y al desarrollo de habilidades sociales.

Asimismo, se recomienda que los docentes continúen promoviendo espacios de diálogo, escucha y reflexión dentro de las clases, con el fin de enseñar a los estudiantes a resolver conflictos de manera asertiva y respetuosa, lo que a su vez permite fortalecer valores como el respeto, la empatía, la tolerancia y la cooperación, que son de suma importancia para la vida diaria, ya que los resultados evidenciaron que muchos conflictos se originan por dificultades en la forma de comunicarse.

De igual manera, se aconseja involucrar activamente a los padres de familia en el proceso formativo, mediante talleres, charlas y actividades que orienten sobre la importancia de fomentar una comunicación basada en el respeto y el buen trato desde el hogar, porque la investigación demostró que la formación familiar influye significativamente en la manera en que los niños se relacionan y se comunican en el entorno escolar.

También se recomienda realizar futuras investigaciones con una población más amplia y utilizando diferentes instrumentos de recolección de información, como entrevistas, observaciones y actividades prácticas, para obtener resultados más profundos y completos sobre la comunicación asertiva.

Finalmente, se sugiere que las instituciones educativas promuevan proyectos pedagógicos enfocados en el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales, ya que fortalecer la comunicación asertiva no solo mejora la convivencia escolar, sino que también contribuye al desarrollo integral y social de los estudiantes.

### *4.2.7. ¿Cómo se comparan los resultados con estudios previos o literatura existente?*

Los resultados obtenidos en la investigación presentan relación y similitud con diversos estudios y teorías existentes sobre la comunicación asertiva, la convivencia escolar y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), debido a que, al igual que en investigaciones previas, se evidenció que las dificultades en la comunicación entre estudiantes pueden generar conflictos, problemas de convivencia y dificultades en las relaciones interpersonales dentro del aula, dejando en evidencia que los hallazgos coinciden con autores que plantean que la comunicación es un elemento fundamental para el desarrollo social y emocional de los niños.

Asimismo, los resultados respaldan los estudios que consideran el juego como una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer habilidades sociales y comunicativas, como lo manifestó la docente encuestada, quien destacó que el juego permite a los estudiantes expresarse, interactuar y desenvolverse con mayor libertad, lo cual coincide con las teorías pedagógicas que afirman que el aprendizaje lúdico favorece la participación activa, la cooperación y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes.

De igual manera, los hallazgos se relacionan con investigaciones que resaltan la importancia del contexto familiar en el desarrollo de la comunicación asertiva, ya que, los padres de familia manifestaron enseñar valores como el respeto, la escucha y el buen trato, aspecto que coincide con estudios previos donde se reconoce que la familia es uno de los principales espacios de formación emocional y social de los niños. Esto demuestra que las prácticas comunicativas aprendidas en el hogar influyen directamente en el comportamiento y la convivencia escolar.

Por otra parte, la investigación coincide con literatura existente que señala que la implementación de estrategias dinámicas y participativas contribuye al mejoramiento de la resolución pacífica de conflictos, es por esto que se implementaron al momento de que los

estudiantes expresaron la necesidad de aprender a comunicarse mejor y evitar las groserías, lo cual refleja, al igual que en otros estudios, que la educación emocional y la comunicación asertiva deben fortalecerse desde edades tempranas.

En conclusión, los resultados obtenidos guardan coherencia con estudios previos y fundamentos teóricos relacionados con la comunicación asertiva, confirmando que el uso del ABJ puede ser una herramienta pedagógica eficaz para mejorar el manejo de emociones a la hora de expresar algo y fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes.

# CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

## 5.1 Presentación de la propuesta

Nuestro título "¡Habla bien, actúa mejor!", fue escogido porque sintetiza el propósito principal del proyecto promover una adecuada comunicación que se refleje en acciones positivas dentro del entorno escolar. Este título es claro llamativo y acorde al nivel de los estudiantes, facilitando su comprensión y apropiación

Por otro lado, el eslogan "Aprende a comunicar y podrás brillar" se selecciona como una frase motivadora que resalta la importancia de la comunicación en el desarrollo personal y social de los estudiantes, incentivándolos a mejorar sus habilidades comunicativas como medio para destacarse positivamente en su entorno

***5.1.2 Titulo: Habla bien, actúa mejor.***

***5.1.3 Eslogan: Aprende a comunicar y podrás brillar.***

***5.1.4 Logo:***



## 5.2 Objetivos de la propuesta

### *5.2.1 Objetivo general*

Implementar el aprendizaje basado en juegos como estrategia pedagógica para mejorar la comunicación asertiva en los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la I.E.T. Agropecuaria de La Rinconada, sede Ancón.

### *5.2.2 Objetivos específicos*

Aplicar actividades basadas en el ABJ que favorezcan la comunicación asertiva entre los estudiantes.

Promover la comunicación asertiva mediante estrategias lúdico-pedagógicas fundamentadas en el ABJ.

Demostrar que el Aprendizaje Basado en Juegos fortalece la comunicación asertiva en los estudiantes de grado tercero.

## 5.3 Descripción de la propuesta

El título de la propuesta pedagógica, “¡Habla bien, actúa mejor!”, fue seleccionado porque resume de manera clara y directa el propósito principal del proyecto: fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes para que esta se refleje en comportamientos positivos dentro del entorno escolar, lo que este título logra dejar claro porque establece una relación entre la forma de expresarse y la manera de actuar, destacando que una comunicación adecuada contribuye a mejorar la convivencia y a su vez siendo un título llamativo, sencillo y acorde a la edad de los estudiantes, lo que facilita su comprensión, recordación y apropiación durante el desarrollo de las actividades.

Por su parte, el eslogan “Aprende a comunicar y podrás brillar” se plantea como una frase motivadora que complementa el sentido formativo de la propuesta, debido a que, busca resaltar la importancia de la comunicación como una habilidad fundamental para el desarrollo personal y social de los estudiantes, incentivándolos a mejorar su forma de expresarse como un medio para destacarse positivamente en su entorno.

