

Diseñar actividades mediadas por el juego que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de grado kínder y pre - kínder del Colegio Antonio Nariño

Estudiante

Belly Stefania Cely Hernandez

Tutora

Silvia Moreno Ojeda

Diplomado de profundización: Práctica e Investigación Pedagógica

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2021

Resumen

La propuesta pedagógica se fundamenta, bajo la necesidad del cómo, el juego puede estimular los procesos de desarrollo cognitivo en la primera infancia, mediante actividades que permitan jugar y divertirse a medida que van aprendiendo y fortaleciendo sus aprendizajes de los niños y niñas del colegio Antonio Nariño. Por tanto, es necesario realizar estas actividades para motivar, alegrar y generar espacios donde los niños y se divierten mientras aprenden.

A medida que se realizan las actividades, como mediadora hago participe de niños y niñas llenos de energía y motivados a participar y que mejor que jugando, al igual los lleva hacer creativos en sus actividades, inventar, crear, ser recíprocos, es decir el juego es una experiencia vital de construcción de la identidad y del desarrollo integral.

La presente propuesta se enfoca en una investigación acción participante y su enfoque cualitativo. Según Taylor y Bogdán “la metodología cualitativa a semejanza de la metodología cuantitativa, más que ser un conjunto de técnicas para recoger datos, es un modo de encarar el mundo empírico”. (Marín, 2012)

Esta estrategia de acción es con el fin de conceptuar sobre la realidad, en base a la información obtenida por la misma población, tener el gusto de observarlos y de participar con ellos.

Palabras claves: Juego infantil, Desarrollo cognitivo, Práctica docente, Saber pedagógico, Actividades.

Abstract

The pedagogical proposal is based, under the need for how, the game can stimulate the processes of cognitive development in early childhood, through activities that allow them to play and have fun as they learn and strengthen their learning of the boys and girls of the Antonio school Nariño. Therefore, it is necessary to carry out these activities to motivate, cheer and create spaces where children and have fun while learning.

As the activities are carried out, as a mediator I participate with children full of energy and motivated to participate and what better than playing, as well as being creative in their activities, inventing, creating, being reciprocal, that is to say, the game it is a vital experience of identity construction and integral development.

This proposal focuses on participatory action research and its qualitative approach. According to Taylor and Bogdán "qualitative methodology, similar to quantitative methodology, rather than being a set of techniques to collect data, is a way of looking at the empirical world." (Marín, 2012)

This action strategy is in order to conceptualize about reality, based on the information obtained by the same population, to have the pleasure of observing them and participating with them.

Keywords: Infantile game, Cognitive development, Teaching practice, Pedagogical knowledge, Activities.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	5
Pregunta de Investigación	8
Marco de Referencia	9
Marco Metodológico.....	12
Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica.....	12
Metodología	13
Espacios a Utilizar y Equipo de Trabajo	14
Producción de Conocimiento Pedagógico	15
Análisis y Discusión	23
Conclusiones	26
Referencias	28
Anexos	30

Diagnóstico de la Propuesta de Pedagógica

La propuesta pedagógica, fue desarrollada en el colegio Antonio Nariño, la cual se encuentra ubicada en el departamento de Casanare, esta institución es de carácter privado y modalidad urbana. Es un colegio el cual atiende a todo tipo de población y sus niveles de escolaridad van desde Prekínder hasta educación media en jornadas completas.

El colegio Antonio Nariño, tiene como misión, educar niños, niñas y jóvenes en el ser, el conocer y el hacer encaminando a los estudiantes en aprendizajes tecnológicos, también posibilitar la reflexión, la investigación, participación y convivencia. El Antonio Nariño brinda procesos académicos para el ser y el conocer. Fomentar estudiantes con determinación, valentía, niños, niñas y jóvenes con compromiso para la sana convivencia y personas con transparencia, confianza y disciplina; su visión, es ser reconocido en Yopal Casanare por su calidad en el servicio que prestan caracterizado y demostrando mediante sus estudiantes y egresados sus competencias ciudadanas, científicas y tecnológicas con proyectos de vida claros y con capacidad de investigación. El colegio espera que sus estudiantes progresen y puedan proyectarse a una educación superior, de esta manera contribuir a su desarrollo personal, social, cultural y empresarial.

