

**Autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del hogar comunitario
Pluto de Málaga (Santander) a través de actividades basadas en juegos de rol**

Lendy Jhilian Oliveros Caycedo

Asesor

Jenny Natalia Torres Zambrano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en Hogar Comunitario Pluto, en Málaga Santander, con el objetivo general de fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños a través de actividades basadas en juegos de rol en el mes de abril 2024 y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada “aprendiendo a sentir identificando nuestras emociones a través del juego de rol” compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que el uso de juegos de rol es importante en la formación infantil permitiendo explorar diferentes recursos y ambientes que ayudan en el aprendizaje emocional siempre y cuando se tenga en cuenta que las actividades a realizar deben tener en cuenta las edades y buen manejo de los recursos a trabajar con el fin de obtener éxito en cada experiencia.

Palabras clave: Juego, rol, emociones, autorreconocimiento

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, as a choice of degree, which allowed reflections on educational practice and research. This study was carried out at the Pluto Community Home in Málaga Santander, with the overall objective of promoting self-recognition of emotional response in girls and boys through role-playing activities in April 2024 and a method of analysis of the action within the framework of the implementation of a teaching sequence called "learning to feel identifying our emotions through role play" composed of 3 activities. This research exercise allowed us to conclude that the use of role-playing games is important in children's education allowing to explore different resources and environments that help in emotional learning if you keep in mind that the activities to be carried out must take into account the ages and good management of the resources to work in order to obtain success in each experience.

Keywords: Game, role, emotions, self-recognition

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque Didáctico	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	25
Conclusiones	27
Referencias Bibliográficas	29
Apéndices.....	32

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica</i>	32
---	----

Introducción

En esta experiencia de investigación se aborda el autorreconocimiento de emociones de las niñas y niños en la primera etapa en el Hogar Comunitario Pluto, tomando como referencia sus primeras experiencias, nuevas rutinas que implican muchos cambios para ellos e igualmente nuevos retos para sus padres, docentes e investigadores de primera infancia, apoyados desde la observación de vivencias y retomando estudios (entre otras herramientas) que enriquecen el conocimiento.

Se indagan las situaciones que se presentan y desde allí buscar formas de autorreconocimiento emocional por parte de las niñas y niños desde los juegos de rol para que reconozcan bien las situaciones y cuenten con herramientas que aporten seguridad y den a conocer adecuadamente sus emociones, así como también les ayuda a actuar o reaccionar desde su experiencia y conocimiento.

Gonzales (2022) indica que el juego de roles tiene en cuenta perspectivas, establecen vínculos afectivos con los otros, aprendizajes cognitivos que se construyen desde una forma social, desde las primeras edades estableciendo cambios cualitativos e incluso edad psicológica e interés por el conocimiento conceptual. Las acciones docentes son preparadas intencionalmente estableciendo instrucciones, acciones y procesos progresivos con el fin de que los menores comprendan muy bien el rol que deben cumplir.

Con esta propuesta se busca contar con aprendizajes significativos para las niñas y niños en donde contar con buenas relaciones con padres, familiares y/o acudientes ayuda a entender procesos por los cuales los niños están viviendo, y así contribuir con acciones que aporten. por medio de juegos de rol, experiencias para conocer procesos claros a cumplir a cabalidad, encuentra una herramienta eficaz de autorreconocimiento emocional que los ayude a expresar su