En este sentido, el eslogan transmite un mensaje de confianza y superación, motivando a los estudiantes a participar activamente y a reconocer que comunicarse bien les permite relacionarse mejor con los demás.

En cuanto al logo de la propuesta, este está diseñado con elementos visuales llamativos y acordes al contexto educativo infantil como se observa en la imagen; hay niños sonrientes, colores vivos y elementos asociados al aprendizaje, el juego y la creatividad, como el arcoíris, el bombillo y los útiles escolares. En este orden de ideas, estos elementos representan el enfoque lúdico de la propuesta, especialmente el uso del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como estrategia pedagógica.

Por otro lado, la presencia de personajes infantiles facilita la identificación de los estudiantes con la propuesta, mientras que los colores y formas generan interés y motivación.

De esta manera, el logo no solo cumple una función estética, sino también pedagógica, ya que permite transmitir de forma visual el propósito del proyecto, haciendo que los estudiantes comprendan más fácilmente la idea de aprender a comunicarse de manera adecuada a través de actividades dinámicas y divertidas, lo cual el título, el eslogan y el logo en conjunto estarían fortaleciendo la identidad de la propuesta y contribuyen a que esta sea más significativa y atractiva para los estudiantes.

### 5.4 Metodología de la propuesta

La presente propuesta pedagógica se desarrolla a partir de una metodología dinámica, participativa y centrada en el estudiante, orientada al fortalecimiento de la comunicación asertiva en los niños de aula multigrado. Para llevar a cabo lo antes mencionado, se emplea el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia principal, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante experiencias lúdicas que favorecen la interacción, la expresión de emociones, la escucha, la empatía y la convivencia escolar, esta metodología busca que el estudiante aprenda desde la experiencia y la participación activa, utilizando el juego como medio para construir aprendizajes significativos relacionados con el respeto, el diálogo y la resolución pacífica de conflictos.

En este sentido, a través de las actividades implementadas, los niños tienen la oportunidad de expresar lo que sienten, compartir ideas, trabajar en equipo y fortalecer habilidades comunicativas dentro y fuera del aula, es por eso, que esta propuesta se desarrolla mediante Unidades Didácticas Integrales (UDI), organizadas según el modelo flexible Escuela Nueva y adaptadas a las características del aula multigrado, las cuales permiten integrar diferentes áreas como Lengua Castellana, Ética y Valores, Educación Física y Educación Artística, promoviendo así, un aprendizaje más contextualizado, flexible y cercano a la realidad de los estudiantes.

Dentro de las UDI, el ABJ se evidencia en actividades lúdicas y cooperativas donde el estudiante participa activamente mientras aprende normas de convivencia y formas adecuadas de comunicación, es por eso, que juegos como “Quemados asertivos”, “Pasa la pelota”, “El túnel”, “Congelados emocionales”, dramatizaciones, dinámicas de integración y retos grupales, permiten

trabajar la comunicación asertiva de manera práctica y significativa, fortaleciendo la empatía, la atención, la expresión oral y el manejo de emociones.

Por otro lado, las actividades planteadas se organizan en los momentos pedagógicos exploró, practico y aplico, de los cuales, en el momento exploro, se activan saberes previos, emociones e intereses mediante conversaciones, dinámicas y juegos de integración. En el momento práctico, los estudiantes participan en juegos cooperativos, reflexiones, canciones, actividades artísticas y situaciones de resolución de conflictos donde ponen en práctica la comunicación asertiva y finalmente, en aplico, llevan lo aprendido a contextos reales mediante socializaciones, compromisos personales, actividades grupales y experiencias compartidas con sus compañeros y familias.

De esta manera el docente cumple el papel de guía y mediador, acompañando continuamente el proceso de aprendizaje, promoviendo espacios de confianza y favoreciendo la participación de todos los estudiantes según sus ritmos y necesidades.

En este sentido, la propuesta fortalece no solo las habilidades comunicativas, sino también la convivencia escolar, el trabajo colaborativo y el desarrollo socioemocional.

Algunas Estrategias metodológicas como

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Aprendizaje cooperativo

* Participación activa

* Educación emocional

* Expresión oral y corporal

* Trabajo en equipo

* Resolución pacífica de conflictos

* Actividades lúdicas y recreativas

* Reflexión y diálogo

Son fundamentales para el desarrollo de la propuesta, ya que se implementarán actividades como juegos cooperativos, dramatizaciones, dinámicas grupales, canciones, actividades de expresión emocional, dibujos, creación de mensajes asertivos, actividades artísticas, retos de integración y reflexiones colectivas, organizadas mediante las UDI, favoreciendo el fortalecimiento de la comunicación asertiva y la convivencia escolar en los estudiantes.

### 5.5 Justificación

La presente propuesta pedagógica toma relevancia por la persistente necesidad de fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de educación básica primaria, debido a las dificultades evidenciadas en la interacción diaria dentro del aula, tales como la falta de escucha activa, el uso de expresiones inadecuadas y la presencia de conflictos entre compañeros, dando a demostrar que la propuesta adquiere relevancia en diferentes niveles que justifican su implementación porque se presenta como una estrategia atractiva que los niños y niñas pueden tomar de manera adecuada.

A nivel social, esta propuesta contribuye significativamente al mejoramiento de la convivencia escolar y las relaciones interpersonales, ya que promueve en los estudiantes valores fundamentales como el respeto, la empatía, la tolerancia y la cooperación, teniendo en cuenta que la comunicación asertiva permite que los estudiantes expresen sus ideas y emociones de manera adecuada, evitando conductas agresivas o pasivas que afectan las relaciones interpersonales y que si no se modera podría afectar de distintas formas.

en este sentido, se favorece la resolución pacífica de conflictos y la construcción de un ambiente escolar más armónico, donde prevalezca el diálogo y el entendimiento mutuo, sin dejar por fuera de que estas habilidades no solo impactan el contexto educativo, sino que también se proyectan en la vida familiar, cotidiana y social de los estudiantes e incluso de quienes los rodean, contribuyendo a la formación de ciudadanos capaces de convivir de manera respetuosa en la sociedad y de tomar decisiones sabias en el momento que se presente alguna situación.

