Fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de grado preescolar, a través de actividades lúdicas, como el juego de roles durante el periodo escolar 2024

Leonisa Sofia Benavidez Ortiz

Tatiana Jaramillo Lemus

Asesor

Luz Dary Manchola

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Practicas e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este trabajo cuyo propósito es diseñar una propuesta de aprendizaje para mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz, presenta información sobre actividades lúdicas, como objetivo general se planteó fortalecer las actividades lúdicas, específicamente el juego de roles, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar, durante los últimos cuatro meses del año 2024; como objetivos específicos: Identificar las habilidades cognitivas que se desarrollan en los niños de preescolar al participar en actividades lúdicas de juego de roles en la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, durante el año 2024 dado paso al segundo objetivo es diseñar estrategias de aprendizaje, para mejorar sus habilidades en la formación del desarrollo cognitivo de los niños de preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz y por último evaluar el proceso de aplicación de las actividades lúdicas, como el juego de rol, dentro del desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, (durante los últimos cuatro meses el año 2024). La propuesta pedagógica se trata de fomentar actividades lúdicas en los niños para mejorar las habilidades cognitivas y a través de esta experiencia se resolverá las capacidades como la atención y concentración; en este caso hemos escogido el juego de roles ya que los hace protagonistas de su propia experiencia, donde la lúdica muestra mejorar el desarrollo de competencias sociales y emocionales. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, crean espacios significativos, además aprenden a confiar en sí mismos, aplicando el aprendizaje de los valores para mejorar su desarrollo infantil.

Palabras clave: Cognitivo, lúdica, juego, habilidades, conocimientos.

Abstract

This work, whose purpose is to design a learning proposal to improve the development of cognitive skills of preschool students at the Puerto Vega Rural Educational Institution, La Paz Campus, presents information on recreational activities. The general objective was to strengthen recreational activities, specifically role-playing, favoring the development of cognitive skills in preschool children, during the last four months of 2024; As specific objectives: To identify the cognitive skills that are developed in preschool children when participating in playful role-playing activities at the Puerto Vega Rural Educational Institution, La Paz Headquarters, during the year 2024, giving way to the second objective is to design learning strategies, to improve their skills in the formation of the cognitive development of preschool children at the Puerto Vega Rural Educational Institution, La Paz Headquarters and finally evaluate the process of applying playful activities, such as role-playing, within the development of cognitive skills in preschool children at the Puerto Vega Rural Educational Institution, La Paz Headquarters, (during the last four months of the year 2024). The pedagogical proposal is about promoting playful activities in children to improve cognitive skills and through this experience, capacities such as attention and concentration will be resolved; in this case we have chosen role-playing since it makes them protagonists of their own experience, where playfulness shows to improve the development of social and emotional skills. Through play, children learn to build bonds with others, create meaningful spaces, and learn to trust themselves, applying value learning to improve their child development.

Keywords: Cognitive, playful, game, skills, knowledge.

Tabla de Contenido

Introducción 6

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica 8

Planteamiento del Problema 9

Pregunta de Investigación 11

Objetivos 12

Objetivo General 12

Objetivos Específicos 12

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica 13

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica 17

Planeación Didáctica 20

Enfoque Didáctico 24

Implementación 26

Implementación Actividad Número 1 – “Dialogando con los Niños” 26

Implementación Actividad Número 2 – “El zoológico” 27

Implementación Actividad Evaluativa Número 3 – “Seamos Parte de una Manada” 29

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica 31

Conclusiones 34

Referencias Bibliográficas 36

Apéndices 38

Lista de Apéndices

Apéndice A *Carpeta de Evidencias de la Practica*..... 38

Introducción

La institución Educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz cuenta con 15 estudiantes en el grado preescolar entre 5 a 7 años. Esta Institución se encuentra ubicada en el municipio de Puerto Asís a máximo 3 kilómetros de las orillas del rio Putumayo. El contexto Educativo cuenta con un espacio adecuado en donde los niños se sienten seguros de poder participar de las diferentes actividades de aprendizaje. También cuenta con una comunidad conformada por los padres de familia, profesora, manipuladoras, ambientes de seguridad y las políticas que se abordan respetando cada una de las costumbres socioculturales de los niños de la Institución Educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz.

A través de la observación y el análisis del grupo se identificaron algunas ventajas y desventajas escolares, a pesar de que los niños han demostrado un buen aprendizaje de valores, se reconoce el saber de cada uno y demuestran cada una de sus habilidades, esto se debe al cumplimiento de las reglas de la comunidad y la educación que les brindan sus padres de familia ya que no han sido expuestos al manejo de uso de las tecnologías. Por otro lado, se reconoce la falta de atención y concentración de los niños al momento de realizar sus actividades académicas, distracción por los ruidos, señas y ganas de charlas con sus compañeros, los niños pierden la atención rápidamente y esto los lleva a problemas como la falta de rendimiento en clases. en donde no resuelven problemas por sí mismos y tampoco reconocen algunas actividades que la docente orienta, dado al caso se debe buscar la manera de mejorar y fortalecer esas debilidades cognitivas que se identificaron en el contexto escolar. Teniendo en cuenta cada una de las características, se aplicará la propuesta pedagógica a través del objetivo principal, que se pretende abordar para cumplir con el rol como futuras docentes de la Educación Infantil; fortalecer las habilidades cognitivas de los niños de la Institución Educativa Rural Puerto Vega

Sede la Paz, a través de actividades lúdicas dentro del contexto escolar, como herramienta para promover y obtener diferentes resultados de mejoría en su aprendizaje.

En el proceso de aprendizaje y desarrollo de niñas y niños, la atención debe despertarse desde muy temprana edad, ya que es un componente crucial para la formación integral de su vida. Para empezar, es necesario que estén motivados y que aumenten gradualmente su nivel de atención hasta que se convierta en un hábito, tanto en el juego, el estudio como en su vida diaria.