sentir, aprendizaje de pensamiento, reacciones adecuadas de acuerdo con situaciones de su vida cotidiana.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada reconociendo “aprendiendo a sentir e identificar emociones a través de juegos de rol” que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, la primera actividad consistió en reconocer a través de un cuento la exploración sensaciones que transmite una historia tomando el papel de los niños que transmite “Un cuento de dragones” (García de la Torre, 2014) la segunda actividad en tomar el papel del mostro de colores en el que se ubica con las emociones a través de la “canción monstruo de colores” (Muñoz., 2021) y la tercera actividad juego de rol representar, expresar y ubicar paletas según las emociones a trabajar como el amor, el enojo, alegría, tristeza, asombro.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que el análisis de gustos y resistencias es importante en la observación permitiendo que los niños se expresen a través de diferentes experiencias a través del juego y reconozcan sus emociones permitir que niñas y niños expresen sus sentimientos y reconozcan las emociones contando así con un apoyo y orientación con el manejo de estas, donde poco a poco se logran avances permitiéndoles aprender a solucionar sentimientos de frustración y desarrollar empatía. Es por lo que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La población con la que se trabaja en esta ocasión el Hogar Comunitario Pluto niñas y niños en donde aprenden compartiendo un horario de 8 am a 3 pm. Se encontró menores que ingresan en diferentes condiciones familiares ya que algunos no cuentan con la presencia de sus padres, siendo de tíos, abuelos o tutores quienes están a cargo de los menores a su vez se dedican a trabajar y/o labores de casa en donde encuentran en esta institución la oportunidad en que sus hijos pueden explorar y compartir con otros niños experiencias de forma segura mientras ellos realizan sus actividades.

En el Hogar Comunitario Pluto 12 menores tienen la oportunidad de experimentar sus primeras experiencias formativas en donde cuentan con alimentación y recursos dedicados a ellos con el fin de brindar un buen cuidado, estos hogares están dotados de recursos adecuados y materiales didácticos organizados como cuentos, juguetes (peluches, carros, pelotas...) los cuales el Bienestar Familiar otorga a madres comunitarias con el fin de dar confort a los hogares, así como la guía de trabajo a manejar, con ajustes periódicos, también realizan encuentros municipales dando la oportunidad a la población de conocer las actividades que niños y niñas allí realizan.

Las demandas de aprendizajes son variadas y básicas, desde la necesidad de adquirir experiencias formativas, según Moreno (2022) indica que en el juego de roles se establece como una herramienta en el aprendizaje de niñas y niños como actividad rectora haciéndolo participe en cada etapa de su vida en donde docentes inicialmente dan orientaciones y con el tiempo los menores van adoptando cada vez más el lenguaje y procesos, apropiándose del rol a desempeñar. Partiendo de este momento se aborda el juego de rol como herramienta para trabajar el autorreconocimiento de emociones con el fin de motivar buenas prácticas de convivencia

entenderse mejor a sí mismo, por qué sienten tantas cosas que no pueden explicar en su día a día en momentos específicos.

Realizando una observación en el Hogar Comunitario Pluto niñas y niños llegan a las practicas educativas con diferentes estados de ánimo por las diferentes condiciones en casa desde el que llega bien arreglado activo para las actividades formativas como el que ha tenido dificultades para llegar, ocasionando que el menor se aíse evitando actividades propuestas o alimentos, son múltiples las situaciones que se presentan y es aquí en donde encontramos la oportunidad para trabajar el juego de rol, estableciendo rutinas a seguir, mejorando diferentes aspectos de comunicación y convivencia.

La madre comunitaria Mary Luz Gómez comenta que actualmente realizan actividades básicas de conocimientos enfocado en actividades rectoras, el Hogar Comunitario Pluto cuenta con el apoyo del Bienestar familiar, la participación de Comfenalco quienes realizan actividades de apoyo desde diferentes puntos como es el deportivo y lector en donde los menores disfrutan de encuentros con seguimientos didácticos a trabajar en esta ocasión brindados por la docente Alba Yaneth Machuca en el momento.

El juego de rol como variable nos amplía formas de trabajo ya que hoy en día se cuenta con diferentes recursos a implementar, de esta forma y nos brinda diversas posibilidades a en nuestro aspecto ontológico como lo es el autorreconocimiento de emociones brindar experiencias significativas para lograr los objetivos propuestos a trabajar, permitiendo investigar y aprovechar la oportunidad descubriendo aspectos importantes, teniendo en cuenta edades, capacidades experiencias posibles a trabajar por parte de los menores.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del hogar comunitario Pluto de Málaga (Santander) a través de actividades basadas en juegos de rol en el mes de abril 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del Hogar Comunitario Pluto de Málaga (Santander) a través de actividades basadas en juegos de rol en el mes de abril 2024.

Objetivos Específicos

Reconocer el acercamiento, gustos o resistencias frente a los juegos de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario.

Movilizar el reconocimiento de las emociones a través del juego de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario.