A nivel académico, el fortalecimiento de la comunicación asertiva influye directamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que mejora su participación en clase, su capacidad para expresar ideas, formular preguntas y trabajar en equipo, escucha activa, empatía y

validación por distintas opiniones, teniendo en cuenta que una adecuada comunicación facilita la comprensión de los contenidos, crea un clima escolar agradable, promueve el intercambio de conocimientos y favorece la construcción colectiva del aprendizaje, y que a su vez, al desarrollar habilidades como la escucha activa y el respeto por la opinión de los demás, los estudiantes logran integrarse de manera más efectiva en las actividades escolares, lo que repercute positivamente en su rendimiento académico y en el logro de los objetivos educativos.

A nivel pedagógico, la propuesta se justifica en la necesidad de implementar estrategias innovadoras que transformen las prácticas tradicionales de enseñanza, incorporando metodologías activas que respondan a las características y necesidades de los estudiantes, como en este caso lo es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) que se presenta como una alternativa didáctica pertinente y atractiva para los estudiantes, permitiéndoles ser tal cual son. Si bien, el juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, deja en constancia que a través de él, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales en un ambiente dinámico y participativo.

El enfoque pedagógico de esta propuesta reconoce, al estudiante como un sujeto activo y de derecho que aprende a partir de la experiencia, la interacción y la reflexión, lo cual se alinea perfectamente con diversas teorías constructivistas que resaltan la importancia del aprendizaje significativo y el rol que juega el docente como mediador del conocimiento en este proceso. Esto se debe a que, en este contexto, el docente deja de ser un transmisor de información para convertirse en un orientador que diseña experiencias de aprendizaje basadas en el juego, facilitando espacios donde los estudiantes puedan practicar la comunicación asertiva de manera natural y contextualizada sin desinterés por falta de estrategias.

Asimismo, nuestra propuesta permite atender diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo la inclusión y la participación de todos los estudiantes, especialmente en contextos donde los recursos son limitados y poco favorables a la hora de necesitarlos, es por ello, que la presente propuesta toma importancia dentro de este contexto, pues, el uso de materiales sencillos y actividades dinámicas como lo plantea la presente propuesta hace que esta sea viable, flexible y adaptable a las condiciones del entorno educativo, garantizando su sostenibilidad en el tiempo y mucha efectividad.

En conclusión, esta propuesta pedagógica es pertinente y necesaria, ya que no solo responde a una problemática real del contexto escolar, sino que también ofrece una alternativa metodológica, innovadora, divertida e interesante para los estudiantes de la institución educativa sede Ancón, que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades comunicativas, sociales y académicas, y promoviendo una educación más humana, participativa y significativa con un ambiente escolar tranquilo.

## 5.6 Fundamentación teórica

### *5.6.1¿Qué es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)?*

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología activa e innovadora que utiliza el juego como estrategia pedagógica para ayudar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Esta metodología busca transformar los procesos antiguos de enseñanza en experiencias dinámicas, participativas y motivadoras, donde el estudiante aprende mediante actividades lúdicas creadas con una intención educativa determinada, el ABJ permite que los niños adquieran conocimientos, habilidades y valores mientras participan activamente en juegos que estimulan la creatividad, la interacción y la resolución de conflictos.

El juego dentro del ABJ, no se considera únicamente una actividad recreativa o de pasatiempo  sino como un material de enseñanza capaz de fortalecer el desarrollo cognitivo, social, emocional y comunicativo de los estudiantes, debido a esto el docente organiza actividades lúdicas que responden a objetivos pedagógicos previamente establecidos y que favorecen la adquisición de conocimientos de manera significativa.

Según José Luis Solas Martínez en su obra Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria publicada en el año 2023, el ABJ es una metodología activa que utiliza el juego como recurso pedagógico para incrementar la motivación, fortalecer la participación y favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes dentro del aula.

También Sergio Alejandro Arredondo Cortés en su libro El aprendizaje basado en el juego publicado en el año 2023, afirma que el juego permite transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y dinámica, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes mediante actividades participativas y creativas.

Por otra parte, Linda Castañeda en sus investigaciones sobre metodologías activas publicadas entre los años 2019 y 2021, sostiene que las estrategias activas favorecen la construcción del conocimiento mediante la experiencia, la participación y la interacción de los estudiantes dentro del proceso educativo.

El ABJ se caracteriza por disponer al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, permitiéndole participar activamente en actividades donde experimenta, explora, crea y resuelve situaciones mediante el juego. Esta metodología favorece ambientes educativos más dinámicos y agradables, donde los estudiantes se sienten motivados y seguros para aprender.

En la educación inicial el Aprendizaje Basado en Juegos tiene gran importancia debido a que el juego hace parte natural del desarrollo infantil. A través de este, los niños aprenden a comunicarse, compartir, respetar normas, trabajar en equipo y expresar emociones. Además, el juego fortalece la imaginación, la creatividad y la socialización, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Dentro de esta investigación, el ABJ se convierte en una estrategia adecuada para fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de primaria ya que las actividades lúdicas permiten que los niños niñas se comuniquen constantemente, expresen emociones y aprendan a relacionarse respetuosamente con los demás de igual manera mediante el juego los estudiantes adquieren habilidades comunicativas que les permiten transmitir ideas y sentimientos de manera adecuada dentro de diferentes situaciones escolares y sociales.

### *5.6.2 Características del Aprendizaje Basado en Juegos*

El ABJ presenta diversas características que lo convierten en una metodología innovadora, dentro de los procesos educativos entre estas se encuentran:

### *5.6.3 Motivación*

Es una de las principales características del ABJ ya que aumenta la disposición y el interés de los estudiantes por aprender. El juego genera entusiasmo, curiosidad y ganas para participar activamente en las actividades propuestas.

Según José Luis Solas Martínez en su obra publicada en el año 2023, el juego permite que el aprendizaje sea más atractivo, dinámico y significativo para los estudiantes.

***Participación activa***

El ABJ convierte al estudiante en protagonista de su aprendizaje, debido a que participa constantemente en actividades donde experimenta, interactúa y construye conocimientos mediante la práctica y el juego.