Agregando a lo anterior, la propuesta surge, gracias a la práctica realizada en el colegio Antonio Nariño con grado pre kínder y kínder, se reconoce que dentro del aula son mínimos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, ya que el colegio no cuenta con una estabilidad en su grupo docente para este grupo de 10 niños y niñas y los procesos que se realizan son basados en metodologías tradicionales para niños de 3 a 5 años. es por ello que los niños y niñas se cohiben de ser curiosos, de jugar, descubrir, crear y explorar el entorno con el que cuenta el colegio. Como parte de lo vivenciado las actividades realizadas son rutinarias, en

espacios reducidos (solo el aula de clase) y limitando a los niños y niñas de estimulación y participación.

Con base a estas dificultades vemos roles en los estudiantes como, perezosos, poco creativos y participativos, incluso prefieren o añoran la hora de las onces, lo que sin duda demuestra la desmotivación por su aprendizaje y formación integral. también se van creando costumbres básicas, limitadas a los estudiantes y se crean procesos mecánicos donde los estudiantes responden al docente lo que consideren y solo cuando se le pregunte, los niños y niñas ya saben que en el aula solo se colorea y cuentan como un logro el terminar rápido con el fin de poder jugar con plastilina. con ello se asumen actividades poco alentadoras donde no se evidencia la estimulación, la psicomotricidad y cognitiva, el compartir con los demás, el querer proponer o incentivar. Es por ello que veo la necesidad de generar espacios lúdicos y didácticos donde los estudiantes participen y sus procesos de enseñanza aprendizaje sean llenos de creatividad e innovadores. De acuerdo a lo anterior, la UNESCO nos da un punto clave ya que,

El pasar de los años, la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19).

Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas.

Las actividades tradicionales que se realizan con los niños son planas, copias, trazos repetitivos, pegar y colorear, lo cual nos lleva a la poca participación en el proceso de aprendizaje, dado que el trabajo se vuelve mecánico y aburrido.

Como parte de lo vivenciado las actividades realizadas son rutinarias, en espacios reducidos (solo el aula de clase) y limitando a los niños y niñas de estimulación y participación.

Con base a estas dificultades vemos roles en los estudiantes como, perezosos, poco creativos y participativos, incluso prefieren o añoran la hora de las onces, lo que sin duda demuestra la desmotivación por su aprendizaje y formación integral. También se van creando costumbres básicas, limitadas a los estudiantes y se crean procesos mecánicos donde los estudiantes responden al docente lo que consideren y solo cuando se le pregunte, los niños y niñas ya saben que en el aula solo se colorea y cuentan como un logro el terminar rápido con el fin de poder jugar con plastilina. con ello se asume que las actividades son poco alentadoras donde no se evidencia la estimulación, la psicomotricidad y desarrollo cognitivo de igual manera, el compartir con los demás, el querer proponer o incentivar en pro a las actividades.

Es por ello que veo la necesidad de generar actividades lúdicas y didácticas donde los estudiantes participen y sus procesos de enseñanza aprendizaje sean llenos de creatividad e innovadores.

Pregunta de Investigación

A la luz de la importancia del juego en este colegio, contando con un contexto el cual se evidencio en base a una observación, en la cual el juego es totalmente nulo en el aula a menos del tiempo que tienen establecido para ir al parque que son de 5 a 10 minutos, pero no se escatima un espacio para jugar mientras se aprende y se desarrolla los procesos cognitivos.

Ello conlleva a plantear la siguiente pregunta para responder y movilizar esta propuesta pedagógica: ¿Cómo diseñar actividades mediadas por el juego que estimulen el proceso cognitivo de los niños y niñas de grado kínder y pre - kínder del colegio Antonio Nariño?

Marco de Referencia

Esta investigación inicia gracias a las necesidades evidenciadas en un contexto determinado, así como también, por el interés de resolver o encontrar posibles soluciones a un problema surgido de una observación. Es por ello el juego es un método de enseñanza lo cual es una falencia ya que no está inmerso en sus procesos de enseñanza.

El momento de juego es un momento privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75).

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres para en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. (Aucoturier, 2004,p.27).

La pedagogía nos lleva a la planificación, análisis, desarrollo y evaluación de los procesos de enseñanza aprendizaje. En la observación participante se vivencian las diferentes problemáticas siendo todas vitales ya que se busca es la mejora de la realidad educativa para los niños y niñas de la institución, pero en este caso nos centramos en el juego ya que es tan académica la institución que a veces dejamos pasar momentos y métodos de enseñanza de mayor efectividad y agrado de los mismos estudiantes.