Identificar las variaciones en el reconocimiento de las emociones por parte de niñas y niños una vez implementadas actividades de juego de rol.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Al descubrir diferentes referentes teóricos se puede encontrar diferentes referentes teóricos que marcan una ruta a seguir, entre ellos encontramos: Mark Brakett (Julio2020) indica que, en su experiencia, sus vivencias comparten 5 etapas que nos ayudan a entender el proceso de reconocimiento de las propias emociones desde la parte corporal como expresiones faciales, lenguaje y tono de voz entre otras reacciones. Comprender los sentimientos descubrir cómo influye en la conducta. La importancia de etiquetar las emociones con vocabulario claro. Expresar los sentimientos de forma apropiada y regular las emociones afrontando adecuadamente los sentimientos.

Gallardo y Díaz (2023) resalta que los menores aprenden a ser solidarios cuando se integran en juegos todos por igual. Se permite la plasticidad de relaciones con sus pares aceptando las diferencias con otros. El autorreconocimiento emocional permite que se asuma, comprenda las necesidades propias, esta modalidad incorpora propiedades terapéuticas desarrollando aspectos fundamentales en su crecimiento cognitivo, social y emocional e igualmente el juego permite crear escenarios diferentes de acción, diversión en donde es posible crear sus propias reglas y poder romperlas se permite que niñas y niños tomen decisiones de movimiento, incluso incentivar cambios de vida. El aprendizaje de tomar actitudes de autorreconocimiento en donde pueden aceptar sus propias limitaciones y explorar diferentes posibilidades en la vida.

Bonilla (2023) revela que con juegos se promueven aprendizajes creativos en donde están presentes el lenguaje, la matemática el movimiento corporal logrando socializar adaptándolos a las necesidades que se presentan en el contexto inclúyete en donde padres y cuidadores a participar de las actividades generando ambientes seguros, acogedores de aprendizajes

cognitivos, ejecutivos, recreativos, promueven el aprendizaje cognitivo lúdico a través de exploración. Es así como se establecen en medida rutinas que de acuerdo con espacios permiten diferentes experiencias de aprendizaje enriquecedor para los menores.

Durán (2012) retoma el juego es versátil y permite explorar, preguntar, ensayar, indagar, ser, vivir, permitir la frustración, crear estrategias y solucionar problemas. Toma como referencia el juego, como actividad rectora desde su versatilidad que brindan muchas posibilidades para divertir usando el movimiento enriqueciendo los conocimientos desde la corporalidad generando ambientes de identidad, sentido de pertenencia e incluso se desarrolle la empatía de acuerdo a los conocimientos que van adquiriendo, permitiendo entender al otro desde sus propios conocimientos.

Cruz (2023) destaca la representación de diferentes personajes pues es así como se llega a apreciar y comprender diferentes puntos de vista y sentir en el juego como si realmente diversas situaciones pasaran en la vida de cada uno. Algunos autores sugieren de forma similar que se puede generar empatía, tolerancia comprendiendo las opiniones de forma reflexiva desde su perspectiva generando comprensión de las situaciones que se generan en las diferentes experiencias usando el juego de forma versátil en escenario ejemplares que ofrecen el desarrollo de capacidades.

La investigación desde la propia práctica según Pérez, (2003) retomándola como objetivo privilegiado siendo una decisión explícita de transformación, compromiso de la realidad existente encontrando variables sociales e incluso políticas que viene regida desde la Constitución Colombiana (2015) nos dice que la educación aparte de ser un derecho de función social busca el acceso al conocimiento bienes y valores culturales, lo cual implica acciones

transformadoras de vida con diferentes normas y leyes que se deben tener en cuenta en las Instituciones Educativas

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Según el documento N°22 de la serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral el juego partiendo de los movimientos corporales y de crianza son los que “contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto.” (MEN,2014, p.13). Esto permite eliminar prohibiciones permitiendo ser, establecer vínculos que aportan a los aprendizajes y desarrollo fundamental para el desarrollo de niñas y niños en donde se aprende por medio de experiencias dando paso al pensamiento, brinda oportunidades de conocer emociones deseos y sentimientos.