Cuando se hablan de las habilidades en las que se encontró carencia en este grupo de niños, se hace referencia a la atención, que se encuentra en un nivel primario dentro de los procesos cognitivos y es la base de su correcto funcionamiento. A juicio de Tudela (1992) la atención es un "mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado" (citado en Departamento de Psicología de la Salud, 2007, p. 9). Por tanto, el aprendizaje será significativo ya que obteniendo y manejando esta habilidad, se podrá obtener y guardar la información requerida de manera más ordenada.

Esta propuesta se desarrolla con una metodología que enmarcara en el enfoque cualitativo, a través de actividades lúdicas como el juego de roles Omeñagca, (2005), "La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio" (p.7). Siendo esta una estrategia muy importante para generar en los niños el interés por las clases, desarrollando su creatividad, resolviendo conflictos que se presentan en el trascurso de las actividades que orientan las docentes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se ha llevado a cabo en el municipio de Puerto Asís Putumayo en la Institución Educativa rural Puerto Vega, Sede la paz con los estudiantes del grado preescolar, que cuenta con 15 estudiantes el cual se encuentran entre los 5 a 7 años. Todos de nacionalidad colombiana y vecinos de las diferentes veredas aledañas a la institución. Los niños en el aspecto social y ético han mostrado siempre un buen manejo en las normas de convivencia, esto también se debe a que en estas zonas rurales nace mucho el respeto y no están expuestos a las redes sociales desde temprana edad, dejando camino para un buen desarrollo integral rodeado de valores gracias al ejemplo de su contexto familiar y social.

En el aspecto cognitivo, tienen limitaciones en procesos de lenguaje, memoria y percepción, lo cual se refleja en sus problemas de atención en la realización de las actividades de aprendizaje.

En este proceso de análisis se tendrá en cuenta una ruta metodológica donde se respeten cada una de las reglas y costumbres socioculturales de la comunidad y del contexto escolar en el cual participan los niños. Teniendo en cuenta cada una de las características que se aplicará en la propuesta pedagógica para mejorar la atención, como parte del desarrollo cognitivo de los estudiantes del grado preescolar a través de estrategias lúdicas, actividades donde puedan cantar, jugar y repetir movimientos para estimular su memoria, ayudando a mejorar la concentración y atención de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa rural Puerto Vega Sede la Paz con el grado preescolar, se presentan casos donde se evidencia problemas de concentración y atención por parte de los niños, ello se ve reflejado en la dificultad que tienen para desarrollar sus actividades académicas, impidiendo un buen desarrollo escolar. El problema evidente en el proceso de atención, el cual fue hallado a través de la observación directa que se manifiesta en que las niñas y niños del grado preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz presentan desatención en su ambiente escolar, desarrollada por la forma como las docentes de preescolar realizan sus actividades de enseñanza para lograr atender esta dificultad.

En el proceso de atención de las niñas y niños el aprendizaje no se favorece porque mientras la docente realiza las actividades de enseñanza, los estudiantes manifiestan esmero en otras actividades informales y externas a lo que se está viendo en el aula, dejando a un lado las indicaciones de la docente. Muchas veces se les complica resolver problemas por sí mismo, por ejemplo (identificar los colores u objetos), tardando demasiado tiempo en solucionar tareas ya que se distraen fácilmente con algún ruido o señas de lo que se encuentra a su alrededor.

Frente al problema no es la falta de conocimiento, sino a la carencia de estrategias de aprendizaje, olvidando la búsqueda de experiencias innovadoras que los impulse a motivarse y ser participantes de cada una de las clases educativas que brinda la docente. De cambiar una clase tradicional, por una clase dinámica y enfocada a la enseñanza que se requiere, sin olvidar los gustos e intereses de los infantes en cuanto a la diversión y desarrollo integral. Por esta razón va a fortalecer el desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas conduciendo a los estudiantes no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas que aparte de mejorar la atención puede abundar la autoestima,

la creatividad y confianza en sí mismos. En este proceso de análisis se tiene en cuenta una ruta metodológica dentro de las cuales se encuentra la caracterización del contexto escolar, objetivos, referentes teóricos y actividades de aprendizaje que enriquezcan la propuesta pedagógica y que sean necesarias para fortalecer las necesidades de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera favorecen las actividades lúdicas, específicamente el juego de roles, el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, ¿durante los últimos cuatro meses el año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las actividades lúdicas, específicamente el juego de roles, favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, durante los últimos cuatro meses del año 2024.

Objetivos Específicos

Identificar las habilidades cognitivas que se desarrollan en los niños de preescolar al participar en actividades lúdicas de juego de roles en la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, durante el año 2024.

Diseñar estrategias de aprendizaje, para mejorar sus habilidades en la formación del desarrollo cognitivo de los niños de preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz.

Evaluar el proceso de aplicación de las actividades lúdicas, como el juego de rol, dentro del desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, (durante los últimos cuatro meses el año 2024).

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En los primeros años de vida los niños necesitan de un apoyo de los adultos que les permita fortalecer sus capacidades cognitivas, emocionales, comunicativas, entre otras. Durante la primera etapa en la Educación Infantil preescolar es fundamental que el niño aprenda a través, del juego donde la lúdica se enfoca en fortalecer las relaciones interpersonales y mutuas, además favorece diferentes dimensiones infantiles (comunicativa, socio afectiva, cognitiva, desarrollo autónomo, entre otra). A través de las actividades lúdicas se pueden proporcionar los valores éticos, para potenciar la integración de los niños y niñas, generando diferentes competencias que beneficien el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes; la lúdica es una de las estrategias didáctica dentro del aula o del contexto escolar que facilita la comunicación entre la docente y el estudiante para obtener mayor concentración, atención e interés por las actividades que se estén abordando en el aula de clases.