El diario de campo nos permite describir, analizar y valorar la acción de manera consciente, explícitas para que las decisiones estén más fomentadas ya que gracias a lo que anotamos podemos analizar para cada día mejorar, también podemos llevar nuestras experiencias lo que nos sucedió ya que cada día aprendemos cosas nuevas de los niños y niñas, considero que

son muy creativos y ocurrentes, que cuentan con una habilidad sin igual de imaginar y crear y a medida que vamos anotando todas estas experiencias crecemos como profesionales.

Gracias al diario de campo realizamos un seguimiento del propósito que tiene el juego para con las actividades que se realizan a los estudiantes. Entonces, el juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes, como sostiene (Malaguzzi, 2001, p.28).

Ser sistemáticos con la escritura y con el proceso que se realiza con los diarios de campo ya que no es algo impuesto sino una construcción interactiva entre los participantes donde la atención y la participación son fundamentales para su creación. La sistematización nos permite crear círculos de estudio, planeación y lluvia de ideas en este caso con las demás docentes en formación, con la tutora o directora del grupo de trabajo donde se dialogue sobre los procesos realizados y los puntos a mejorar para así ser formadores en cada uno de los contextos en los que somos partícipes.

“El pensamiento se vuelve más preciso al convertirse en texto y el texto activa nuevos procesos de pensamiento” (Porlán Ariza, R, 2008, p.8)

En el diario de campo se plasman lo que vemos y de igual manera lo que se puede sentir es por ello que el pensamiento no escrito es moldeable y difuso por ello la importancia de apoyarnos en la escritura. El escribir nos ayuda a concretar las ideas, tener mayor precisión y de igual manera permitir que se refleje las situaciones que se vivieron y que se sintieron. Por todo el escrito nos hace volver una y otra vez al momento que se vivió y se plasmó, ello influye en nuestro pensamiento puesto que lo activa y lo hace más productivo.

El diario de campo nos sirve y de gran manera para reflexionar del día a día en el aula, así que la toma de decisiones se base en argumentos propios, permitiendo al docente la revisión de lo escrito con calma, paciencia, en un contexto diferente, para de esta manera sacar mejoras y proponer procesos para la enseñanza aprendizaje de los menores.

También compartir nuestros diarios de campo con equipo profesional permite generar nuevas ideas, apoyo entre los participantes, realización de reflexión y estudios colectivos, el contraste entre las mismas ideas, el contar y el vivir mismas experiencias y el proponer innovaciones grupales. Ser profesional significa, tomar decisiones basadas en argumentos y no en el peso de la tradición, claro está entre otras cosas. Es por ello que al leer y analizar nuestros mismos diarios de campo nos damos a nosotros mismos la oportunidad de autoevaluarnos para estar en constante aprendizaje y mejoramiento.

Los diarios de campo nos permiten la observación y continuidad de los procesos y mejoras que se van realizando, modificando actividades cuando sea necesario, reconducir, evaluar y ajustarlo al proceso de cada uno de los niños y niñas del aula.

“Para decidir posibles cambios en nuestra metodología de enseñanza; cambios que deben ser realistas y graduales. Es posible que la idea de comenzar cambios nos desestabilice y que nos surjan argumentos que nos frenen” por ello la importancia de medir bien el alcance de los cambios y nuestra capacidad de asumirlos. (Porlán Ariza, R, 2008, p.8).

Marco Metodológico

Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica

El escribir nos ayuda a concretar las ideas, tener mayor precisión y de igual manera permitir que se refleje lo que pensamos y sentimos. Los diarios de campo son una herramienta de investigación cualitativa nos permiten la observación y continuidad de los procesos y mejoras que se van realizando, modificando actividades cuando sea necesario, reconducir, evaluar y ajustarlo al proceso de cada uno de los niños y niñas del aula.

Una buena manera de hacer esta reflexión es elaborar esquemas que relacionen los contenidos con problemas naturales, sociales y culturales relevantes, analizando y describiendo las conexiones que existen entre la realidad y los conceptos, procedimientos y actitudes que se trabajan en clase. (Porlán Ariza, R, 2008, p.8).

Con ellos afianzamos que los contenidos son medios para comprender e intervenir en el mundo, que nos permite apoyarnos en los conceptos a la hora de realizar las actividades y el estar en general con un grupo de niños.

El diario de campo con respecto a los procesos del juego se evidencia como ello nos permite captar cada momento de felicidad, angustia, de entusiasmo que los niños y niñas le ponen a cada actividad que se propone y al final poder re valorar cada trabajo que se realiza y que se debe mejorar.

