

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PRESENTACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN PREGRADO**

1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA^{1*}

Título de la Propuesta	Los imaginarios docentes frente al juego como actividad rectora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
Nombre estudiantes	Ana Maria Álvarez Giraldo Sury Ramírez Betancur Ana Maria Martinez Maria Alejandra Chaverra			
Docente tutor	Carlos Andrés Toro			
Nombre del Grupo de Investigación	Educación, Infancia y Lenguas Extranjeras (EILEX)			
Línea de Investigación	Educación, Infancia y Familia			
Tema	El juego en la Educación Infantil			
Programa Académico	Licenciatura en Educación Infantil			
Lugar de Ejecución de la Propuesta	Centro Educativo Hola Bebé			
Tipo de la propuesta				
Investigación Básica		Investigación Aplicada	X	Desarrollo Tecnológico o Experimental

2. RESUMEN DE LA PROPUESTA

Los imaginarios docentes frente al juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, son sin lugar a dudas el punto de partida para una reorganización de procesos educativos, en pro del desarrollo integral de los niños y niñas; los ideales, percepciones y definiciones que se poseen en relación con este transforman la praxis pedagógica y por ende generan aprendizajes significativos en el aula.

El presente trabajo de investigación fue ejecutado durante el periodo 2022-2023 con el objetivo de identificar los imaginarios docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia pedagógica para el beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grado Prejardín del Centro Educativo Hola Bebé. Para ello se planteó una investigación de corte cualitativo, bajo un enfoque de estudio de caso. En procura de la generación de información, se emplearon diversas técnicas, entre las cuales se ubican: la entrevista semiestructurada y observación participante. La población seleccionada fueron 6 docentes de grado Pre-Jardín del Centro Educativo. Dentro de los hallazgos se encontró que las docentes

^{1*} Formato tomado y adaptado de la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Católica Luis Amigó

ven el juego como una herramienta educativa importante frente al proceso de enseñanza y aprendizaje, además dentro de las rutinas cotidianas tienen como limitante el tiempo para su ejecución, teniendo en cuenta el horario establecido para el cumplimiento de las labores asignadas por parte de los directivos.

Palabras Claves: Juego, actividades rectoras, desarrollo cognitivo, estrategia pedagógica, enseñanza. (imaginarios)

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Planteamiento del problema de investigación y su contextualización

La educación se constituye como un pilar fundamental en el desarrollo de una sociedad, por ende su enfoque radica en la resolución de problemas y desafíos latentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; de la misma manera busca potenciar los conocimientos que se adquieren en el transcurso de la evolución del ser humano. Esto permite que las personas alcancen sus metas con determinación. Por tal motivo, es importante mencionar que la educación es un derecho esencial para todos los seres humanos. La definición de educación que está establecida en la Ley 115 de 1994 habla sobre un proceso de desarrollo integral en el ser humano. Otorgándole una importancia frente a su evolución a nivel histórico, social y económico. Así mismo se enfatiza que para ello el sistema educativo promueve y planifica un proyecto de formación individual y de calidad. Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) declara que el sistema educativo colombiano está integrado por la Educación Inicial, Educación Preescolar, Educación Básica (la cual está compuesta por Primaria Cinco Grados y Secundaria Cuatro Grados), Educación Media (Dos Grados y Termina con el Título).

Ahora bien, en Colombia la educación ha avanzado de manera notoria en temas específicos que centran su mirada en crear unas condiciones necesarias y oportunas en la atención integral en la primera infancia y de calidad en los niños de 0-5 años de edad, de ahí, en el artículo 15 de la Ley General de Educación se señala que la educación preescolar se refiere a la oferta que se les da a los niños y niñas para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognitivos, psicomotrices, socio emocionales y espirituales, a través de experiencias de socialización de carácter educativas y recreativas (Ley 115 de 1994). Además, establece que es de carácter obligatorio para los niños y las niñas cursar al menos un nivel en cualquier institución educativa oficial. Adicionalmente, la Ley 1804 del 2016, contempla que la Educación Inicial es un derecho de los niños y niñas menores de 6 años de edad, donde considera las AR (arte, literatura, juego y exploración del medio) herramientas pedagógicas que posibilitan el desenvolvimiento de las diferentes capacidades y habilidades que los mismos presentan (Art. 5).

En este sentido, se entiende que la Educación Inicial tiene como punto de partida las bases curriculares con el fin de aprobar un diseño curricular apto para la primera infancia (MEN, 2017), en estas se logra identificar el ¿Qué?; ¿Por qué? y ¿Cómo? son los procesos educativos en dicha etapa. Así pues, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para el grado transición definen los saberes básicos y aprendizajes estructurantes y buscan asegurar la continuidad y articulación de los procesos que viven las niñas y los niños a medida que avanzan en el entorno

educativo (MEN, 2016). Es así como los referentes que se establecen son las Actividades Rectoras (AR) constituidas por el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio a estas se les otorga un papel protagónico en la Educación en este caso la Educación Inicial.

La Educación Inicial se piensa desde una postura formativa, permitiendo un desarrollo permanente, estructurado y didáctico, para que por medio de este los niños y niñas desarrollen sus capacidades y habilidades en dichas AR aportando a su vez un aprendizaje relevante. Por medio de las AR se incrementa la estimulación de las diferentes dimensiones como la social, corporal y cognitiva. El reto de la Educación Inicial es optimizar el proceso educativo a través de las AR teniendo un enfoque más directo en el juego en pro del desarrollo cognitivo.

A su vez se asume la estructura de la política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia como un pilar fundamental en el reconocimiento que se da a los maestros de esta etapa educativa, pues, ellos son los líderes y constructores de propuestas pedagógicas innovadoras y potenciadoras de aprendizaje para los niños y niñas en Educación Inicial, su papel configura los lineamientos que se establecen por parte de la política y las diferentes instancias nacionales y locales y además de ser quienes reconocen cuáles de estos son pertinentes y viables en cada contexto particular. Por esta razón, deben realizar permanentemente la reflexión de la praxis que se configura como generadora y orientadora de su saber (MEN, 2014).

De allí que, se considere un concepto con múltiples definiciones pero con la importancia que se le otorgue. Según Ostrosky (1932), es importante recordar que las diferentes actividades pedagógicas que se basen en el juego, tendrán una incidencia no solo en el aprendizaje de los niños si no que permitirán que la formación de estos se realice de una manera progresiva y divertida, estimulando todas sus capacidades, destrezas, cualidades y habilidades que favorezcan su proceso educativo. Es por esto que las experiencias pedagógicas que se propicien en la Educación Inicial, son muy importantes para el buen desarrollo cognitivo del niño y niña y deben ser de calidad.

Se requiere del juego para lograr un eficaz desarrollo en el proceso de aprendizaje, entendido este como una actividad lúdica esencial en la vida de los niños que les permite experimentar, explorar y aprender de manera divertida los conceptos abordados en clase. Autores como Bergen (2002), Montessori (1937), Piaget (1973) y Vygotsky (1988) consideran el juego como un elemento vital en el desarrollo y el aprendizaje de los niños, pues ha cobrado importancia desde el ámbito educativo, es decir, se ha dejado de ver como una actividad de tiempo libre o de ocioso y se visibiliza como una estrategia de aprendizaje, determinando su importancia en las diferentes etapas del desarrollo. Este se ha convertido en un mediador para el desarrollo cognitivo, social y del lenguaje (Trawick-Smith, 2012).

Así mismo, el juego y el rol que tiene frente a la escuela ha sido cuestionado y criticado a través de la historia por diferentes autores, pues se entiende que es este es de ocio, impredecible y libre, el cual no cumple con los parámetros y los objetivos que se traza la escuela (Mardell, et al. 2016). Sin embargo; el tiempo ha permitido que se compruebe que es un recurso valioso para el aprendizaje (Mardell et al., 2019), ya que, a través de este se permite el desarrollo de

diferentes aspectos que se ven inmersos en el día a día de los niños, entre ellos, se encuentra la imaginación, la participación, la experimentación, la resignificación de su realidad en las relaciones interpersonales, referentes clave en todo proceso educativo.

Seguidamente se genera una tensión entre los tipos de juego, para ello es de suma importancia que se reconozca las diferentes formas de jugar, cuáles son sus reglas y sus fines. En función de esos fines y expectativas se define un continuo de prácticas de juego libre, juego guiado y juego dirigido. Como lo menciona Jensen et al. (2019), en el juego dirigido la instrucción va por parte del adulto o maestro y el niño o niña lo sigue, además se caracteriza por tener reglas muy estructuradas, donde el que da la instrucción direcciona la actividad. Por otro lado, en el juego libre el actor principal es el niño, este es quien toma decisiones y dirige el mismo. A medida que ejercen el control participa de su propio aprendizaje, y genera prácticas de autorregulación, mientras el adulto se asegura de que tengan tiempo, espacio y materiales para las diferentes experiencias. En cuanto al juego guiado el adulto inicia y sigue al niño, pero también el niño y niña dirige y elige. La finalidad de este es lograr que los niños y niñas puedan alcanzar uno o más objetivos de aprendizaje, es decir, el adulto apoya los intentos y no dirige las acciones.

Es por esto que se entiende que el juego al ser un proyector y constructor de aprendizaje mediatiza el desarrollo que tiene el niño y la niña. Este a su vez influye de manera directa en el desarrollo cognitivo. Ahora bien se menciona el desarrollo cognitivo como la última categoría de análisis, el cual es entendido como uno de los principales procesos de desarrollo del ser humano el cual se va aumentando a través de la adquisición de aprendizajes y conocimientos a lo largo de la vida, según Piaget (1984) el niño obtiene un crecimiento mental hasta llegar a un equilibrio que se constituye en la adultez, partiendo de ello es importante generar experiencias en los niños y niñas que faciliten la construcción del aprendizaje.

Así mismo, es claro que el juego como AR es un factor prevaleciente en el desarrollo del niño, en este caso tiene gran incidencia en su desarrollo cognitivo y es por ello que esta investigación pretende conocer cuáles son los imaginarios que las maestras poseen en relación a este tema.

Con base en lo anterior, las actividades rectoras se constituyen sin lugar a dudas en uno de los mayores problemas en los fundamentos epistemológicos para todas las licenciadas en Educación Infantil, no solo en el país sino también a nivel internacional. Es relevante conocer la importancia que tienen las AR en la política pública de la Educación Inicial en función del desarrollo integral de los niños y niñas, es por esto que la incidencia de los imaginarios docentes frente a las AR, y en especial el juego, en pro del desarrollo cognitivo, permite dirigir el presente estudio fundamentándose en la siguiente pregunta de investigación ***¿Cuáles son los imaginarios docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia pedagógica para el beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de grados pre jardín del Centro Educativo Hola Bebé?***

3.2 Antecedentes

A continuación, se exponen las investigaciones que han aportado al conocimiento del tema en cuestión y cómo su abordaje ayuda al sustento de la presente.