Según Linda Castañeda Quintero en investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2021, las metodologías activas favorecen la participación y la construcción del aprendizaje mediante experiencias dinámicas.

### *5.6.4 Aprendizaje significativo*

Otra característica importante del ABJ es que favorece aprendizajes significativos porque permite que los estudiantes relacionen los nuevos conocimientos con experiencias reales y cercanas a su contexto.

Según David Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo publicada en el año 1963, los estudiantes aprenden mejor cuando relacionan los nuevos conocimientos con experiencias previas.

### *5.6.5 Interacción social*

El juego favorece la interacción y la convivencia entre los estudiantes mediante actividades grupales y colaborativas.

Según Francesco Tonucci en investigaciones sobre infancia y educación publicadas en el año 2015, el juego permite que los niños aprendan a convivir, compartir y relacionarse con los demás

### *5.6.6 Desarrollo emocional*

El ABJ favorece la expresión de emociones y el fortalecimiento de habilidades emocionales mediante actividades dinámicas y participativas.

Según Daniel Goleman en su obra Inteligencia emocional publicada en el año 1995, las emociones influyen directamente en el aprendizaje y en las relaciones sociales.

### *5.6.7 Elementos del Aprendizaje Basado en Juegos*

El Aprendizaje Basado en Juegos está conformado por diferentes elementos que permiten desarrollar adecuadamente las actividades lúdicas dentro del aula.

### *5.6.8 Objetivos pedagógicos*

Toda actividad basada en juegos debe tener una finalidad educativa clara y responder a competencias o aprendizajes específicos.

Según Sergio Alejandro Arredondo Cortés en su obra publicada en el año 2023, el juego debe implementarse de manera organizada y planificada para alcanzar objetivos educativos concretos.

### *5.6.9 Reglas*

Las reglas permiten organizar las actividades y fortalecer valores como el respeto, la disciplina y la convivencia.

Según José Luis Solas Martínez en investigaciones publicadas en el año 2023, las normas dentro del juego ayudan a fortalecer la interacción social y el trabajo colaborativo.

### *5.6.10 Participación*

La participación es uno de los elementos esenciales del ABJ porque permite que los estudiantes interactúen activamente durante el desarrollo de las actividades.

Según Linda Castañeda Quintero, las metodologías activas fortalecen la participación y la construcción colectiva del aprendizaje.

### *5.6.11 Retroalimentación*

La retroalimentación permite orientar y acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes durante las actividades lúdicas.

Según Rebeca Anijovich en su obra Retroalimentación formativa publicada en el año 2019, la retroalimentación fortalece los procesos de aprendizaje y favorece el mejoramiento continuo.

### *5.6.12 Importancia del ABJ en la educación inicial*

Tiene gran importancia dentro de la educación inicial debido a que el juego hace parte natural del desarrollo infantil y constituye una necesidad fundamental durante la infancia.

Según Francesco Tonucci en su obra La ciudad de los niños publicada en el año 2015, el juego permite que los niños aprendan, exploren y comprendan el entorno mediante experiencias significativas.

El ABJ favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales mediante experiencias dinámicas y participativas que motivan a los estudiantes y fortalecen su interés por aprender.

En los niños esta metodología permite fortalecer:

La creatividad.

La imaginación.

La interacción social.

La participación.

La expresión emocional.

El aprendizaje significativo.

***Tipos de juegos en el Aprendizaje Basado en Juegos***

***5.6.13 Juegos cooperativos***

Los juegos cooperativos favorecen el trabajo en equipo, la convivencia y la participación grupal.

Según Rosa María Iglesias Valdés en investigaciones publicadas en el año 2020, los juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales y la interacción entre los estudiantes.

***5.6.14Juegos simbólicos***

Los juegos simbólicos permiten que los niños representen situaciones de la vida cotidiana mediante la imaginación y la dramatización.

Según Laura Méndez Zabala en estudios publicados en el año 2021, el juego simbólico favorece la creatividad y la expresión emocional en la infancia.

***5.6.15 Juegos didácticos***

Los juegos didácticos son actividades diseñadas específicamente para fortalecer determinados aprendizajes y competencias.

Según Sergio Alejandro Arredondo Cortés en su obra publicada en el año 2023, los juegos didácticos favorecen el aprendizaje significativo mediante actividades dinámicas y participativas.

### *5.6.16 Rol del docente en el ABJ*

Dentro del Aprendizaje Basado en Juegos, el docente cumple un papel fundamental como orientador, mediador y guía del aprendizaje.

Según Rebeca Anijovich en investigaciones publicadas en el año 2019, el docente debe acompañar el aprendizaje mediante estrategias dinámicas y participativas.

El docente dentro del ABJ debe planificar actividades lúdicas motivar a sus estudiantes,

Como también

orientar las dinámicas favorecer la participación, generar ambientes de confianza y promover el aprendizaje significativo.

### *5.6.17 Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos*

El ABJ aporta varios beneficios dentro del campo educativo, especialmente en la educación básica primaria

Según José Luis Solas Martínez en su obra publicada en el año 2023, el Aprendizaje Basado en Juegos favorece la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

Entre sus principales beneficios se encuentran:

Incrementa la motivación.

Favorece el aprendizaje significativo.

Fortalece la creatividad.

Mejora la interacción social.

Favorece el trabajo colaborativo.

Desarrolla habilidades emocionales.

Promueve ambientes participativos.

Facilita la construcción de conocimientos.

### *5.6.18 Estrategias lúdicas dentro del ABJ*

Las estrategias lúdicas son actividades pedagógicas basadas en el juego que favorecen el aprendizaje significativo.

Según Linda Castañeda Quintero en investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2021, las metodologías activas fortalecen el aprendizaje mediante la experiencia y la participación.

Dentro de las estrategias lúdicas más utilizadas en el ABJ se encuentran:

Dramatizaciones.