Como lo menciona Posada (2014), la actividad lúdica “es una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento” (p. 28). Por dicha razón las actividades lúdicas es una herramienta favorable para mejorar la enseñanza de nuestros pequeños mejorando habilidades cognitivas, cuyo propósito es despertar la curiosidad y experimentación en los niños, ayuda a mejorar la atención, desenvolviendo su leguaje y haciendo de ellas. personas creativas;

Por medio de actividades lúdicas se pretender mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas el cual queremos lograr una mejora atención por parte de los estudiantes en ello es muy importante tener en cuenta la importancia del juego; Para Piaget, (1956) “el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual" (p. 40) así mismo, expresa que los

juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando. El juego también les permite probar nuevas ideas y resolver problemas, lo que fomenta su desarrollo intelectual y creativo. Según la teoría que se pronuncia anteriormente, brinda aportes significativos para llevar a cabo la investigación practica pedagógica; los niños y las niñas son los protagonistas de su proceso de enseñanza el cual es su deber aprender de manera creativa, constructora y abierta para que puedan participar e interactuar de sus conocimientos, también nos aporta que el significado de la lúdica en donde se da a entender, que es un derecho fundamental donde los niños pueden participar de expresiones culturales como (danzas, juegos, música, poesías teatros, entre otros). A través de actividades lúdicas podemos mejorar y fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños donde les permite nuevas experiencias fomentando su desarrollo autónomo.

Esta investigación hace parte de una actividad escolar donde se trabaja una propuesta pedagógica que busca fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas y que le permitan aportar conocimientos para obtener una mejor educación a través de actividades lúdicas. En este sentido se puede decir que la investigación, está vinculada con el proceso de una práctica pedagógica, el cual se unen lazos importantes para mejorar esas competencias educativas que se presentan en el aula de clases del grado preescolar.

El autor Pérez (2003) refiere que: El carácter político de la investigación, es una característica de la investigación sobre la propia práctica, esta trae consigo históricamente unas ideologías y líneas frente a la misma, que incide en los procesos de transformación y que requieren de cambios frente a la realidad actual; destacando el reconocimiento a los sujetos, dándoles el valor como los implicados principales y quienes ayudan a la construcción de la

realidad e interpretación de la misma, siendo esto un conjunto de trabajo, entre docentes, estudiantes y comunidad, para con la elaboración de soluciones.

Desde la labor como estudiantes, aportar con la transformación investigando, fortaleciendo espacios que fomente el interés por medio de actividades lúdicas, el dialogo frente a este tema educativo, reconociendo los contextos, los estudiantes en todas sus facetas y desarrollo; en sus saberes, cultura, diversidad, entre otros. Donde profesores y directivos trabajen con un mismo fin, frente a propuestas metodológicas adecuadas a las necesidades actuales de transformación y calidad educativa y así contribuir de manera significativa a cumplir con la responsabilidad social, frente a una educación humanizada, que promueva las condiciones adecuadas para cumplir con los retos educativos, colocando en práctica los saberes y competencias que se adquieren en la formación como estudiantes, utilizando las herramientas que contribuyen a identificar, observar, registrar y evaluar los resultados. También a través de propuestas que permitan avanzar y favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, en este caso, trabajando desde la atención por medio de la lúdica para mejorar las habilidades cognitivas en los niños, teniendo siempre presente la necesidad de actualizarse y tener una actitud crítica y reflexiva frente a la propia práctica ejercida.

Vásquez (2017) afirman que “la importancia de la lúdica es el diario vivir de los niños es que esta produce diversión, placer y alegría. En el medio académico es de suma importancia ya que mientras los estudiantes se recrean también absorben conocimientos por medio de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, los juegos de azar, fiestas populares y la poesía, entre otros” (p. 34).

Para nuestros pequeños aprendices el juego es un papel muy importante en su aprendizaje; debido al significado que les da poder jugar en donde pueden indagar, conocer,

crear, expresar, descubrir y experimentar todo lo que se requiere para conocer y aprender de lo que los rodea, se puede decir que la lúdica juega un papel muy importante en el desarrollo de habilidades cognitivas ya que se genera interés por parte de los niños, poniendo de toda su atención y disfrutando de cada uno de los aprendizajes significativo.

Domínguez, (1970). Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial. Por lo tanto, hay muchas formas diferentes de adquirir el aprendizaje y mejorar las habilidades cognitivas que son el punto clave de partida para esta propuesta; éste será más efectivo si se proporcionan oportunidades de aprendizaje multisensorial. Esta modalidad reconoce tres canales principales de aprendizaje sensoperceptivo: visual, auditivo y cenestésico. Por lo tanto, las estrategias y actividades se han clasificado según este parámetro. Sin embargo, también hay actividades en las que estos canales se combinan entre sí. En lo que respecta a las estrategias cenestésicas, estas están relacionadas con la experiencia táctil activa, la cual, aunque es un poco descuidada en este momento, sigue siendo enriquecedora e importante. El objetivo de esta propuesta es trabajar estrategias pedagógicas especificas con los niños, orientadas a la lúdica, en la que puedan aplicar para mejorar los procesos de aprendizaje en los niños del nivel de Preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Tobón, (2010), Aborda la pedagogía basada en competencias desde el pensamiento complejo a través de ejes competenciales, el laboral, empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización. Factores que intervienen en la gestión de un proyecto de vida propio, es decir se es competente, no cuando ejercemos un poder sobre el otro, sino cuando trabajamos en equipo, y cooperamos con los demás, teniendo como mismo objetivo; el bienestar educativo. Todo esto parte de un aprendizaje significativo, e integra la teoría con la práctica, además basa su organización curricular en proyectos y problemas.

La formación basada en competencias es una propuesta que forma parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico. Integra la teoría con la práctica en una variedad de actividades, asegurando continuidad en todos los niveles de educación. Siguiendo a Edgar Morín, Tobón señala que las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, es por eso que mediante la presente propuesta pedagógica, se pretende orientar actividades lúdicas como el juego de roles, ya que los intereses compartidos en el juego temático de roles sociales estimulan a los niños a ser conscientes de sus formas de ver y entender el mundo, se sienten motivados a asumir responsabilidades, resolver problemas y aceptar nuevas perspectivas a través de experiencias colaborativas.