En definitiva, al reflexionar en el diario de campo sobre nuestra acción en el aula podemos tomar conciencia de los conflictos que tenemos entre lo que queremos hacer (nuestros diseños) y lo que realmente hacemos, y entre lo que deberíamos hacer (nuestros principios) si nos sitiaremos capaces y seguros, y lo que realmente hacemos. (Porlán Ariza, R, 2008, p.8).

Metodología

La presente propuesta se enfoca en una investigación acción participante y su enfoque cualitativo. Según Taylor y Bogdán, “la metodología cualitativa a semejanza de la metodología cuantitativa, más que ser un conjunto de técnicas para recoger datos, es un modo de encarar el mundo empírico”. (Marín, 2012,p.23)

La investigación-acción participativa o investigación-acción es una metodología que presenta unas características particulares que la distinguen de otras opciones bajo el enfoque cualitativo; entre ellas podemos señalar la manera como se aborda el objeto de estudio, las intencionalidades o propósitos, el accionar de los actores sociales involucrados en la investigación, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se alcanzan.

En cuanto al acercamiento al objeto de estudio, se parte de un diagnóstico inicial, de la consulta a diferentes actores sociales en búsqueda de apreciaciones, puntos de vista, opiniones, sobre un tema o problemática susceptible de cambiar.

En palabras de Miguel Martínez (2009, p. 239), “analizando las investigaciones en educación, como en muchas otras áreas, se puede apreciar que una vasta mayoría de los investigadores prefieren hacer investigaciones acerca de un problema, antes que investigación para solucionar un problema”, y agrega que la investigación-acción cumple con ambos propósitos.

Sin duda, la investigación brinda al investigador los medios para llevar a cabo acciones que ayudan a resolver los problemas que surgen en cualquier contexto. Eizagirre y Zabala, (2006) mencionan:

El método de la investigación-acción participación (IAP) combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Al

igual que otros enfoques participativos, la IAP proporciona a las comunidades y a las agencias de desarrollo un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recursos), y les permite planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla (p. 1).

Espacios a Utilizar y Equipo de Trabajo

La población en donde se desarrollará la propuesta pedagógica será el colegio Antonio Nariño, el cual se encuentra ubicado en la ciudad de Yopal, Casanare. Dicha propuesta es de conocimiento de los docentes y son ellos quien permiten los espacios dentro de cada planeación del grado Kínder y Pre Kínder; se contará con 11 participantes entre niños y niñas, quienes son constantes y sus padres ya firmaron permisos para asistir de manera presencial dado a las contingencias que se presentan por el COVID- 19.

Producción de Conocimiento Pedagógico

El rol del docente, no es solo impartir conocimientos, “por eso hoy, construir conocimientos, recrearlos o enriquecerlos ante el devenir histórico, se convierte en un desafío de todo profesor” (Morán Oviedo, 2004)

“Las investigaciones sobre la propia práctica, por su naturaleza misma, no pueden asumir la posición ingenua de “voy a aplicar esto a ver cómo me va...”. En este caso hay, al menos, una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo. Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, lo que implicaría que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos con él. (p.25).”

El análisis de las practicas docente llevan a la concepción técnica y artesanal, estas dos modalidades subsisten y se entrecruzan de manera continua ya que son necesarias en el escenario de practica; son dos razones, la primera es la fuerte tensión que siempre ha existido entre la práctica derivada de la experiencia cotidiana y el deseo de normativizar el trabajo docente desde la incorporación de herramientas que aseguren la intencionalidad técnico – formativa del oficio de enseñar. Y la segunda porque no existen modelos puros de la práctica sino mejor coexistencia.

En tanto que los desarrollos teóricos y prácticos de la pedagogía no pueden explicarse al margen de su evolución histórica; esta concepción técnico – artesanal se basa en el principio de la imitación, siguiendo la manera de los artesanos a la hora de “Aprender su arte, como en las antiguas corporaciones medievales, por procesos de transmisión verbal, demostración e imitación de un conjunto de acciones y estrategias que se consideran necesarias para ejercer el oficio de enseñar. Por tanto, el maestro debe hacerse a imagen y semejanza de otro maestro, quien le dirá qué hacer y cómo hacerlo (De Tezanos, 1985, p.80).

Sin embargo, no solo con esto se consigue, también se requiere de iniciar la práctica docente, este proceso va de manera progresiva hasta alcanzar un grado de organización, seguimiento y evaluación de la práctica.