Albornoz (2019), hizo una investigación llamada “ El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión” la cual se enfoca en la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, identificando a su vez la importancia de sensibilizar a todos los docentes para que observen la importancia de desarrollar la creatividad, la imaginación y fantasía a través del juego durante la realización de las actividades educativas que se desarrollan en dicha jornada con los estudiantes.

Por otra parte, Garzon y Pino (2021). Hacen una investigación llamada “El juego como estrategia pedagógica “buscando dar respuesta a la siguiente pregunta investigativa “¿Cuál es la importancia que tiene el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del Jardín social Tintalito?”. Donde se retribuye la importancia que tiene el juego como mediador del aprendizaje para ello se llevó a cabo esta investigación con el método cualitativo con los docentes del jardín social tintalito. Entre los resultados se encontró que los niños y niñas muestran gran interés por conocer el medio que los rodea, esto se determina por medio de la observación constante que se tuvo en los encuentros virtuales. Además de ello, se identificó que algunos de los participantes sienten miedo y presentan dificultades en la interacción con su entorno dejando en evidencia problemas motores y motrices.

Igualmente, Mena et al. (2021) quienes sustentaron el juego en la primera infancia como aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. Cuadernos de investigación educativa”. la cual se centró en indagar lo que las maestras de párvulos atribuyen a los niños de tres años del grado párvulos lo que le atribuyen al juego, para esto realizaron una investigación de corte cualitativo y cómo método emplearon la fenomenología hermenéutica. en lo cual destacaron algunos resultados como lo que las docentes conscientemente tienen claridad para conceptualizar el juego lo cual se atribuyó una significativa valoración como medio para el aprendizaje, en la implementación se visualizó la instrumentalización de dicha actividad (pág.15).

De tal manera, Reyes et al. (2022), realiza un estudio titulado “*Sentido del juego en la primera infancia: Rol docente en Educación Parvulario*”. Este análisis el sentido que tiene el juego y el rol de las educadoras de párvulos menores de tres años en la Comuna de Chillán, Chile, que ejercen en 1º y 2º Nivel. Esto dejó en evidencia la expresión de varios roles en relación al juego; donde las educadoras reconocen el juego como una forma natural de aprender, pero lo utilizan como un mecanismo inductivo para aprender contenidos específicos necesarios. El juego interviene con gran frecuencia en detrimento del rol protagónico y la formación autónoma en niños y niñas. Finalmente, se concluye que las educadoras no distinguen entre el juego y el aprendizaje natural. Con el fin de obtener estos resultados se realizó un muestreo no probabilístico de subgrupos homogéneos, empleándose la observación directa no participante y la entrevista semiestructurada. Los datos de esta última se analizaron con el software Atlas-TI.

También, Mesa et al. (2020) lleva a cabo una investigación denominada “*El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*”. El cual parte de la necesidad describir la incidencia del juego como estrategia

pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. El cual hace un énfasis en el juego que se da a través del instrumento principal del niño que es el cuerpo para poderse relacionar así mismo con sus pares, a través de éste en su primera etapa, teniendo en cuenta que en los bebés se inicia a través de las sensaciones y su estimulación temprana lo cual les permite reconocer su cuerpo desde una edad temprana y así mismo reconocerse en su entorno a través del juego; de este mismo modo el docente es quien le proporciona a los niños y niñas un contexto favorecedor el cual permitirá el buen desarrollo y aprendizaje con sus pares a través del juego con lo que ha reconocido anteriormente con su corporeidad adquiriendo fácilmente el aprendizaje intencionado que transmite el docente a través del juego. Lo que pretende el autor con lo que se ha mencionado es resaltar la importancia que tiene el juego a través del reconocimiento que hace el niño desde que nace es hacer un reconocimiento de su cuerpo con estímulos externos que favorece el desarrollo el cual le permite relacionarse (pág. 137).

Así mismo, Cardón y Fátima (2016), realizan un estudio titulado “Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de matemáticas al inicio de la escolaridad primaria. El objetivo era descubrir cómo el juego puede ser utilizado como herramienta educativa en las clases de matemáticas. Según Bruner (1984), el juego es un entorno de aprendizaje que fomenta el lenguaje y el pensamiento en los niños pequeños, permitiéndoles usar el lenguaje no solo para aprender, sino también para pensar y actuar.

Por su parte, Jimenes y Montoya (2019). Construyen una investigación titulada “El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia”, donde se plantearon un interrogante que fue ¿cómo el juego transversaliza las dimensiones del desarrollo y favorece el aprendizaje de los niños y niñas del CDI alfareros de sueños? El objetivo del estudio fue explicar cómo el juego influye en las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas pertenecientes al CDI y cómo ayuda a sus procesos de aprendizaje. Se utiliza el paradigma cualitativo y el tipo de investigación fue descriptivo analítico, ya que las investigadoras describen los contextos mientras los examinan, y el corte fue etnográfico.; Entre los hallazgos de esta investigación se evidencia el modo que las maestras reconocen el juego en el aprendizaje donde se tienen en cuenta todas sus dimensiones, capacidades y habilidades reconociendo que todos ellos tienen sus diferencias y capacidades individuales.

También se llega a la conclusión que el juego se debe comprender como una construcción constante donde se posibilita un aprendizaje y se desmitifica la idea de asociar el juego con la lúdica simplemente y la importancia de ver al niño como un ser integral, sin fragmentar sus dimensiones del desarrollo.

Luego, Prudencio (2018) Realiza una investigación denominada “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI”, para ello se planteó el cuestionamiento sobre ¿Cómo los juegos como estrategia promueven el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del Preescolar Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Esta investigación se realizó bajo “el diseño es experimental porque se observa a los sujetos en su realidad tal como refiere Hernández Sampiere “en un estilo preexperimental, una medición de la

variable dependiente a ser estudiada” (Hernández Sampiere, 2014)” (p.42) y su población fue 20 niños y niñas del establecimiento. Como resultado, se puede identificar que existe una relación directa muy significativa entre el juego como estrategia y la trascendencia que tiene para el aprendizaje frente al tema de las matemáticas, también se sostiene que los estudiantes de nivel inicial sistematizaron la importancia del uso del juego como estrategia didáctica en el aprendizaje, además que será más significativo.

Seguidamente, Mera (2018) construye una investigación llamada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Guayaquil” esta investigación se trazó un objetivo de forma general que fue validar la guía de estrategias lúdicas para desarrollar la expresión corporal en niños de 3 y 4 años, de la Unidad Educativa Guayaquil. El método utilizado en su paradigma de investigación es cualitativo, ya que se utiliza la observación como medio para recopilar información sobre el comportamiento natural original de los niños en las actividades educativas; por lo tanto, sus respuestas reveladas se visualizan durante el desarrollo físico y esta utilidad permite el análisis de su expresión observable. Este método de investigación no descubre, sino que construye conocimiento a través del comportamiento de los participantes, y el desarrollo de su comportamiento es observable. El tipo de investigación es exploratorio-descriptivo porque es un procedimiento científicamente probado que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto observable sin influir en él.

Se puede afirmar que estos estudios se articulan desde el punto que el juego es visto como un medio para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje y permitir que los niños desarrollen el interés por aprender de una manera divertida y significativa , además de aumentar la concentración y estimular la memoria, se puede decir que los niños participan en el juego un juego que no solo tiene una finalidad puramente ilustrativa sino educativa, visto de tal modo como un escenario de aprendizaje constante.

Al hacer uso del juego como potenciador crea una perspectiva considerable en el reconocimiento y respaldo de la pedagogía y la escuela, ya que además de proporcionar un entorno lúdico permite que se genere una motivación constante en los niños, una disposición por aprender y saber más; también el juego desde su factor divertido se convierte en un incentivo de participación y compromiso. Además de ello los juegos y el aprendizaje por medio del juego puede contextualizar a los niños y niñas a su contexto, pues permite la resolución de desafíos y problemas con el propósito de aprender.

Es por ello, que estos artículos investigativos se centran en la idea de que el juego puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje infantil. Al proporcionar un entorno divertido y significativo, los juegos educativos tienen el potencial de estimular el interés por aprender, aumentar la concentración, estimular la memoria y crear un escenario de aprendizaje constante. Esto transforma el juego en una valiosa herramienta educativa que puede mejorar la calidad de la educación y promover un enfoque más efectivo y comprometido en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora bien, para Fernández, D. C (2019), Actividades rectoras de la infancia, como estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial en el Centro de Desarrollo Infantil-CDI, La Casita de los Sueños. Especialización en Educación, Cultura y Política. Su investigación reveló la importancia de las AC como estrategia de aprendizaje en el proceso de educación temprana. También se menciona que estas están guiadas en la infancia (arte, juegos, literatura y exploración ambiental) y que en algunos casos no son consideradas como estrategias para facilitar el proceso educativo de niños y niñas, debido a que el concepto de estas actividades es vago y solo genera alegría y diversión en la primera infancia. infancia, no creo que proporcione algún tipo de habilidad o habilidad. Se concluye que las actividades guiadas contribuyen significativamente al aprendizaje de los infantes, son capaces de adquirir conocimientos, estimular las dimensiones cognitiva, comunicativa, física, personal, social y formar imágenes mentales beneficiosas para su desarrollo.

También, Pabón. M; Ospino. D. (2019). En el proyecto “Actividades rectoras (juego y exploración del medio) orientadas al fortalecimiento del enfoque educativo ambiental en preescolar” El objetivo es introducir los conceptos básicos del medio ambiente a través de dos actividades guiadas, como son el juego y la exploración ambiental, utilizando estrategias didácticas tecnológicas, considerando que los temas ambientales son de los más aislados pero de mayor impacto en el ámbito educativo. El espacio en el que nos sumergimos. Su propósito es apoyar el cuidado y la protección del medio ambiente mediante la creación de una plataforma de juegos interactivos para practicar conocimientos sobre la protección del medio ambiente, fortalecer los procesos cognitivos a través de la conciencia ambiental y, de la misma manera, promover la formación de personas individuales, responsables y sociales.

Las AR son abordadas desde el aula, lo que demuestra que el papel del docente en el juego es, por ejemplo, promover la autonomía de los niños y niñas, crear ambientes adecuados donde realicen programas a través de la interacción y la observación. juegos para niños y niñas con un objetivo de aprendizaje claro, para crear motivación, cooperación y comunicación con sus compañeros. Donde se permita identificar el liderazgo, la autonomía a través de experiencias vivencias. Es por esto que el papel del docente en dicho proceso es crucial porque de este depende la creación de ambientes que permitan un desarrollo gradual de habilidades y el cambio constante con su entorno, consigo mismos, sus pares y los diferentes objetos.

De este mismo modo Navarro(2022) en su Tesis que tiene por nombre desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo en niños de cinco años de la Institución 315-Carabayllo en Lima Perú menciona que r la relación del desarrollo cognitivo y el desarrollo psicomotor ambos tienen una conexión por lo que el desarrollo psicomotor se relaciona con el movimiento y el desarrollo cognitivo permite su relación con lo que lo rodea siendo el desarrollo psicomotor un aspecto muy importante debido a que este es el que permite el desarrollo de otras etapas, de este mismo modo se le permite al niño que pueda desarrollar diferentes enfoques en la conducta determinando que lo que se deriva a través de nuevas experiencias adquiridas por el infante lo cual a futuro influye en el desarrollo de sus capacidades académicas y se han realizado algunos estudios que reflejan que el desarrollo cognitivo se ve afectado en las familias pobres debido a

que en su mayoría no tienen acceso a una educación, acceso a libros y a diferentes recursos que potencializan el desarrollo cognitivo (pág. 2).

También, Cárdenas (2020) en su tesis llamada estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo: caso niños fundación ofrece un hogar menciona que la pobreza es un factor que influye en su desarrollo cognitivo debido a la falta de actividades pertinentes para favorecer su desarrollo determinando así que es influenciado la interacción en su desarrollo resaltando la importancia sobre los estímulos que los niños desde su vientre deben de recibir, para favorecer su desarrollo. En esta investigación se pudo observar que las cuidadoras de la fundación obtienen poco conocimiento con respecto al juego proponiendo de esta misma manera un manual que tenga el funcionamiento de guía para que de esta misma manera el desarrollo cognitivo de los niños sea favorecido en el entorno en el que se encuentran.

Para Calambas et al (2019) en su investigación Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria nos dice que el desarrollo cognitivo es crucial para el aprendizaje basado en los juegos de roles los cuales los niños hacen por iniciativa, enfocándose en los niños que tienen dificultad en el aprendizaje, a su vez se menciona que este tipo de juegos favorece a la regulación de conductas que se es necesario para que posteriormente en la etapa de la escolarización de básica primaria facilite el aprendizaje de lecto escritura y el cálculo en las matemáticas de este mismo modo favorecerá a una fácil adaptación en la primaria. Dando cuenta que si no se es manejado a tiempo desde la primera infancia un adecuado desarrollo cognitivo a través del juego se presentarán complicaciones en el aprendizaje que deberán adquirir en básica primaria presentando inseguridad y autoestima baja lo que influye altamente en la adaptación.

Por otro lado tenemos a Sánchez (2022) el cual en su investigación psicomotricidad y desarrollo cognitivo de niños de cuatro años de una unidad educativa de Guayaquil, en la cual observó que a medida que los niños desarrollan sus habilidades psicomotrices también se desarrollan cognitivamente. dando cuenta de ello en este contexto de la ciudad de Guayaquil los niños de cuatro años presentan dificultades en su desarrollo motriz, lo cual se ve influenciado en actividades de rasgado, pintado, la toma del lápiz, tijeras mostrando a su vez descoordinación en diferentes actividades tanto motrices gruesas como motrices finas mostrando un bajo rendimiento en ambas actividades afectado directamente por la pandemia existiendo un aprendizaje cognitivo-motriz escaso. Con esto se determina la vulnerabilidad en la que los niños de esta población han sido encontrados dando cuenta que la falta de recursos económicos se ha vuelto un eje fundamental en su desarrollo psico-motriz y cognitivo ya que no se cuenta con las mejores oportunidades para su desarrollo en el entorno educativo. (pág. 3)

De éste mismo modo tenemos a Rupa(2023) en su investigación psicomotricidad y desarrollo cognitivo en estudiantes del ciclo II nivel inicial de una institución educativa en Cusco hace referencia en momentos de pandemia que afectó significativamente a los niños menores de cinco años teniendo una mayor desventaja en su desarrollo integral no logrando alcanzar obtener un buen desarrollo físico y cognitivo que deben de tener los niños en su primera infancia, siendo causante de no lograr culminar en la etapa escolar cada año escolar. Así mismo

refiere en la importancia de adquirir nuevos conocimientos a través de la exploración del medio, conocimiento corporal de sus capacidades para generar ese desarrollo cognitivo de manera completa para que de esta manera pueda construir el esquema corporal por el mismo y las partes de su cuerpo.

3.3 Marco Teórico

Marco legal

El artículo 67 de la Constitución Política de Colombia de 1991 nos dice que la educación es un derecho personal y un servicio público que tiene una función social; Su objetivo es facilitar el acceso al conocimiento, la ciencia, la tecnología y otros bienes y valores culturales. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años e incluirá al menos un año de educación preescolar y nueve años de educación primaria.

Así, la Ley General de Educación, Ley N° 115 de 1994, define la educación preescolar como “ofrecida al niño para su desarrollo en los aspectos biológico, cognitivo, psicomotor, socio afectivo y espiritual a través de experiencias educativas y recreativas de socialización (MEN. 1994, p. 5).

Es posible identificar que en el discurso legal se habla de la importancia del fortalecimiento de la educación en niños y niñas y que a su vez sea de forma integral; en estas se asignan y estipulan las obligaciones que se ven explícitas en la formación diaria de los niños y niñas. Además, es sumamente importante la figura del maestro, ya que ellos tienen la responsabilidad de manejar las diferentes estrategias existentes dentro de un aula de clase, también el reconocer las diferencias como darse a entender a los niños y niñas para que estos aprendan, y la claridad con la cual se explica generando de esta manera un desarrollo armónico en todo su proceso educativo.

La Ley 1804 de 2016 habla de las actividades rectoras en su Artículo 5°. En ella se plantea que la Educación Inicial es un derecho de los niños menores de seis (6) años. Además esta es entendida como un proceso educativo y pedagógico deliberado, permanente y estructurado, a través del cual niños y niñas desarrollan sus potencialidades, capacidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y la exploración ambiental, contando con la familia como actor central del proceso. La gestión política además de su reglamentación está a cargo del MEN, donde se tiene en cuenta los principios que plantea la política de Estado sobre el desarrollo de la primera infancia. También busca gestionar adecuadamente las AR contemplando la importancia que las mismas tienen sobre los niños y niñas.

Para un acercamiento al contexto en el que se llevará a cabo el desarrollo de la presente investigación, se hará una breve reseña histórica acerca de cómo ha venido avanzando el concepto de imaginarios con respecto al juego como actividad rectora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su importancia como herramienta de apoyo para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y niñas del grado pre – jardín.

La escuela: Un lugar, un encuentro diferente y único, lleno de emociones diversas. Desde el siglo XV, esta escuela buscó introducir una idea medieval, “la casa gioiosa” la cual significa “la casa de la alegría” de Vottorino Dafeltre, esta idea destruyó dramáticamente con sus conferencias una creencia ya constituida en la Italia medieval; la opinión predominante en Europa durante diez siglos: El castigo y los sacrificios que lo acompañan son excelentes ayudas para la enseñanza.

Este discurso fue una de las primeras influencias humanistas en la educación, que comenzó a allanar el camino para la transición hacia escuelas laicas imbuidas de una profunda fe y creencia en una nueva humanidad que debe aceptar la vida como una oportunidad de desarrollo. Este sostuvo a sus competidores en la fantasía hegemónica del ser humano trascendental encarnado en creencias religiosas; es más, encontró nuevos competidores en las formaciones racionales que surgieron durante la Ilustración en el siglo XVIII y la Revolución Industrial que siguió. En estas dos nuevas formas de ver el mundo, los placeres del juego y de la escuela se limitaban a espacios muy reducidos, y la tarea de los estudiantes era prepararse para la "mayoría", una lógica profundamente influenciada; teniendo como base el pensamiento kantiano.

Amparadas por la imaginación de la prohibición social, las nuevas formas de vida humana y del mundo asumieron que la escuela suspendía las funciones de vida comunitaria y social productiva y se dedicaba a preparar una ciudad definida por las necesidades de la edad adulta. . para la sociedad Es una era de movilidad social, científica, política y económica en Europa, posible gracias a nuevos edificios imaginarios, cuya red pronto se extenderá a las naciones que emergen de un nuevo continente, liberado de la dominación europea. El Estado-nación colombiano surgió a principios del siglo XIX.

Las escuelas colombianas tienen dos condiciones: mentalidad y poder (Álvarez, 1995); Estas dos condiciones tienen sus raíces en la fuerza y la fe en las personas y en el mundo, lo que corresponde a la visión del mundo de Vittorino da Feltre y No importa cómo sean las personas.

La primera condición "Mentalidad" se refiere a una forma de ser que exigía contenidos científicos laicos en las escuelas, porque el imaginario social de la Granada reformada percibía las ideas de la Ilustración como la posibilidad de libertad. y sabiduría. Esto corresponde al concepto de "poder", un proceso diacrónico de cambio temporal y social que reemplazó a la Revolución Industrial. Desde esta perspectiva, el juego y el placer se convierten en la mecanización de la responsabilidad y la habilidad. La segunda condición se refiere al movimiento político del Estado-nación a principios del siglo XX, lo que significó que este ideal podía mantenerse a través de las escuelas como centros de formación intelectual y física.

A partir de este punto de vista de consolidación, en la escuela colombiana con referencia en lo que se cree sobre las personas que debería ser formado teniendo en cuenta las relaciones sociales y naturales se demanda un ser desde lo ecuánime, desde su práctica y técnica; personas que deberían estar al servicio de la sociedad para la construcción propia de las personas aportando directamente a la sociedad que está en constante formación y desarrollo.

En Colombia, el poder de esta creencia, convicción y motivación creó una institución, una "escuela", que alimentó estos imaginarios sociales y les permitió crear y fortalecer el Estado-nación. De hecho, no está determinado por la teoría educativa ni por el conocimiento de la escuela misma: se produce en respuesta a fuerzas preexistentes de la imaginación social creadas por condiciones de posibilidad específicas de cada colombiano. En Colombia, el poder de esta creencia, convicción y motivación creó una institución, una "escuela", que alimentó estos imaginarios sociales y les permitió crear y fortalecer el Estado-nación. De hecho, no está determinado por la teoría pedagógica ni por el conocimiento de la escuela misma: se produce en respuesta a fuerzas preexistentes de la imaginación social creadas por las condiciones de oportunidad específicas de cada colombiano. En la sociedad, según Castoriadis (1983), "la institución es una red simbólica, socialmente sancionada, en la que se combinan, en proporción y relación variables, un componente funcional y un componente imaginario" (p. 227).

Es más, como en los imaginarios hegemónicos que impulsaron el Estado-nación y desde los cuales se fundó la escuela en Colombia, el proyecto del "hombre integrado" buscado por Dafeltre no estaba en los imaginarios sociales, porque los dominaba, la idea de un ser que respondía a las demandas sociales y por tanto obedecía primero las leyes y mandatos divinos definidos por la educación religiosa y luego desinteresado, patriótico y sabio en su comportamiento científico. No había necesidad de dibujar otras dimensiones y, por tanto, las convenciones sancionadas de ser/hacer y decir/presentar la escuela no tenían en cuenta la naturaleza lúdica, alegre, dinámica y creativa de hace cinco siglos.

Las instituciones sociohistóricas son instituciones en las que se expresa la imaginación social y a través de ellas. Esta institución es la institución de un magma de significado, de significados sociales imaginarios. El soporte representacional participativo de estos significados –que, cuando los consideramos, no son reductivos y pueden ser directos o indirectos– se compone de imágenes o dibujos. (Castoriadis, 1989).

En este sentido, es la imaginación social la que impulsa a los grupos humanos a construir sus instituciones; Pero para que esto sea posible, deben existir ciertas condiciones en la imaginación para que tengan una posición social: las creencias, la motivación y la convicción/fuerza deben tener una base social en la medida en que sean verdaderos símbolos de orientación grupal; Están sujetos a lo que Moscovici (1986) llama "anclaje social", una de las características clave de un estilo de representación que se asocia con representaciones sociales y, por tanto, con imágenes construidas; expresiones simbólicas.

Estos tres tipos de sociedades soportan condiciones similares en su configuración: objetivación y anclaje en representaciones sociales (Moscovici, 1986); la naturalización de símbolos y significados dentro de los grupos sociales; modos existentes de la imaginación establecida (Castoriadis, 1997, pp. 133-156) y prácticas culturales y permanencia temporal en las construcciones simbólicas (Cassirer, 1971, 1976) (Murcia., 2012).

Marco conceptual y epistemológico

Actividades rectoras

Las actividades rectoras hacen alusión a los aprendizajes que los niños y niñas de hoy pueden construir a partir del arte, el juego, la literatura y la exploración del medio, es así como el MEN 2009 se refiere a estas como un andamiaje que posibilita el aprendizaje en las diferentes áreas del desarrollo fundamentales para crecimiento integral. Estas actividades incluyen la interacción con los cuidadores y docentes y una estimulación temprana acorde a las edades, tienen un impacto significativo en el desarrollo cognitivo, emocional y físico de los niños y niñas.

Para conocer estos elementos pedagógicos, el estudio se basa en las principales actividades de la educación primaria y explora diversas actividades en la educación primaria que promueven el aprendizaje significativo de una manera más destacada, natural, didáctica y lúdica. Somos pioneros en métodos de aprendizaje basados en la educación y jugar. Es adecuado para niños pequeños y facilita el proceso de aprendizaje.

El juego es una de las AR más relevantes en el niño y a lo largo de este proyecto de investigación pues se busca que el aprendizaje se lleve a cabo de una manera lúdica permitiendo y creando en los niños diferentes escenarios de aprendizaje significativo, por ende el planteamiento de Garvey sobre el juego contribuye a explicar esta idea cuando esta cita que “el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”, “entender la idea del juego resulta útil pensar, en la preocupación que caracteriza el jugar de un niño pequeño. El contenido no importa. Lo que interesa es el estado de casi alejamiento, afín a la El juego es una de las formas más importantes de AR para los niños, y este proyecto de investigación tiene como objetivo hacer que el aprendizaje a través del juego permita y cree una variedad de escenarios de aprendizaje significativos para los niños, por lo que el enfoque del juego de Garvey ayuda a explicar esta idea. cuando cita que “el niño no juega para aprender, sino que aprende jugando”, “para comprender la idea de juego es útil considerar el cuidado que caracteriza el juego de un niño pequeño”. El contenido no es importante. Es interesante la condición de cuasi distancia, que se asemeja a la concentración de niños mayores y adultos. Se evita que un niño juegue en un área de la que no se puede salir fácilmente y donde no se permite la intrusión. (Winnicott 1982).

Ahora bien, cuando hablamos de la exploración del medio es necesario considerar su entorno, el contexto y los objetos que rodean al niño y a la niña, lo que provoca una determinada acción y es estudiar y conocer lo que lo rodea, entendiendo que la vida del niño depende de muchas cosas entre ellas conceptos y técnicas que generan en ella oportunidad de ver cosas iguales o similares a éstas, sino también cuál es su interés en esta u otras cosas, cómo y quién se las presenta. Por tanto, se entiende que el desarrollo y aprendizaje de un niño depende de su entorno y de los entornos en los que interactúa, de sus propias experiencias, de qué se alimenta y cómo percibe, qué hace es decir, de sus padres, compañeros y demás, además, de factores externos percibidos por los sentidos, lo que poco a poco aumenta su experiencia de lo que le rodea y en lo que actúa. (Harlem, 1989).

Respecto al arte, se entiende que el arte es de vital importancia en el proceso de formación inicial porque permite el desarrollo de las capacidades creativas naturales de cada persona, contribuyendo así al desarrollo personal de los individuos y de su sociedad (Lowenfel, 1961). Se

puede argumentar que el arte es importante para el desarrollo de los niños y niñas porque es la forma en que los niños expresan su creatividad, emociones, pensamientos, experiencias cotidianas y cómo se expresan en otros lenguajes (no verbales) para expresar cosas que están más allá de tu capacidad. Es importante mencionar que la singularidad de los niños hacia los artistas se hace evidente tan pronto como observamos y aprendemos los procesos que utilizan los niños al crear arte. Una relación empática con las cosas, tener un aspecto cognitivo muy ligado al aspecto expresivo, la capacidad de utilizar muchos lenguajes diferentes de forma horizontal y con mucha facilidad.... La alegría y el esfuerzo de interpretación son actitudes similares, propias de niños y artistas (Malaguzzi, en hoyuelos 2007).

Pasemos entonces a la literatura: “La literatura proporciona un lenguaje rico que va más allá del lenguaje práctico y es esencial para desarrollar el pensamiento, la sensibilidad y la imaginación” (Bonnafe, 2009). “El lenguaje requiere un alto nivel de abstracción y expone a los niños a un lenguaje nuevo y a situaciones desconocidas, mientras que el lenguaje escrito implica un proceso de aprendizaje consciente y planificación mental deliberada. (Vygotsky, 1996).

El lenguaje infantil representa el acceso a un nuevo mundo de posibilidades a través de la comunicación verbal y no verbal, permitiéndoles expresar sentimientos, necesidades y deseos, interpretar pensamientos e integrarse con su entorno. Permitiendo interactuar de manera más efectiva en su entorno. Vygotsky “garantiza que el lenguaje de los niños sea inicialmente social y sirva de modelo para que los niños observen a sus padres hablar”. El lenguaje de los niños comienza con la imitación de sus padres. Como primer ejemplo, son una forma de involucrar a los bebés en el mundo de la comunicación, dando a los padres la responsabilidad de iniciar el proceso de lenguaje del niño.

1. Los imaginarios

Los imaginarios sociales se definen como “el conjunto de imágenes mentales a través de las cuales un individuo, una sociedad, en realidad todo el género humano, organiza y expresa simbólicamente los valores existentes en su generación así como su interpretación del mundo” (Agudelo, 2011, p. 5). Para Escobar (2000), se trata de “conjuntos de imágenes ideacionales que sirven como transiciones y apoyo para otras formas sociales ideológicas, como los mitos políticos que crean regímenes de poder” (p. 67). También sirven como conceptos que permiten a un grupo social reconocerse y crearse a sí mismo. Los imaginarios, tal como están establecidos, reflejan quiénes somos, las características que nos definen y, como institutos, se refieren a lo que queremos ser, nuestros ideales, nuestras capacidades de autonomía personal y social. (Ayala, 2015).

La imaginación surge como una cuestión personal, pero cabe señalar que es social en la medida en que es compartida y aceptada por la sociedad, hasta el punto de popularizarse dentro de determinados grupos. Falle ti (2006) afirma que la imaginación social ofrece una perspectiva socio histórica desde la cual se estudian los orígenes de los significados imaginados, es decir, se refiere a la creación de nuevos significados, ofrece la posibilidad de estudiar el proceso de transformación de significados asignados socialmente, así como la práctica de estos significados

derivados. Es un concepto que nos permite estudiar el trabajo, como significados sociales imaginarios definidos como las formas de ser, pensar y actuar de las personas.

La imaginación es parte de lo que se acepta como real; la estructura y constitución de la realidad establecida por la sociedad (Carretero, 2004); Se basa en un orden empírico que reemplaza al modelo racional dominante. El modelo privilegia el trabajo científico por encima de factores como la imaginación; Cornelius Castoriadis puede identificarse como uno de los principales intelectuales que acudieron en su ayuda.

Según Castoriadis (2002), la imaginación fue ignorada hasta el siglo XVIII, cuando Kant la reutilizó bajo el nombre de "imaginación trascendental", es decir: "la imaginación necesaria para abrazar cierto conocimiento no empírico". Sin embargo, Castoriadis sostiene que Kant, en la segunda edición de la obra, finalmente disminuyó el poder y la importancia de la imaginación. Heidegger retoma este tema como una cuestión filosófica, movimientos en la historia de la imaginación, y crítica la noción kantiana de imaginación trascendente (Hurtado, 2008, p. 86).

De allí que la veracidad de la imaginación, por tanto, no se basa en los criterios de verdad o falsedad establecidos por la epistemología del positivismo dominante, sino que apunta a clarificar el axioma racional (García, 2019). Para Castoriadis, el imaginario social es una construcción socio histórica que consiste en un conjunto de instituciones, normas y símbolos compartidos por un grupo social determinado y, a pesar de su naturaleza imaginaria, opera en la práctica, brindando oportunidades y limitaciones a las acciones de los individuos. tema (Miranda, 2014).

Por su parte, José Luis Pintos, otro reconocido estudioso del imaginario social, ofrece una definición muy parecida a las mencionadas anteriormente. Define los imaginarios sociales como "representaciones colectivas que gobiernan sistemas de identidad e integración social y hacen visibles las posibilidades invisibles de la sociedad" (1995). Los imaginarios "hacen visible lo invisible", es decir, las regulaciones sociales sólo adquieren "materialidad" cuando se escenifican a través de la realización de conductas individuales reconocidas y reguladas legalmente. Toda acción individual en la vida cotidiana o mundo de la vida retoma imaginarios como modelos de esta integración social, permitiendo con ello el reconocimiento por los demás y de uno mismo como sistema de reconocimiento de forma (Cegarra, 2012).

2. El juego

El juego siempre ha estado asociado a todos los grupos socioculturales a lo largo de la historia, siendo una actividad inherente al ser humano. Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos vocablos. Por un lado, Jocus/locus/locare, es consecuencia del desarrollo del latín hacia la lengua romana o latina del pueblo y es sinónimo de términos como ligereza, frivolidad, pasatiempo, broma o diversión. Por otro lado Ludus-Ludere, su transcripción se define como el acto de jugar. Este término de origen latino puede asociarse a una variedad de otros conceptos

de juego como juegos infantiles, juegos de azar, juegos de diversión, concursos o representaciones teatrales, entre otros (Huizinga, 1972).

La importancia del juego no es nueva ni lo es en nuestros tiempos. La primera referencia al juego se remonta al año 3000 a.C. Los juegos se consideran parte de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica el juego formaba parte de la formación de los ciudadanos, y Aristóteles y Platón destacaron su gran valor educativo. Desde entonces, sin embargo, ha habido un vacío en el pensamiento sobre el juego, sólo para ser llenado por educadores como Quintiliano quien, en el pensamiento romano, veía el juego como una actividad integral de la vida, la infancia y considera la necesidad de llevar el proceso educativo a un contexto lúdico.; o por Tomás de Aquino, quien argumentó que el juego tiene valor funcional como actividad física que proporciona descanso psicológico (Omeñaca y Ruiz, 2009). No fue hasta finales del siglo XIX cuando se iniciaron los primeros estudios teóricos de los juegos: Actualmente, están surgiendo planteamientos sobre los motivos de la actividad de ocio. Estos hechos parecen estar vinculados a un abordaje sistemático de la infancia como motivo de investigación (Omeñaca et al., 2009).

En el siglo XX, muchos autores han estudiado las actividades lúdicas como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, especialmente a través de la teoría de Piaget, que vincula el proceso de desarrollo de los niños a través de las relaciones con los niños, la relación de los niños con el juego, por lo tanto en cada etapa del desarrollo, las actividades lúdicas Un rol importante. ciertas características (Huizinga, 2005).

Por otro lado, las actividades lúdicas no son iguales para todas las edades; progresa con el desarrollo cognitivo, social y motor del niño. Por ello, Ortí (2004) distingue una serie de etapas del juego que determinan la organización del juego:

-Período de ludo egoísta (2-6 años). Se ofrecen juegos sencillos, individuales y completamente egoístas, en los que el niño se dedica a explorar las diferentes posibilidades que tiene a su disposición para actuar con objetos y personas. Debido a que tienen una estructura interna más simple, se les llama juegos organizativos simples.

-Época de competición y cooperación recreativa (6-12 años). Los juegos se desarrollan principalmente en grupos con la participación de todos los niños de la misma edad. Las reglas se volvieron cada vez más importantes, primero reglas muy simples, luego algo codificado. Apareció el concepto de capacidad motora. El tipo de juego predominante es el de explotación, mediante el cual los niños intentan diferenciarse de los demás. Más tarde, esta competencia se convirtió en cooperación. Los juegos de este nivel tienen una organización media. (Molina, 2016)

Los juegos son muy útiles en entornos educativos, actúan como estrategia de enseñanza, el objetivo principal de los juegos es potenciar y estimular a los estudiantes hacia la enseñanza y el aprendizaje creativo. El juego constituye una forma específica de interacción del niño con su entorno, cualitativamente diferente a la de los adultos. La mayoría de expertos en el tema

reconocen que el término “juego” se refiere a una categoría general de muchos comportamientos diferentes.

Los juegos deben ser considerados una actividad importante en el aula, ya que brindan otra forma de absorber el aprendizaje, brindando descanso y entretenimiento a los estudiantes, los juegos ayudan a dirigir el interés de los participantes hacia el campo en el que el estudiante se involucra en actividades recreativas. Los profesores, mostrando iniciativa, inventan juegos que se adaptan a los intereses, necesidades, expectativas, edad y velocidad de aprendizaje.

Los juegos complicados quitarán la emoción de jugarlos. En la primera etapa se recomiendan juegos sencillos, en los que prima la motricidad, en esta etapa deben prevalecer los juegos de imitación, caza y captura, y en esta etapa la segunda etapa, los juegos competitivos y deportivos. El juego es una necesidad imprescindible, contribuye al equilibrio humano, y es al mismo tiempo actividad, aventura y experiencia: Como medio de comunicación y liberación en forma permitida, el juego es un proceso educativo completo, esencial para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños. El juego proporciona alegría al movimiento y satisfacción simbólica, al tiempo que satisface las necesidades de los estudiantes (Andrade, 2020).

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución del individuo. Las capacidades sensoriales, motoras, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo personal, son factores que determinan el origen y desarrollo del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin prestar mucha atención a las emociones y motivaciones de los niños. Un tema central en su trabajo es que la “inteligencia” o la “lógica” adopta diferentes formas a medida que los humanos se desarrollan. Presentar la teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa implica la coherencia y armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, es decir, cada etapa sucesiva es cualitativamente distinta de la anterior, incluso teniendo en cuenta que al pasar de una etapa a la siguiente se pueden construir y combinar elementos de la etapa anterior.

Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- Etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los 2 años):

Su principal característica es que la capacidad del niño para expresar y comprender el mundo y por tanto su capacidad de pensar es limitada. Sin embargo, el niño o niña aprende todo de su entorno a través de una constante actividad, exploración y aplicación. Los niños y las niñas

aprenden gradualmente la permanencia de los objetos, es decir, la existencia continuada de objetos que no pueden ver.

- Etapa preoperatoria (de 2 a 6 años): El niño o la niña representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos maravillosos) y actúa sobre esas representaciones como si creyera en ellas.

- Etapa operativa o concreta (de 6 o 7 años a 11 años): En esta etapa, los niños son capaces de realizar ciertos procesos lógicos, especialmente cuando se les proporcionan materiales para manipular y clasificar, por ejemplo. La comprensión siempre depende de experiencias concretas con ciertos eventos y objetos y no de ideas o hipótesis abstractas.

- Etapa de operaciones formales (a partir de los 12 años aproximadamente): Las personas entran en la etapa del pensamiento operativo formal y, a partir de este momento, son capaces de razonar lógicamente, formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget veía el desarrollo como la interacción entre la maduración física (la organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños y las niñas adquieren conocimientos y comprensión. De ahí el concepto de constructivismo y el paradigma entre pedagogía constructivista y currículo (FEDA, 2010).

3. Desarrollo cognitivo

Diversos estudios han demostrado que en los primeros tres años se ha desarrollado el 90% del cerebro, según Arango de Narváez, Infante de Ospina & López de Bernal, (2006). Durante este período, los niños y las niñas aprenden más rápido, especialmente cuando se les brinda espacio emocional, atención y alimento. La capacidad de reflexionar sobre nosotros mismos y absorber estímulos del mundo que nos rodea es lo que llamamos plasticidad del cerebro humano.

Ordoñez y Tinajero (2005) definen el desarrollo cognitivo como “un proceso en el que el niño organiza mentalmente la información recibida a través de los sistemas sensoriales y cognitivos, para resolver situaciones nuevas a partir de experiencias pasadas”.

Piaget afirma, citado por Ordoñez y Tinajero (2005), que el desarrollo cognitivo es producto de los esfuerzos de niños y niñas por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa los niños desarrollan una nueva forma de funcionar, este desarrollo progresivo se da a través de beneficios relacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.

Afirma que el cuerpo humano tiene una organización interna con características propias, responsable de las actividades del cuerpo, que es una organización inmutable. Los factores del proceso cognitivo para este autor son el resultado de la combinación de cuatro áreas denominadas madurez, experiencia, interacción social y equilibrio. La madurez y la herencia son inherentes al ser humano, ya que están genéticamente predeterminadas por lo que el desarrollo es irreversible; Experiencias positivas provocadas por la asimilación y la adaptación.

La interacción social es el intercambio de ideas y comportamientos de niños y niñas con otros y el equilibrio en la regulación y control de puntos anteriores (Guzmán, 2016).

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría integral sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Fue desarrollado por primera vez por el psicólogo del desarrollo suizo Jean Piaget (1896-1980). Piaget creía que la infancia de cada individuo juega un papel importante y activo en el desarrollo de la inteligencia y que los niños aprenden haciendo y explorando activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la conciencia, la adaptación y la manipulación del entorno. Se la conoce principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero trata esencialmente de la naturaleza del conocimiento en sí y de cómo los humanos lo adquieren, construyen y utilizan gradualmente. Para Piaget, el desarrollo cognitivo es la reorganización progresiva de los procesos mentales resultantes de la maduración biológica y de las experiencias ambientales.

Por lo tanto, creía que los niños construyen una comprensión del mundo que los rodea y luego experimentan diferencias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno.[4] Por otro lado, Piaget afirmó que el desarrollo cognitivo es central para el cuerpo humano y que el lenguaje depende del conocimiento y la comprensión adquiridos a través del desarrollo cognitivo (Cognitiva, 2015).

Para Bruner, el desarrollo cognitivo es un proceso tanto externo como interno. El niño, dependiendo de su edad, utiliza determinadas técnicas, de la caja de herramientas que le proporciona la cultura, para representar la realidad, es decir, el mundo en el que vive. En segundo lugar, es necesario integrar lo que se presenta, es decir, organizarlo en unidades cada vez superiores para que sea útil para la resolución de problemas, yendo más allá de lo aprendido específicamente. Este mecanismo recuerda al mecanismo de asimilación-acomodación propuesto por Piaget, aunque el niño de Bruner es más activo en su propio proceso y la interacción con el entorno es más dialéctica.

Según el propio Bruner, las técnicas utilizadas para representar la realidad, acciones, imágenes y símbolos siguen el camino evolutivo del niño y forman un mecanismo, de ahí el gran o pequeño éxito de cada individuo, las técnicas dependen de la madurez de las técnicas anteriores. UNO. Pero es un patrón que se mantiene durante toda la vida y en cierto sentido se refiere no sólo a la evolución del individuo sino también de la especie. El lenguaje, como expresión más auténtica de los símbolos, es a la vez motivo y expresión del pensamiento, y es la conquista de la humanidad recreada en el proceso de desarrollo de cada individuo. Bruner ofrece una propuesta educativa orientada al desarrollo integral del niño y lo hace desde el principio con humildad profesional: En un momento en el que se desarrollaban la psicología evolutiva y la educación, advertía firmemente que era imposible introducir la psicología en las escuelas sin la ayuda de la pedagogía, sin la intervención drástica de los profesores y las aportaciones de otras disciplinas científicas.

Si tuviera que enfatizar la idea principal de Bruner sobre la enseñanza, enfatizaría que los niños son los protagonistas del proceso de aprendizaje. La educación no debe basarse en impartir

conocimientos sino en ayudar al niño a explorar y construir; Integrar y relacionar conceptos a partir de sus propias experiencias.

El aprendizaje por descubrimiento debe estar en el centro de la enseñanza. La heurística está en el centro de su pedagogía: Las experiencias de descubrimiento personal son esenciales para un aprendizaje significativo (García 2020).

La teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky se centra en las importantes contribuciones de la sociedad al desarrollo individual. Esta teoría enfatiza la interacción entre los humanos en desarrollo y las culturas en las que viven. Además, la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky también sugiere que el aprendizaje humano es, en gran medida, un proceso social. La teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky se centra no sólo en cómo los adultos y los pares influyen en el aprendizaje individual, sino también en cómo las creencias y actitudes culturales influyen en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Cabe señalar que la teoría sociocultural de Vygotsky es uno de los fundamentos del constructivismo, en la medida en que afirma que los niños, lejos de ser meros receptores pasivos, construyen su propio conocimiento, esquema, a partir de la información que reciben. Vygotsky argumentó que la comunidad juega un papel central en el proceso de “creación de significado”. Es por eso que su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo enfatiza el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo cognitivo.

Según Vygotsky, a los niños todavía les queda un largo período de desarrollo cerebral por delante. Además, cada cultura proporciona lo que él llama herramientas de adaptación intelectual. Estas herramientas permiten a los niños utilizar habilidades mentales básicas de manera apropiada para la cultura en la que crecen.

Vygotsky argumentó que el aprendizaje es un aspecto necesario y universal del desarrollo culturalmente organizado, especialmente del funcionamiento psicológico humano. Vygotsky argumentó que el aprendizaje es un aspecto necesario y universal del desarrollo culturalmente organizado, especialmente del funcionamiento psicológico humano. En otras palabras, el aprendizaje social tiende a preceder al desarrollo.

La teoría de Vygotsky también enfatiza la importancia del juego en el aprendizaje. Los padres y maestros pueden utilizar este contexto para saber dónde está la zona de desarrollo próximo de su hijo y guiarlo allí. Estamos hablando de áreas donde las tareas plantean desafíos reales a los alumnos; una serie de retos que, dependiendo de tu nivel de desarrollo, podrás superar con un poco de apoyo.

Vygotsky también consideraba la interacción entre pares como una forma eficaz de desarrollar habilidades y estrategias. Constituyen estímulos que a menudo tienen aproximadamente la misma área de crecimiento. Por ello, recomienda utilizar ejercicios de aprendizaje cooperativo

en los que los niños menos capaces se desarrollen con la ayuda de compañeros más capaces (Rodríguez, 2022).

3.4 Objetivos

Objetivo General

Identificar los imaginarios docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia pedagógica para el beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grado prejardín del Centro Educativo Hola Bebé.

Objetivos Específicos

- Identificar las percepciones de los docentes sobre la efectividad del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de prejardín del Centro Educativo Hola Bebé.
- Considerar las opiniones de los docentes sobre las limitaciones y desafíos que enfrentan al implementar el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de prejardín.
- Establecer la relación entre la experiencia docente previa en la implementación del juego como estrategia pedagógica y la percepción de los docentes sobre su efectividad para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de prejardín.

3.5 Diseño metodológico

Este marco es importante porque en él se revisa cada uno de los procesos que se van a realizar en la investigación además que permite determinar si los recursos implementados en el estudio aportarán en la posible solución del problema. En este apartado de la investigación se encuentran cinco aspectos los cuales son de vital importancia para el desarrollo de la misma. En primer lugar, se encuentra el paradigma, que permite especificar los argumentos que serán una forma con la cual se interpreta la realidad. En segundo lugar, está el tipo de investigación la cual es cualitativa, Blasco y Pérez (2007) infieren que la investigación cualitativa examina la realidad y cómo ocurre en contextos naturales y extrae e interpreta fenómenos en relación con las profesoras involucradas. En tercer lugar, se sitúan las técnicas e instrumentos que se implementaron en la recolección de los datos. En el cuarto lugar se encuentra el contexto donde se llevó a cabo el proyecto y en el quinto y último lugar, la población y muestra con la que se trabajó.

El presente estudio se inscribe en el paradigma constructivista, por lo que Garrido y Alvarado (2007) dicen que el constructivismo juega un papel disidente en el paradigma real de la economía cuantitativa, una perspectiva basada en reflexiones epistemológicas, en la que se critican las ontologías positivistas y postpositivistas. sobre la base de principios filosóficos. y cambios geométricos. Explore las prácticas y métodos científicos que han adoptado, como Hernández et al. (2010) Aseveran que “el constructivismo aboga por la investigación cualitativa y destacan las siguientes afirmaciones como las contribuciones más importantes del modelo:

La realidad se construye socialmente desde diversas formas de percibir.

- El saber se construye de forma social por los participantes en el proceso investigativo.

- La investigación no es ajena a los valores del investigador.
- Los resultados no pueden ser generalizados en forma ajena al contexto y el tiempo.

La importancia de la presente investigación es identificar los imaginarios docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia pedagógica para el beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grado pre jardín del Centro Educativo Hola Bebé.

Según los autores Blasco y Pérez (2007), esta investigación es de carácter cualitativo, infieren que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo ocurre, extrae e interpreta los fenómenos según los docentes involucrados. Por otro lado, Sampieri (2016) asevera que la investigación cualitativa permite analizar los datos obtenidos y plantear preguntas antes, durante y después de la investigación para crear nuevas inquietudes en el proceso de interpretación en el Centro de Educación. Además, la investigación cualitativa implica estudiar, utilizar y recopilar una variedad de materiales empíricos que describen momentos y significados habituales y problemáticos en la vida de los individuos (Vasilachis et al. 2006).

Como mencionan Bonilla y Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta adoptar un enfoque global de las situaciones sociales estudiándolas, describiéndolas y comprendiéndolas de manera inductiva. Esto se basa en el conocimiento de las distintas personas involucradas, en lugar de basarse deductivamente en hipótesis formuladas por investigadores externos. Presupone que los individuos interactúan con otros miembros del entorno social, compartiendo su significado y conocimiento sobre sí mismos y la realidad” (p. 70). La estrategia metodológica implementada se desarrolló a través de un estudio de caso, el cual permitió tomar en cuenta a un grupo de 12 docentes a partir de la información recopilada. Un estudio de caso es un método para abordar un fenómeno o situación. Especialmente profundamente y en un entorno específico, promueve una mejor comprensión; En la investigación cualitativa, el estudio de caso tiene una ventaja epistemológica sobre otros métodos de investigación (Stake, 1978, 2005) porque se considera útil en el estudio de los asuntos humanos debido a su flexibilidad y capacidad para atraer la atención de diferentes lectores. un estilo accesible que generalmente resuena con la experiencia del lector y forma una base natural para generalizaciones. También por la universalidad e importancia del conocimiento empírico y la compatibilidad con los estudios de caso.

Técnicas e instrumentos

Para la recolección de los datos en la investigación se tuvieron en cuenta una serie de instrumentos que facilitaron la identificación del problema que presentaban las estudiantes objetos de estudio. Entre ellos se pueden destacar:

La observación participante, concebida por Sampieri como la función de prestar atención a los detalles, eventos, sucesos e interacciones en un contexto, además de registrar las experiencias en el aula de esta manera, de manera similar según Taylor y Bogdan, la observación participante (1984) implica el estudio de las interacciones sociales entre el investigador y los informantes en este último entorno (un entorno, escenario o contexto social) donde los datos

se recopilan de forma sistemática y discreta. Esto incluye elegir un entorno social, obtener acceso a ese lugar (normalmente una organización o institución (como un hospital)), interactuar con los guardianes (organizaciones responsables de apoyar a los investigadores o permitir el acceso al entorno) y recopilar información y datos.

Sampieri (2018) se refiere a entrevistas semiestructuradas en las que se hacen preguntas sobre experiencias, opiniones, valores, creencias, sentimientos, emociones, hechos, historias de vida, percepciones y atribuciones. Obtener información relevante e importante para el tema de estudio. Por tanto, el método utilizado es la entrevista semiestructurada y la creación de una guía, para (Bonilla & Rodríguez 1997), es donde el investigador ha definido previamente un conjunto de temas a discutir con los entrevistados. Una guía de entrevista proporciona un marco de referencia a partir del cual sugerir temas relevantes para su investigación, le permite considerar cuánta información se necesita para profundizar en un tema y le permite recopilar información de manera más sistemática para administrar mejor. Finalmente, se comprendió que todo lo anterior es claramente relevante en este estudio cualitativo basado en la entrevista como herramienta de recolección de datos que permite al investigador realizar análisis y brindar soluciones a las preguntas de investigación.

Contexto

El Centro Educativo está ubicado en el barrio El Poblado de la comuna 14 de Medellín/Antioquia; es un preescolar de carácter privado y pertenece a un estrato socioeconómico alto, fue fundado hace 37 años y su metodología está basada bajo el aprendizaje significativo y la disciplina consciente, además de ello realiza acompañamiento personalizado a la primera infancia desde los 3 meses hasta los 4 años de edad, actualmente se encuentran setenta niños activos en los diferentes niveles los cuales están divididos por nombres y estos son: Sala-cunas, Gateadores, Caminadores 1, Caminadores 2, Párvulos, Prejardín I, Prejardín II y Jardín. Es preciso mencionar que esta investigación está enfocada en los niños de tres años de edad de este Centro Educativo.

Dentro del personal se encuentran 14 docentes entre ellas 6 titulares y 8 auxiliares, además la maestra de inglés, la directora académica, la secretaria, la terapeuta ocupacional que acompaña a los niños en determinados procesos de desarrollo, la comunicadora social, tres personas de oficios varios y dos personas encargadas del mantenimiento.

Dentro de la formación docente se encuentran tres licenciadas en educación y once técnicas en atención a la primera infancia, el proceso de cualificación se da de manera ocasional en pro del acompañamiento de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, se pretenden conocer los conocimientos epistemológicos que poseen las docentes con relación a las actividades rectoras desde su experiencia, creencias y recorrido.

A continuación se presentará la población, muestra, procedimientos y fases para concluir y dar respuesta a la pregunta de esta investigación cualitativa.

La población y muestra

En esta investigación los imaginarios docentes frente al juego como actividad Rectora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La población entrevistada fueron seis docentes del Centro Educativo, puntualmente titulares del grado prejardín. Las entrevistas fueron aplicadas a cada una de ellas de manera individual.

Población.

Docentes del Centro educativo Hola Bebé, esta población es escogida de forma intencional no probabilística, ya que es necesario conocer cuál es el conocimiento acerca del juego como estrategia pedagógica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Muestra.

La muestra está conformada por seis docentes, se comprende que esta muestra fue escogida de manera intencional no probabilística, ya que son las titulares del grado Prejardín quién es el objeto de estudio de dicha investigación, de esta manera Hernández, Fernández & Baptista (2014) afirmaron: En el muestreo no probabilístico, la selección de ítems no depende del azar, sino de razones relacionadas con las características del estudio o el propósito del investigador.

Procedimiento.

Esta investigación consta de diversas fases que les permitieron a las investigadoras poder recoger datos, teorías y sustentos coherentes y valiosos para la investigación, los cuales le dieron la fuerza y consistencia al trabajo investigativo dando respuesta a la pregunta de investigación.

- **Fase 1: diagnóstica**

En primer lugar se busca en diferentes bases de datos todo lo relacionado con el tema del juego, las actividades rectoras y el desarrollo cognitivo. En esta búsqueda se encontró todo tipo de documentos, libros, tesis revistas, revistas de carácter digital, en las bases de datos de carácter nacional e internacional puntualmente educativas, tales como (Dialnet, Science Direct, Redalyc y Scopus) Esta investigación estuvo estructurada por las normas APA quien cumple el papel de referente internacional para textos escritos.

- **Fase 2: diseño**

Se da comienzo a la elaboración de un anteproyecto; para ello se tiene en cuenta toda la información recolectada en su indagación en las diferentes fuentes de información, contrayendo a su vez el marco teórico; seguidamente se construye el planteamiento del problema frente a este tema de gran relevancia en la educación, luego se formula la pregunta, los objetivos y la justificación que guiarán la investigación a dar una solución oportuna a ese interrogante generado.

Luego se da paso al diseño metodológico, en el cual se define cuál será su enfoque, la población con la cual se trabajará y la muestra en específico; es importante resaltar que la selección de la muestra y de la población fue de manera intencional ya que poseían las características esenciales para orientar la investigación; En este punto se construye una guía de observación y una guía de entrevista para indagar sobre el conocimiento de las entrevistadas. Ambos

instrumentos de recolección de información fueron diseñados por las investigadoras quienes detallaron y puntuaron los aspectos más importantes en el planteamiento del problema, con estas respuestas se logra dar respuesta a la pregunta investigativa.

- **Fase 3: intervención**

Después de la construcción de los instrumentos se aplica la entrevista (Anexo 1), a cada una de las docentes de nuestra muestra. Dichas entrevistas permiten a las investigadoras analizar su incidencia en la investigación. Seguidamente, se da paso a la transcripción de cada una de las entrevistas (Ver anexo 2) para poder generar una interpretación frente a los hallazgos.

De igual manera después de la construcción de la guía de observación (Ver anexo 3), se realiza de manera individual a cada una de las docentes de la muestra en las aulas de clase y finalmente se realiza su transcripción (ver anexo 4) para así sacar una triangulación para hacer una comparación de hallazgos.

- **Fase 4: evaluación**

Por último se logró mostrar el alcance y los aprendizajes que arrojó esta investigación todo lo que ella implicó y logró en el investigador. Además se genera un resultado final, el cual permite dar respuesta al punto central de esta investigación.

Discusión y resultados

Para la presente investigación se llevó a cabo la aplicación de dos técnicas de recolección de información; una entrevista semiestructurada a un grupo conformado por 6 docentes del grado pre – jardín del Centro Educativo Hola Bebé de los cuales todas son mujeres en edades entre 28 y 40 años. La otra técnica se hizo mediante la observación participante del trabajo docente al interior de cada aula por un periodo de tres semanas durante 2 horas. El total de los entrevistados laboran en el Centro Educativo.

La entrevista consta de 8 preguntas principales y 4 secundarias (ver anexo 1) y la guía de observación se centró en 10 preguntas que se respondieron de acuerdo a lo observado (ver anexo 4).

Los resultados obtenidos de la entrevista son los siguientes:

El total de las 6 docentes entrevistadas contestaron que sí han implementado juegos como estrategia pedagógica en el aula con anterioridad, dado que consideran que los juegos ayudan a los niños y niñas a construir su propio conocimiento al interior de un ambiente más relajado el cual les brinda mayor seguridad; al pedirse a las docentes compartir detalles acerca de su experiencia personal, es muy notable que 3 de ellas, correspondiente a la mitad de la población entrevistada, evaden la pregunta mostrándose nerviosas o por el contrario daban respuesta a otro tipo de preguntas que tenían sentido pero no era la que se realizaba en dicho momento, es decir, tenían un hilo conductor con la temática que se desarrollaba pero que no contestaba de forma directa la misma, seguidamente la otra mitad restante (3 docentes) responde que ha sido una experiencia muy enriquecedora dado que mediante el juego se ha podido demostrar que el proceso de enseñanza – aprendizaje es más dinámico y los niños aprenden con mayor facilidad.

En cuanto al tipo de juegos utilizados el total de las 6 docentes entrevistadas dicen utilizar variedad de juegos, como lo son los juegos de roles, de movimiento con las manos, con los pies, juegos simbólicos, juegos que incluyen actividades de concentración, entre otros.

Durante el proceso de observación se evidenció que a medida que se llevaba a cabo la dinámica del juego los niños y niñas iban integrándose paulatinamente a los mismos los cuales empezaban a tomar conciencia del disfrute en equipo de las actividades planteadas por las docentes al igual que en muchas ocasiones ellos mismos proponen la repetición de un determinado juego o un juego nuevo.

Dentro de estos juegos se encontraban las rondas infantiles, funciones de teatros, juegos de roles con diversos juguetes, ambientación de aulas temáticas que le permiten al niño la exploración constante de su medio y de sí mismo permitiéndoles ampliar los periodos de atención y concentración; descifrando la funcionalidad de algunos elementos de su medio y dándole vida a los mismos. Además de ello se potencia su proceso de lenguaje, habilidades perceptivas, resolución de conflictos en el aula y el constante potenciamiento de sus funciones ejecutivas.

En relación a la frecuencia con que se lleva a cabo la actividad al interior del aula el total de las docentes contestan “a diario”, observando que los resultados son cada día más satisfactorios en cuanto al grado de aprendizaje de los niños y niñas. Cuando se les pide a las docentes hacer una definición de lo que es el juego, tres de ellas (50%) no hacen una definición clara y el restante hace una definición relativamente clara del concepto, pero todos aducen que dicha dinámica es de mucha importancia pues, mediante la misma, muchos de los niños que llegan al aula con problemas de timidez, inactividad y bajo aprendizaje logran iniciar en el alcance de los logros y convertirse en niños más activos, seguros de sí mismos con lo cual elevan considerablemente sus niveles de aprendizaje, pero ello depende también de la docente quien tiene la responsabilidad de darle una buena direccionalidad a las actividades.

En relación a si las docentes conocen acerca de los beneficios cognitivos del juego, el total de las docentes afirma que sí, que los beneficios se ven reflejados en la permanencia, en la concentración, en el desarrollo de pensamiento crítico, entre otros aspectos, con lo cual el niño empieza a tomar las labores que se le asignan con mayor agrado y dedicación, lo cual es fundamental para su desarrollo y crecimiento personal.

En la guía de entrevista específicamente la pregunta 4 (Anexo 1) se centra en la opinión de la docente sobre la efectividad del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje; el 83% de las entrevistadas aduce que esta estrategia pedagógica es muy importante pues a través del juego, el niño puede llegar a ser más feliz, más independiente, más seguro de sí mismo y más autónomo a la hora de realizar la actividad propuesta. Es de resaltar que el 17% de los entrevistados no responden la pregunta, pero el total de las mismas piensan que los juegos son aceptados por los niños ayudando con esto a mejorar su rendimiento académico.

La mitad de las entrevistadas no responde a la pregunta 5 (Anexo 1), el 33% dice “ hay que brindar las herramientas apropiadas a la hora del juego para que este pueda ser efectivamente aprovechado” y el restante 17% aduce “ hay que darle un espacio apropiado al niño al interior del juego de acuerdo con el perfil que el docente perciba en él para, de esta manera, sacar el mayor provecho posible aplicado al aprendizaje”; aunque reconocen que existen ciertas limitantes relacionadas con la falta de tiempo y espacios (33%), falta de tiempo (50%) y las directrices administrativas (17%) quienes se centran más en llenar un pensum que en el juego como actividad fundamental de aprendizaje en niños y niñas de la edad con los que se trabaja.

El 17% de las docentes no comparte las estrategias utilizadas al interior del aula para la implementación de juegos, otro 17% dice basarse en la metodología Montessori, 17% más dice que en Texturas y ensartados, los ritmos musicales son muy importantes para el 17% de las entrevistadas; la estrategia del reciclaje es la utilizada por el restante 17%.

Es de anotar que a medida que se avanzaba en la aplicación de la entrevista se llevaba a cabo también la guía de observación sobre el cómo las docentes hacían el manejo y la aplicación de los juegos en su aula, llegándose a la conclusión que si bien algunos de los docentes no tienen una idea clara del concepto de juego si tienen muy apropiada la importancia del juego como escenario dinamizador , pues son personas que ponen todo sus saberes en la aplicación de los mismos y ven el juego como una excelente herramienta de apoyo para ayudar a desarrollar las habilidades cognitivas, el pensamiento crítico, para con ello, mejorar los problemas de aprendizaje presentes en algunos de ellos.

Rescatar los imaginarios docentes a través del juego dio cuenta de varios elementos culturales respecto del desarrollo profesional de las educadoras, un conjunto de significados, marcando elementos que se comparten, en su gran mayoría, al interior de un grupo social. Se hizo uso de los juegos como una herramienta para libertar los imaginarios. En el caso particular de la presente investigación se encontró que hay un imaginario social dominante, el estereotipo docente mujer, símbolo de amor y felicidad, el cual se configura de la siguiente forma:

- Existe un espacio lúdico muy decorado,
- Mujer - feliz – amorosa,
- Educación pre – jardín basado en la utilización de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje’
- Espacio profesional con lenguaje alfabetizador.
- Utilización de bata muy colorida como elemento simbólico distintivo
- Constancia en el empleo de diversidad de juegos y cantos motivacionales.

Finalmente, con los resultados obtenidos en el trabajo de campo se llega se evidencian algunas conclusiones aproximativas:

- Limitantes en tiempo y espacio a la hora de desarrollar los juegos en el aula.
- Las docentes practican todos sus saberes en la aplicación de los mismos y ven el juego como una excelente herramienta de apoyo para desarrollar las habilidades cognitivas, el pensamiento crítico y mejorar los procesos de aprendizaje.

- Y para finalizar, se logró identificar que aunque no tienen un concepto claro de la definición de juego, aducen a que a que este se convierte en un escenario de aprendizaje significativo para los niños y niñas, y la clave principal es la metodología de la docente en el aula.
- Las docentes entrevistadas están de acuerdo en la necesidad de implementar capacitaciones, orientadas a la teorización del juego y como desde diferentes sustentos teóricos pueden fortalecer el acompañamiento pedagógico en el aula de clase realizando intervenciones apropiadas para esta edad que potencien en los niños y niñas el desarrollo cognitivo, posibilitando ambientes enriquecedores de aprendizaje, en relación a la estrategia del juego como un valor agregado a su rol docente con la finalidad de mejorar día tras día el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se destaca la importancia de continuar esta investigación realizando análisis periódicos en las aulas de clase y la formación docente que contribuyan al mejoramiento continuo del acompañamiento pedagógico en pro del desarrollo cognitivo de los niños y niñas; realizando a su vez comparaciones periódicas que permitan identificar acciones de mejora y proporcionar evidencias científicas, orientaciones y posibles planes, con el fin de enriquecer la educación en el proceso de enseñanza y aprendizaje donde el juego sea uno de los elementos primordiales en dicho proceso.

Recomendaciones

- Se propone al Centro Educativo desarrollar talleres de formación docente que enriquezcan la práctica de enseñanza teniendo como elemento principal el juego como medio transversal del aprendizaje. permitiendo de esta forma , la participación activa de los niños y niñas , que ayuden a mejorar la calidad educativa, logrando de esta forma , un paso importante para la transformación de los espacios de aprendizaje.

El equipo de investigadoras invita a las docentes a conocer las nuevas tendencias educativas, buscando estrategias y herramientas que promuevan el interés y la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es importante que las docentes sean agentes activos en la difusión de métodos de enseñanza innovadores para garantizar que los estudiantes se sientan motivados y abiertos a nuevos aprendizajes. Además de ello que se piense en la selección de juegos pertinentes (necesidades y habilidades de los niños y niñas) que vayan alineados al currículum del Centro Educativo.

Por último, se considera sumamente importante, la implementación del juego en todas las áreas del saber. El diseño de formas de evaluación durante el progreso de las diferentes intervenciones realizadas, y los aprendizajes obtenidos de los niños y niñas durante y después del juego, utilizando rúbricas discusiones o actividades complementarias.

3.7 Lista de referencias (Estas debe estar expresadas según las normas APA)

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213.
- Álvarez Gallego, A. (1995). Y la escuela se hizo necesaria. En busca del sentido actual de la escuela. Bogotá: Magisterio.
- Ayala, R., M. (2015). *Imaginario sobre educación instituidos en la normativa legal venezolana*. UCAB. Tomado de: <file:///Users/usuario/Downloads/Dialnet-ImaginarioSobreEducacionInstituidosEnLaNormativaL-6430673.pdf>
- Blasco Mira, J. E., & Pérez Turpén, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en educación física y deportes: Ampliando horizontes*.
- Calambas Muelas, Y. A., Gutiérrez Cubides, S. D., Narváez Orejuela, A. S., & Tenorio Velásquez, S. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Poiésis*, (37), 44–64. <https://doi.org/10.21501/16920945.3338>
- Cardón, V., & Sgreccia, N. F. (2016). Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemática al inicio de la escolaridad primaria. *Unión-Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 12(47).
- Carretero, E. (2004). La relevancia sociológica de lo imaginario en la cultura actual. *Nómadas*, 9, 1-9.
- Cassirer, E. (1971). *Filosofía de las formas simbólicas* (tomo I). México: Fondo de Cultura Económica
- Castoriadis, C. (1983). *La institución imaginaria de la sociedad* (vol.1: Marxismo y teoría revolucionaria). Barcelona: Tusquets.
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad* (vol. 2: El imaginario social y la institución). Barcelona: Tusquets.
- Castoriadis, C. (1997). *Ontología de la creación*. Bogotá: Ensayo-Error.
- Castoriadis, C. (2002). *La institución imaginaria de la sociedad: El imaginario social y la institución* (Vols. 1-2). Buenos Aires, Argentina: Tusquets Editores.
- Cegarra, J. (2012). *Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales*. Cinta de Moebio, núm 43. Santiago. Tomado de: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2012000100001#:~:text=Seg%C3%BAn%20otra%20definici%C3%B3n%20de%20Pintos,%22%20\(1999%3A5\)](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2012000100001#:~:text=Seg%C3%BAn%20otra%20definici%C3%B3n%20de%20Pintos,%22%20(1999%3A5).).
- Cifuentes, R.(2011). Modalidades, estrategias y técnicas de investigación cualitativa. Enseñar a investigar. Una Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf
- Didáctica nueva de la investigación en las ciencias sociales y humanas. México: UNAM
- Falleti, V. (2006). Los problemas de la construcción del conocimiento en las ciencias sociales. Una mirada crítica sobre las nociones clásicas el tipo ideal y la representación. *Universitas Humanística*, 62(62), 71-89. Recuperado de: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/2205>

- Fernández Montaña, D. C. (2019). Actividades rectoras de la infancia, como estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial en el Centro de Desarrollo Infantil-CDI, La Casita de los Sueños.
- Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2).
- García, R., G.O. (2019). *Aproximaciones al concepto de imaginario social*. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, vol. 19, núm. 37, pp 31 – 42. Tomado de: <https://www.redalyc.org/journal/1002/100264147005/html/>
- García, T., P. (2020). *Historia de la educación. El pensamiento de Jerome Bruner*. *Revista Rosasensat* núm 27. Tomado de: <https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/#:~:text=Para%20Bruner%2C%20el%20desarrollo%20cognitivo,el%20mundo%20en%20que%20vive.>
- Garzón Usaquén, I. K., & Pino Giraldo, O. C. (2021). El juego como estrategia pedagógica
- Guzmán, M del C & Albornoz, Z. E., J. (2016). *Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años*. *Centro desarrollo infantil, Nuevos Horizontes, Quito Ecuador*. *Universidad y Sociedad* (seriada en línea). * (4). Pp. 186 – 192. Tomado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación. 6ta Edición Sampieri. Soriano, RR (1991)*. Guía para realizar investigaciones sociales. Plaza y Valdés.
- Hoyuelos, A. (2007). Documentación como narración y argumentación. *Aula de infantil*, 39(4).
- Huizinga, H (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jensen, H., Pyle, A., Zosh, J. M., Ebrahim, H. B., Zaragoza Scherman, A., Reunamo, J., & Hamre, B. K. (2019). Play facilitation: the science behind the art of engaging young children (white paper). The LEGO Foundation, DK.
- Jiménez Acosta, E. A., & Montoya Vargas, E. (2019). *El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Ley 115 de 1994 (ley general de educación), artículo 5: Fines de la educación, numeral 12. http://www.oei.es/quipu/colombia/ley_115_1994.pdf
- Ley 1804 de 2016. (2 de AGOSTO de 2016). Artículo 5 La educación inicial Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Bogotá, Colombia: Congreso de la República.
- Mardell, B. Solis, L. y Bray, O. (2019). The state of play in school: defining and promoting playful learning in formal education settings. *International Journal of Play*, 8:3, 232-236. Doi: 10.1080/21594937.2019.1684157
- Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Ertel, K., Krechevsky, M., & Baker, M. (2016). *Towards a pedagogy of play*. Cambridge, MA: Harvard Graduate School of Education.
- Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, E. L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>

- Mera Ramos, N. C. (2018). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUAYAQUIL* (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Mesa, E. D. V., Henao, A. M. G., Henao, O. A. P., Taborda, L. M. A., & Marín, L. J. R. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias imágenes*, 19(2), 133-142.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). Guía 20. El sentido de la educación inicial. Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2016) Derechos básicos de aprendizaje, Bogotá. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). Bases Curriculares para la Educación inicial y Preescolar. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Miranda, O., A. (2014). *El imaginario social bajo la perspectiva de cornelius castoriadis y su proyeccion en las representaciones culturales de cartagena de indias*. Tesis de grado, Programa de Filosofía, Universidad de Cartagena. Tomado de: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/1966/EL%20IMAGINARIO%20SOCIAL%20BAJO%20LA%20PERSPECTIVA%20DE%20CORNELIUS.pdf?sequence=1#:~:text=Para%20Castoriadis%2C%20un%20imaginario%20social,el%20accionar%20de%20los%20sujetos.>
- Montessori, M (2002) *La mente absorbente del niño*. Mexico: Association Montessori International
- Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Pearson Educación. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=4106>
- Moscovici, S. (1979). Las representaciones sociales. Recuperado de <http://antalya.uab.es/athenea/num2/mora.pdf>
- Murcia, P. N. (2011). *Imaginarios sociales. Preludios para estudios sobre universidad*. Madrid: EAE.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2009). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.). Barcelona: Paidotribo.
- Ordoñez, M., & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana*. Madrid España: Cultural.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.
- Ortrosky, F. (sf). *Desarrollo del Cerebro*. Obtenido de Portal OAS ORG: <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=QSVgfnifmNc%3D&tabid=1932>
- Pablani Cl. Oiberman A. y Mansilla M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 21(2), 162-183.

Pabón Rodríguez, M., & Ospino Gómez, D. (2019). Actividades rectoras (juego y exploración del medio) orientadas al fortalecimiento del enfoque educativo ambiental en preescolar.

Piaget, J (1990) *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelon: Crítica

Prudencio Alvites, L. P. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis-Shelby-Pasco-2018

Reyes Rodríguez, A. D., Olivares Muñoz, S., Utreras Roca, S., & Cartes Vergara, G. (2022). Sentido del juego en la primera infancia: Rol docente en Educación Parvularia. *Podium*, (42), 53-72.

Sánchez Ruiz, M. T & Morales Rojas, M. A. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. (Spanish). *Zona Próxima*, 26, 61-81.

Soriano, RR (1991). Guía para realizar investigaciones sociales. Plaza y Valdés.

Trawick-Smith, J. (2012). Teacher-child play interactions to achieve learning outcomes. Risks and opportunities. *Handbook of early childhood education*.

Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Gedisa, 1972.

4. CRONOGRAMA

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rastreo de Antecedentes Investigativos												
Introducción / Tensiones												
Pregunta de Investigación												
Justificación												
Objetivos												
Marco Teórico												
Diseño Metodológico												
Resultados y Análisis												
Discusión y Conclusiones												
Socialización de Propuesta												

Aval Tutor/Asesor

V°B° Coordinador Área

V°B° Jefe de Línea

V°B° Líder de Grupo

La Universidad Católica Luis Amigó hace constar que los datos aquí recogidos solo se utilizarán para efectos de PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO, y se garantiza el tratamiento de los mismos, amparado en la existencia de unas Políticas de Tratamiento de Datos Personales al interior de la Institución, en concordancia con lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013.

ANEXOS

Anexo 1 Guía de entrevista



ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

LOS IMAGINARIOS DOCENTES FRENTE AL JUEGO COMO ACTIVIDAD RECTORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Código:

Nombres y apellidos:

Formación académica:

Nivel de formación:

Tiempo de experiencia en la docencia:

Lugar, fecha y hora de la entrevista

Objetivo

Identificar los imaginarios docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia pedagógica para el beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de grados prejardín del Centro Educativo Hola Bebé.

1. Experiencia previa en la implementación de juegos: ¿Ha implementado juegos como estrategia pedagógica en el aula anteriormente? En caso afirmativo, ¿podría compartir detalles sobre su experiencia? ¿Qué tipo de juegos utilizó? ¿Con qué frecuencia los utilizó? ¿Qué resultados observó?
2. Concepto de juego: ¿Cómo define el concepto de juego y cuál es su importancia en el aprendizaje de los niños?
3. Conocimiento de los beneficios cognitivos del juego: ¿Tiene conocimiento acerca de los beneficios cognitivos que el juego puede tener en los niños, como el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas?
4. Imaginarios sobre el uso de juegos en el aula: ¿Cuál es su opinión acerca de la efectividad de esta estrategia pedagógica? ¿Cree que los juegos son aceptados por los estudiantes y que pueden mejorar el rendimiento académico?
5. Percepción sobre la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo: ¿Cómo cree que el juego puede influir en el desarrollo cognitivo de los niños? ¿Cómo puede ser aprovechado para mejorar el aprendizaje?
6. Preocupaciones acerca de la implementación de juegos en el aula: ¿Tiene preocupaciones acerca de la implementación de juegos en el aula, como la falta de tiempo, recursos o espacio? ¿Existen barreras culturales o sociales que puedan afectar la aceptación de los juegos por parte de los estudiantes?
7. Estrategias para la implementación de juegos en el aula: ¿Podría compartir estrategias que considera efectivas para la implementación de juegos en el aula, como la selección de juegos adecuados para la edad y nivel de los estudiantes, y la combinación de los juegos con otros métodos pedagógicos?
8. Percepción sobre la formación docente en relación al uso de juegos en el aula: ¿Cree que es necesario incluir la estrategia de juegos en la formación docente? ¿Cree que la formación docente actual aborda adecuadamente el tema de los juegos como estrategia pedagógica?