Juegos grupales

Cuentos

Dinámicas

Expresión corporal

Actividades artísticas

Juegos de roles

Rondas infantiles

### *5.6.19 Relación entre el ABJ y la comunicación asertiva*

El Aprendizaje Basado en Juegos se relaciona con la comunicación asertiva debido a que mediante las actividades lúdicas los estudiantes interactúan, dialogan y expresan emociones dentro de ambientes participativos y dinámicos.

El juego favorece habilidades sociales como:

Escuchar a los demás.

Respetar opiniones.

Expresar emociones.

Participar grupalmente.

Resolver conflictos mediante el diálogo.

Por ello el ABJ se convierte en una estrategia adecuada para fortalecer la comunicación asertiva en estudiantes en educación básica primaria.

## 5.7 Beneficiarios

La propuesta pedagógica está dirigida principalmente a los estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de educación básica primaria, quienes constituyen los beneficiarios directos, ya que a través de la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) podrán fortalecer sus habilidades de comunicación asertiva, mejorar la expresión de sus ideas y emociones, mejorar la escucha activa y aprender a resolver conflictos o malos entendidos de manera pacífica, favoreciendo así su convivencia dentro del aula.

De igual manera, los docentes se consideran beneficiarios indirectos, puesto que la propuesta les proporciona estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego, resaltando también que la presente propuesta le brinda una gran contribución a la mejora de la problemática,

facilitando su labor en el aula, mejorando el ambiente de aprendizaje y promoviendo prácticas educativas más dinámicas, participativas y significativas.

Asimismo, los padres de familia también se ven beneficiados, ya que los estudiantes pueden trasladar las habilidades adquiridas en el contexto escolar a su entorno familiar, mejorando la comunicación en el hogar, fortaleciendo los vínculos afectivos con ellos e incluso quienes los rodean y promoviendo relaciones basadas en el respeto, el diálogo y la convivencia armoniosa.

En conjunto, esta propuesta genera un impacto positivo en la comunidad educativa, al contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de las relaciones interpersonales tanto dentro como fuera del contexto escolar dejando así un aprendizaje significativo que no solo lo pondrán en práctica en su recorrido dentro del entorno educativo si no en su vida diaria a largo plazo.

### 5.8 Plan de acción

| SEMANA | FECHA | TEMA | OBJETIVO | RESPONSABLE |
|---|---|---|---|---|
| **1** | 24/09/2025 | "Conociéndonos" | Propiciar que los estudiantes y maestros se conozcan | Maestras en formación y Estudiantes |
| **2** | 01/10/2025 | Producción e interpretación de textos | Desarrollar la comprensión y producción de textos narrativos mediante el diálogo e identificación de elementos del cuento | Maestra y Estudiantes |
| **3** | 15/10/2025 | El cuento: Estructura tipos de narrador y árbol del problema | Reconocer la estructura y el narrador del cuento y crear textos narrativos y analizar la problemática del aula. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **4** | 22/10/2025 | Comunicación asertiva y resolución de conflictos | Fomentar la expresión oral, practicar la escucha activa y aplicar el dialogo respetuoso para resolver conflictos. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **5** | 29/10/2025 | Comunicación asertiva y expresión de emociones | Promover la expresión de ideas y emociones para fortalecer la empatía mediante la comunicación asertiva. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **6** | 5/11/2025 | Comunicación asertiva | Desarrollar la habilidad de comunicarse de manera asertiva reconociendo emociones y formas de comunicación. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **7** | 12/11/2025 | Conociendo nuestras emociones | Reconocer y expresar emociones para fortalecer, la comunicación asertiva. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **8** | 19/11/2025 | Actividades de despedida y convivencia | Fortalecer la convivencia, el trabajo en equipo, la práctica del respeto y la comunicación asertiva mediante el juego | Maestras en formación y Estudiantes |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **9** | 10/03/2026 | Retorno escolar | Fortalecer la integración, motivar a los estudiantes y promover el uso de palabras y acciones positivas. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **10** | 17/03/2026 | Comunicación asertiva mediante el ABJ | Fortalecer la comunicación asertiva mediante el respeto y la escucha a través del ABJ y el trabajo en equipo | Maestras en formación y Estudiantes |
| **11** | 24/3/2026 | Reciclaje y trabajo en casa con participación de la familia. | Promover el cuidado del medio ambiente el trabajo colaborativo, entregar a la familia en el proceso educativo. | Maestras en formación y estudiantes |
| **12** | 07/04/2026 | Comunicación asertiva y expresión de emociones | Fortalecer la comunicación asertiva, la expresión de emociones y la resolución de conflictos mediante el dialogo. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **13** | 14/04/2026 | Comunicación asertiva libre expresión y respeto en la convivencia | Potenciar la comunicación asertiva, el trabajo grupal y la expresión de emociones respetando a los demás. | Maestras en formación y Estudiantes |
| **14** | 21/04/2026 | Observamos la comunicación de nuestro entorno | Fortalecer la comunicación asertiva mediante la observación de situaciones reales, el análisis de problemas y la construcción de soluciones respetuosas | Maestras en formación y estudiantes |
| **15** | 28/04/2026 | Mi librito con amor | Expresar sentimientos y emociones mediante la elaboración de un librito para mama | Maestras en formación y estudiantes |
| **16** | 05/05/2026 | Celebración día del niño, con juegos y convivencia | Promover la convivencia la integración y la comunicación asertiva mediante actividades recreativas, juegos y expresiones artísticas | Maestras en formación y estudiantes |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **17** | 12/05/2026 | Juegos cooperativos y comunicación asertiva | Fortalecer el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos y la expresión de emociones mediante juegos, dramatizaciones y actividades lúdicas | Maestras en formación y estudiantes |
| **18** | 26/05/2026 | Organización y adecuación de los espacios y preparación para la feria | Organizar y adecuar espacios realizando actividades de limpieza preparación de la cancha y ensayos con el fin de prepararnos para la feria | Maestras en formación y estudiantes |
| **19** | 02/06/2026 | Feria pedagógica y cierre del proceso académico | Realizar la feria pedagógica mediante la presentación de actividades, entrega de cancha y materiales didácticos y desarrollo del cierre académico fortaleciendo la participación e integración de la comunidad educativa | Maestras en formación y estudiantes n |

## 5.9 Descripción de actividades por Semanas.

### *5.9.1 Semana 1:*

Durante esta actividad los maestros, los estudiantes dicen sus nombres, compartiendo algo sobre sí mismo, promoviendo la confianza y el conocimiento de todo el grupo.