A partir de experiencias significativas donde niñas y niños experimentan diferentes sensaciones que les permite desarrollar su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, reconocer ambientes y crear estrategias descubrir formas de expresarse y sentir. Establecer aprendizajes desde las competencias que pueden desarrollar entre pares usando el juego de roles como herramienta a implementar en las primeras etapas de vida permitiendo el autorreconocimiento emocional. El juego de rol permite a niñas y niños compartir momentos partiendo de suposiciones que dan paso a la imaginación, creando escenarios lúdicos en donde experimentan que se siente ser otro, que responsabilidades tiene e incluso que orden por medio de turnos que se participa como actividad autorregulada y voluntaria permitiéndoles ser ellos mismos.

Para Tobón (2010) señala que desde la integración del saber: ser, conocer, hacer, se construye y transforma la realidad.

Lograr la formación integral y el aprendizaje de las competencias tienen como problema central la confusión que hay en torno a si éstas se forman, se desarrollan, se

aprenden o se construyen, estableciendo que ninguna de las cuatro perspectivas tomada de manera individual da cuenta cabalmente del proceso de estructuración de las competencias en los seres humanos. (p.93).

Para comprender, debemos trabajar cada aspecto con el fin de cumplir un objetivo específico según la intención, tema y estructura preparada para tal fin. Fomentar el autoaprendizaje de emociones integramos el saber a partir del reconocimiento de emociones, saber hacer a través del juego de rol y el saber ser en el cumplimiento de organización de los juegos. Usando los principios de juego de rol, la gamificación es aplicable en diferentes actividades, ya que niñas y niños se motivan, actuando con propiedad, conocimiento y agilidad. La planeación y métodos de trabajo se deben adaptar según los temas establecidos en donde las competencias educativas y docentes se aplican de forma creativa. Tobón (2010).

Estas competencias se trabajan en el juego de rol ya que todas se complementan y hacen parte de procesos formativos en donde como investigadores igualmente aprendemos de diferentes experiencias desarrollando la capacidad de estudiar y mejorar los procesos que se aplican y lograr objetivos puntuales. Esta propuesta aborda el autorreconocimiento emocional en niñas y niños desde el aprendizaje de juegos de roles que pueden llegar a transformar situaciones desde experiencias que aportan conocimiento, teniendo en cuenta aprendizajes previos tomando como referencia observaciones de niñas y niños incentivando a mejorar las reacciones a partir de juegos de rol, que permiten aportar aprendizajes significativos para la vida diaria ayudándolos a percibir situaciones similares y formas de solución.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “aprendiendo a sentir identificando nuestras emociones a través del juego de rol” para alcanzar el objetivo de fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del Hogar Comunitario Pluto de Málaga (Santander) a través de actividades basadas en juegos de rol en el mes de abril 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio y como productos susceptibles de análisis en las tres actividades a trabajar tendremos fotos y vídeos con el fin de captar las reacciones y experiencias con niñas y niños.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en reconocer el acercamiento, gustos o resistencias frente a los juegos de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario, se estableció en reconocer ambientes diferentes a través de un cuento a través de la exploración según la historia de “Un cuento de dragones” (García de la Torre, 2014). En donde niñas y niños encontraran fantasía y realidad a partir de imágenes ilustradas evocando sentimientos, incentivando los sentidos con sonidos conocidos e invitando a realizar un recorrido para encontrar los personajes y tomando el rol de uno de ellos.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en movilizar el reconocimiento de las emociones a través del juego de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario, se estableció en reconocer y relacionar colores con las emociones a través de la “canción monstruo de colores” (Muñoz., 2021). Incentivando a través de una canción el papel de cada monstruo allí mencionado tomando el rol de cada uno de ellos, jugando a expresar con gestos el comportamiento que presenta cada emoción como son la felicidad, el amor, el asombro,