Haciendo lo mismo, de la misma manera y con herramientas iguales a las suyas, nadie pensaba en innovación, nadie se preocupaba de pensar en la resistencia al cambio y a ninguno le pasaba por los contornos de la duda que las formas de producción y el modelo ‘cultural’ de aquellas células gremiales iban a dar un vuelco significativo y mucho, menos radical. Lo aprendido servía para toda la vida y aún sobraba para los que venían a ocupar el puesto de trabajo (Ferrández et al., 2000, p.45).

De esta tradición viene, entonces una primera concepción de la práctica docente y del maestro como artista – artesano y la consecuente organización y continuo perfeccionamiento de las prácticas para conseguirlo.

La serie de actividades propuestas para ser desarrolladas durante la ayudantía tales como elaboración de carteles, carteleras, periódico mural, frisos, títeres, enriquecimiento de los rincones de intereses de las diferentes áreas, preparación de cuadernos, revisión de excusas, control de asistencia, participación en el teatro infantil, en los clubes de lectura, jardinería, ornamentación, Cruz Roja, deportes y recreación implican el desarrollo de habilidades técnicas y destrezas necesarias para asumir en la siguiente etapa, el desarrollo de clases en la cual el alumno-practicante aprende a “aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje las técnicas metodológicas en las diferentes disciplinas”, hasta alcanzar la condición de actuar como maestro en la práctica integral, propiamente dicha

Las distintas etapas de la práctica docente, son herramientas técnicas y de ejercitación para el aprendizaje esto inicia desde la observación, también conocida como la fase de ambientación entre el alumno y el maestro.

Socialmente se reconoce como maestro a quien se supone muy claro, muy sencillo y muy simple para exponer, porque tiene como herramienta fundamental el método. Mientras más desarraigado del saber está el maestro en una formación social y mientras mayor sea su desarraigo cultural, más se enfatiza en su oficio metodológico (Zuloaga, 1999, p.49).

Las distancias entre conocimientos declarativos (conocimiento teórico) y “saber práctico” (conocimientos procedimentales) (Cf. Paguay, et al., 2005) siguen siendo, entonces, el problema central de la formación de los profesionales que requiere no sólo la educación, sino las distintas disciplinas, y el punto de partida para la incorporación de nuevas modalidades de formación basadas en las concepciones de la práctica como praxis (Restrepo y Campo, 2002, p.19).

Esta concepción es mas de interés comprensivo, construccionista e interpretativo, el cual implica una aproximación a la naturaleza de la enseñanza desde el conocimiento reflexivo y crítico sobre la realidad educativa y social. en relación con la práctica docente, se busca que las practicantes no solo logren comprensiones más históricas en el aula si no que emprendan iniciativas de intervención en el aula.

El papel del practicante deja de ser imitar al docente modelo y se posiciona como investigador que intenta comprender desde “posturas críticas” el compartir el aula con un maestro nos genera un poco de tensión a la hora de regimos a las temáticas tradicionales del docente y el practicante con ansias de innovar e implementar actividades diferentes o con base a la problemática observada.

Como practicante identificamos una problemática y esto se convierte en nuestro centro en el escenario de práctica. se inicia con la observación, la identificación de la problemática y la consecuente formulación del proyecto, por ello la racionalidad practica de la práctica se abre al comino para experimentación y la innovación aun en medio de las tensiones.

Desde esta racionalidad, la práctica de formación profesional de los educadores concibe la enseñanza como...

Una actividad compleja, que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargados de conflictos de valor que requieren opciones éticas y políticas. Por ello, el profesor debe concebirse como un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula (Pérez Gómez, 1992: 410, citado por Ferrández et al., 2000: 53)

Pero quizá el aporte más importante de la educación popular a la concepción crítica o emancipatoria de las prácticas pedagógicas de formación del profesorado tenga que ver con el aspecto metodológico, que postuló Moro al decir que, “un proceso de teorización sobre esas prácticas, no como un salto a lo “teórico” sino como un proceso sistémico, ordenado, progresivo y al ritmo de los participantes” (Moro, 2007)

La práctica sirve a la teoría y la teoría a la práctica gracias a ello se fortalecen los procesos pedagógicos y las capacidades reflexivas. (Schön, 1989, p.11), pone el énfasis en el desarrollo de los procesos, permitiendo que el practicante evidencie desde la recuperación crítica

de sus propias experiencias, sus errores y aciertos, sin las pretensiones de infalibilidad, de eficacia y eficiencia, propias de las otras modalidades de evaluación de las prácticas.