### *5.9.2 Semana 2:*

Los estudiantes trabajan el cuento" Teresa y el Girasol" creando diálogos con los personajes identificando inicio, nudo y desenlace comparando el conflicto del cuento con situaciones propias**.**

### *5.9.3 Semana 3:*

Leímos un cuento descubrimos quien lo narra, creamos un cuento propio por grupos y al final se realizó la actividad del árbol del problema, donde se pudo identificar la problemática del aula.

### *5.9.4 Semana 4:*

se llevó a cabo la lectura" las palabras que no se llevó el viento" donde reflexionamos y por medio del dialogo dramatización de conflictos y creación de palabras de respeto.

### *5.9.5 Semana 5:*

se realizó una dinámica sin hablar ( solo usando gestos) los estudiantes crearon figuras con materiales del medio, luego exposiciones colectivas donde exhibieron sus trabajos con mensajes asertivos.

### *5.9.6 Semana 6:*

Se trabajo el semáforo de la comunicación clasificando frases reconociendo emociones y reflexionado sobre sobre como comunicarse mejor en la vida diaria.

### *5.9.7 Semana 7:*

se identificaron las emociones mediante juegos y dinámicas participativas para saber la expresión emocional y reflexión sobre la convivencia.

### *5.9.8 Semana 8:*

durante esta actividad se realizaron juegos por estaciones, carreras de relevos, prácticas de normas y cierre con mensaje de despedida y un compartir.

### *5.9.9 Semana 9:*

se les trasmitió una película llamada “zootopia” donde pudimos reflexionar sobre la comunicación, y actividades asociadas al ABJ para fortalecer la convivencia.

### *5.9.10 Semana 10:*

se realizaron juegos grupales implementando palabras amables y una reflexión sobre la importancia de comunicarse con respeto.

### *5.9.11 Semana 11:*

Los estudiantes hicieron socialización de canecas de reciclaje, también realizamos dentro de la reunión se hicieron actividades y juegos con padres de familia, se finalizó con un compartir**.**

### *5.9.12 Semana 12.*

Los niños pudieron identificar como se sentían y lo expresaron mediante dibujos trabajando en grupos sobre las formas de comunicarse y practicaron respuestas asertivas ante situaciones cotidianas.

### *5.9.13 Semana 13:*

trabajamos actividades de expresión emocional juegos grupales baile diálogos para practicar el respeto y la comunicación durante la actividad.

### *5.9.14 Semana 14:*

Observamos cómo se comunican en nuestro entorno realizamos un recorrido dentro de la comunidad los estudiantes observaron situaciones de comunicación en su entorno, identificando formas adecuadas de expresarse y reflexionando sobre el respeto y la convivencia.

### *5.9 15 Semana 15:*

Los estudiantes elaboraron un librito para mamá, expresando sentimientos y mensajes de cariño de manera respetuosa y creativa.

### *5.9.16 Semana16:*

Se realizaron juegos y actividades recreativas que fortalecieron la convivencia, la integración y la comunicación respetuosa entre los estudiantes**.**

#### *5.9.17 Semana 17:*

Se desarrollaron juegos y dramatizaciones que promovieron el trabajo en equipo, el diálogo y la resolución pacífica de conflictos

#### *5.9.18 Semana 18:*

Se adecuaron los espacios, se organizaron materiales y ensayos para la feria pedagógica

#### *5.9.19 Semana 19:*

Desarrollo de la feria pedagógica y cierre del proceso académico con la presentación de actividades realizadas.

# CAPITULO VI RESULTADOS

## 6.1 Resultados

En el transcurso del desarrollo del proyecto investigativo se realizaron diferentes actividades lúdico-pedagógicas orientadas a transformar los canales relacionales a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en los estudiantes de básica primaria de la institución. Durante el proceso se pudieron observar cambios importantes en la participación de los estudiantes y en la manera en que se relacionaban dentro del aula, también se identificaron algunas dificultades que hicieron parte del proceso y que permitieron comprender que la modificación de las conductas comunicativas hacia la asertividad requiere tiempo, práctica y acompañamiento constante. Frente al primer objetivo específico orientado a aplicar actividades basadas en el ABJ que favorezcan la comunicación asertiva entre los estudiantes, se ejecutó una secuencia de talleres lúdicos estructurados donde las mecánicas del juego operaron como el eje dinamizador de las interacciones grupales. En las jornadas iniciales de aplicación, se pudo notar que muchos estudiantes presentaban dificultades marcadas para manifestar sus ideas, emociones y necesidades de forma clara y respetuosa. Ante dinámicas competitivas o retos colectivos, emergían con fuerza dos extremos relacionales: conductas impulsivas o defensivo-agresivas manifestadas en gritos, interrupciones al compañero y uso de sobrenombres; o, por el contrario, un repliegue pasivo dominado por la timidez y el temor a la burla. Durante las conversaciones reflexivas posteriores a los primeros juegos, algunos niños declararon que preferían guardar silencio por miedo a equivocarse o por pena de hablar delante de sus compañeros, lo que dificultó en algunos momentos la participación activa de todo el grupo. Aun así, la aplicación progresiva de las reglas lúdicas permitió que los estudiantes comprendieran la necesidad de