tristeza e ira, colorear una ficha con los monstruos de colores según la emoción que allí se encuentra.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en identificar las variaciones en el reconocimiento de las emociones por parte de niñas y niños una vez implementadas actividades se estableció juego de rol reconociendo cada estación de emoción, estimulando el reconocimiento y expresión de las emociones que representa cada estación e incentivando la competencia al pegar el papel seda rasgando y envolviendo en forma de bolita a llenar el monstruo de la estación, ubicando bombas y paletas de monstruos según la emoción que allí encuentre.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: En nuestra primera experiencia buscamos el reconocimiento de diferentes ambientes, imágenes sensaciones y sonidos a reconocer detectando las formas en que los niños reaccionan buscando el desarrollo de su comunicación y experiencia social de acuerdo al estímulo de observar y recrear la historia; En la segunda oportunidad buscamos el reconocimiento de emociones en relación al conocimiento de colores y formas expresivas en que se representan las emociones; y en la tercera oportunidad recordar los conocimientos trabajados y desarrollarlos jugando a expresar las emociones, reconociéndolas y discriminando según su emoción y color.

Enfoque Didáctico

El MEN (2013) indica que el enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de Autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños hacia la construcción de ciudadanía. Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “aprendiendo a sentir e identificar emociones a través de juegos de rol” facilitará conquistas relacionadas con “desarrollo de habilidades que se aprenden en el hacer y relación con otros y que deben ponerse en práctica en el aula de clases, en el recreo, en el hogar y en todos los espacios donde interactuamos” (MEN 2013, p.7). Porque así se desarrollan diferentes competencias de pensamiento, empatía hacia las formas de vida permitiéndonos ser ciudadanos responsables que aportamos a la sociedad respuestas de cambio y fomento de identidad, seguridad en los diferentes ambientes y situaciones que debemos enfrentar en el diario vivir.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como Goleman (1998) en su libro “inteligencia emocional”, Marc Brackett (2020) indica en “permiso para sentir”, el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niñas y niños, jóvenes para constituir seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social. Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “aprendiendo a sentir e identificar nuestras emociones a través del juego de rol” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como MEN (2013) se busca fomentar el reconocimiento y reflexión de emociones, efectos en relación con las acciones, lenguaje y canales de comunicación con niñas y niños, que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales. Gonzalez, Solovieva & Quintanar (2014).

El juego de rol ayuda a la sociabilidad de menores posibilitándolos a comunicarse, comprender situaciones y resolver problemas creativamente. Moreno (2022) señala que “el juego permite que los niños se orienten hacia los significados de la actividad y las relaciones humanas” (p.311) como cita en (Elkonin, 1980). En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en los juegos de rol considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque el desarrollo cognitivo, comunicativo e integrador y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para el autorreconocimiento emocional.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba ejecutar practicas educativas teniendo en cuenta diferentes aspectos por los cuales viven nuestros menores y de acuerdo con que el manejo de emociones son un aprendizaje importante en nuestras vidas, especialmente en niñas y niños que deben experimentar muchos cambios durante su desarrollo se encuentran trabajando muchos retos ya que el reconocimiento consciente de las emociones es un aprendizaje que se va fortaleciendo día a día con practica y con los menores es un trabajo arduo y diario para lograrlo desde las actividades rectoras que son de gran ayuda para que comprendan los retos a enfrentar cada día y poco a poco se va mejorando su respuesta emocional en donde ellos van reconociendo las situaciones habituales y estar dispuestos a recibir cambios y enfrentarlos adecuadamente.

Es por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de niñas y niños, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de trabajar el juego de rol reconocimiento como niñas y niños participes de una historia, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a realizando un recorrido

identificando elementos de la historia, haciéndolos participes intelectuales. En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el sentir de la experiencia permitiéndoles expresar lo que sienten, admiran y les gusta o no de un ambiente diferente tendrán mayor incidencia en la vida de niñas y niños pues responde a sus intereses o motivaciones reales.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el manejo y trabajo de temas que nos retan a manejarlos mejor cada día a partir de la experiencia y como intelectual transformativo aprender de los diferentes modelos de investigación enfoque y formas de ver más allá de solo aplicar una actividad con el fin de aprendizajes, sino que analizamos las situaciones y aprendemos a manejar temas actividades más acordes a las necesidades de la población así como reconocer los diferentes formas de trabajo de estas.

Implementación

Reconocer el acercamiento, gustos o resistencias frente a los juegos de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario Pluto. Se realiza la experiencia el día 17 de abril a las 11 am y posteriormente el día 19 de abril a las 8am. Tomando como referencia “un cuento de dragones” (García de la Torre, 2014) buscamos cumplir el objetivo propuesto para esta actividad donde el juego es rol tomar el papel de los niños del cuento, en donde se realizaba un recorrido recordando la historia que el cuento nos presentaba: la historia de vida de una pareja de niños que les gustaban las aventuras.