Es así como la propuesta pedagógica propicia lo que debe ser la finalidad de la educación; El Ministerio de Educación nos habla sobre la educación que contribuye al desarrollo humano en todas sus dimensiones. La declaración de la Conferencia Mundial sobre Educación Para Todos, Tailandia (1990) plantea la necesidad de construir una visión ampliada de la

educación básica donde la satisfacción de las necesidades de aprendizaje pueda concebirse en términos de componentes tales como universalizar el acceso, y fomentar la equidad; prestar atención prioritaria al aprendizaje, ampliar los medios y el alcance de la educación básica, mejorar el ambiente y fortalecer la concertación de acciones. integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales en los cuales se evalúa un montón de contenido sin tener en cuenta la manera de aprender de cada niño, su contexto social e intereses.

Es importante que participen de actividades como juegos de roles ya que se trabaja la cooperación, integración y comunicación, debido al caso de que ellos apenas están presentando roles de educación básica media, debemos tener en cuenta que no solo se trata de repetir experiencias, sino que dar importancia a esas actividades donde los niños puedan disfrutar ese momento significativo a fin de construir nuevos conocimientos. Este tipo de estrategias permite que el niño experimente desde cualquier punto que se plantee, ayudando que solucione posibles conflictos, a desarrollar habilidades cognitivas y sociales, reconociendo limites, ayudando a fortalecer competencias académicas, promoviendo el trabajo en equipo que en este caso es un factor esencial en las nuevas prácticas pedagógicas y basadas en competencias; por otro lado, también lo ayuda a ponerse en el lugar de sus compañeros desde cualquier papel propuesto. Sin dudar es una actividad y un mecanismo por el cual los niños podrán adquirir su aprendizaje de manera dinámica, divertida y acorde a su edad.

Según Tobón (2010) se comprenden “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p.23). Según la afirmación las competencias son esenciales para generar y gestionar cada uno de los procesos de cambio en los estudiantes teniendo en cuenta los momentos significativos que los lleve a una

buena estabilidad de aprendizaje en su desarrollo de mejoramiento en la educación básica preescolar, la evaluación educativa hace parte de una seria de competencias en los niños y niñas de preescolar ya que de esta manera se reconocen sus habilidades, capacidades y conocimientos, en ello se va mejorando la calidad educativa y da solución a cada uno de esos problemas o desafíos que se presentan en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

En esta propuesta pedagógica se integran todas las competencias docentes planteadas por el Autor Tobón (2010) en ello debemos tener en cuenta el saber pedagógico que consiste en un ejercicio de investigación y análisis del escenario de clases, también se determina del saber, saber ser y el saber hacer que se refiere a la formación pedagógica bajo al enfoque de competencias comunicativas, personales, complejas y comprensivas; teniendo en cuenta la propuesta pedagógica se integra al aprendizaje a través del juego de roles definiendo un objetivo claro y conciso que los motive a los niños a participar. A través del juego, los niños aprenden a vincularse con los demás compartiendo ideas y propuestas significativas para su aprendizaje, donde fluyen aptitudes de liderazgo y desarrollo autónomo. El saber hacer, implica tener conciencia de las funciones y aplicaciones educativas y en ello, se reconozca el conocimiento previo de los resultados que demuestren los estudiantes y el saber ser, consiste en las capacidades de los estudiantes y el desempeño de sus resultados de formación educativa que se deben aprender durante el desarrollo de aprendizaje.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Fortaleciendo habilidades cognitivas mediante el juego de roles” para alcanzar el objetivo que favorecen el desarrollo de la atención en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, ubicado en Puerto Asís Putumayo, durante los últimos cuatro meses del año 2024, de manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en Identificar las habilidades cognitivas que se desarrollan en los niños y niñas de preescolar al participar en actividades lúdicas de juego de roles en la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, se estableció la siguiente actividad que consiste en identificar las necesidades de los niños y las niñas a través de imágenes, mostrándoles cada una con personajes como animales y árboles de tal forma que los niños identifiquen y reconozcan llamando por su respetivo nombre, no es necesario que tengan que decir lo correcto todo el tiempo, también se necesita que ellos observen, exploren e identifiquen, de tal manera que podamos corregir e identificar sus habilidades, capacidades, conocimientos y necesidades. Y como producto susceptible para el análisis damos inicio a esta actividad, se necesitan motivar a los niños, primero se da paso para romper el hielo con una canción, donde puedan salir de la rutina diaria y pierdan el miedo o la pena, motivarlos a ser participantes de una nueva experiencia de aprendizaje, luego se dará el siguiente paso que es permitir que los niños participen de la experiencia de aprendizaje; la actividad consiste en dialogar con los estudiantes pasando la imagen y ellos que vayan observando y participando de qué es o cómo se llama el personaje que está en el dibujo, para dar

final a la actividad se cierra con un pequeño dialogo y a través de un dibujo los niños demuestran sus resultados de aprendizaje.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en diseñar estrategias de aprendizaje, para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz, se estableció la primera actividad llamada

"El zoológico" con bloques hecho de cartón, los niños cercarán áreas donde estarán los animales del zoológico, en este caso vamos a distribuir los roles unos serán los porteros, otros los invitados (ingenieros, doctores, enfermeras, campesinos entre otros). Los niños deberán comprar su boleta para poder ingresar al zoológico, luego de pasar a ver los animales se tendrá una charla con los niños sobre los animales, su hábitat, cuidados y alimentación; como producto susceptible para el análisis, se empieza con una bienvenida y un buen saludo, para proceder a cantar una canción de buenos días y al terminar la canción, en secuencia , tener un dialogo con los estudiantes, en cuanto a qué son los animales, interrogando sobre qué animales son sus favoritos, que animales tienen en sus casas y como los cuidan.

Para el desarrollo de la actividad los niños construirán el zoológico con materiales reciclables, luego deben poner los animales que hallan traído desde sus casas, cada uno hará una fila para ingresar al zoológico comprando su boleta de entrada en la puerta principal y damos cierre a la actividad socializando el producto central de la experiencia con la docente; con los niños se hará una entrevista con preguntas como: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cuál fue el animal que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en evaluar el proceso de aplicación de las actividades lúdicas, como el juego de rol, dentro del desarrollo de habilidades

cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, (durante los últimos cuatro meses el año 2024). Sé estableció la última actividad llamada como “Seamos parte de una manada”, se trata de agrupar los niños en línea recta y central, con el fin de que ellos se muevan para un lado y otro acorde a las indicaciones de la docente encargada de la actividad. Ya que se han venido trabajando los animales y el reconocimiento de estos, se pondrán tres imágenes grandes en un lugar alto que todos desde la línea india, puedan identificar, en este caso serán animales, una vaca (lado izquierdo), pato (centro) y mariposa (derecha) y como producto susceptible para el análisis vamos a empezar con un caluroso saludo a los niños, dejando de sorpresa una imagen con un animal de la granja aleatorio bajo su escritorio, con el fin de preguntarles en donde estará dicho animal, que se ha perdido, haciendo que se levanten de sus puestos a mirar las imágenes que tienen bajo su puesto y descubrir si es ahí donde está el animal perdido de la docente. (Si es posible reproducir el video: “Los animales de la granja para niños” con el fin de que adivinen que animal está bajo la sombra y sonido. El segundo paso familiarizados con los animales y sacudido un poco su cuerpo, se inicia con la actividad central, pidiendo ayuda para elegir los 3 animales de la granja con los que ellos desean jugar para la siguiente actividad “seamos parte de una manada” y una vez terminada la actividad, se vuelve a la calma formando un círculo entre todos, sentados en el aula de clase, para preguntar y dialogar sobre que les pareció la actividad, sobre los animales que se han estado visualizando y de la rapidez con la que se desplazan, alagando su entusiasmo y participación como niños importantes y dueños de su proceso formativo.

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 de la actividad 1; Identificar y resolver problemas sencillos, comprender y seguir instrucciones simples, identificar y describir las partes básicas de plantas y animales. También se identifican competencias como participación en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes; preguntar y representar el mundo. Los niños disfrutan aprender a explorar y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo. En la actividad número 2 se identifican los siguientes resultados reconocer algunos animales del zoológico, prender a tratar a los animales con cuidado, comprender y resolver inquietudes simples y algunas competencias significativas de crear y construir invitaciones que promuevan la acción propia de los niños y potencien su desarrollo. Como producto final de la secuencia didáctica tenemos la tercera actividad donde el niño y la niña en la etapa de Educación Infantil sienten una gran curiosidad por su entorno, así a través del juego, la manipulación, la experimentación e interactuando con el mundo que les rodea se iniciará en la adquisición de esta competencia obteniendo resultados donde los niños mantienen una atención más prolongada y sostenida en la actividad, que concibe y comprenden el entorno de forma precisa y compartan con sus compañeros, realizando comunicación asertiva.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, del desarrollo de habilidades cognitivas como la atención y concentración, hacia la construcción de ciudadanía MEN, (2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica "Fortaleciendo habilidades cognitivas mediante el juego de roles", facilitará conquistas relacionadas con el dialogo, ya que este juego de roles ayuda a practicar las habilidades de comunicación oral, empatizar con diferentes perspectivas y generar ideas innovadoras, por lo tanto, estas actividades lúdicas, enfocadas en el juego de roles son una herramienta útil para mejorar la enseñanza de los pequeños porque mejoran el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas cuyo propósito es despertar la curiosidad y la experimentación en los niños y niñas, mejorar la atención, desarrollar su lenguaje y creatividad desde su corta edad.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes Tobon, (2010), Lara (2017). Posada (2014) y MEN (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "Fortaleciendo habilidades cognitivas mediante el juego de roles" tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Tobon, (2010), Lara (2017). Posada (2014) y el MEN (2013), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, siendo el juego de roles una oportunidad para que los estudiantes sean protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento.

En este sentido la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en actividades lúdicas específicamente el juego de roles, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque en la educación inicial posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa, y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención en este caso.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba trabajar en grupo y participar aportando ideas significativas para su aprendizaje también pretendían preguntar cosas específicas para mejorar esas categorías de claridad en las actividades que se plasmaron durante el proceso de desarrollo de aprendizaje y de acuerdo con las observaciones, los niños suelen ser muy curiosos al momento de tener un pequeño dialogo con los docentes, por esta razón se está trabajando actividades lúdicas, como el juego de roles, el cual es una estrategia significativa, aprenden a ser parte de un grupo, a hacer amigos y a interactuar con otros niños y fortalecer la atención de los niños en el aula de clases.

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 estrategias lúdicas, que saquen de la rutina a los estudiantes, permitiendo así que exploren y aprendan desde la diversión, desde su mejor ámbito que es el juego, el esparcimiento, el soñar y reír. Y como intelectual transformativo, utilizando este mecanismo de orientación para lograr que los estudiantes mantengan la atención y se concentren en sus actividades.

Implementación

De manera precisa se diseñaron las siguientes actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas para mejorar y fortalecer la atención y participación de los estudiantes del grado preescolar a través, del juego de roles, esta investigación se desarrolló en la Institución Educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz que se encuentra ubicada a las orillas del rio Putumayo en el Municipio de Puerto Asís.

Implementación Actividad Número 1 – "Dialogando con los Niños"

Esta actividad se realizó el día jueves 17 de octubre del 2024 en horas de la mañana de 8 a 10 am, respeto al primer objetivo específico que consiste en identificar las habilidades cognitivas de los niños y niñas del grado preescolar de la Institución educativa Rural Puerto Vega Sede la Paz, se estableció la primera actividad donde identificamos las necesidades de los niños a través de imágenes alusivas y representativas a los animales, de tal forma que los niños reconozcan e identifiquen sus nombres.

Para empezar, hubo presentación como la profesora de ese espacio que se iba a tener en el salón de clases, luego cada uno de los participantes realizaron la presentación personal, que fue la manera en que se fue entrando a uno núcleo más familiarizado. Como segundo paso para el desarrollo de la actividad debíamos romper el hielo, la rutina diaria de los estudiantes y se permitió la participación activa de cada uno de los niños, empezamos con un ejercicio de levantar las manos y mover el cuerpo, luego se dio nuevamente un caluroso saludo muy amablemente ya que se había interactuado antes con ellos, para poder entrar en confianza a cantar el baile de la cebolla, con esta canción se atienden a todas las necesidades de los pequeños participantes donde se tomará esa atención y participación por parte de cada uno de los niños.

La actividad consistió en dialogar con los estudiantes pasando la imagen donde los niños observaron y participaron, realizaron preguntas de qué es, como era o cómo se llamaba el personaje que estaba en el dibujo. Para dar final a la actividad se cierra con un pequeño dialogo con los niños haciendo preguntas como ¿Cuál fue el animal que más les gusto? ¿Cómo debemos cuidarlos? ¿Cómo se llamaba el cerdito? ¿Quién era Ana? Gracias a las preguntas de investigación, se pudo obtener y ver reflejado el conocimiento que ellos tenían sobre este tema general a trabajar, la manera de comportarse y el nivel de desatención, habilidades y necesidades en la intervención, para así saber cómo debían ser las siguientes actividades y de cómo se llegaría a trabajar con ellos para que estos ejercicios fueran de su agrado e interés.

Implementación Actividad Número 2 – "El zoológico"

Esta actividad se realizó el día lunes 21 de octubre del 2024 en horas de la mañana de 8 a 10 am respecto al segundo objetivo específico consistente en diseñar estrategias de aprendizaje, para mejorar sus habilidades en la formación del desarrollo cognitivo de los niños de preescolar de la Institución Educativa rural Puerto vega Sede la Paz, sé estableció la actividad llamada como el zoológico animales hecho de cartón y demás materiales reciclables, los niños cercaron áreas donde se encuentran los animales del zoológico, en este caso vamos a distribuir los roles unos fueron los porteros, otros los invitados (ingenieros, doctores, enfermeras, campesinos entre otros).

Para empezar, se ubicarán a los niños en el patio de la escuela, cantando buenos días amiguitos, brindando un saludo majestuoso y también dialogando con los niños, donde ellos hicieron preguntas como ¿profe que es eso? ¿Cómo se llama el animal azul? ¿profe eso en una jirafa? ¿Qué vamos a hacer? Bueno es ahí donde se toma en cuenta la curiosidad de los pequeños el querer saber, aprender y explorar, este espacio cuenta con una seguridad que se encuentran fuera de peligro para los niños, después de dialogar, se ubican en llantas bajo arboles de jardín, para esta

actividad se necesitaron los materiales como los dibujos hechos en cartón, botellas plásticas y cubetas de huevos. El desarrollo de la actividad consiste en fomentar la participación de los niños y niñas y mejorar el desarrollo autónomo de cada uno de nuestros pequeños aprendices, de tal manera que se pondrá en práctica la siguiente actividad: primero que todo se imaginan un zoológico grande donde hay muchos animales, luego pasar a ver los animales, los cuales están hechos con bloques de cartón donde estarán todos los que hacen parte del zoológico, en este caso se distribuirán los roles; unos serán los porteros, otros los invitados, ingenieros, doctores, enfermeras, campesinos entre otros. Los niños deberán comprar su boleta para poder ingresar al zoológico, luego de pasar a ver los animales se tendrá una conversa con los niños sobre los animalitos sobre su hábitat, cuidados y alimentación.

Damos finales a la actividad con un dialogo de reflexión con los niños donde se dará la oportunidad de que ellos dialoguen entre ellos mismos, se hagan preguntas, puedan volver a explorar los animalitos, luego hicimos una mesa redonda donde se elaboraron preguntas como ¿Qué color era el elefante? ¿Cuál era el animal más grande? ¿Cuál era el animal más feroz? ¿Cómo se llamaba el portero? ¿Quiénes eran los invitados? Y ¿Qué les pareció el zoológico? Finalizamos dando respuestas a cada una de las preguntas y premiamos a los niños con una colombina.

Estas acciones que se realizaron en la intervención mejoran las habilidades cognitivas, específicamente la atención en los niños, ya que no solo se trata de una clase común, sino de una experiencia que vas más allá de lo convencional; fomentando el interés y la necesidad de saber de qué se trata, de cómo se hace, de que tan divertido es. Ya que no solo están dentro de un zoológico, sino también en un papel característico como lo es el portero del lugar, la vendedora de los boletos, los participantes que exploran el sitio, etc. Los recursos didácticos que se utilizaron ayudaron enormemente a cumplir con la experiencia planeada, ya que se logró ambientar el lugar, impactar

a los estudiantes, sacarlos de su zona de confort y lo más importantes, hacer que se divirtieran y estuvieran a gusto mientras aprendían.

Implementación Actividad Evaluativa Número 3 – "Seamos Parte de una Manada"

La actividad evaluativa se realizó el día 22 de octubre del 2024 en horas de la mañana de 8 a 10 am respecto al tercer objetivo específico consistente en evaluar el proceso de aplicación de las actividades lúdicas, como el juego de rol, dentro del desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Puerto Vega, Sede La Paz, (durante los últimos cuatro meses el año 2024). Empezamos de manera positiva donde brindamos un caluroso saludo y damos las indicaciones de la actividad el cual consiste en poder identificar los resultados que se han venido trabajando con los niños. Para esta actividad se necesita colores, lápices y fichas para colorear donde se evaluará el aprendizaje de los niños de acuerdo con las anteriores actividades que ya se plantearon, también dos horas estipuladas para la realización de la actividad y el espacio será el patio jardín de la escuela y el salón de clases.

Descripción de la actividad: se trata de agrupar los niños en línea recta y central, con el fin de que ellos se muevan para un lado y otro acorde a las indicaciones de la docente encargada de la actividad. Ya que se han venido trabajando los animales y el reconocimiento de estos, se pondrán tres imágenes grandes en un lugar alto que todos desde la línea india, puedan identificar, en este caso serán animales, una vaca (lado izquierdo), pato (centro) y mariposa (derecha); si la mariposa está a la derecha, y los niños en el centro, deberán moverse del centro hacia la derecha con un breve salto y así sucesivamente con los demás animales, este juego tiene variaciones, cambiando de lado los animales cada cierto tiempo, logrando que los niños permanezcan concentrados para poder moverse de manera correcta según la indicación. El desarrollo de la actividad consiste en

que los estudiantes presten atención puedan identificar y moverse para el lado correcto, el niño que se equivoque tendrá que pagar una penitencia.

Para dar cierre a la actividad pasamos a los salones de clases cada uno de los niños se sientan en sus respetivos pupitres y colorean la ficha que se les facilita. Gracias a estas actividades tan dinámicas y activas, los niños estuvieron atentos a todo y participaron con gran entusiasmo, mejorando no solo habilidades cognitivas sino también el trabajo en grupo, el comunicarse de manera asertiva con sus compañeros, aportando ideas, sugerencias e interrogantes. Dándonos de manera efectiva el resultado de toda la implementación, ya que tuvieron mucha confianza en sí mismo a la hora de desarrollar la actividad final con la hoja, muy contentos y sin pereza para colorear y unir los animales que correspondían a cada fila. Todo esto ayudó de manera significativa a mejorar sus habilidades cognitivas como la atención, ya que el juego permite a los niños pequeños aprender y dar sentido al mundo que les rodea. Mientras se divierten, trabajan en aspectos fundamentales de su desarrollo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Cuando se habla de juegos, lúdica y diversión, automáticamente nos imaginamos a los niños, es un factor tan característico e infaltable en su desarrollo inicial, que, en esta intervención y secuencias didáctica, se optó por usarlo como la mejor estrategia para llegar directamente a mejorar las debilidades de los infantes, siendo las habilidades cognitivas; atención y concentración, la problemática de la escuela cede la Paz, en la que se está trabajando; obteniendo resultados inmediatos, ya que al usar los juegos de roles, la lúdica en cada actividad y el movimiento, generamos en ellos la motivación, el despertar de la creatividad y el disfrute de resolver preguntas a la vez que exploran. Siendo este su mismo espacio, pero mejorado con actividades, ambientaciones y energías nuevas acompañados de la tutora.

Como en toda intervención, hay cosas que salen como esperamos y otras no, en este caso, consideramos que el entusiasmo, un buen tono de voz y preparación de actividades acorde a sus debilidades y cosas por mejorar, hicieron de estas intervenciones algo bonito, divertido y de mucho aprendizaje, aunque también se considera que los niños y niñas siempre están dispuestos a todo pero menos a pasar poco tiempo con su nueva docente, ya que ellos son niños y niñas entre las edades de 4 a 5 años que están en el tiempo de que quieren conocer, preguntar, y observar a su nueva tutora por más tiempo. Cada una de estas experiencias se deben considerar mucho más, pero de igual manera se dio a mejorar aspectos significativos que como futuras docentes podemos decir que si logramos cada objetivo que se planteó para enriquecer esas habilidades y capacidades cognitivas de los niños de la escuela La Paz.

Según Piaget (1896 - 1980) reconoció el papel fundamental del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños exploran, experimentan y ponen en práctica sus conocimientos en un entorno seguro. El juego también les permite probar nuevas ideas y

resolver problemas, lo que fomenta su desarrollo intelectual y creativo. Para Piaget, el juego era una actividad crucial que reflejaba el nivel de desarrollo cognitivo de un niño. Es por eso que, gracias a las acciones desarrolladas dentro de la implementación, favorecieron enormemente al desarrollo de la atención porque estaban dentro de una participación directa con su aprendizaje; al estar en juego de roles, interactuando con elementos de los cuales debían aprender, fue todo más fácil, divertido y espontaneo para ellos. Cuyo trabajo era captar su atención de manera dinámica y que obtuvieran el aprendizaje esperado; objetivo que fue incrementando acorde al avance de cada actividad.

De acuerdo con Barrantes (2002) “la entrevista es un valioso instrumento para obtener información sobre un determinado problema en la investigación cualitativa” (p. 208), por su parte, Bernal (2002, p. 173) la considera como “una técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información”. Es por eso por lo que, la observación directa, el conocer la información académica y actitudinal de los estudiantes, siempre serán aspectos esenciales en el aprendizaje de los niños, porque de ahí, desde la necesidad, se partió para crear y orientar la secuencia didáctica.

Un aspecto importante en relación con la pregunta de investigación fue el cómo se partió del juego para mejorar la atención en los niños, y es que los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Siendo esto la mejor herramienta para combinarla con el conocimiento que se quería obtener de manera natural y divertida, de esta manera los niños tuvieron el espacio de participar de cada uno de los pasos significativos de cada una de las actividades, también se reflejó mucho la comunicación, la confianza en sí mismos, el desarrollo autónomo y una mejor convivencia.

Las fortalezas analizadas en la implementación de las actividades fue conocer la escuela, la docente, el coordinador y rector de la Institución Educativa Puerto Vega Sede La Paz, esta comunidad hizo que la experiencia fuera más eficaz ya que nos recibieron de la mejor manera, brindaron el espacio para que se pudiera investigar cada una de las dificultades de los niños y niñas del grado preescolar y por dichas razones y objetivos principales se pudo dar mejoría a cada una de las dificultades, obteniendo buena participación, mejora de comunicación, desarrollo autónomo, trabajo en grupo y lo más importante fue obtener esta atención de los niños y niñas se evidencio una participación activa donde cada uno quería opinar y brindar ideas para cada una de las actividades, la primera fue acercarse al grupo conocer esas habilidades, después se tuvo el espacio para aplicar un juego de rol donde debían ser los protagonistas de la experiencia y por último se conocieron esos aprendizajes dialogando con los estudiantes, recibiendo opiniones y mejorías de la docente titular y viendo habilidades de los niños y niñas a través de fichas coloreadas y significativas para su proceso de desarrollo en la Educación Infantil.

Toda esta planeación y en general, es un elemento indispensable en toda practica pedagógica, ya que nos ha permitido conducir y darle un orden al proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de lograr todos los objetivos propuestos. La planeación nos ayuda a identificar las dificultades académicas y reorientar los procesos de aprendizaje. Por otro lado, como futuras docentes, nos ayuda a anticiparnos y a desarrollar una clase ordenada y con los tiempos necesarios para cada actividad, garantizando el éxito en el logro de la misión institucional.

Conclusiones

En síntesis, podemos resumir que esta propuesta fue adecuada respecto a las necesidades educativas de nuestro grupo, ya que en todo el proceso de intervención con ayuda del juego de roles como estrategia, dio excelentes resultados, confirmando que mediante la lúdica y la innovación con recursos que muchas veces tenemos en el aula, se puede dar un giro enorme a las acciones pedagógicas, ayudando al desarrollo específicamente de habilidades cognitivas como la atención, que en este caso, era el punto de partida para trabajar.

El uso de estrategias pedagógicas lúdicas ejerce un impacto positivo en los estudiantes ya que muestran interés en involucrarse en un juego educativo para entender mejor un tema, además de considerar que la implementación de estas tácticas son beneficiosas e importantes en el proceso de educación, puesto que motivan al alumno a dedicar más interés por aprender el tema de forma amena y divertida, además de que permiten el desarrollo de habilidades, valores y la expresión de sentimientos, también se mejoran la participación de cada uno siendo protagonistas de cada una de las actividades que se implementaron en este caso fue el juego de roles, el cual los niños ejercen habilidades y conocimientos donde pueden explorar el mundo que los rodeas y así mismo comienzan a valorar cada etapa que va pasando por sus vidas.

Fueron actitudes notorias de cambio, frente a las necesidades con las que contaban al inicio. Dialogando con la tutora, se pudo notar su actitud de alegría ya que muchas veces necesitan un apoyo, nuevas ideas, diferentes estrategias que muchas veces la nueva generación les aporta para que los docentes puedan hacer una clase más agradable y no rutinaria, donde se pueda aplicar momentos divertidos enfocando una mejor experiencia educativa para los pequeños aprendices en la Educación Inicial. Estas propuestas ayudaron a tener en cuenta que el juego es una estrategia fundamental en las actividades académicas de ellos, ya que, por su corta

edad, es más divertido aprender desde su zona, desde lo que conocen. Siendo esta la proyección de la propuesta pedagógica, partir desde la necesidad, utilizando sus intereses y motivaciones. Se preguntan; ¿a qué niño no le gusta jugar? ¿a qué niño no le gusta aprender de manera divertida? Y lo más importante; ¿a qué maestro no le agrada trabajar con niños atentos a su enseñanza? Interrogantes importantes que se tuvieron en cuenta para intervenir este grupo de niños y mejorar el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Es claro el cambio en estas prácticas pedagógicas, al inicio con un poco de incertidumbre, al no saber a qué se deben atener al iniciar este proceso, con el diplomado; pero más allá de eso, ansiosas ya que es la parte final de la licenciatura y es imposible no sentir felicidad y agradecimiento al estar cerca de culminar una de las metas aprendiendo y enseñando de una u otra forma a los niños, aplicando y generando aspectos significativos para sus vidas y también para las nuestras.

Es importante a planificación de cada actividad, ya que ayuda a establecer metas claras y a definir qué se debe hacer para alcanzarlas, por ende, mejora nuestro nivel organizacional, funcional y operacional al permitir coordinar actividades, estrategias, recursos que garanticen el éxito.

Finalmente, los resultados obtenidos en estas prácticas pedagógicas apuntan a que los juegos de roles, tiene mucha ventaja para el desarrollo cognitivo, aportando a un aprendizaje activo y atento por parte de los estudiantes. Los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación de un escenario donde deben aplicar dichos conceptos.

Referencias Bibliográficas

Cueto, J. P. C. (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*, 2768–2776. https://doi.org/10.21723/riaee.v15iesp4.14534

Dialnet-LasInteraccionesSocialesQueSeDesarrollanEnLosSalon-3662261.pdf. (2022).

Medina, E., & Tobón, S. (2010). Formación basada en competencias: Fundamentos y perspectivas. Bogotá: Editorial Magisterio.

Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.* Bogotá: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competen cias.pdf

Ministerio de Educación Inicial (2024). *Derechos básicos del aprendizaje*. Bogotá: https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Transicion.pdf

Nacional, M. d. (2017). *Bases curriculares para la educacion inicial, preescolar*. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14790/1/BarretoMesaMaribel_2017_BasesCurricularesInfancia.pdf

Omeñaca, R. & Ruiz, J.V. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (9ª reimpresión de la tercera edición). Versión digital Kindle para ipad mini. Barcelona: Editorial Paidotribo. https://www.amazon.es/Juegos-Cooperativos-Educaci%C3%B3n-Fisica-Pedagog%C3%ADa/dp/8480194332 [Links]

La Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget - UFV Madrid. (2023, July 14). Formación Profesional UFV. https://fpsuperiorufv.es/blog/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/

Roa, D. B. A. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, *4*(7), 36–36. https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Practica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/tjaramillol_unadvirtual_edu_co/EhKVzHF36p5DpQLrIwFsiGoBT3fhzqwzEmL1RGkRBwWs_A?e=TpPEgx