regular sus impulsos y utilizar un vocabulario más empático para poder avanzar con éxito en los desafíos planteados, obteniendo información muy valiosa para guiar el acompañamiento docente. Respecto al segundo objetivo específico relacionado con promover la comunicación asertiva mediante estrategias lúdico-pedagógicas fundamentadas en el ABJ, se desarrollaron unidades didácticas integrales basadas en el juego cooperativo y en herramientas de autorregulación como el "semáforo de la comunicación". Durante estas actividades grupales, los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar activamente y comenzaron a mostrar mayor iniciativa al momento de organizar los trabajos en equipo, dar opiniones y colaborar con sus pares de manera más respetuosa. Las dinámicas lúdicas ayudaron a fortalecer la escucha activa entre los estudiantes; en varios momentos se evidenció que algunos niños empezaron a escuchar con más atención las ideas de los demás y a resolver pequeños conflictos cotidianos mediante el diálogo consentido. No obstante, durante el proceso también se presentaron dificultades previsibles: en ciertas actividades, algunos alumnos querían imponer sus ideas para ganar el juego sin escuchar las opiniones del resto del grupo, generándose discusiones por desacuerdos dentro de los equipos. Estas situaciones demostraron que, aunque se presentaron avances significativos, la deconstrucción de hábitos comunicativos impositivos es un proceso complejo que necesita seguir fortaleciéndose mediante la mediación pedagógica constante y el andamiaje del educador.En relación con el tercer objetivo específico enfocado en demostrar que el Aprendizaje Basado en Juegos fortalece la comunicación asertiva en los estudiantes de grado tercero, las actividades de evaluación y sistematización final permitieron contrastar los cambios actitudinales y relacionales alcanzados por el grupo focalizado. Se logró una participación activa de la gran parte de los estudiantes, quienes demostraron avances notables en aspectos relacionados con el respeto, la responsabilidad, la validación del otro y el trabajo colaborativo. A través del juego asociativo y

cooperativo, los niños pudieron comprender la importancia de convivir de manera pacífica y de expresar sus pensamientos sin recurrir a la hostilidad ni someterse a la pasividad. Los espacios lúdicos demostraron su eficacia al elevar la seguridad personal de los alumnos que inicialmente se mostraban retraídos, permitiéndoles asumir roles de liderazgo lúdico con fluidez y hablar frente al grupo con mayor confianza. Sin embargo, durante el cierre también se evidenciaron algunas limitaciones: ciertos estudiantes continuaban mostrando nerviosismo al expresarse ante audiencias amplias y el tiempo disponible en el calendario escolar resultó en ocasiones insuficiente para profundizar en algunas de las dinámicas lúdicas más complejas. A pesar de estas restricciones, las actividades demostraron de manera contundente que el juego estructurado pedagógicamente es una estrategia de alto impacto para mitigar las falencias de comunicación y promover la convivencia armónica. En términos generales, los resultados obtenidos permitieron evidenciar que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se constituye en una vía metodológica fundamental para fortalecer la comunicación asertiva dentro del aula. A través de las dinámicas implementadas, los estudiantes lograron participar con mayor confianza, disminuir los índices de respuestas verbales agresivas y mejorar el ambiente escolar general. Aunque el proceso presentó dificultades lógicas de la convivencia infantil, los avances observados ratifican la importancia de continuar promoviendo espacios pedagógicos que vinculen el componente lúdico con la alfabetización emocional, transformando la escuela en un espacio de formación integral y humana.

### 6.2 Conclusiones

En conclusión, el desarrollo de este proyecto investigativo permitió responder la pregunta problematizadora relacionada con la manera en que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) puede fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de básica primaria. A través de las diferentes actividades lúdico-pedagógicas implementadas se evidenció que cuando los estudiantes cuentan con espacios estructurados de participación y juego cooperativo, logran reemplazar de manera orgánica los modelos comunicativos impositivos o pasivos por conductas asertivas estables que favorecen el respeto mutuo, el diálogo y la toma de decisiones concertadas dentro del aula. Asimismo, se logró cumplir el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto, ya que durante el proceso los estudiantes demostraron avances significativos en la forma de relacionarse con sus compañeros. Poco a poco, varios niños lograron expresar sus opiniones con mayor seguridad, identificar la importancia de la escucha activa y comprender que el juego constructivo no se basa en imponer ideas de manera autoritaria ni en competir de forma destructiva, sino en colaborar, guiar y actuar de manera responsable dentro del grupo para alcanzar metas comunes. Por otra parte, el proyecto permitió reconocer la importancia de abordar las competencias comunicativas y socioemocionales desde la lúdica en los entornos educativos. Las dinámicas basadas en el ABJ demostraron que el juego es el lenguaje natural de la infancia y la herramienta idónea para que los conceptos de respeto y convivencia no se aborden como definiciones abstractas, sino como prácticas vivas de interacción social. La propuesta pedagógica promovió de manera directa valores esenciales como la empatía, la tolerancia y la contención afectiva, actuando como un factor protector ante situaciones de conflicto o exclusión escolar.Sin embargo, durante el proceso también se presentaron algunas dificultades. Algunos estudiantes manifestaron timidez o inseguridad persistente al momento de

liderar las dinámicas grupales y en ciertas jornadas los desacuerdos por impulsividad requirieron intervenciones docentes más profundas. Estas situaciones permitieron entender que el fortalecimiento de la comunicación asertiva y la deconstrucción de hábitos relacionales arraigados no se logran de manera inmediata, sino mediante procesos pedagógicos continuos que requieren un compromiso constante y un diseño didáctico sistemático. Finalmente, esta investigación permitió comprender que el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) constituye una estrategia pedagógica altamente significativa para mejorar la convivencia y fortalecer las habilidades sociales en la básica primaria. Por esta razón, se considera fundamental continuar desarrollando actividades lúdicas que promuevan la participación democrática y el trabajo colaborativo dentro de las instituciones educativas, ya que estos espacios contribuyen de manera directa a la formación integral de los estudiantes, dándole la importancia debida no solo a la parte académica sino también humana de cada educando.