Inicialmente leímos el cuento observando y recordando los sonidos de los animales que allí se encontraban y en seguida se realizó el recorrido haciendo memoria de lo contado en la historia. Donde se tiene en cuenta que entre las necesidades educativas en esta ocasión es descubrir emociones que niñas y niños manejan y de acuerdo con el objetivo propuesto para esta actividad por parte de niñas y niños. En las experiencias trabajadas se busca espacios adecuados para la implementación, así como la observación y tener en cuenta a los participantes con variedad de edades niñas y niños desde los 2-1/2 a 4 años en donde sus reacciones son diferentes en los de menor edad.

Fueron dos horas en donde se manejó la experiencia en 2 días permitiendo a los participantes un mejor acercamiento en la experiencia al material. En esta actividad la participación es tomada en cuenta como evaluación, así como las reacciones que derivan de ella, por lo que los vídeos juegan un papel importante para poder ver, recordar, analizar cómo fue la reacción de los participantes y nivel de comprensión. Los videos refuerzan el estudio planteado para detectar diferentes puntos de vista por parte de los niños especialmente por los más grandecitos de 4 años los cuales son más participativos y expresivos. Así como a los niños más

pequeños que van descubriendo nuevas experiencias y reconociendo poco a poco procesos educativos, con los participantes más pequeños se pudo reconocer que su manejo es diferente.

A través de la observación podemos observar a los participantes en el manejo de sus emociones, actuando de forma natural reconociéndose como niños. En esta oportunidad se trabajó el cuento en donde los protagonistas eran nuestros participantes promover la socialización entre niñas y niños, dentro del cuidado del hogar comunitario viviendo experiencias. Los recursos didácticos fueron acordes con la experiencia planteada para los participantes de 3 ½ y 4 años, fue más expresiva. Los participantes más pequeños también tuvieron la experiencia y participaron pienso que para ellos el material pudo haber sido más sencillo. Cumpliendo el papel de niñas y niños del cuento demostraron su gusto por la observación, motivación al ver imágenes, reconocer la mayoría de ellas, expresar su sentir a partir de un cuento.

Al movilizar el reconocimiento de las emociones a través del juego de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario Pluto realizamos la experiencia el día 19 de abril a las 9am con el fin de movilizar el reconocimiento de las emociones a través del juego de rol. Se maneja el reconocimiento de saberes como son las emociones en relación con los colores cada emoción fue trabajada individualmente. La canción: “monstruo de los colores” (Muñoz., 2021). Aprender la canción y discriminar los colores en relación con las emociones permitió a nuestros participantes reafirmar conocimientos e identificar emociones que niñas y niños manejan a diario, teniendo en cuenta sus capacidades en grupos de a dos reconocían una de las emociones y rellenaban pegando bolitas de papel en cada uno de los monstruos de un color de acuerdo con la canción, en competencia.

La actividad fue acorde como reconocimiento tanto de color, equipo, competencia y organización, que permitió la posterior realización de coloreado de la ficha a implementar una de las niñas los coloreo a todos los monstruos de varios colores, en donde es de suponer que al ver el vídeo de la canción a ella le llamo la atención el monstruo que contenía varios colores que se presentó en el vídeo de la canción. De forma didáctica jugando con gestos y expresar por medio de competencias sociales, tomando como referencia una emoción como rol de participación en donde tenían la oportunidad de expresarla de acuerdo con la canción la emoción. Estas acciones que se realizaron durante la intervención niñas y niños disfrutaron de la experiencia identificando desde su sentir y participando, conociendo otra forma de jugar y aportar con sus acciones de forma significativa.

Identificar las variaciones en el reconocimiento de las emociones por parte de niñas y niños una vez implementadas actividades de juego de rol implementado el 19 de abril las 10:30am cada emoción se trabajó individualmente el juego fue en competencia reconocer las emociones, expresándolas y ubicarlas por medio de bombas y monstruos de colores en paletas en donde se ubicaba cada una de ellas según su estación. Recordamos la canción: “monstruo de los colores” (Muñoz., 2021). Los materiales sugeridos se distribuyeron teniendo en cuenta el espacio, se facilitó la implementación de la actividad. Contando con el conocimiento previo de relación con la emoción y el color, algunas niñas ubicaron la paleta en otra estación se preguntó ¿es del mismo color? ¿La misma emoción? Al fijarse se buscaba la estación necesaria.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El objetivo se cumplió parcialmente ya que se realizaron las actividades de fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del hogar comunitario Pluto reconociendo satisfactoriamente las emociones y las actividades mediante el juego de rol a la hora de aplicarlas no se cumplen según lo esperado ya que tanto materiales como tener más en cuenta las edades de los participantes juegan un papel importante para la aplicación de esta metodología y sea mucho más fácil de aplicar la didáctica que se establece para la experiencia e investigación.

Los juegos de rol son funcionales con los niños especialmente los de 3 años en adelante para que se desenvuelvan en su papel a cabalidad y disfruten más de las experiencias, así como enfocar bien el juego de acuerdo con la edad y fluya la organización y transcurso de las actividades a desarrollar para nuevas investigaciones a realizar, así como contar con materiales adecuados según las edades teniendo en cuenta accidentes o dificultades que puedan ocurrir con los menores. Mera Rodríguez, A. (2019).

Niñas y niños perciben muy bien las emociones, con el juego de rol cuentan con la oportunidad de expresarlas, autor-reconocerlas y expresar con palabras la emoción y motivo de su sentir, en la experiencia realizada los participantes lo realizaron con palabras y especialmente con gestos representando la emoción en el puesto que correspondía, así como algunos de los participantes daban a conocer lo que sentían en las experiencias realizadas. Dando a conocer que el autorreconocimiento de las emociones juega un papel importante a ser estudiado y las diferentes formas que se pueden realizar para que los participantes cuenten con herramientas adecuadas a trabajar.

Entre limitaciones de este estudio tener muy en cuenta tiempos establecidos de los estudios realizados ya que el autorreconocimiento de emociones es un procesos a seguir con las edades y procesos continuos de trabajo, como recomendación para nuevos estudios al trabajar juegos de rol adecuar muy bien los recursos a trabajar según la edad de los participantes, espacios y experiencias que se desean trabajar estableciendo muy bien el papel que cada participante debe cumplir de forma clara y eficiente con el fin de hacer las experiencias dinámicas y agradables experiencias en donde los aprendizajes sean memorables. Catalán (2020) rescata el éxito como habilidad al manejar la complejidad en solución a problemas prácticos y la investigación docente como investigador de aula en diferentes ambientes.

El aporte de este estudio a la construcción de practica educativa es que estar dispuesto a realizar actividades de investigación se vuelve imprescindible con el fin de tener objetivos claros y experiencias que aporten significativamente, innovar en las practicas educativas a partir de estudios que establecen los maestros y hacen de estas, espacios de aprendizaje enriquecedores con diferentes recursos con que se cuentan aprovechando diferentes tecnologías haciendo experiencias mucho más gratificantes para todos, en esta ocasión conocer el procesos de autorreconocimiento de emociones por parte de niñas y niños a través del juego.

Conclusiones

Al trabajar inicialmente con un cuento niñas y niños contaron con la experiencia de representarse a través de una historia dando a conocer su gusto y resistencia a algunas cosas que allí se relataba dando la oportunidad de observar y conocer su sentir al respecto de la experiencia permitiéndoles expresarse frente a la situación de aventura y otros personajes que se mencionaban en la historia permitiéndonos acercarnos a ellos comentar lo que pasaba e incluso conociendo saberes previos sobre las emociones y sonidos que realizan los animales dando así cumplimiento a nuestro primer objetivo.

Seguidamente de movilizar el reconocimiento de las emociones a través del juego de rol por parte de niñas y niños del hogar comunitario Pluto conociendo emociones como la alegría, enojo, tristeza, asombro y amor se empoderaban de la emoción y la representaban en el momento de preguntarles como estaba el monstruo de cada estación en que se encontraban permitiendo conocer que reconocían en su momento la emoción a trabajar y compartiendo con sus compañeros incluso como se sentían en la experiencia. En el juego de paletas cada niño tomaba el papel del monstruo de color representando la emoción y ubicándola en una estación permitiendo reconocer las emociones con sus variaciones, en donde se permitía equivocaciones y corrigiéndolas según la estación y seguimiento a cada una de ellas con el fin de aclarar el proceso, emoción que correspondía e intención del juego de rol.

La oportunidad de fomentar el autorreconocimiento de la respuesta emocional en niñas y niños del Hogar Comunitario Pluto nos permitió trabajar juegos de rol y conocer como los menores de 5 años conocen las emociones, los juegos y los representan dándoles herramientas para conocer el nombre de algunos sentimientos que ellos expresan y entender un poquito sobre cómo nos expresamos los seres humanos especialmente en las infancias. Observar a los menores

en hogares comunitarios de la ciudad de Málaga son experiencias enriquecedoras que nos brinda conocimientos y percepciones ser niño en nuestra ciudad motivándonos a investigar y trabajar por las infancias.

Este estudio presenta las experiencias vividas trabajando las emociones a través de juegos de rol con menores de 5 años en donde se encontró las repuestas y formas de trabajar de estos, mostrando que para nuevas experiencias es necesario realizar un buen conocimiento de la población en lo posible dedicar más tiempo a la observación e investigación con el fin de mejorar los procesos y experiencias frente al conocimiento de las emociones frente a los juegos de rol así como tener en cuenta las edades de los participantes para que se realice de forma más dinámica y adecuada de acuerdo a especificaciones previas del estudio.

Referencias Bibliográficas

- Bonilla., B. (2023). *El desarrollo integral en los niños y niñas a través de actividades lúdicas y pedagógicas en la Institución CDI Alegres exploradores*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/59049/albolivarb.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Brake., M. (2020). *Permiso para sentir – PlanetadeLibros* . Obtenido de https://pladlivrosbr0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/44/43501_PERMISO_PARA_SENTIR.pdf
- Catalán Cueto, J. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação, 15(esp4)*. Obtenido de <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Chiappe, D. (2012). *Los rostros y las huellas del juego, creencias sobre el juego en la practica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaria de integración social (SDIS)*. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24497/21461417.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Daniel, G. (1998). *Inteligencia Emocional*. Kairos S.A. Obtenido de <https://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>
- El teatrino “Un cuento de dragones”*. (2014). (G. G. Torre, Trad.) Bogotá, China: Editorial Panamericana 2014.

Gallardo Hinostroza, M., & Diaz, I. (s.f.). *Revista Académica Internacional de Educación Física*, Vol. 3, N° 4, 2023, pags. 9-22 Language: Spanish; Castilian, Base de datos: Dialne.

Obtenido de <https://eds-p-ebsohost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/pdfviewe>

Gonzalez Moreno, C. X. (Enero- Abril de 2021). *Importancia del juego temático*. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rlee/v52n1/2448-878X-rlee-52-01-299.pdf>

María Sánchez, D. M. (2021). *Recreating History. Use of Role-Playing Games and Roll20 Web Application for Teaching of Social Sciences : Universidad, escuela y sociedad. 2021 (11):114-123* Language: Spanish; Castilian, Base de datos: Dialnet Pl. Obtenido de <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=oL9qAke34YU%3D>

Medina, E. y. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Mera Rodríguez, A. (2019). *La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(1), 113-123*. . Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttex

Moreno, G. (2022). *Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar*. Obtenido de <https://rlee.iberomx.com/index.php/rlee/article/view/478/1293>

Muñoz., J. (2021). *Canción: Monstruo de los colores retomado* . Obtenido de <https://youtu.be/YYC-Hyl2iMk>

- Nacional, M. d. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencia
- Nessi, E. M. (2020). *Nessi, E. M Rol del docente investigador desde su práctica social* Open this document with ReadSpeaker docReader . *Revista Científica*, 5(15), 106-128. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. Obtenido de <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación. Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. Obtenido de <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ljoliverosc_unadvirtual_edu_co/EonhBfliN3RLklUJFwOxr_gBu_-OOEjtcwnTHry1xgz91g?e=6OhEYm