No hay desarrollo de curriculum sin desarrollo del profesor y en el transcurso de la práctica se vivencia como los docentes buscan mayor conocimiento gracias a la exigencia de los participantes. En virtud de su propia y plena significación, los currículos no son simples medios instructivos para mejorar la enseñanza, sino que son la expresión de ideas que tiene como fin el perfeccionamiento del profesorado.

Un curriculum, si es valioso, expresa en forma de materiales de enseñanza y criterios para enseñar, una visión del conocimiento y una concepción del proceso de educación. proporciona un marco de trabajo en el que el profesor puede desarrollar nuevas habilidades, relacionándolas con concepciones del conocimiento y del aprendizaje. Se busca el interés en el desarrollo de habilidades que están al servicio de la significación: y creo que esta sería una definición aceptable de la práctica de un arte.

Lo más importante en la investigación del curriculum es que, al contrario que los libros sobre educación, invita al profesor a perfeccionar su arte a través del ejercicio del propio arte. La formación del profesorado suele profundizar en los la lectura de los libros ya que da pie a nuevas ideas que a su vez serán posteriormente expresadas en su práctica.

Las ideas solo pueden ser probadas por los profesores en forma curricular. los curricular son procedimientos hipotéticos que solo son comprobables en las aulas, es por ello que el juego nos permite ejercer las ideas que se le ocurren además de al maestro también a los participantes en cada actividad que se realice se está sujeto a recibir las ideas y acomodados que se consideren pertinentes para el momento.

Ideas y acción están unidas en la práctica, ya es muy satisfactorio el poder implementar nuestras ideas, lo que hemos estudiado y preparado.

La autoperfeccionamiento supone olvidarse de la concepción de que el camino del virtuosismo consiste en la imitación de otros y darse cuenta de que esta autoperfeccionamiento se genera en el proceso de fusión de ideas y acción en la propia actuación, hasta el extremo de que ambas puedan ser justificadas en el sentido de que cada una llegue a ser la completa expresión de la otra. Es decir, la idea es modulada por la forma artística y la forma es usada para expresar la idea.

Los docentes somos constructores de ideas, sueños, creaciones va más allá que la rutina de un ingeniero o de un cargo administrativo, son niños y niñas que a diario requieren de conocimiento, que están en la búsqueda de aprender, de hacer, de ser, es por ello que con el juego se puede imaginar crear, El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

Los procesos de desarrollo están siempre asociados con cambios en las ideas y en la práctica, un docente se vuelve negligente cuando cesa de evolucionar y desarrollar nuevas ideas. Considero esencial recalcar como el enseñar es un arte, un proceso de ideas y de practica que no puede separarse del cambio.

El curriculum es el medio a través del cual el profesor puede aprender su arte. Es el medio a través del cual puede adquirir conocimientos, el medio a través del cual puede aprender

acerca de la naturaleza de la educación y del conocimiento y, en definitiva, el curriculum es el mejor medio a través del cual el profesor le permite comprobar y verificar ideas mediante la práctica y por tanto confiar en su propio juicio en lugar de confiar en el juicio de otros.

Este aprendizaje de los profesores no necesita ni debe entrar en conflicto con el bienestar de los alumnos, es por ello que la evaluación debería ser un proceso menos lamentable o con la regla de medición de los conocimientos de los estudiantes. Los procesos de los maestros deben ser edificantes para los alumnos, claro está que como en todo hay fracasos, pero en algún momento tiene que superarse. Por ello el eje más importante de la formación del profesor en ejercicio o de su desarrollo autónomo puede ser el curriculum, ya que a través de las lecturas se busca el perfeccionamiento, pero esto hace soporte de la reflexión sobre la acción.

Al realizar las actividades para los niños y niñas de grado kínder y prekínder se logrará la participación de los mismos, de igual manera con las actividades irán adquiriendo conocimiento mientras juegan ya que es una herramienta de aprendizaje que fomenta habilidades, la creatividad y en este caso particular el desarrollo cognitivo con la única regla o condición que es la diversión.

Esta propuesta pedagógica articula, los reconocimientos, el identificar, la escucha y la puesta en práctica de lo que la docente propone e ilustra, es por ello que considero de vital importancia aprovechar estos recursos, estos juegos para estimular el desarrollo cognitivos de los participantes que se encuentran en un estado de aprendizaje, de guía y en el tiempo perfecto para fortalecer su desarrollo cognitivo.

El énfasis de este prototipo de investigación acción pedagógica está puesto sobre la práctica pedagógica del maestro. No se tienen pretensiones de incidir en el cambio social del

contexto inmediato y mucho menos en la transformación radical de las estructuras políticas y sociales del entorno.

Esta propuesta pedagógica trasciende ya que el juego es:

- Un desarrollo individual y social de los participantes, les permite conocerse a sí mismo, a los demás y a su entorno a partir de la interacción y la exploración
- El juego promueve la búsqueda de soluciones, la solución de conflictos, la negociación y el dialogo.
- El juego es una estrategia de aprendizaje que potencia la exploración, el desarrollo simbólico, la imaginación, las conexiones creativas, la transformación y en general las habilidades del pensamiento.
- El juego promueve relaciones libres, espontaneas y voluntarias entre los niños, niñas y adultos puesto que permite conexiones más rápidas, generando confianza y fortaleciendo vínculos.
- Por medio del juego los niños y niñas expresan sus emociones, aprendizajes y vivencias diarias.
- El juego genera placer y diversión y a su vez promueve el aprendizaje.
- Durante el juego se estimula la imaginación y el desarrollo (Unicef, 2018, p.22).

Análisis y Discusión

Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37)

Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje. Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local. Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases. (Unicef, 2018, p.17)

Consideramos importante investigar acerca del juego ya que es la herramienta más importante para integrar al niño preescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el mundo que lo rodea. Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal. (Rivera & Sarria, 2014, p.5)

Jean Piaget tuvo como propósito defender una teoría del desarrollo basado en un planteamiento que postula que el niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración, ... En esta trayectoria de su trabajo, se interesó en el hecho de por qué los niños no podían pensar lógicamente siendo pequeños y, sin embargo, más

adelante resolvían los problemas con facilidad. Es ahí donde nace la Teoría Constructivista del Aprendizaje: Piaget hace percibir que la capacidad cognitiva y la inteligencia están estrechamente ligadas al medio físico y social. Plata, J. (2008).

El juego constituye una herramienta esencial en el proceso de aprendizaje de los niños, influyendo en su desarrollo cognitivo, maduración y relaciones sociales. A través de la actividad lúdica el niño desarrolla su imaginación, fantasía, le permite ser “otro” y jugar con otros, y a menudo que va creciendo el juego se irá haciendo más complejo. es, por tanto, un instrumento muy potente de aprendizaje y adquisición de nuevas habilidades y conocimientos. Gardner, H. (2011). El Juego de las diferencias: entrevista con Howard Gardner. HSM Management,4, p 88-91.

Haciendo énfasis en el desarrollo cognitivo como una de las dimensiones más importantes en el desarrollo integral se puede decir que en el primer año de vida las conductas inteligentes de los niños y niñas son limitadas (MEN, Doc 10, 2010, p. 18). Esto no significa que la inteligencia no esté presente, ya que esta misma comienza a desarrollarse a partir de diferentes conductas y actos tales como tomar objetos o mirarlos, y al ejercitar los mecanismos reflejos congénitos. Asimismo, se establecen los primeros hábitos, los comportamientos se hacen cada vez más complejos y la memoria empieza a desarrollarse lo que permite que empiecen a reconocer y diferenciar los miembros de la familia.

Por otro lado, se evidencia cómo repiten respuestas que producen resultados interesantes; ya son conscientes de la función de sus manos, pero aún no saben en donde terminan. Reconocen las propiedades físicas de los objetos y otras características como: peso, forma y superficie; y tiene la capacidad de observar los cambios de estos mismos.

Por último, para que se produzca el desarrollo cognitivo, Piaget establece cuatro etapas o períodos: Período sensomotor, período preoperacional, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales. “Ha de quedar claro que la aparición de cada nuevo estadio no suprime en modo alguno las conductas de los estadios anteriores y que las nuevas conductas se superponen simplemente a las antiguas” (Piaget, 1990, p.316).

Conclusiones

Sin duda la práctica pedagógica, nos hace docentes reflexivos acerca de nuestro quehacer cotidiano en como a partir, de evaluar nuestras acciones para así mejorar o alcanzar una transformación en el contexto, el cual viene siendo el lugar, donde el docente formador, hace uso de los elementos propios en relación tanto lo académico como en lo personal y lo lleva al aula en busca de mejorar una realidad desde su saber disciplinar, didáctico y pedagógico.

En este sentido, desde la propuesta implementaba, considero que las planeaciones fueron adecuadas porque a través de estas se buscaba que el juego fuera referente para la estimulación del desarrollo cognitivo en los niños y niñas el grafo kínder y pre kínder. No obstante, dentro de todo el proceso realizado para alcanzar un poco de lo que realmente se esperaba puedo decir, que hizo falta más apoyo y comprensión por parte del colegio ya que los padres notaban la realización de las actividades realizadas ya que a medida que se hacía algo diferente los niños y las niñas lo transmitían en sus hogares o lo solicitaban para volver a realizarlo en su hogar como, por ejemplo; el realizar actividades con pelotas e ir afinando su concentración y buscando en ellos la perseverancia para lograr terminar lo que se inicio fueron puntos de partida para denotar que realmente hacían falta estos espacios y lo grato que fueron los pocos que se realizaron.

Considero que el cambio será para los participantes a los cuales se les va a realizar la actividad ya que la institución cuenta con sus planes de trabajo, es una institución basada en lo académico lo vemos en sus resultados cuando pasan de grado a la hora de presentar las pruebas de estado y demás pruebas que los chicos presentan son la muestra de ese esfuerzo académico. Con mi propuesta pedagógica pretendo realizar actividades donde los niños y niñas se gocen del aprendizaje, se diviertan, jueguen y se expresen de manera diferente a la común a la hora de hacer las actividades. Con esta propuesta como segundo punto y como no lo propone Piaget es

como a través de actividades dirigidas por el juego se inician y mejoran los procesos cognitivos. “Lo que se desea es que el profesor deje de ser un orador, satisfecho con la transmisión de soluciones ya preparadas. Su papel debería ser más bien el de una iniciativa e investigación estimulante de mentores” (Piaget, 1990, p.302).

En resumen, los aprendizajes adquiridos en las prácticas pedagógica, desde el principio de este diplomado y hasta el momento, sin duda hacen relación del saber disciplinar y el saber pedagógico, de nuestro trabajo como futuros licenciados, el cómo dar inicio a las actividades, el cómo llamar su atención y de igual el momento de reflexión que debemos tener para dar frente a lo que se enseña y como se enseña ya que es distinto brindarles el conocimiento y que ellos realmente lo comprendan.

Referencias

Álvarez, A. (2016). Del saber pedagógico a los saberes escolares.

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.13EEB0BF&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Bermúdez Peña, C. (2018). Lógica práctica y lógica teórica en la sistematización de experiencias educativas.

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.4E09CDF4&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Baquero Másmela, P.. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores.

Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas, (49), 9-22. <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.7F7CC1CA&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Díaz Quero, Víctor (2001), "Teoría emergente de la construcción del saber pedagógico", Revista Iberoamericana de Educación, vol. 37, núm. 3, pp. 1–19.

Eizagirre, M., y Zabala, N. (2006). *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*. Investigación-acción participativa (IAP).

<https://www.dicc.hegoa.ehu.eus/listar/mostrar/132>

Fuentes, T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. Revista de docencia universitaria. ISSN 1887-4592.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4019372>

Lucio,R. (s.f). La construcción del saber y del saber hacer, Bogotá, Centro de Estudios Sociales, Universidad Nacional de Colombia (mime)

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

Pérez Abril, Mauricio & Rincón, Gloria (2009). Actividad, Secuencia Didáctica y Pedagogía por

Proyectos: Tres Alternativas para la Organización del trabajo Didáctico en el Campo del

lenguaje. Bogotá. CERLAC. <https://es.slideshare.net/cslozano/actividad-secuencia->

[didacticaprojectomauricioperez-gloria-rincon](https://es.slideshare.net/cslozano/actividad-secuencia-didacticaprojectomauricioperez-gloria-rincon)

Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del

maestro investigador: evidencias y obstáculos. Educación y Educadores, (. 6), 91.

[http://search.ebscohost.com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db](http://search.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db)

[=eedsnp&AN=eedsnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site](http://search.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=eedsnp&AN=eedsnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site)

Anexos

Registro de evidencias fotográficas y videos:

https://drive.google.com/drive/folders/1Iw_tG83tz1jupzFFa34gwrDHxWpA3Qtq?usp=sharing

Consentimientos informados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fnQhi2ZVeTI7mEaAldPbBwQ4WQwJLISY?usp=sharing>

g

Link del video, tensiones entre la teoría y la práctica:

<https://youtu.be/J0XGKqRUiUc>