### 6.3 Recomendaciones

Se recomienda a la institución educativa dar continuidad al uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una estrategia pedagógica transversal dentro del aula de clase, incorporando unidades didácticas basadas en el componente lúdico-cooperativo dentro de los planes de área, con el fin de promover de forma permanente la comunicación asertiva y sanear el clima de convivencia escolar. Asimismo, se sugiere implementar de manera regular actividades grupales y dinámicas participativas que favorezcan el trabajo colaborativo, el uso de herramientas visuales de autorregulación (como el semáforo de la comunicación) y la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes, transformando el aula en un escenario seguro para la libre expresión. También se considera muy importante fortalecer el acompañamiento pedagógico

personalizado de aquellos estudiantes que presentan rasgos de marcada timidez, inhibición o inseguridad al momento de participar en público, generando ambientes seguros, empáticos y motivadores dentro del contexto escolar que estimulen gradualmente su confianza y su capacidad de auto afirmación .De igual manera, se recomienda comprometer a las familias en los procesos formativos relacionados con las habilidades sociales, los valores y la inteligencia emocional, mediante talleres vivenciales o escuelas de familia, ya que los modelos comunicativos y de resolución de discordias ensayados en el hogar influyen significativamente en el comportamiento y en las pautas de habla que los estudiantes replican dentro del aula. Se sugiere además evitar que este tipo de propuestas pedagógicas se conciban como actividades aisladas o de entretenimiento pasajero; debido a que el fortalecimiento de la comunicación asertiva requiere de procesos permanentes, constantes y estructurados, se recomienda seguir promoviendo de forma sistemática estos espacios de participación lúdica que auxilian el desarrollo de la empatía, la reflexión y el respeto hacia las diferencias individuales. Finalmente, se invita a futuras investigaciones y a futuros docentes en formación a seguir profundizando sobre el impacto del Aprendizaje Basado en Juegos y el desarrollo de competencias socioemocionales en la educación primaria, analizando las necesidades, características y realidades singulares de sus propias comunidades educativas para continuar diseñando alternativas pedagógicas que aporten a la construcción de espacios de paz.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2.ª ed.). Trillas. https://books.google.com/books?id=QwdHGQAACAAJ

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall. https://books.google.com/books?id=HJhqAAAAMAAJ

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de Investigación Educativa, 21(1), 7–43. https://revistas.um.es/rie/article/view/99071

Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. Editorial Síntesis. https://books.google.com/books?id=rpX0SAAACAAJ

Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Ediciones Morata. https://books.google.com/books?id=SZhSPQAACAAJ

Caballo, V. E.…
Constitución Política de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Legis. https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125

Decroly, O. (2006). La función de globalización y la enseñanza. Biblioteca Nueva. https://books.google.com/books?q=La+funci%C3%B3n+de+globalizaci%C3%B3n+y+la+ense%C3%B1anza+Decroly

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa

Dewey, J. (2004). Democracia y educación. Ediciones Morata. https://books.google.com/books?q=Democracia+y+educaci%C3%B3n+John+Dewey

Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (3.ª ed.). McGraw-Hill. https://books.google.com/books?q=Estrategias+docentes+para+un+aprendizaje+significativo+D%C3%ADaz+Barriga

Echeverría, R. (2003). Ontología del lenguaje (6.ª ed.). Granica. https://books.google.com/books?q=Ontolog%C3%ADa+del+lenguaje+Rafael+Echeverr%C3%ADa

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores. https://books.google.com/books?q=Pedagog%C3%ADa+del+oprimido+Paulo+Freire

Freire, P. (2005). Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa. Siglo XXI Editores. https://books.google.com/books?q=Pedagog%C3%ADa+de+la+autonom%C3%ADa+Paulo+Freire

Gardner, H. (1995). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. Paidós. https://books.google.com/books?q=Inteligencias+m%C3%BAltiples+La+teor%C3%ADa+en+la+pr%C3%A1ctica+Gardner

Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Martínez Roca. https://books.google.com/books?q=Habilidades+sociales+y+autocontrol+en+la+adolescencia+Goldstein

Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Kairós.

https://books.google.com/books?q=Inteligencia+emocional+Daniel+Goleman

Goleman, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Kairós. https://books.google.com/books?q=La+pr%C3%A1ctica+de+la+inteligencia+emocional+Daniel+Goleman

Huizinga, J. (2007). Homo ludens. Alianza Editorial. https://books.google.com/books?q=Homo+ludens+Huizinga

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5th ed.). Allyn & Bacon. https://books.google.com/books?q=Learning+together+and+alone+Johnson

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292

Ministerio de Educación Nacional. (2004). Estándares básicos de competencias ciudadanas. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Guía No. 49. Guías pedagógicas para la convivencia escolar. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339480_archivo_pdf_guia_49.pdf

Monjas Casares, M. I. (2009). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. CEPE. https://books.google.com/books?q=Programa+de+ense%C3%B1anza+de+habilidades+de+interacci%C3%B3n+social+PEHIS

Montessori, M. (2004). El método Montessori. Diana. https://books.google.com/books?q=El+m%C3%A9todo+Montessori+Maria+Montessori

30. Nelsen, J. (2013). Disciplina positiva. Medici. https://books.google.com/books?q=Disciplina+positiva+Jane+Nelsen

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica. https://books.google.com/books?q=La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o+Piaget

Riso, W. (2005). Cuestión de dignidad: Aprenda a decir no y gane autoestima siendo asertivo. Norma. https://books.google.com/books?q=Cuesti%C3%B3n+de+dignidad+Walter+Riso

UNESCO. (2015). Educación para la ciudadanía mundial: Temas y objetivos de aprendizaje. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993

UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press. https://books.google.com/books?q=Mind+in+Society+Vygotsky

# ANEXOS



**Imagen 1: Aeróbicos para iniciar el día**



**Imagen 2: Proyección audiovisual película zoo topia**



**Imagen 3: Actividad conexión emocional padres e hijos**



**Imagen 4: Juego cooperativo “el túnel”**




**Imagen 5: Encuentro afectivo padres e hijos**



**Imagen 6: Desafío de trabajo colaborativo**



**Imagen 7: Atentos en el juego el túnel**



**Imagen 8: Trabajo en equipo**



**Imagen 9: Lectura en grupo**



**Imagen 10: Socialización de la propuesta pedagógica con las familias**



**Imagen 11: Construcción de banca para la cancha con material del medio**




**Imagen 13: Elaboración de librito para el día de las madres**



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA**
**NORMAL SUPERIOR DE MOMPOX**

CENTRO DE LIDERAZGO DE LA EXCELENCIA
DE LA EDUCACIÓN RURAL
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA