

Diseño y pilotaje de un material didáctico “Cubo de las Ideas” para fortalecer el lenguaje y el pensamiento de los niños y niñas de 5 a 6 años.

María Paola Valderrama López

Asesora: Lina María Virviescas

Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación Infantil

Chía

2021

Resumen

El “Cubo De Las Ideas” es un material didáctico que contiene actividades de lenguaje y pensamiento como son la mímica, la escritura, la descripción de imágenes y la adivinanza, así, los niños pueden organizar sus ideas para hacerse comprender frente a sus compañeros. El objetivo gira en torno a fortalecer el desarrollo de cognitivo de niños de 5 a 6 años por medio de actividades que ayuden y potencien su lenguaje escrito, oral y no verbal, a nivel general su pensamiento. La idea de diseñar y ejecutar este material surgió tras evidenciar una necesidad en la población del Colegio Campestre Los Cerezos, y la Vereda el Tejar con respecto a fortalecer habilidades puntuales manejadas en Lengua A o lengua materna. De acuerdo con lo anterior, se llevó a cabo una investigación teórica rigurosa para sustentar el proyecto. Posteriormente, se diseñó y elaboró el “Cubo De Las ideas” con materiales que cuidaran la integridad e identidad de los niños. Asimismo, se realizó la evaluación de este por medio del pilotaje para verificar sus fortalezas y debilidades. En el pilotaje, participaron ocho niños de 5 a 6 años de manera eficaz, que permitió llegar a la conclusión de que el material apoya de manera efectiva los procesos de lenguaje y pensamiento en esta etapa de desarrollo de la primera infancia.

Palabras clave: Desarrollo Cognitivo, Lenguaje, Pensamiento, Juego, Material Didáctico.

Abstract

The "El Cubo de las Ideas" is a didactic material that contains language and thought activities such as mime, writing, the description of images and riddles, thus, children can organize their ideas to make themselves understood in front of their peers. The objective revolves around strengthening the cognitive development of children from 5 to 6 years old through activities that help and enhance their written, oral, and non-verbal language, in general their thinking. The idea of designing and executing this material arose after evidencing a need in the population of Colegio Campestre Los Cerezos, and Vereda el Tejar with respect to strengthening specific skills managed in Language A or mother tongue. In accordance with the above, rigorous theoretical research was carried out to support the project. Subsequently, the "Ideas Cube" was designed and elaborated with materials that take care of the integrity and identity of the children. Likewise, it was evaluated through piloting to verify its strengths and weaknesses. Eight children between the ages of 5 and 6 participated in the piloting effectively, leading to the conclusion that the material effectively supports language and thought processes at this stage of early childhood development.

Key words: Cognitive Development, Language, Thinking, Game, Didactic Material.

Índice

Resumen,	2
Abstract,	3
Lista de tablas,	7
Lista de figuras,	8
Lista de apéndices,	9
Justificación,	14
Objetivos,	22
Objetivo general,	22
Objetivos específicos,	22
Fundamentos teóricos,	23
Dimensiones del ser humano,	23
Desarrollo cognitivo,	23
Desarrollo cognitivo de los niños de 5-6 años,	25
Lenguaje,	27
Definición,	27
Desarrollo del lenguaje,	29
Desarrollo del lenguaje de los niños de 5 a 6 años ¿Qué hacen los niños en esta etapa?,	31
Lenguaje verbal,	31
Lenguaje no verbal,	32
Lenguaje escrito,	33
Gramática, desarrollo morfosintáctico,	34
Pensamiento,	35
Definición,	35
Desarrollo del pensamiento,	36
Desarrollo del pensamiento de los niños de 5 a 6 años,	37
Tipos de pensamiento,	39
Material didáctico,	40
Definición,	40
Características con las que se debe elaborar,	41
Utilidades y usos en educación de primera infancia,	43
Rol del maestro en educación inicial con relación al material didáctico,	43
Competencias,	46

Metodología, 50

Diseño, 50

Contenido del material, 54

Manual de uso, 54

Contexto y Población, 57

Instrumentos de validación, 60

Procedimiento, 61

Planeación del material, 61

Diseño y elaboración del material, 61

Validación y pilotaje del material, 62

Análisis de resultados, 63

Cronograma, 64

Presupuesto, 65

Consideraciones éticas, 66

Criterios, 67

Criterios psicológicos, 67

Criterios pedagógicos, 67

El juego, 67

El juego como actividad rectora, 68

Criterios técnicos, 69

Directrices de los lineamientos del DUA (Diseño universal para el aprendizaje), 70

Pilotaje y resultados, 74

Fase de planeación del material didáctico, 74

Fase de fundamentación del material didáctico, 74

Fase de diseño y elaboración del material didáctico, 75

Fase de validación o pilotaje del material, 76

Fase de análisis de resultados, 77

Categoría: área del lenguaje, 80

Categoría: área de pensamiento, 88

Categoría: motivacional, 94

Ajustes del material, 98

Discusión, 100

Conclusiones, 106

Recomendaciones, 107

Referencias, 110

Apéndices, 114

Lista de tablas

Tabla 1: *Development of Information Processing Skills During Early Childhood*, 37

Tabla 2: *Caracterización de participantes*, 60

Tabla 3: *Cronograma de actividades*, 64

Tabla 4: *Presupuesto del material*, **Error! Bookmark not defined.**

Tabla 5: *Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*, 72

Tabla 6: *Resultados generales de la prueba piloto*, 78

Lista de figuras

- Figura 1: *Bosquejo del material visto desde sus dos modalidades y de su bolsillo. Fuente y elaboración propia, 51*
- Figura 2: *Elementos que componen el material. Fuente y elaboración propia, 52*
- Figura 3: *Material en vista isométrica. Fuente y elaboración propia, 53*
- Figura 4: *Material en forma de golosa con vista desde encima. Fuente y elaboración propia, 53*
- Figura 5: *Gráfica resultados subcategoría 1 ítems. Fuente y elaboración propia, 80*
- Figura 6: *Fotos subcategoría 1 área lenguaje, se muestran los niños pensando en cómo organizar las ideas al momento de describir la imagen y al momento de pensar en las posibles respuestas. Fuente y elaboración propia, 81*
- Figura 7: *Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 3. Fuente y elaboración propia, 82*
- Figura 8: *Fotos subcategoría 2 área lenguaje. En donde se muestra a los niños escribiendo las palabras a partir de las sílabas dada. Fuente y elaboración propia, 83*
- Figura 9: *Gráfica resultados subcategoría 3 ítems 5. Fuente y elaboración propia, 84*
- Figura 10: *Fotos subcategoría 3 área lenguaje. En donde se muestran los niños interpretando la imagen. Fuente y elaboración propia, 85*
- Figura 11: *Gráfica resultados subcategoría 4 ítems 6. Fuente y elaboración propia, 86*
- Figura 12: *Fotos subcategoría 4 área lenguaje. En donde los niños usaron vocabulario diverso en las actividades de escritura, descripción y adivinanza. Fuente y elaboración propia, 87*
- Figura 13: *Gráfica resultados subcategoría 1 ítems 4. Fuente y elaboración propia, 88*
- Figura 14: *Fotos subcategoría 1 área pensamiento. En donde los niños adivinan lo que el compañero interpreta de manera gestual y corporal. Fuente y elaboración propia, 89*
- Figura 15: *Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 4, 90*
- Figura 16: *Fotos subcategoría 2 área pensamiento. En donde se muestran los niños jugando la actividad de descripción en las dos modalidades. Fuente y elaboración propia, 91*
- Figura 17: *Gráfica resultados subcategoría 3 ítems 2, 92*
- Figura 18: *Fotos subcategoría 3 área pensamiento. En donde los niños interpretan la información ofrecida por los compañeros y dan opciones de respuesta. Fuente y elaboración propia, 93*
- Figura 19: *Gráfica resultados subcategoría 1 ítems 2. Fuente y elaboración propia, 94*
- Figura 20: *Fotos subcategoría 1 área motivacional. En donde se evidencia que los niños se divierten, están motivados al jugar con el “Cubo de las Ideas”. Fuente y elaboración propia, 95*
- Figura 21: *Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 2. Fuente y elaboración propia, 96*
- Figura 22: *Fotos subcategoría 2 área motivacional. En donde los niños se involucran positivamente con el material, y comprenden como usarlo acertadamente. Fuente y elaboración propia, 97*

Lista de apéndices

Apéndice A: *Instrumento de validación guion lista de chequeo versión 1, 114*

Apéndice B: *Formato consentimiento informado, 118*

Apéndice C: *Asentimiento informado, 119*

Apéndice D: *Tabla de chequeo con las categorías y los ítems, 120*

Apéndice E: *Carta de presentación a jueces expertos para validación lista de chequeo, 122*

Apéndice F: *Resultados, valoración y puntuación de la lista de chequeo por jueces, 129*

Apéndice G: *Lista de chequeo versión 2, 134*

Apéndice H: *Consentimiento informado firmado por el padre o madre del participante, 138*

Apéndice I: *Resultados individuales prueba piloto, 150*

Diseño de un material didáctico para fortalecer el lenguaje y el pensamiento de los niños de 5 a 6 años.

El presente informe se describe la propuesta de diseño y ejecución de un material didáctico llamado Cubo de las ideas, como ya se sabe, este recurso se plantea como un elemento de apoyo para que los docentes lo articulen en los procesos de enseñanza, que se llevan a cabo en las aulas, con el fin de facilitar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Guerrero, 2009). Adicionalmente, el material fue diseñado teniendo en cuenta todos los ítems, características y requerimientos, que constituyen un material óptimo para fortalecer el aprendizaje: la adquisición de habilidades, estimular los sentidos la imaginación y promover el pensamiento visible; todo esto orientado a impulsar el desarrollo integral de competencias en las distintas dimensiones del niño, teniendo como foco dos aspectos fundamentales del área cognitiva, el pensamiento y el lenguaje.

Con base en lo anterior, “Cubo de las ideas” surgió del análisis de la experiencia y conocimiento adquirido durante el tiempo en que se ejecutaron prácticas y trabajos con niños de diferentes edades y contextos. En la interacción con cada grupo, se consiguió conocer los intereses, necesidades y el nivel de desarrollo tanto individual como grupal; esto desde la reflexión a los procesos de formación y la indagación, cuyo efecto directo permitió elaborar materiales de apoyo que cumplieran con las metas establecidas y despertaran la motivación y el asombro en los estudiantes, delimitando así su impacto positivo.

Para dar cuenta de lo anteriormente mencionado, a continuación, se describirá a grandes rasgos de lo que se encontrará a lo largo del documento. En primer lugar, se va a mencionar lo concerniente al diseño del material didáctico, sus beneficios en la educación, la importancia de

fortalecer la dimensión cognitiva, en especial los conceptos de lenguaje y pensamiento. Igualmente se expresan las bondades del juego como recurso importante en el desarrollo de habilidades y competencias. Así mismo, se marca el fin último de la investigación; desarrollar un material didáctico que apoye el acto educativo en el proceso de formación del lenguaje y el pensamiento en una población de niños de 5 a 6 años de edad. Asimismo, cabe señalar que se pretende indagar teóricamente sobre categorías, como el desarrollo infantil, lenguaje y pensamiento, planificación – diseño del material, y, por último, la implementación y evaluación del “Cubo De Las Ideas” al interior del aula.

En el capítulo siguiente se pretende aunar en los conceptos relevantes que conforman el desarrollo de la presente investigación, a la luz de referencias teóricas, componentes de política, y autores reconocidos, por ejemplo, se define el desarrollo infantil, la dimensión cognitiva, el lenguaje, el pensamiento desde la teoría de Piaget y Vygotsky, conceptualizando el juego desde las Bases Curriculares (2017), los Lineamientos Curriculares (2016), el material didáctico Guerrero (2009), el Diseño Universal para el Aprendizaje a la luz de CAST (2011), entre otros. Igualmente, se profundiza en las competencias y habilidades puntuales que se pretenden fortalecer con cada actividad que contiene el “Cubo De Las Ideas”, orientado a generar un avance que nutra la dimensión cognitiva de los niños.

Conjuntamente, al descender por el documento se encuentra el apartado del marco metodológico, éste describe la población y muestra con la que se va a trabajar, se presentan las características físicas, emocionales, cognitivas, sociales y personales de los participantes. Del mismo modo, se identifica el contexto socioeconómico y contexto educativo al que pertenecen y la etapa de desarrollo en la que se encuentran. Por otro lado, en el apartado de consideraciones

éticas se indica que los participantes y sus padres tienen conocimiento y están de acuerdo con que sus hijos colaboren en el desarrollo del pilotaje de la investigación, con la certeza de que se cuidará la intimidad, integridad, dignidad, decisión y libertad de los niños durante el proceso.

Mas adelante, se expone detalladamente el proceso o fases plantadas para diseñar y elaborar la primera versión del de “Cubo De Las Ideas”. Es así, como se presenta a manera de imagen el boceto del material visto por caras, por dentro y por fuera y con sus respectivas medidas. Además, se revelan los demás recursos que serán empleados para las diferentes actividades. En seguida, se colocan los criterios asociados a la motivación de los niños, y los requisitos que debe seguir un juguete según la reglamentación colombiana dictada por la Superintendencia de Industria y Comercio.

Posteriormente, se exponen los principios y las pautas que permiten dar cuenta de que el “Cubo De Las Ideas” es apto para ser implementado, ya que, a nivel social propicia la inclusión. Para dar cuenta de lo anterior, se logra captar un argumento por cada principio y pauta que indica su evidencia en el material y su manera de llevarlo a cabo. En el siguiente apartado se presentan las instrucciones detalladas por fases de cada actividad propuesta, tales como: “Forma tu oración, Interpreta tu imagen, Adivina quién soy, Dramatizo mi personaje”, así, puede trabajarse de manera individual o colectiva con máximo cuatro personas y los materiales, o, recursos, que están destinados para llevar a cabo cada modalidad. Luego, se describen los beneficios del material después de aplicarlos en el pilotaje, dicha reflexión a su vez permitió considerar ya aplicar las modificaciones que se debieron realizar para que el material, cumpliera con las expectativas y objetivos definidos: fortalecer los procesos de adquisición de lenguaje y pensamiento en los niños de 5 años.

Para finalizar, se presentan las respectivas conclusiones, de acuerdo con los resultados que se obtuvieron y se analizaron bajo el marco de los fundamentos teóricos que el material expone a la luz, pertinente a la educación infantil, porque, apoya el quehacer pedagógico por ser una actividad que se lleva a cabo a manera de juego, lo que genera emociones positivas en los niños y un aprendizaje significativo.

Justificación

En la primera infancia existen numerosas dimensiones, competencias, habilidades y percepciones que requieren ser fortalecidos, para que en un futuro los sujetos sean competente y pueda superar las situaciones que se le presentan, de manera efectiva; es decir, se adaptan de manera adecuada a sus contextos específicos, dichos elementos se convierten en la columna vertebral del desarrollo de las personas, su ausencia en el niño, podrán desencadenar en un inadecuado desenvolvimiento en su entorno. De esta manera, Gallegos (2001) citado por Arias (2010), menciona que en la escuela y en el contexto familiar se debe velar por brindar una formación holística al niño, la cual, va de la mano con el desarrollo integral y permite la integración de las dimensiones (socioeconómica, cognitiva, emocional y motora), valores, principios, y su fortalecimiento, para equilibrar el ser.

Dentro de este marco, entre las dimensiones a fortalecer, se encuentra la cognitiva, que, según Trujillo (2017), se refiere a cómo los diferentes procesos cognoscitivos permiten al niño adquirir, almacenar y recuperar conocimientos, y hacer uso de la información para construir nuevas ideas. Teniendo en cuenta esto, el infante va forjando de acuerdo con su etapa de desarrollo, el pensamiento y el lenguaje para así lograr ordenar adecuadamente sus ideas y generar mejores producciones a nivel verbal, no verbal y escrito.

Ahora bien, tener una adecuada estimulación en el ámbito lingüístico y de pensamiento, en los primeros años de vida, permite al niño realizar conexiones y acomodaciones en el cerebro permitiendo así, producir y expresar nuevas ideas a partir de ese conocimiento. De este modo, en la educación de la primera infancia, se considera pertinente brindar oportunidades y experiencias en las que los niños potencien estas habilidades y competencias desde su lengua materna,

visibilicen su pensamiento y conozcan otras maneras de comunicarse usando diferentes tipos de lenguaje distinto al verbal. Como se menciona en las bases curriculares (2017):

Las exploraciones lingüísticas y comunicativas de los niños y las niñas pueden ser potenciadas en entornos en los que de manera intencionada se diseñen ambientes y situaciones para vivir experiencias de creación. No es casualidad que los niños y las niñas se expresen de maneras variadas, pues para ellos no hay diferencias entre los distintos lenguajes ya que el mundo se sigue comprendiendo y transformando desde las sensaciones y las percepciones, procesos potenciados que se integran al avance en el lenguaje oral (p. 68).

Para tal efecto, el “Cubo de las Ideas” pretende ser una herramienta de apoyo pedagógico al contener actividades dirigidas al desarrollo holísticos, más enfocado en el lenguaje y el pensamiento; el docente tiene la posibilidad de generar un ambiente de aprendizaje significativo en torno a este, o usarlo como recurso principal, con el que se intervenga rigurosamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En líneas generales, los términos enseñanza y aprendizaje son procesos intencionados en los cuales participan dos actores sumamente cruciales que son el educador y el educando. En la enseñanza, el docente es quien guía al educando en su proceso de adquisición de conocimiento y formación integral, por medio de la instrucción académica (Uniminuto, 2018). Por otro lado, el mismo autor, expresa que aprendizaje es el proceso por medio del que se adquieren o transforman habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores como resultado del estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación. En efecto, estos dos procesos se conciben como uno solo y no puede separarse en el ámbito educativo.

Avanzando con el tema, según la autora del blog “*Importancia del material didáctico*” los materiales didácticos son una herramienta importante y necesaria en el trabajo docente, ya que, a través de su manipulación, facilita el aprendizaje de contenidos y habilidades que promueven el desenvolvimiento del ser en la sociedad. Además, orienta al niño a crear nuevos conocimientos de manera autónoma y a enfrentar problemas para encontrar soluciones efectivas. También, permite que se estimule su asombro, interés y el deseo de aprender; todo esto, ya que el niño explora constantemente lo que lo rodea, y, lo necesario para que al niño le brinden experiencias intencionadas y llamativas para la formación de conceptos y conocimientos.

De acuerdo con lo anterior, el material didáctico es una herramienta de apoyo que permite el aprendizaje de un contenido, ayuda a que este, sea apreciado de una manera diferente, dinámica y divertida, llamando así la atención de manera inmediata del niño, despertando así su asombro y con éste, su motivación por conocer y aprender. Como expresa L’Ecuyer (2018), a lo largo de su libro “*Educación en el Asombro*”, los agentes educativos, en especial los docentes, deben generar ambientes en los cuales se debe promover al asombro en los niños, esto con herramientas de trabajo sencillas que fortalezcan en el niño su atención sostenida, su autocontrol, su relación con sus pares y con el ambiente su eficacia al realizar cualquier actividad sea pasiva o que requiera de mayor actividad.

De esta manera, los materiales o herramientas mencionadas anteriormente se pueden manipular a manera de juego, considerándolo como un factor indispensable en el aprendizaje de los estudiantes de la primera infancia. Precisamente, esta dinámica hace parte de las cuatro actividades rectoras que según las Bases Curriculares (2017) “son las que dan a conocer las formas de relacionarse con los niños y las niñas, ayudan a proponer experiencias y preguntas, y

sobre todo permite escucharlos, observarlos y dejarlos hacer y ser” (p. 39). Entre estas se encuentra la exploración del medio, las expresiones artísticas, la literatura y por supuesto, el juego. De acuerdo con los Lineamientos Curriculares de MEN (2016):

Se sabe que el juego es la actividad rectora del preescolar. Las transformaciones fundamentales en esta edad dependen en gran medida del carácter del juego, especialmente el juego simbólico, el juego de roles. El juego es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal: es social por naturaleza y se suscita por su deseo de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos. A través del juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad, construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolla sus habilidades y sus cualidades de líder, de buen compañero, es decir, se desarrolla como persona, adquiere pautas de comportamiento y una filosofía ante la vida (p. 14).

Aunado a esto, el material didáctico propuesto es susceptible de ser manipulado por los niños, este ínsita el aprendizaje mediante el juego colectivo, lo que integra además el potenciamiento de otras habilidades sociales, personales y relacionales que hacen parte de este desarrollo holístico mencionado anteriormente. Todo esto permite al niño experimentar un aprendizaje significativo, entendiendo este como el proceso que se lleva a cabo cuando una nueva información se relaciona y enlaza con un concepto o aprendizaje previo, existente en la memoria; este ocurre siempre y cuando el conocimiento previo sea comprendido y esté consolidado en la estructura cognitiva de la persona (Ausubel, 1983).

En el mismo orden de ideas, Meneses Montero y Monge (2011), indican que hacer uso del juego en procesos educativos en la primera infancia, tiene beneficios en el potenciamiento de

las habilidades y competencias de manera integral. Pues, en cuanto a la lo social, se potencia la cooperación, el reconocimiento y protección de sí mismos, en cuanto a lo motor, se fortalecen los músculos y se aprende a usar el cuerpo y a ubicarlo espacialmente. Por último, al enfocarse a la dimensión cognitiva, se destaca la estimulación de la percepción, la activación de la memoria y el lenguaje.

Se puede inferir, entonces, que el “Cubo De Las Ideas” al ser dirigido a una población como son los niños de 5 a 6 años de edad, sigue unos criterios y características descritos en el artículo escrito por Guerrero (2009), denominado “*Los Materiales Didácticos En El Aula*” con el fin de ser seguro y pertinente en las actividades de clase. De acuerdo con ello, a lo largo del documento se podrá ver que el material es sencillo de usar tanto para los docentes como para los niños. Igualmente, este puede operarse tanto individual como colectivamente. Asimismo, puede ser usado en diversos contextos y se acomoda a las etapas de desarrollo de los niños. También, el autor menciona que al promover el uso de otros recursos como son las láminas grandes, fichas, letras, entre otros, tiene la capacidad de generar la motivación necesaria para desarrollar las habilidades metacognitivas y el esfuerzo continuo.

Así pues, el presente proyecto, permite generar conciencia de que los docentes tienen diversas opciones para guiar y exponer sus conocimientos y acciones pedagógicas, con el fin, de intervenir positivamente en el desarrollo integral de los niños y niñas, así como menciona el Instituto Colombiano De Bienestar Familiar - ICBF. (2015) en su cartilla de Cero a Siempre:

Propicia de manera intencionada acciones pedagógicas que permiten a las niñas y a los niños vivenciar y profundizar en su condición de sujetos de derechos, ciudadanos participativos, transformadores de sí mismos y de la realidad, creadores de cultura de conocimiento (p. 4)

Desde luego, una de estas posibilidades de nutrir el desarrollo infantil, es mediante el diseño y la creación de material didáctico que cumpla con todos los requerimientos expuestos por la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia (2013), para que sea excelente herramienta desde su diseño y de elaboración, hasta su uso. Ello quiere decir, que, el material debe ser adecuado a la edad a la que se dirige, debe ser viable para su objetivo, y debe generar bienestar, respetando la dignidad e integridad del niño cuidándolo tanto física como emocionalmente.

De esta manera, a continuación, se expondrán estudios que se han desarrollado en materia de investigación, los cuales muestran los beneficios que competen al diseño y ejecución del material didáctico en la educación de la infancia y el desarrollo de conceptos. Estos proyectos, están dirigidos al diseño de materiales didácticos con el fin de desarrollar varias competencias de lenguaje y pensamiento en distintas edades de la etapa infantil.

En primer lugar, el proyecto titulado “*Diseño de Material Didáctico para el Niño Preescolar, Aplicado al Aprendizaje del Alfabeto Español*” escrito en Bogotá - Colombia por Consegura (2013), propone un material didáctico para fortalecer el aprendizaje del alfabeto por medio del lenguaje visual. En este, se concluye que el diseño y aplicación de recursos elaborados con el propósito de apoyar el lenguaje, como en este caso las imágenes, son indispensables y pertinentes en el crecimiento y formación del niño, siempre y cuando vayan acompañados de experiencias significativas con el entorno y practicas representativas que realicen con dicho conocimiento. Igualmente, expresa que la didáctica y el material visto como juego, son elementos que forjan en el niño un conocimiento de manera representativa, divertida y funcional.

Igualmente, se encuentra un segundo proyecto realizado en Ecuador denominado “*Diseño de Material Didáctico para Facilitar el Aprendizaje de Niños con Trastornos de Lenguaje del Jardín General Lavalle*” escrito por Segura (2017), este propone un material didáctico que cuenta con recursos impresos y digitales, con el fin de identificar trastornos del lenguaje como son la dislexia, disgrafía, discalculia e inmadurez en la atención en niños de 4 a 5 años, y pretende intervenir positivamente en el desarrollo y fortalecimiento de la lengua materna. Con este, se llegó a la conclusión que los trastornos mejoran notoriamente al incrementar la concentración y comprensión de los niños, asimismo, el material apoya en la verificación y evaluación del proceso que lleva el niño en la evolución de su situación.

Asimismo, en la investigación realizada en Monterrey – México por de Ángel, Gómez y García (2013) denominada “*Diseño de un Recurso Educativo Multimedia Basado en la Metodología Doman para Mejorar la Enseñanza de la Lectura en el Nivel Preescolar*”, expone un material didáctico multimedial con el fin de asistir a los docentes en el desarrollo de la lectura en la lengua materna de niños de preescolar, teniendo como base la metodología Doman. Entre lo que se concluyó, se encuentra que el material que se diseñe tiene que prever las características y necesidades del contexto y de los participantes a quienes se dirige. Por otro lado, es importante generar actividades y usar recursos innovadores y dinámicos ya que de esta manera los niños aprenden mejor los contenidos y habilidades.

Por último, se encuentra un proyecto denominado “*Juegos Didácticos para Fortalecer el Pensamiento Crítico, utilizando algunos materiales reciclables con los niños del grado primero de educación básica*” realizado por Araujo, Araujo y Lozano (2017), en el que se implementó materiales y juegos de mesa con el fin de potenciar el pensamiento crítico de niños de 6 años

para fortalecer su razonamiento, solución de problemas y toma decisiones. En los resultados se pudo ver que estos materiales permitieron fomentar las habilidades anteriormente mencionadas, así como el análisis, la interpretación, la clasificación de ideas, la expresión en diversas formas, la comparación, que por medio del juego se vieron confrontadas y transformadas a nivel metacognitivo. Es por esto, por lo que se sugiere abrir espacios en el aula, en los que se dé la posibilidad del juego dirigido por el docente y que tenga un fin pedagógico claro.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y realizar el pilotaje de un material didáctico “Cubo de las Ideas” para fortalecer el lenguaje y el pensamiento de los niños y niñas de 5 a 6 años.

Objetivos específicos

- Indagar acerca de los conceptos relacionados al desarrollo cognitivo de los niños de 5 a 6 años, y su proceso en el lenguaje y pensamiento, que sirve de fundamento para la construcción del material didáctico.
- Planificar y elaborar un material didáctico bajo los parámetros descritos por la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia que respeten la integridad física y emocional de los niños de 5 a 6 años.
- Validar a través de una prueba piloto el “Cubo De Las Ideas” como apoyo pedagógico para el fortalecimiento del lenguaje y el pensamiento de los niños de 5 a 6 años, para identificar las fortalezas y posibles aspectos por mejorar.

Fundamentos teóricos

Dimensiones del ser humano

Toda situación de enseñanza se concibe como un proceso dinámico, debido a la gran variedad de elementos que confluyen en este proceso. El ser humano posee diferentes dimensiones que se entrelazan constantemente, lo cual permite que el aprendizaje surja de manera satisfactoria fomentado el desarrollo integral en los sujetos. Por lo cual es posible realizar un barrido teórico sobre las características y proceso de desarrollo de la dimensión cognitiva, teniendo como foco el lenguaje y pensamiento, siendo un elemento constitutivo de la pedagogía – teóricamente hablando – y de la práctica pedagógica como medio para realización plena de la enseñanza.

Las dimensiones del ser humano deben ser tenidas en cuenta como parte fundamental del desarrollo natural del ser, en esta medida, debemos entender que hay una estrecha correlación entre las diferentes capacidades que posee un sujeto, además, el comportamiento de dicha relación varía de acuerdo con la etapa de crecimiento y desarrollo en la que se encuentre éste. En esta medida, se pretende abordar la dimensión cognitiva, y entre ésta la comunicativa como el punto de partida para el quehacer pedagógico y de especial énfasis de estas en el desarrollo del presente documento, sin agotar la influencia que poseen la dimensión social y física, demás en un proceso de aprendizaje y asimilación de conocimientos.

Desarrollo cognitivo

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se aborda la dimensión cognitiva como una de las dimensiones fundantes para el objetivo propuesto. De esta forma, Castilla expone la forma en la que Piaget “restaura el concepto de la inteligencia del niño centrándose en el desarrollo cognitivo y la adquisición de competencias o habilidades” (2013, p.14), es decir que focaliza el

desarrollo de la cognición no en conceptos meramente abstractos, sino en la conexión estrecha que posee con su diario desenvolvimiento práctico. No se trata solamente de la adquisición plena de conocimientos; la inteligencia se constituye como un proceso de adaptación biológica que incluye de forma contundente a la persona como sujeto principal en la construcción su propio saber.

Es así que, el desarrollo cognitivo se debe entender, desde un principio, como la interacción directa que existe entre el sujeto y su realidad más próxima, es decir que no se constituye meramente como un proceso guiado a través de la práctica pedagógica, la cual efectivamente sirve como un potenciador y una guía necesaria para la estructuración de nuevos conocimientos y de formas de interpretar dicha realidad con la cual se encuentra estrechamente relacionado de forma connatural a su propia existencia.

De acuerdo con lo anterior, Papalia, Wendkos y Feldman (2009), indican que Piaget (1922), propone en su teoría de desarrollo cognitivo que el niño construye activamente el conocimiento del mundo a medida de su evolución, por medio de sus sistemas sensoriomotores que le permiten interactuar con su entorno. En este proceso biológico se integra la cognición en la cual el conocimiento adquirido se ve reflejado en las funciones y características de pensamiento que el individuo logra exteriorizar en cada etapa. Es así como, para obtener este conocimiento profundo, el sujeto realiza procesos internos de asimilación y acomodación de esquemas a partir de la relación entre sus acciones y efectos de estas con los objetos y sus propiedades (2009).

De esta manera, se entiende por asimilación como: “la incorporación de información nueva dentro de una estructura cognitiva existente [...] por acomodación, los cambios en la estructura cognitiva en los que se incluye la información nueva” (Papalia, 2009, p. 35). En este

proceso, es donde el niño percibe o experimenta algo totalmente novedoso, las estructuras dentro de él tienden a desequilibrarse, sin embargo, mediante la organización de los patrones mentales y con ayuda de los conocimientos previos, logran alcanzar una adaptación y equilibrio cognitivo. Cabe resaltar que esta búsqueda de una estabilidad no termina ya que se está en un constante aprendizaje lo que hace de este, ese decir es un proceso cíclico.

Por su parte, el mismo autor señala que Vygotsky en su teoría sociocultural destaca la participación de los niños con su entorno y el desarrollo de estos como un crecimiento conjunto, es decir, por medio de la interacción social. Esta modalidad de aprendizaje por duplas o grupos permite a los niños adquirir, modificar y perfeccionar sus habilidades cognitivas entre estas las de pensamiento y conducta, como medio de adaptación al modo de vida. De esta manera, Vygotsky indica que un adulto o un niño mayor en edad, con sus capacidades mejor estructuradas, deben ser un apoyo de los niños que necesitan avanzar en su aprendizaje para lograr que este lo integre y domine.

Este proceso se llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en la que el niño logra realizar la tarea de manera conjunta o con apoyo, pero aún no es capaz de hacerlo por sí solo, sin embargo, esta evolución se guía promedio de un andamiaje continuo y cuidadoso dado por el agente educativo que permite que el sujeto consiga ejecutar la actividad de mayor nivel y con autonomía (Papalia, et al, 2009).

Desarrollo cognitivo de los niños de 5-6 años

En consonancia con el vínculo expuesto previamente entre el sujeto y su realidad inmediata, dicha interacción se constituye como una condicional para el conocimiento de lo percibido; cada vez que conoce, puede transformar o modificar los esquemas o conocimientos previos.

Cortez y Tunal (2018), exponen que el individuo, dependiendo de su edad, corresponde a una etapa específica del nivel de desarrollo cognitivo; esto se da en primer lugar, porque, el cerebro en cada momento tiene una configuración determinada, más desarrollada, entonces, es por eso, por lo que el primer canal de conocimiento del individuo es la percepción de sensaciones por medio de los sentidos. A medida que el niño va creciendo, se van consolidando mejor los procesos cognoscitivos y con este, se moldea el pensamiento, partiendo de lo concreto y lógico para convertirse en abstracto. Para explicar mejor esto, Piaget (1922), propone cuatro estadios de desarrollo cognitivo, enfocado más hacia el pensamiento. Los estadios son los siguientes:

En primer lugar, en la etapa sensorio motriz que corresponde a los dos primeros años de vida, el niño acude a la acción práctica para conocer y solucionar problemas. En la segunda, la preoperacional, la inteligencia de los niños entre los dos (2) y siete (7) años pasa a un nivel simbólico, no obstante, las operaciones aún no llegan a tener una estructura precisa. Mas adelante, la fase operacional concreta, que abarca de los siete (7) a los doce (12) años corresponde a un pensamiento lógico y es en donde se requiere de manipulación y experimentación. Por último, desde los doce (12) años en adelante, la persona entra en la etapa de operaciones formales que abarca el pensamiento lógico formal en donde se pretende que el individuo trascienda en su pensamiento resolviendo problemas usando hipótesis de manera sistemática (Cortez y Tunal, 2018).

En consecuencia, se expone que el desarrollo cognitivo posee una estrecha relación con las diferentes etapas de crecimiento y unas características de desarrollo que permiten evidenciar factores que influyen en el desarrollo de la inteligencia. De estos factores se destacan principalmente dos: El lenguaje y el pensamiento. Se constituyen como dos capacidades que

reflejan la interacción interna que poseen las dimensiones humanas y que facilitan la aprehensión de la realidad como una fuente primaria de conocimiento, a través de la interacción directa, como lo es el caso del lenguaje y los diferentes tipos que existen de éste mismo, así como el procesamiento natural de las percepciones a través del pensamiento.

Lenguaje

Definición

El lenguaje se debe entender como una forma de interacción con el medio en el que se desenvuelve el sujeto, adquiriendo un papel muy importante en su desarrollo cognitivo. De esta forma, el lenguaje es la expresión insignia de la capacidad comunicativa del individuo, esencialmente en el ejercicio del lenguaje, porque se estructura un imaginario completo con respecto a la realidad en la que se desenvuelve en un momento concreto; esto implica elementos como las relaciones y la interacción con su entorno vital, el cual puede estar dotado de los códigos sociales ya preestablecidos y que se asimilan por la misma interacción¹ procesual que se va gestando de forma corriente o automática. El desarrollo humano depende de diversos factores, sin embargo, es fundamental comprender que la comunicación es una de las bases principales y que es: “entendible por la acción del aprendizaje dentro de contextos sociales a través de modelos en situaciones reales y simbólicas” (Rodríguez, Gómez y Gil, 2017, p. 34).

De acuerdo con los aportes realizados por Piaget (1922), la cognición es una capacidad biológica que funciona de forma espontánea, es decir, que este proceso responde a las diferentes necesidades que se presentan a medida que el sujeto se va relacionando con el entorno en el que

¹ Los códigos de conducta que se establecen a través de normas o leyes son transmitidos a través del desarrollo natural de la conducta, esto quiere decir que la interpretación o la mediación del pensamiento es una situación muy posterior.

se encuentra inmerso. Añadiendo a lo anterior, numerosos autores han hablado acerca del lenguaje en sus teorías entre los cuales se encuentra Skinner (1957) citado por Papalia et al (2009), quien en su teoría clásica de aprendizaje propone que el aprendizaje de lenguaje se lleva a cabo por la mera experiencia, más específicamente por medio del condicionamiento operante, pues se menciona que los bebés al emitir sonidos de manera aleatoria, inmediatamente los agentes educativos alaban y refuerzan estos gemidos y balbuceos con el fin de que el niño siga realizándolos y estructurándolos hasta llegar al momento de formar palabras.

Por su parte, el mismo autor comenta que en la teoría de aprendizaje social, la teoría propuesta por Vygotsky (1924), los bebés imitan estos sonidos de manera aleatoria al escuchar constantemente a los padres y personas mayores hablando y emitiendo todo tipo de sonidos relacionados a su lengua materna y es por esto por lo que se les refuerza esta acción. Sin embargo, se indica que este refuerzo es selectivo ya que corresponde al contexto en el que se desenvuelve el individuo; en un primer nivel se encuentra el ambiente familiar.

Simultáneamente, Chomsky (1957) insinúa que estas explicaciones son incompletas, pues el habla adulta carece de gramática, de inicios y de final de las frases, además de que son tan complejos los matices y las combinaciones que no son posibles de ser fácilmente imitados por los infantes. Es así, como denomina esta perspectiva como nativista, la cual tiene la visión de que el niño es un ser activo en su aprendizaje. Es por esto, por lo que menciona la capacidad innata del cerebro de adquirir lenguaje y este proceso es natural como moverse, pues revela que en el cerebro hay un programa (dispositivo de adquisición del lenguaje) que permite al cerebro analizar el lenguaje, a entender y descubrir sus reglas, es así, que los recién nacidos pueden identificar sonidos similares. De acuerdo con esto: “es que los niños dependiendo de su edad

dominan su lengua materna de manera similar en todos los lugares del mundo, siendo o no instruidos de forma formal (Papalia, et al, 2009, p. 227).

Desarrollo del lenguaje

En continuidad con lo expuesto en el apartado anterior, Romero (2003) propone que el desarrollo del lenguaje se puede asignar progresivamente a un proceso de desarrollo vital en donde de forma simultánea, se entrelazan factores del ambiente como factores del desarrollo biológico connaturales al crecimiento físico y cognitivo. En esta misma línea, se puede hallar que la autora muestra tres escenarios en los cuales se presentan superficialmente las características del lenguaje en un proceso de desarrollo lineal; estos tres tipos de lenguaje son: 1) Lenguaje no-verbal (gestual), 2) Lenguaje verbal, y, 3) Lenguaje escrito. Cada uno de ellos es presentado en un ambiente sociocultural específico en el que ciertas capacidades son desarrolladas y se van adquiriendo unas habilidades comunicativas muy específicas que responde a dicha influencia y a la evolución natural del entendimiento y de la capacidad de interacción de la persona.

En las edades más tempranas: “el juego de la comunicación se ha descrito como un intercambio recíproco de turnos alternativos, en el que el niño participa dando y recibiendo, anticipando y actuando cuando le llega el momento” (Romero, 2003, p. 25). Es decir, que el infante está en un reconocimiento totalmente espontáneo de la realidad que lo rodea, interactúa no solo con sus padres y las posibles personas que estén cerca, sino con todo el contexto circundante; “en esta primera instancia las ‘palabras’ aunque estén siempre presentes, carecen de sentido (no tienen un valor referencial) para él, no hay ‘contenidos compartidos” (Romero, 2003, p. 25)

Presentado como un momento de transición, se afirma que “la lengua es usada por los adultos que rodean al niño de manera natural. Ellos como usuarios más competentes de la lengua colaboran o cooperan con el infante para que este pueda gradualmente construir significados y convertirse en un usuario de códigos convencionales” (Romero, 2003, p. 26), impulsan el desarrollo cognitivo del niño a través de estímulos que, en la mayoría de los casos, no son intencionados, por lo que el lenguaje se convierte en una comunicación repetitiva de las cosas que va escuchando y viendo el niño a su alrededor.

En un acto de adaptación, el niño pasa a formar parte de espacios como la escuela en donde, de manera progresiva y guiada, aprende la articulación del lenguaje y entra en interacción directa con muchos más actores que comparten intereses similares y con los que puede establecer un entendimiento mucho mayor. Romero (2003), continúa exponiendo que: “la apertura abrupta que “sufre” el niño en la escuela le permite la articulación de razonamientos y experiencias que lo llevan a estructurar con mayor fuerza un lenguaje verbal” (p. 26-27).

Finalmente, se encuentra como etapa “final” del desarrollo del lenguaje, en esta medida “se ha señalado que el alfabetismo contribuye significativamente al desarrollo de niveles altos de funcionamiento cognitivo no sólo de individuos sino de los pueblos en general. Se asocia con la tercera fase del desarrollo lingüístico (Romero, 2003). En esta medida, se expone que el progreso del alfabetismo, correspondiente a las capacidades de lectura y escritura, es una etapa clave dado que se potencian habilidades cognitivas que apuntan al desarrollo de una: “función civilizadora” (Romero, 2003, p. 27).

Desarrollo del lenguaje de los niños de 5 a 6 años ¿Qué hacen los niños en esta etapa?

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, un estudio realizado por Gutiérrez (2018) sugiere que la etapa en la que se encuentran los niños entre los 5 a 6 años, en cuanto al desarrollo lingüístico, consiste en un proceso de adaptación a los códigos del lenguaje que ya han comenzado a manejar de una forma mucho más amplia. Entre dichos códigos, se introduce el ejercicio de la lectura, por lo cual se sugiere que el desarrollo de la lectura – como parte del desarrollo del lenguaje escrito – presupone la necesidad de la relación entre sonidos y comprensión de las letras escritas: “la adquisición de esta relación facilita el aprendizaje de los procesos de correspondencia grafema/fonema, lo que posibilita que los aprendices puedan deducir los sonidos de las letras a partir de los nombres de las mismas.” (Gutiérrez, 2018, p. 46).

Es importante anotar que, sumado a la evolución de esta dimensión impulsado por la asimilación de la lectura se encuentran factores como la capacidad predictiva y la comprensión de aspectos gramaticales como la ortografía, los cuales se mantienen aún en un campo de conexión entre su realidad próxima y el ambiente en el cual está explotando sus capacidades de aprendizaje (Gutiérrez, 2018).

Lenguaje verbal

Por esta misma línea, Thomas (2016) expresa que Vygotsky (1924), brinda elementos para entender la influencia que poseen los procesos sociales en la obtención y desarrollo de habilidades intelectuales en los niños, para lo cual es necesario abordar las características del **lenguaje verbal**, el cual resulta de alta relevancia para comprender la incidencia de los procesos comunicativos como punto de partida para el desarrollo de habilidades cognitivas. En este sentido, el lenguaje verbal es clave para poder entender el proceso de integración del niño frente

a las dinámicas sociales y, por ende, el desarrollo cognitivo que comienza a gestarse a partir de la interacción con contextos diferentes a los familiares, el niño se abre a nuevos espacios socioculturales y allí:

El lenguaje es el instrumento de mediación semiótica que juega un papel decisivo en el proceso de interiorización. Son los signos y los símbolos las herramientas culturales que amarran o integran al individuo a la sociedad, y el principal mecanismo de esta unión lo constituyen el lenguaje y otras propiedades simbólicas. (Vielma, Vielma Y Salas, 2000, p. 32).

En estas edades tempranas, se han descubierto diversas capacidades que permiten evidenciar una relación profunda entre el pensamiento del niño y el medio en el que se desenvuelve. Es así como, el lenguaje verbal, permite establecer relaciones mucho más estructuradas que, a pesar de ser básicas, poseen elementos de inferencia y derivación que se expresan a través de comportamientos y acciones que denotan una articulación mayor entre sus habilidades cognitivas y la comprensión del medio en el que se encuentran, “por ejemplo, los niños derivan teorías para explicar el comportamiento de las personas y las acciones de los objetos” (Child Development and Early Learning, 2016).

Lenguaje no verbal

En un estudio realizado por Muñoz, González y Lucero (2009), los cuales, revisando la influencia del lenguaje no-verbal en los procesos educativos y en la asimilación del conocimiento por parte de estudiantes con “trastornos de desarrollo y discapacidad intelectual”, logran identificar que el uso de ejercicios que implican la comunicación a través de lenguaje no-verbal permite la comprensión del conocimiento y la realización de ejercicios procesuales que logran alcanzar estadios de expresión de los nuevos saberes a través de procesos interpretativos

que dan cuenta de una evolución cognitiva ligada a la capacidad comunicativa que se desarrolla de forma asistida a través de la pedagogía.

En concordancia con lo anterior, el lenguaje gestual (no-verbal), resulta bastante importante en los primeros años de vida y hasta que se adquiere la capacidad de expresión gestada por la interacción con el medio: “este tipo de lenguaje muestra la primera necesidad biológica de comunicarse bien, para suplir necesidades básicas o por conocimiento de su entorno físico y social” (Farkas, 2007, p. 4). El lenguaje gestual brinda diferentes elementos importantes para el desarrollo cognitivo y la activación del pensamiento a través de “la evidencia del logro de representaciones secundarias en el niño y por tanto de la capacidad de simbolizar y ‘hacer como si.’” (Farkas, 2007, p. 9).

Así pues, el lenguaje gestual se constituye como un primer acercamiento a la interacción social (dimensión social), por lo cual se entiende que el lenguaje en su totalidad constituye una práctica transversal al desarrollo de cada una de las dimensiones del ser humano, pero se instala en el campo de lo cognitivo como su repositorio principal, lo cual le permite desenvolverse en sus intereses y necesidades de manera óptima, así, Piaget (1922) señala que los niños nacen con unos sistemas especialmente humanos (denominados sistemas sensorios motores) que les permiten interactuar con el entorno e incorporar la experiencia y la estimulación (citado por Castilla, 2014).

Lenguaje escrito

El lenguaje escrito va introduciendo al niño en diversos aspectos importantes de la comunicación y el lenguaje en donde, cabe destacar el morfosintáctico compuesto por las estructuras gramaticales de cada lengua, el semántico o vocabulario y finalmente el pragmático

o, dicho de otra manera, uso del lenguaje según el contexto en el que se utiliza (Rodríguez, et al, 2017). No se trata de un aprendizaje de escritura y lectura completamente plano, es necesario introducir al estudiante en la comprensión de las estructuras lingüísticas que va a utilizar para expresar y comprender las diferentes ideas que conozca o que quiera conocer.

El proceso de asimilación de este tipo de lenguaje, que le va a permitir afianzar fuertemente el lenguaje no verbal y el verbal, le permite al niño interactuar con el medio en el cual se desenvuelve. Es un factor de alta relevancia porque le va a permitir estructurar una forma de pensamiento adecuada a sus propias vivencias y necesidades. Resulta importante que el proceso pedagógico entre en relación con una dinámica de comprensión del dinamismo humano, especialmente porque la educación apunta al desarrollo de capacidades individuales y la interacción de dichas en el campo social.

Gramática, desarrollo morfosintáctico

Luego de haber presentado los componentes esenciales de cada uno de los tipos de lenguaje, resulta importante hacer énfasis en un estudio realizado por la Dra. Giammatteo (2013), en el cual expone la necesidad de la formación en gramática y explica la incidencia que esta posee en el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades lingüísticas. Así, que, como se ha expuesto en los apartados anteriores, el lenguaje cumple una función comunicativa, como es su naturaleza misma. Sin embargo, expone que: “el lenguaje no puede restringirse exclusivamente a la función fática², ni siquiera a la de transmisión de información, sino que tiene múltiples funciones” (Giammatteo 2013, p. 4). Dentro de esta exposición, Giammatteo expone que se debe trascender esa mera capacidad comunicativa de base que posee el lenguaje, de hecho, afirma que:

² La autora define este concepto, retomando a Jakobson, como la función que “corresponde a la típica charla intrascendente que se suele dar en ascensores, salas de espera o colas de pago.” (Giammatteo, 2013, p. 3).

El lenguaje constituye un mecanismo de gran complejidad, diseñado para transmitir, mediante el uso de sonidos distintivos (fonemas; o bien grafemas, si se trata de la representación escrita), información (significados sobre el mundo y sobre nosotros mismos), para lo cual se vale de una estructura con diferentes componentes interconectados. (2013, p. 5).

Pensamiento

Para Piaget (1925) todo conocimiento proviene de la acción. Los bebés, desde su nacimiento, se involucran y usan activamente el entorno y construyen su propio entendimiento de este. Los bebés, por ejemplo, actúan sobre los objetos que hay a su alrededor – los sienten, les dan la vuelta, los golpean, los chupan – y aumenta el conocimiento de estos a través de la estructuración de su propia experiencia. El saber del bebé no se origina del objeto en sí mismo ni del bebé. Sino de la interacción de ambos y de los consiguientes vínculos entre las acciones y los objetos, citado por Tomás (2016).

Definición

De acuerdo con una investigación realizada por Arboleda (2013), el pensamiento se debe definir como: “una virtud psíquica en virtud de la cual un individuo usa representaciones, estrategias y operaciones frente a situaciones o eventos de orden real, ideal o imaginario.” (p. 6).

En este orden de ideas, es preciso aclarar que:

La diferencia específica del pensamiento con respecto a las otras funciones estriba en su poder para que el sujeto lo use constructivamente en el mundo de la vida, interactuando con estas. Así, pensar sería usar la inteligencia, el aprendizaje, la memoria, en fin, la cognición, en la experiencia de mundo (Arboleda, 2013, p. 6).

El mismo autor, refiere que la capacidad de pensar no es un ejercicio que se realice, en toda su complejidad, por sí solo; en consecuencia, afirma lo siguiente:

Para pensar es preciso analizar, reflexionar, inferir, interpretar, y en general ejercitar mecanismos y operaciones mentales que demande la entidad objeto de intervención que asumamos: situaciones, fenómenos, enunciados, en fin diversas esferas de la vida y sus circunstancias; es indispensable, así mismo, diseñar y conocer estrategias fiables para asumir situaciones diversas; además, construir y usar representaciones de los eventos específicos y genéricos relacionados con las situaciones que demanden de esta facultad; y algo básico: la interrelación activa, léase, aplicación, de estas propiedades (Arboleda, 2013, p. 6-7).

Desarrollo del pensamiento

Teniendo en cuenta la anterior definición, se prosigue a dar a conocer algunas de las teorías de desarrollo de pensamiento que se han llevado a cabo alrededor de este concepto. La docente investigadora Coral (2012), en su artículo cita a Lipman (1988) exponiendo lo siguiente:

La palabra y la escucha son esenciales para el desarrollo del pensamiento, desde una perspectiva de construcción dialógica, enfatizando en la necesidad de ejercitar el pensamiento de un modo atractivo y significativo; uno de sus objetivos, es enseñar a “pensar bien” utilizando la lógica, enseñar a pensar autónomamente, favorecer el crecimiento y desarrollo personal e interpersonal, asimismo, la capacidad de reflexión acerca de temas éticos en forma comunitaria (p. 86).

Por su parte Gardner (1995) en su escrito *Mentes Creativas*, señala, que además de hablar de la inteligencia y el pensamiento en el ámbito lingüístico y matemático, este concepto también tiene cabida en otras formas de procesamiento y expresión cognitiva las cuales se manifiestan en múltiples inteligencias las cuales se analizan por medio de los estilos de aprendizaje y pensamiento (Coral, 2012). Agregando a lo anterior, Perkins (1995), resalta que la inteligencia se forma por medio de tres aspectos (poder, conocimiento y tácticas) que la escuela debe tener en cuenta al momento de enseñar y formar al ser, pues insinúa que entre más estimulación haya a

nivel cognitivo y se enseñe a pensar a los niños, la inteligencia tiene la posibilidad de modificarse, ampliarse y solidificarse.

Ahora bien, entre el concepto de pensamiento, se encuentra lo cognitivo que está formado por los procesos de atención, percepción y memoria. La primera, refiere a: “la disposición neurológica para la recepción de estímulos” (Coral, 2012, p. 87), en los cuales el carácter focal y el objeto sobresaliente tienen un gran impacto. En seguida, la percepción se caracteriza por el reconocimiento de los estímulos por medios sensoriales, al unir este proceso junto con el anterior, permite a la información llegar directamente a la memoria, que según Bruner (1995) se divide en dos: memoria a corto plazo que como su nombre lo indica, tiene capacidad limitada y duración temporal. Por otro lado, la memoria a largo plazo, la cual es ilimitada en ambos aspectos, en donde se encuentra la reserva permanente y organización interna de conocimientos y habilidades, pues es aquí donde se almacena, retiene y evoca información.

Desarrollo del pensamiento de los niños de 5 a 6 años

En esta misma línea, Kuther (2017) explica que existe un desarrollo activo del pensamiento en el que algunas características, divididas en etapas (ver tabla 1).

Table 7.2 Development of Information Processing Skills During Early Childhood

Tabla 1:

Development of Information Processing Skills During Early Childhood

Attention	Young children are better able to focus and sustain their attention to complete tasks but have difficulty with complex tasks that require them to switch their attention among stimuli.
Memory	Young children’s limited capacity to store and manipulate information in working memory influences their performance on memory and problem-solving tasks. Young children show advances in recognition memory and the ability to use scripts but recall memory lags because they are not able to effectively use memory strategies. They often can be taught memory strategies but do not spontaneously apply them in

	new situations. Episodic memory emerges in early childhood, but the extent and quality of memories increase with age.
Theory of mind	Theory of mind refers to children's awareness of their own and other people's mental processes. When researchers use vocabulary that children are familiar with, observe them in everyday activities, and use concrete examples and simple problems such as those involving belief and surprise, it is clear that young children's understanding of the mind grows and changes between the ages of 2 and 5.
Metacognition	In early childhood theory of mind, an awareness of one's own and others' minds, emerges. Young children demonstrate a growing ability for metacognition, understanding the mind. However, young children's abilities are limited, and they tend to fail false belief and appearance-reality tasks, suggesting that their abilities to understand the mind and predict what other people are thinking are limited.

Fuente y elaboración: Información sustraída de Kuther (2017).

El mismo autor, expresa que estas habilidades expuestas anteriormente evidencian una fuerte interiorización de los procesos cognitivos en un tiempo relativamente corto de 3 años, sin embargo, a la edad de 5 a 6 años ya se pueden encontrar unas altas capacidades de integración con el medio en el que se desenvuelve y la información que percibe. En esta etapa, se podría llegar a afirmar que la integración entre los procesos cognitivos, el lenguaje y el pensamiento es mucho mayor y es un factor beneficioso en la práctica pedagógica.

En concordancia con lo anterior, Piaget (1929) citado por Kuther (2017) realiza avances significativos en torno a la comprensión de la mente por parte de los niños hasta los seis (6) años, en esta etapa los niños no comprenden las distinciones entre los sueños, fantasías, pensamientos y realidades. Cabe aclarar, además, que posteriormente surgen teorías que apuntan a que esta distinción no se puede realizar debido a la falta de desarrollo de habilidades lingüísticas, por lo cual la expresión de sentimientos, emociones, pensamientos y demás resulta particularmente contrario para ellos. De este modo, es necesario notar que la relación entre pensamiento y lenguaje es cada vez más estrecha a medida que el niño va creciendo, la utilización del lenguaje escrito se muestra como una herramienta importante para desarrollar más profundamente el

pensamiento, pero, además, para poder ahondar en conocimientos mucha más elaborados y complejos.

De igual manera, Vygotsky citado por Linares (2009), quien también aportó con su teoría al desarrollo cognitivo, propone que el desarrollo cognitivo viene acompañado de interacciones sociales con sus compañeros, profesores y familiares, las cuales contribuyen en el fortalecimiento de habilidades y procesos cognoscitivos como la memoria, la percepción, la atención, se desarrollen al punto de ser funciones mentales superiores.

Esto condice al paso del concepto propuesto por Vygotsky citado por Tomás (2016), denominado Zona de Desarrollo Proximal, la cual indica la diferencia entre lo que el niño puede hacer solo de manera autónoma y lo que puede hacer con apoyo de los sus pares o adultos, este segundo lo lleva a alcanzar el potenciamiento de sus habilidades a un nivel superior. Lo que quiere expresar Vygotsky citado por Linares (2009), es que si bien es importante conocer las habilidades con las que nace el niño y su desarrollo como individuo, es sustancial comprender el contexto en el que se desenvuelve el mismo, además es de saber que los procesos mentales no solo se potencian por medio del conocimiento individual, sino que, para alcanzar un nivel más alto en el desarrollo, se necesita de la interacción y ayuda de un individuo con un conocimiento mayor acerca del tema; pues como la educación es una acción reciproca de ayuda para alcanzar el perfeccionamiento humano (2009).

Tipos de pensamiento

Ahora bien, entre los tipos de pensamiento que se pretenden abordar en con el “Cubo de Las Ideas” se encuentran el creativo, el metacognitivo y el deductivo. El primero, abarca la comprensión, invención y establecimiento de nuevas conexiones permitiendo la generación de ideas y la solución original de problemas, pues como menciona Rodríguez (2010), la creatividad

es un fenómeno en el que intervienen elementos característicos de lo creativo, como son la espontaneidad, curiosidad intelectual, imaginación, inteligencia, agilidad asociativa e intuición, las cuales se ven reflejadas en la fluidez de ideas relacionado con la capacidad de producción innovadora y convincente.

En cuanto al segundo tipo de pensamiento se encuentra, el metacognitivo que hace alusión al grado de conciencia que se tiene acerca de la propia manera de pensar para así poder controlarlos y regularlos a beneficio conveniente. Chardwick (1985) citado por Coral (2012) menciona que la metacognición es la conciencia que se tiene acerca de los procesos y estados cognitivos de sí mismo y la divide en dos; metaatención que es la conciencia que tiene una persona de los procesos de asimilación de información y la meta-memoria que indica los conocimientos de un sujeto acerca de los procesos inmersos en el recuerdo de información.

En tercer lugar, se encuentra el pensamiento deductivo el cual se caracteriza por: “ser un sistema para organizar hechos conocidos y extraer conclusiones, lo cual se logra mediante una serie de enunciados que reciben el nombre de silogismos, los mismos comprenden tres elementos: a) la premisa mayor, b) la premisa menor y c) la conclusión” (Dávila, 2006, p. 6). Algo importante que aclarar es que este requiere de hipótesis verídicas para llegar a conclusiones válidas.

Material didáctico

Definición

Ante las exigencias derivadas del abordaje teórico realizado previamente, es necesario precisar que para el desarrollo del lenguaje como del pensamiento, existen diversas metodologías que cabe utilizar; dentro de algunas que adquieren relevancia en la educación, especialmente en

la primera infancia, se encuentra el material didáctico, un elemento que, en palabras de Barrera y Rincón (2012), se podría definir a través de la descripción de tres elementos esenciales:

La conceptualización del material didáctico se halla inscrita por tres elementos fundamentales que la identifican como un precepto procedente de la reflexión didáctica, teniendo en cuenta además el estatuto epistémico que posee, siendo muestra de un discurso inherente a los desarrollos teóricos a partir de una Disciplina científica racional (Gallego & Pérez, 2002, p. 1), destinada a mejorar los procesos de aprendizaje. El primer aspecto tiene que ver con su finalidad, la cual debe ser la construcción de conocimiento útil para el individuo; en segunda instancia, se considera la pertinencia de una materialidad (material didáctico) en la medida que apele a la construcción de nuevos saberes por medio de la exploración y el descubrimiento, a través de discursos, códigos y actividades de aprendizaje que lleven a una tercer característica y es, los procesos con capacidad para establecer un ambiente pedagógico propicio en la educación. (Gallego y Pérez, 2002, p. 55).

Características con las que se debe elaborar

Partiendo de los tres elementos brindados anteriormente, proponen una línea metodológica a seguir para la elaboración de material didáctico; en un primer momento exponen que se deben fijar unos objetivos claros y específicos, además de una finalidad para la aplicabilidad del material, por lo cual es necesario tener claridad en la población en la que se va a aplicar este material. En este caso: “no se abalanza sobre una mera población aislada, sino que debe tener en cuenta todas las mediaciones socioculturales que pueda tener” (Barrera y Rincón, 2012, p. 49).

A continuación, plantean que es necesario definir una metodología y una “orientación didáctica” que refleje el bagaje conceptual que se ha abordado para cumplir con determinada finalidad objetivos previamente planteados. Dicha metodología, está permeada de toda una serie

de elementos que entrelazan la finalidad y los objetivos con todo el componente práctico que va a llevar el material, por esta razón: “es fundamental que este componente apunte hacia la elaboración directa de la integración de conceptos con elementos fácticos donde se van a materializar” (Barrera y Rincón, 2012, p. 48-49).

Finalmente, se presenta la aplicabilidad y la interacción del cuerpo teórico y metodológico con la realidad socio-cultural a la cuál va dirigida; es decir que la pedagogía es la expresión fundamental con la que el material se introduce en el campo de la práctica; en este campo debe ser visible una lectura centrada en los “posibles resultados” que se vayan a generar dentro del campo del aprendizaje y la integración de factores que, como se ha venido trabajando en todo el desarrollo teórico, incluyen el pensamiento y el lenguaje como parte del desarrollo cognitivo de una persona. (Barrera y Rincón, 2012, p. 50)

En la mayoría de los casos, el material didáctico y los diferentes enfoques que pueda tener, tienen a evaluarse en beneficios o falencias que ayuda a determinar en un proceso pedagógico. Para este caso, Gorbaneff (2010), en una investigación en torno al Aprendizaje Basado en Problemas, afirman que la aplicabilidad de una metodología o de un material didáctico con cierta finalidad – en este caso el ABP – dependerá siempre de los elementos que se está buscando potenciar. Por ejemplo, expone que:

Hay evidencia de que el ABP, comparado con el método tradicional, no contribuye a una mayor acumulación y la recordación de la información por el alumno. Este resultado es esperado, porque la memorización de los conceptos no es el punto fuerte del ABP, pero existe la evidencia de que el ABP mejora la retención de la información en el largo plazo y su recuperación (Gobarneff, 2010, p. 68).

Utilidades y usos en educación de primera infancia

Por su parte, el uso del material didáctico en el desarrollo y proceso de aprendizaje de los niños ha sido un tema recurrente desde tiempo atrás y se evidencia su importancia en esta y otras etapas cruciales del tema educativo. Pues, las herramientas didácticas en la educación que se aplican de manera intencionada y siguiendo un orden pedagógico ligado al currículo, permiten actividades experienciales y desafiantes a los educandos generando así, el descubrimiento, confrontación y evolución en sus habilidades y conocimientos. Lo anterior, entendiendo que el material al promover la actividad del juego estimula el interés, gozo y motivación por conocer y aprender (Fajardo, 2017).

Asimismo, Martín y García (2011) en su libro *Didáctica en la educación infantil* menciona que los materiales didácticos tienen una función pedagógica en la cual se evidencian cuatro aspectos sustanciales; como primera instancia tiene un carácter global en donde se brinda numerosas posibilidades de juego y de aprendizaje. Igualmente, favorece la diversidad tanto cultural como de habilidades y capacidades de quienes lo emplean. En un tercer nivel, promueve el fortalecimiento de la acción, imaginación y juego simbólico y finalmente, apoya la experimentación y promoción de relaciones de cooperación con sus pares. Lo anterior mediante la aplicación y manipulación dirigida por el profesor quien tiene en claro el objetivo pedagógico, los intereses y capacidades de los niños y las metas a las que desea llegar.

Rol del maestro en educación inicial con relación al material didáctico

Ahora bien, el principal actor de la práctica docente es el profesor, definido como: “aquel individuo que ha estudiado y se ha profesionalizado en el campo de la enseñanza con el fin de educar y formar a los estudiantes a su cargo” (García, 2013, p. 110- 116). Esto por medio del conocimiento acerca de procesos, métodos, y estilo de enseñanza, además de su hábil dominio de

la reflexión constante, la formulación de preguntas, la selección y uso de materiales y recursos didácticos, y la creación de ambientes para ayudar a la adquisición de conocimientos, competencias y habilidades de los estudiantes (García, 2013). Por su parte, Rojas, (2020) en su escrito acerca de las concepciones de Freire; el maestro es quien se ha formado especialmente en el área de la educación y tiene como función guiar al educando en su formación integral.

Es así, que Flórez (2017) indica que en el aula el docente hace uso de estrategias de enseñanza las cuales combina con recursos y materiales didácticos realizados o escogidos por él para enriquecer sus actividades, motivar a los estudiantes y lograr ese aprendizaje esperado en los ellos. Como se ha dicho, el profesor debe conocer la etapa de los niños, su nivel de desarrollo y sus habilidades al momento de seleccionar tal herramienta de apoyo para que sea efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. Añadiendo, estos, más allá de ser llamativos, divertidos y dinámicos, deben favorecer a una o más competencias del educando, y debe permitir generar una evaluación rigurosa, sumativa y formativa, que permita dar cuenta del proceso de cada uno.

Adicionalmente, el mismo autor menciona que entre algunas características que el docente debe tener en cuenta al momento de seleccionar y aplicar un material, son las siguientes. 1. Debe hacer uso de sus sentidos para generar conexiones nuevas y potenciar sus capacidades. 2. Debe promover las relaciones positivas inter e intrapersonales entre el ambiente de aprendizaje. 3. Deben velar por la autonomía del niño en la actividad. Lo anterior, indica que el material es de suma importancia, sin embargo, requiere de ser implementado en un momento y espacio determinado para apoyar el proceso enseñanza aprendizaje, pues existe una combinación de factores que el docente debe tener en cuenta.

En línea con lo anterior, Martín y García (2010), revela que, para lograr un proceso efectivo de aprendizaje, el profesor debe tomar en cuenta la clasificación de los medios

didácticos ya que no todos son beneficiosos en todos los contextos. Entre esta clasificación se encuentra diversidad entre las características, pues materiales denominados continuos (no pueden subdividirse) y otros discontinuos (se pueden dividir en unidades fácilmente). Asimismo, en cuanto a la utilización, existen materiales estructurados (su estructura es muy definida), no estructurados (su utilización es polivalente, la estructura no es determinada), individual (utilizado por un solo participante) y colectivo (utilizado en grupo).

En tercera medida, con respecto a la procedencia se encuentran los medios comercializados (encontrados en tiendas), los elaborados de manera propia, los objetos cotidianos (traídos de la casa) y medios del entorno (encontrados al salir a la naturaleza). Mas adelante, en cuanto a la ubicación, si se debe aplicar en el exterior o en interior. Y finalmente, el aspecto de posibilidades psicopedagógicas es meramente esencial pues indica a qué se pretende apostar en cuanto a desarrollo al aplicar cada una de las modalidades anteriores. Entonces, el docente al analizar estos aspectos y al crear o elegir un material correspondiente al contexto en cuestión, se pasa a verificar que la herramienta didáctica vaya en línea con las estrategias de aprendizaje.

Competencias

Mediante las actividades propuestas en el “Cubo de las Ideas” se pretende promover una serie de competencias a nivel lingüístico. De este modo, los Derechos Básicos de Aprendizaje (2016) indican dos grandes propósitos que se deben cumplir en las edades de los 5 a 6 años, estos son: 2) “Las niñas y los niños son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad” y 3) “Las niñas y los niños disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo”.

En línea con lo anterior, las competencias escogidas para apoyar la exploración y entendimiento del medio, como la comunicación y expresión de sentimientos y emociones, se han escogido con base en los tipos de lenguaje (verbal, no verbal y escrito): la expresión oral, competencia gramatical, competencia en lectura de imágenes (interpretación), y competencia en dominio de vocabulario.

En primer lugar, la competencia lingüística, indica la capacidad de producción y expresión de ideas en una lengua específica, en este caso la lengua materna. Para lograr esto, es debido seguir reglas de la lengua, conocer la formación básica de las palabras y oraciones, hacer uso de un vocabulario amplio y su respectiva pronunciación correspondiente a la etapa de desarrollo y por último semántica (Hernández, 2016). Esta se trabaja con el material, por medio de actividades en los cuales los niños deben producir ideas y expresarlas de manera oral, además se evidencia cuando el niño entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para adivinar, e igualmente se ve reflejado al momento de describir lo que el compañero dramatiza.

En seguida, De la Torre (2017), expone que la competencia gramatical hace referencia a la composición de ideas en una lengua específica, teniendo en cuenta las combinaciones de todos los componentes de formación de estas teniendo como base la morfológica y la sintaxis. Esta se

trabaja por medio de la organización mental de ideas que posteriormente serán expresadas en frases bien estructuradas, igualmente, se trabaja en la conformación de palabras y frases partiendo de sílabas.

Siguiendo por la misma línea, el mismo autor menciona que la interpretación alude a la capacidad de comprender las sensaciones percibidas por los sentidos y expresarlo por medio de expresión, cualquiera que sea esta, de esta manera, se definen y describen las características, se identifican de los elementos que se presentan y se brinda el significado que contiene cada uno en dicha imagen. Teniendo en cuenta esto, el material cuenta con una actividad de lectura de imágenes, en la cual deben describir los elementos que ven en la imagen brindando características, igualmente deben dar su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la misma, y debe indicar la emoción que sienten.

Como última instancia se encuentra la competencia de dominio de vocabulario, que se entiende como el gran conjunto de palabras o vocabulario activo que hacen parte del léxico cotidiano de una persona, las cuales usa con naturalidad y entiende en cualquier ámbito (Delgado, 2021). Esta competencia se ve inmersa en todas las actividades trabajadas en el “Cubo de las Ideas”, pues debe describir imágenes, formar palabras, interpretar fotografías y adivinar la representación de otros, usando así palabras existentes y frases que tengan sentido. Así, se muestra como el lenguaje y el pensamiento se confrontan para generar expresiones elaboradas y con significado.

Por otro lado, las habilidades de pensamiento se entienden “como la capacidad y disposición para el desarrollo de procesos mentales, que contribuyan a la resolución de problemas de la cotidianidad” (Velásquez, Remolina y Calle, 2013, p. 25). Estas por su parte, tienen como fin mejorar la comprensión y capacidad de razonamiento del sujeto, de esta manera

relacionan conocimientos para la ejecución de una tarea o resolución de un problema, además tienen directa relación con la cognición por medio de procesos mentales como son la percepción, memoria y atención mencionadas anteriormente (Montoya, 2004, citado por Velásquez et al, 2013).

Ahora bien, entre las competencias que se desarrollan en el ámbito del pensamiento se encuentran la competencia en inducción, la competencia en observación y la competencia en abstracción. La primera, se refiere a realizar inferencias acerca de algo que ha sido observado, escuchado o percibido por medio de otro sentido, donde la conclusión tiene mayor relevancia que sus afirmaciones previas. Es decir, que consiste en evaluar varias ideas traídas desde los conocimientos previos para llegar así a una más amplia y acertada (Remolina y Calle, 2013). Esto se puede evidenciar cuando los niños escuchan u observan con atención lo que expresan sus compañeros, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y evalúan esas opciones de respuesta que tienen en la mente, rápidamente y brindan una respuesta acorde.

En seguida se encuentra la competencia de observación, esta consiste en el proceso mental en el que se atiende fijamente y con atención a una persona, situación u objeto para identificar las características y poder realizar una imagen mental, almacenarla en su mente y poder recuperarla y usar dicha información cuando se requiera (De Sánchez, 1995). Esto se ve reflejado en el material en el momento en el que el niño toma la lámina y debe analizar lo que observa para brindar una descripción o representación corporal tomando como apoyo los conocimientos previos, experiencias y sentimientos, así como usando un vocabulario amplio y específico para su edad.

En última instancia, la competencia de abstracción hace referencia en la acción de separar de manera intelectual las características de un objeto con el fin de captarlos, analizarlos,

interpretarlos y sintetizarlos o considerarlos de manera general o aislada, por medio del entendimiento para comprender su significado (Castañeda et al., 2007, p. 66, citado por Jaramillo y Puga, 2016). Lo anterior, se evidencia cuando los niños identifican y analizan el todo de una imagen y además son capaces de separar y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.

Metodología

Con respecto a la metodología está compuesta por varios apartados, entre estos se encuentra en un primer lugar, el diseño en donde se da a conocer el material elaborado por medio de imágenes y de bosquejos del material terminado con sus respectivas explicaciones, contenido y manual de uso. Luego se describe la etapa de desarrollo en que se encuentran la población (niños), el contexto local e institucional del colegio a donde pertenece la muestra, y se presenta la caracterización por cada participante. En seguida, se da a conocer los instrumentos de validación del material correspondientes al pensamiento y al lenguaje. Igualmente, se expone el paso a paso del proceso de elaboración del documento y del material. Asimismo, se señala el cronograma de actividades por semanas y el presupuesto de cada elemento y requerimiento que se empleó en la creación del medio didáctico. Finalmente, se presentan los formatos de consentimiento informado y formatos de asentimientos de menores de edad.

Diseño

El material “Cubo de las Ideas” está diseñado siguiendo los parámetros de la superintendencia de industria y comercio, por lo tanto, cumple con criterios de contenido, psicológicos, pedagógicos y técnicos requeridos. Igualmente, se evidencia que la implementación de las pautas del DUA para su mayor globalidad.

Como primer paso se realizó un bosquejo del cómo sería el material con sus dimensiones y elementos (ver Figura 1)

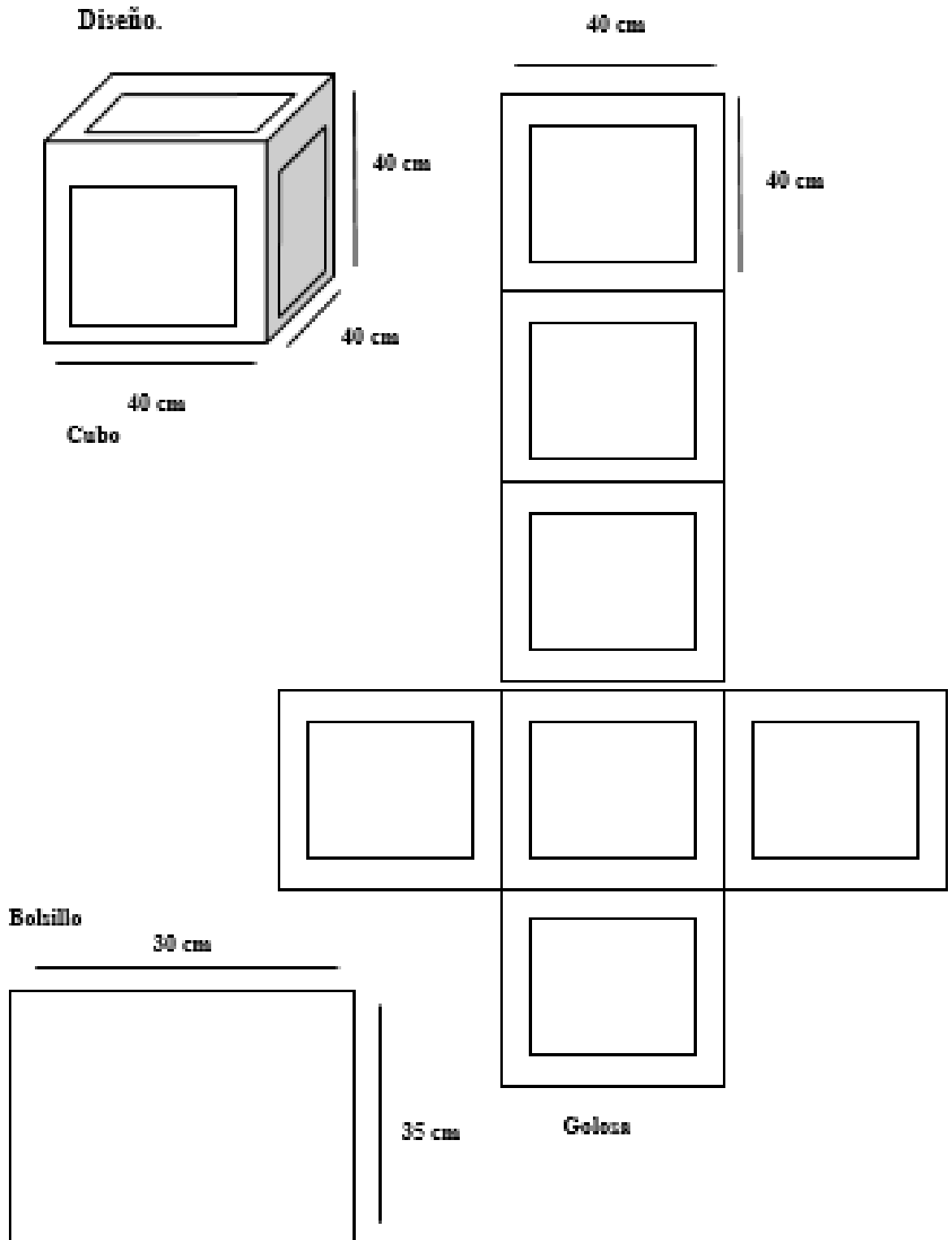


Figura 1: Bosquejo del material visto desde sus dos modalidades y de su bolsillo. Fuente y elaboración propia

En la Figura anterior se aprecian las dos modalidades del material y además el bolsillo de cada cuadrado. Las dimensiones se escogieron con el fin de que el niño se sienta cómodo saltando encima y quepan sus dos pies, además, es de un tamaño favorable que permite agarrarlo como cubo y liviano para su lanzamiento.

En seguida, en la Figura 2, se exponen las herramientas adicionales con las que cuenta el material: láminas de imágenes y sílabas, fichas para cada jugador, letras del abecedario y un tapete antideslizante. Estos recursos tienen un tamaño considerable, adaptados a la etapa de los niños, que permite una fácil manipulación y no corre el riesgo de ser ingerido por los niños.

Láminas de imágenes y sílabas



Ficha para cada jugador



Letras de abecedario



Tapete antideslizante



Figura 2: Elementos que componen el material. Fuente y elaboración propia.

Por último, en las Figuras 3 y 4, se evidencia el material con vista isométrica (Figura 3) y vista desde por encima (Figura 4). Este material cuenta con una tela no inflamable que recubre una espuma que no se deforma y además tiene un velcro que permite la forma del cubo. Esta tela tiene posibilidad de lavado, por lo que se abre con una cremallera invisible. Los colores que se escogieron son llamativos y van de acuerdo con la teoría del color que indica que el color blanco expresa igualdad, positivismo y ayuda en el momento de estrés, el color amarillo indica la creatividad y calidad, el rojo alude a la calidez, el azul simboliza la calma y emociones profundas y por último el rosa representa autenticidad. De esta manera, también se usó esta teoría del color para combinar y no saturar el material didáctico.



Figura 3: Material en vista isométrica. Fuente y elaboración propia.



Figura 4: Material en forma de golosa con vista desde encima. Fuente y elaboración propia.

Contenido del material

El “Cubo de las Ideas” cuenta con:

- 1 colchoneta en forma de golosa que se puede convertir en cubo al doblarlo.
- 1 tapete antideslizante para colocar la golosa.
- 10 láminas de imágenes y sílabas para cada categoría (Interpretación, Dramatizado, Formar la palabra, y Descripción), con un total de 40 láminas.
- 4 juegos de letras del abecedario con un total de 26*4.
- 4 fichas, una para cada jugador.

Manual de uso

A continuación, se presentará el manual de uso del material teniendo, se tomó en consideración cada actividad y cada modalidad de este.

El “Cubo de las Ideas” es un material dirigido para niños de cinco (5) y seis (6) años por lo que se considera ser manipulado en compañía de un adulto responsable. La cantidad máxima de integrantes es de cuatro jugadores, por lo que el juego se lleva a cabo por turnos. Este juego se puede utilizar en modalidad cubo o golosa e incluso intercalando las modalidades y además se pueden usar las láminas todas las en una misma partida. ¡Atención! debes recordar que cada color de lámina corresponde a una actividad diferente.

Las actividades y modalidades de uso son las siguientes:

Forma tu oración: se juega con las láminas de borde verde.

Modo Cubo: coloca las láminas de sílabas una en cada lado del cubo, luego lanza el cubo y dependiendo del lado que quede boca arriba toma la carta y se la muestra a los demás

jugadores, ellos deben formar una palabra con base en la sílaba y si es posible, deben escribir una oración con la palabra.

Modo Golosa: coloca las láminas en la golosa boca abajo y cada jugador debe escoger una ficha, aquel del turno correspondiente debe parar en frente de la golosa y lanzar la ficha hacia un cuadro. Luego, debe saltar por todos los cuadrados hasta llegar al final, excepto en el que está la ficha, después dará vuelta y se devolverá parando en el cuadrado indicado. En seguida debe sacar la lámina mostrársela a los demás jugadores, y formar una palabra con base en la sílaba y si es posible, deben escribir una oración con la palabra.

Interpreta tu imagen: se juega con las láminas de borde rojo.

Modo Cubo: coloca las láminas de sílabas una en cada lado del cubo, luego lanza el cubo y dependiendo del lado que quede boca arriba toma la carta. ¡No se la deje ver a nadie! En seguida debe describir la ilustración con todos los detalles que puede ver para que los demás jugadores puedan realizar una imagen mental.

Modo Golosa: coloca las láminas en la golosa boca abajo y cada jugador debe escoger una ficha, aquel del turno correspondiente debe parar en frente de la golosa y lanzar la ficha hacia un cuadro. Luego, debe saltar por todos los cuadrados hasta llegar al final, excepto en el que está la ficha, después dará vuelta y se devolverá parando en el cuadrado indicado. ¡No se la deje ver a nadie! En seguida debe describir la ilustración con todos los detalles que puede ver para que los demás jugadores puedan realizar una imagen mental.

Adivina que soy: se juega con las láminas de borde amarillo.

Modo Cubo: coloca las láminas de sílabas una en cada lado del cubo, luego lanza el cubo y dependiendo del lado que quede boca arriba toma la carta. ¡No se la dejes ver a nadie! Tratar de hacer una adivinanza sin usar las palabras que el encargado de la actividad le diga. Quien adivine, será el próximo en lanzar el dado.

Modo Golosa: coloca las láminas en la golosa boca abajo y cada jugador debe escoger una ficha, aquel del turno correspondiente debe parar en frente de la golosa y lanzar la ficha hacia un cuadro. Luego, debe saltar por todos los cuadrados hasta llegar al final, excepto en el que está la ficha, después dará vuelta y se devolverá parando en el cuadrado indicado. ¡No se la dejes ver a nadie! Tratar de hacer una adivinanza sin usar las palabras que el encargado de la actividad le diga. Quien adivine, será el próximo en lanzar el dado.

Dramatiza mi personaje: se juega con las láminas de borde azul.

Modo Cubo: coloca las láminas de sílabas una en cada lado del cubo, luego lanza el cubo y dependiendo del lado que quede boca arriba toma la carta. En seguida comienza a imitar al personaje que le salga sin realizar ningún sonido. El jugador que adivine el personaje será quién diga quien sigue después.

Modo Golosa: coloca las láminas en la golosa boca abajo y cada jugador debe escoger una ficha, aquel del turno correspondiente debe parar en frente de la golosa y lanzar la ficha hacia un cuadro. Luego, debe saltar por todos los cuadrados hasta llegar al final, excepto en el que está la ficha, después dará vuelta y se devolverá parando en el cuadrado indicado En seguida comienza a imitar al personaje que le salga sin realizar ningún sonido. El jugador que adivine el personaje será quién diga quien sigue después.

Contexto y Población

El material didáctico “Cubo de las Ideas” está diseñado para niños de 5 a 6 años, quienes, a esta edad, tienen un desarrollo de sus dimensiones (corporal, cognitiva, socioafectiva) más afianzado, pero igualmente siguen en este fortalecimiento constante de las mismas para alcanzar un nivel mayor.

En primera instancia, y como se mencionó anteriormente, los años de 5 a 6 años están en un periodo en el cual el aprendizaje experiencial es bastante importante para su formación como personas integrales. Según la teoría de desarrollo de Piaget, los niños de esta edad en su dimensión cognitiva se encuentran en el estadio concreto, lo que requiere de conocimientos y situaciones concretas y lógicas. En este periodo de desarrollo, los niños tienen la capacidad de expresar ideas haciendo uso de distintos tipos de lenguaje, es capaz de pensar en sinónimos para expresar una misma palabra o idea, siempre y cuando sean palabras del cotidiano (Linares, 2009).

Adicionalmente, los niños a esta edad no son capaces de ver un todo, sino que se enfocan en las partes sin relacionarlas para conformar el todo, sus expresiones son fruto de vivencias y hechos tangibles, aprenden palabras nuevas más elaboradas con facilidad, se inquieta por conocer el mundo que lo rodea, empiezan a entender porque lo prohibido es prohibido, los berrinches se convierten en discusiones con argumentos, por último, en esta edad es normal que el niño en una idea hable acerca de hechos reales como imaginarios (Materna, 2015).

De acuerdo con la escala abreviada de Ortiz (1999), en la dimensión motora gruesa, los niños de 5 a 6 años empiezan a cambiar de dientes, a crecer más rápido, y, por ende, a adelgazar un poco, su apetito se abre, en cuanto a lo que puede realizar, ya su motricidad es bastante coordinada, tanto en la gruesa como la fina. Asimismo, se evidencia que los niños son muy activos, necesitan estar en constante movimiento, y como se dijo anteriormente ya tiene control

de su cuerpo al correr, saltar en uno y dos pies, caminar hacia adelante y hacia atrás, ya controlan su coordinación visomotoras, sube y baja escaleras con total dominio de su cuerpo, caballitos alternando los pies, y salta desde una altura de 60 cm, recibe una pelota liviana, pueden mantenerse estables parados en una sola pierna, puede pararse en puntas y en talones, entre otras cosas.

Con respecto a la motricidad fina, el uso de las tijeras se les hace más fácil, puede plegar el papel para hacer figuras, controla la amplitud del movimiento, colorea sin dejar espacios en blanco, realiza líneas rectas con dificultad, empieza a dibujar figuras geométricas simples, también definen derecha e izquierda, agrupa por color, forma y tamaño, construye escalera de 10 cubos y dibuja elementos completos y compuestos como una casa, un paisaje, animales, entre otros, y ya están listos para empezar el proceso de lectura y escritura.

Por último, en la escala de valoración del ICBF, se expone que, en la dimensión socioafectiva, el niño comienza a desarrollar el sentido de intimidad, reconoce sus pertenencias, respeta su lugar. También, empieza a ser más visible su personalidad, le suele ser fácil adaptarse a los diferentes entornos, su atención se dirige a quienes le demuestran cariño y a las actividades que lo motivan. Suele divertirse con juegos de roles y este interpreta normalmente a personas que le agradan.

Del mismo modo, comienza por asumir su masculinidad o feminidad y se evidencia la división entre los dos sexos normalmente en los juegos. Sus vínculos están en varios círculos, familiar, escolar, y si existe algún grupo por fuera de estos dos y sus lazos son bastante fuertes, comparte con sus compañeros, empieza a ver la necesidad de tener amigos y a ser más leal con ellos, comienza a darse cuenta quien es buen amigo y quien no tanto. Además, controla mejor su

conducta y sentimientos, es más autónomo y reconoce en que lugares puede ser realmente él y en qué lugares debe “aparentar” (Materna, 2009).

Teniendo ya un contexto del desarrollo de los niños en las etapas de 5 a 6 años, se decidió entonces escoger a tres niños que viven en la vereda El Tejar en Cajicá, igualmente a tres niños del Colegio Campestre Gimnasio los Cerezos del grado Creators. Por su parte, el colegio está ubicado en la vereda Canelón en el municipio de Cajicá. Este municipio queda en la provincia de Sabana Centro a 17 km de Bogotá hacia el norte, es uno de los tres pueblos más poblados de Cundinamarca y se caracteriza por sus tejidos de lana virgen de oveja y cultivos de flores y árboles frutales.

Retomando, a los alrededores del colegio Gimnasio Los Cerezos se cuenta con cultivos, el colegio San José de Cajicá, y viviendas estratos 2, 3 y 6. Esta es una institución bilingüe que maneja programas internacionales de inglés, como son el PEP para preescolar y el IB para primaria y bachillerato. Esta trabaja por proyectos transversales y por unidades de indagación. Ahora bien, en términos espaciales la institución, cuenta con infraestructura para los niveles preescolar (Tiny Town), primaria básica, y básica secundaria. Asimismo, cuenta con una biblioteca, la cual tiene convenios con la Biblioteca Luis Ángel Arango, la Biblioteca General de la Universidad Javeriana y la Biblioteca de la Universidad de La Sabana. Igualmente posee un coliseo amplio, un restaurante, extensas zonas verdes con canchas de fútbol que permiten el desenvolvimiento favorable de los niños y su desarrollo integral.

Por otro lado, en la Tabla 2 se presentarán los niños escogidos y su contexto familiar y socioeconómico.

Tabla 2:
Caracterización de participantes

<i>Participante</i>	<i>Edad</i>	<i>Escolaridad</i>	<i>Núcleo Familiar</i>	<i>Observaciones</i>	<i>(Vivienda)</i>
1.	5 años	Si, en alternancia	Madre, hermano	Él vive en zona rural junto a los abuelos y a los tíos y primos, y mayor parte del día está con sus abuelos y primos. Realiza extracurriculares como patinaje y fútbol.	Casa de dos pisos
2.	6 años	Si, en modalidad homeschool	Madre, padre, hermana.	Él vive zona rural, junto a los abuelos y a los tíos y primos, y mayor parte del día está con sus abuelos y primos. Los padres están pendientes de su formación, estudio, salud y bienestar constantemente. Realiza fútbol como extracurricular.	Casa de dos pisos
3.	5 años	Si, en alternancia	Madre, padre y abuelo	Él vive en una zona rural.	Casa de un piso
4.	6 años	Si, Colegio Gimnasio Campestre los Cerezos.	Madre, padre, hermana menor	Ella vive en zona rural cerca al colegio. Es una niña que le gusta ser la primera en todo, le gusta jugar a las princesas y le gusta mucho bailar. Es muy creativa.	Casa de dos pisos
5.	6 años	Si, Colegio Gimnasio Campestre los Cerezos.	Madre y Padre	Él vive en Bogotá. Le gusta el fútbol, bailar, jugar a los acertijos y con dinosaurios.	Casa de dos pisos
6.	6 años	Si, Colegio Gimnasio Campestre los Cerezos.	Madre, Padre y hermana menor	Él vive en zona rural cerca al colegio. Es un niño que le gusta argumentar lo que dice, le gusta bailar, jugar a Mario Bross y superhéroes.	Apartamento

Fuente y elaboración propia

Instrumentos de validación

A continuación, se presentarán los elementos que hicieron parte las tablas de las listas de cheque (Apéndice G) que permiten validar la eficacia del material con respecto al apoyo en el

pensamiento y en el lenguaje de los niños de 5 a 6 años, teniendo en cuenta los tipos de aprendizaje, competencias y habilidades de ambos conceptos.

Procedimiento

En este apartado, se mostrará el proceso de elaboración de este proyecto teniendo en cuenta cada etapa perteneciente a la metodología y procedimiento.

Planeación del material

Para elaborar el material, se tomaron elementos, herramientas y conocimientos ya aplicados anteriormente en las aulas con niños de diversas edades, que correspondían a las necesidades en cuanto a su área cognitiva. En seguida, se escogió la edad a la que se pensaba dirigir el material, para esto se analizó esta etapa de desarrollo de acuerdo con sus características cognitivas (lingüísticas y de pensamiento), socioafectivas, físicas y capacidades motoras, para así tener un punto de partida para continuar potenciando sus capacidades. Adicionalmente, se examinó el tipo de recurso que podría usarse para estimular el asombro de los niños y con estos distintos componentes del lenguaje verbal, no verbal y escrito, y del pensamiento deductivo, creativo y metacognitivo.

Diseño y elaboración del material

En seguida, con la idea de lo que se quería promover, se optó por crear un material que fuera innovador y despertara por sí mismo la motivación en los niños. Para esto se modificó y nutrió la idea inicial del cubo aplicado inicialmente, se complementó con otros recursos y herramientas para que, de esta manera, se tuviera la posibilidad de trabajar varias competencias relacionadas con el lenguaje y el pensamiento.

En un primer lugar, se realizó el boceto del material en computador, se establecieron sus dimensiones y las dos modalidades de uso y los demás recursos que podría contener de manera tentativa. Luego, se verificó que el material correspondiera con los requisitos mencionados por la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia, para que no fuera inflamable, cortopunzante, y, por el contrario, que cuidara la integridad física y psicológica de los niños, y por supuesto que fuera fácil de manipular y de limpiar. Posteriormente, se pasó a la planeación de actividades teniendo en cuenta las dos modalidades del material (como cubo y como golosa) que se van a trabajar y con estas se establecieron los recursos finales para cada una.

Posterior a esto, se empezó a escoger la materia prima para comenzar la elaboración del “Cubo de las Ideas”, (tela, espuma, cremallera, velcro, tapete antideslizante) y asimismo se escogieron las herramientas (fichas, láminas, letras) para complementar cada actividad, hay que aclarar que las láminas fueron realizadas por un comunicador audiovisual.

Al tener ya todos los materiales, se prosiguió con la elaboración en físico, se cortaron los cuadrados en la espuma y en la tela, se cerraron con máquina de coser, se colocó cremallera en algunos lados, y en otros, velcro. Finalmente, se prosiguió a empacar todos los recursos y finalmente se le dio una imagen al material.

Validación y pilotaje del material

Cuando ya se tuvo aprobación del material por parte de la asesora de tesis, se realizó el instrumento de validación que será posteriormente aplicado durante el pilotaje. Para esto se tomaron dos categorías centrales (lenguaje y pensamiento) y al interior de cada una de ellas unas subcategorías que las complementan a cada una, y finalmente estas subcategorías se delimitaron entre tres y cuatro ítems. Al completar el instrumento, se preguntó a dos docentes de la facultad de educación para que como jueces hicieran parte de la validación del mismo. Para enviárselos se

realizó una carta de presentación en la cual se mencionó a grandes rasgos, en qué consistía el material y su objetivo, se indicaron las competencias con sus respectivas definiciones y evidencia en el material, y finalmente una tabla de chequeo con las categorías, subcategorías y los ítems (Apéndice D).

Al tener el aval y las observaciones de las dos jueces expertas, se prosiguió a modificar y mejorar el instrumento para así emplearlo en el pilotaje. Este último, tiene como propósito validar que el material sea correspondiente a la etapa de desarrollo y la edad de los niños, que su elaboración permita el fácil uso y cuide la integridad de quienes lo manipulan. Es así como, en este proceso se contó con seis niños de 5 a 6 años, unos corresponden a la vereda el Tejar en Cajicá y otros al grado de Creators (Kinder) del colegio Gimnasio los Cerezos que viven en Bogotá y otros en las veredas en Cajicá cerca de la institución.

Al tener ya escogidos a los niños, se le envió a cada familia un consentimiento informado en el cual se comenta lo que se va a realizar y se pide que el niño participe en la actividad. Asimismo, se le brindó a cada niño un asentimiento en el cual se les explicó a los niños lo que se iba a realizar y se pedía a los mismos que hicieran parte de esta prueba piloto. De este modo, los padres y los niños tenían pleno entendimiento del ejercicio y que se iba a contar la seguridad de los datos y fotografías de sus hijos.

Análisis de resultados

Una vez realizado el pilotaje del material y al ya tener los resultados de lo que se observó y se consignó en el instrumento de validación, se prosiguió con el análisis de resultados para verificar la validez del material y confirmar que alcanza los objetivos propuestos. Además, en esta fase se procura identificar las fortalezas y aspectos por mejorar de este y poder realizar los ajustes los pertinentes para que el recurso favorezca la integridad física y emocional de los niños

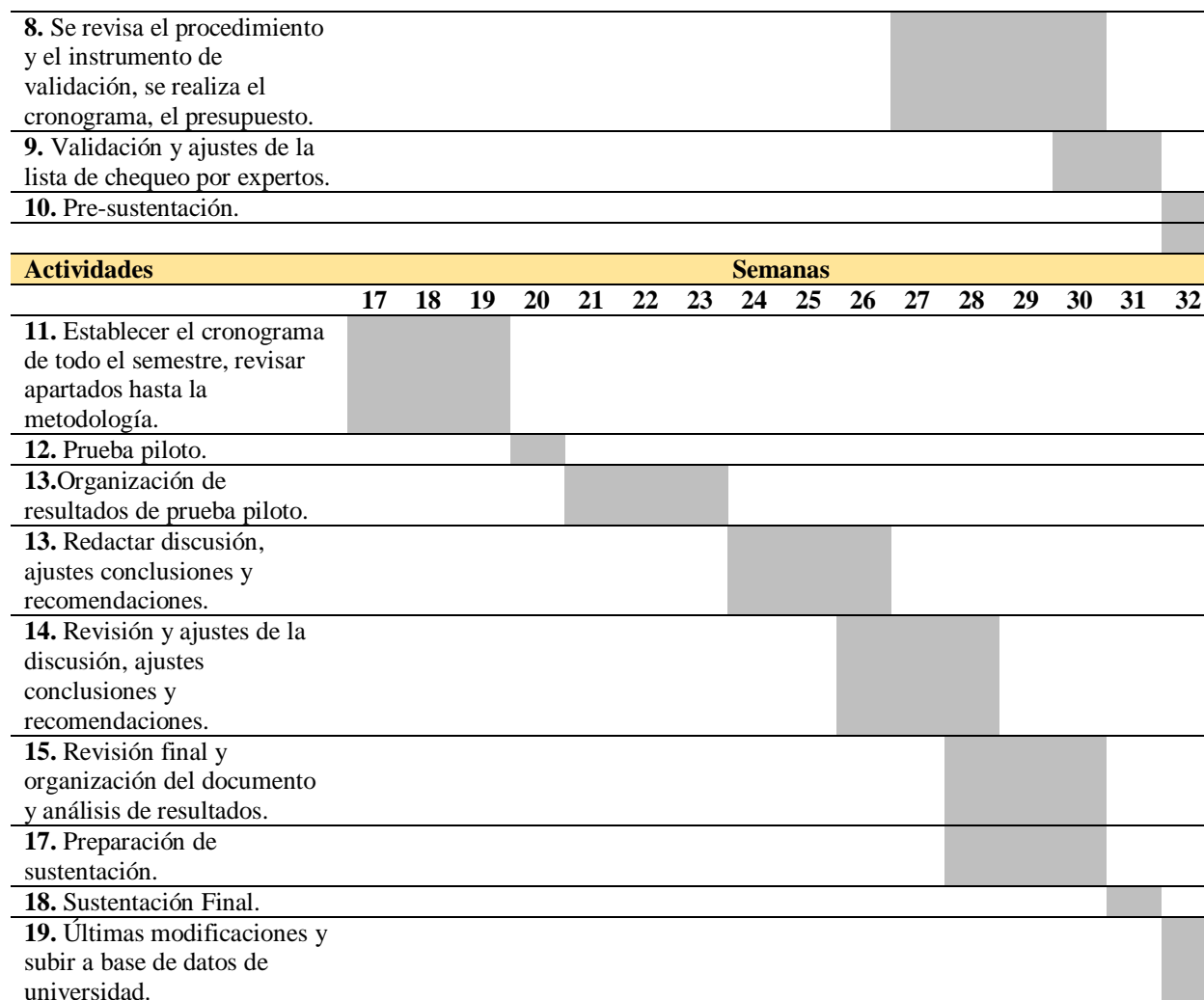
de 5 a 6 años, permita el potenciamiento de habilidades de pensamiento y lenguaje, y cumpla su rol didáctico y lúdico.

Cronograma

A continuación, se presentará la tabla del cronograma la cual da a conocer el momento y el tiempo que se tomó en la realización de cada acción o actividad que permitió llevar a cabo este proyecto y el material didáctico de la mejor manera (Ver Tabla 3).

Tabla 3:
Cronograma de actividades

Actividades	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. Se realiza el resumen y se establecen objetivos de acuerdo con el tema (Introducción, Justificación y objetivos)	■	■	■	■	■	■	■									
2. Revisión ajustes y modificación (Resumen, Introducción, Justificación y objetivos). Se establecen criterios para fundamentos teóricos.							■	■	■							
3. Se establecen los criterios, construcción de los Fundamentos Teóricos.							■	■	■	■						
4. Revisión y ajustes de Fundamentos									■	■	■					
5. Revisión, correcciones y ajustes. Se realizan las competencias y se comienza a realizar la metodología: Procedimiento, diseño, población y contexto, Cronograma y presupuesto, consideraciones éticas.										■	■	■	■			
6. Revisión de competencias y metodología: Procedimiento, diseño, población y contexto, Cronograma y presupuesto, consideraciones éticas.											■	■	■	■		
7. Se realiza el instrumento de validación y consideraciones éticas.													■	■	■	



Fuente y elaboración propia

Presupuesto

El “Cubo de las Ideas” es un material que fue elaborado a mano en su mayoría, y se hizo uso de diversos materiales los cuales se evidencian en la Tabla 4 en donde se especifica el tamaño y el precio correspondiente.

Tabla 4:
Presupuesto del material

Materiales no fungibles y actividades de elaboración

<i>Tipo de material o actividad</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Precio</i>
Tela lino de colores	2.5 metros por color (5)	\$50.000
Espuma	2 metros	\$25.000
Letras del abecedario plastificadas	3 hojas impresas a color 3 hojas para laminar	\$300.000
Imágenes realizadas por comunicador audiovisual laminadas	30 hojas a color 15 bolsillos laminadores	
Fichas de madera	4	\$ 4.000
Botones	7	\$14.000
Hilo	1 tubo por color (5)	\$7.500
Cremallera	5 de nylon de 40 cm	\$10.000
Velcro	2 metros	\$4.000
Logo	1 diseño	\$94.000
Mano de obra		\$50.000
Carátula	1	\$15.000
Tapete antideslizante	2 metros y 50cm	\$30.000
Forro en vinilo	1	\$30.000
<i>Total</i>		\$631.500

Fuente y elaboración propia.

Consideraciones éticas

El proyecto de elaboración del presente material didáctico velará por el cumplimiento de las consideraciones éticas señaladas para proyectos de investigación. En primera instancia, se garantizará el respeto por la dignidad de las personas, su libertad y autodeterminación; de forma que se solicitará a los padres de los niños que van a participar en el pilotaje del material un consentimiento informado (Apéndices H) por medio del cual aprueban y avalan que sus hijos participen en el proceso. Además, en el consentimiento informado se les garantizará a los participantes, el carácter confidencial de su identidad y de los datos obtenidos.

En segunda instancia, el investigador – estudiante, se compromete a divulgar los resultados con los padres de los niños que participaron en el pilotaje, así como con la comunidad académica en su totalidad, garantizando la difusión del conocimiento y el cumplimiento del siguiente objetivo general.

Igualmente, se le invitará al niño a que acepte participar en este proyecto por medio de su aval en el asentimiento informado (Apéndice C).

Criterios

A continuación, se dará a conocer los criterios de motivación, los criterios éticos, y la reglamentación técnica que se tuvieron en cuenta para el diseño y elaboración del material didáctico.

Criterios psicológicos

Los criterios psicológicos son los que indican los elementos de motivación que el material provee a los estudiantes para generar interés y sea capaz de mantener la atención sostenida de los mismos en el momento de desarrollo de las actividades. Entre los elementos de motivación que presenta el material se encuentran los colores del material, pues se trabaja con colores primarios, blanco y rosado; los cuales expresan calidez y la fuerza; con el color rojo se emite diversión, amistad, energía; con el color amarillo, relajación, frescura con el color azul, sensibilidad, y, por último, feminidad con el color rosado. Es importante mencionar que estos colores son llamativos y no son pesados a la vista.

Criterios pedagógicos***El juego***

Entre estos criterios se encuentra el juego, pues este se puede constituir de una forma guiada en un medio pedagógico, que potencia la estimulación de las capacidades propias del niño. Este medio permite que el niño experimente diferentes etapas de exploración e invención (Bruner, 1984), adicionalmente, es un proceso que permite que el pensamiento se desarrolle ampliamente a través de la fantasía. Más común de lo que pareciese, los juegos de rol no estructurados son una base fundante para que la imaginación del niño no se pierda por completo al entrar en contacto con formas más esquemáticas del conocimiento como la matemática y la misma lingüística. En consecuencia, se puede evidenciar que el juego, al constituirse de forma

espontánea, responde también a los intereses, gustos y pasiones que los niños poseen en su interior; estos elementos pueden brindar caminos para guiar al niño en un proceso educativo mucho más focalizado y capaz de responder a sus propias expectativas.

Bajo esta misma línea, Meneses y Alvarado (2001) proponen que “la educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.” p. 114). Lo anterior describe que el uso del juego como herramienta pedagógica brinde elementos para que el desarrollo cognitivo del niño se pueda potenciar

El juego como actividad rectora

En la mayoría de los casos, cuando se habla de espacios con participación de niños que fomenta una mayor capacidad de compartir socialmente, se puede utilizar el juego como una forma de mediación entre la actitud del niño y los diferentes códigos sociales establecidos; es una forma que puede guiar hacia la interiorización y asimilación de ciertas normas de comportamiento y también hacia la experimentación de sentimientos importantes que se deben aprender a solventar en la cotidianidad:

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia. Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que, si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se

habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio (Montero, Maureen, Alvarado y Ángeles, 2001, p. 115).

Es importante que el juego esté brindado en espacios óptimos para el esparcimiento y para el desarrollo libre de todas las capacidades que el niño posee, “la escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.” (Montero, Maureen, Alvarado Y Ángeles ,2001, p. 117).

Criterios técnicos

El Reglamento Técnico sobre los Requisitos Sanitados de los Juguetes, sus Componentes y Accesorios, elaborado por la Superintendencia de Industria y Comercio, es una guía de apoyo que indica los parámetros a cumplir en un juguete o material para niños, dependiendo de su edad y nivel de desarrollo, esto con el fin de cuidar la integridad del niño como su parte física y psicológica. A continuación, se muestran los criterios que cumple el material teniendo en cuenta la reglamentación técnica:

- Resistencia y estabilidad del material de construcción: el material se elaborará con un material resistente el cual podrá sufrir golpes, pero no podrá soportar el peso de un niño.
- Bordes que no generen riesgos de lesiones corporales: los bordes del material no poseen puntas cortopunzantes, por el contrato son curvos y no corre el riesgo de ser peligrosos.
- Inflamabilidad del material de fabricación: el material está elaborado con material que no propaga el fuego, este se consume al estar expuesto al fuego.

- Etiquetado: en este se encontrarán lo siguiente: las advertencias de uso en idioma español, las precauciones de empleo, la edad mínima de uso y las advertencias de si puede ser usado en compañía de adulto o no.
- Directrices para clasificar por edades: en este se encuentran los siguientes criterios para establecer grandes edades: la capacidad física del niño para manipular el material, la capacidad mental del niño para entender el uso del juguete y la capacidad del material para satisfacer las necesidades e intereses en diferentes etapas del desarrollo.
- Recursos para establecer los grados de edad: se verifica la experiencia con el material, tener en cuenta las medidas comparativas del cuerpo y elementos de factores humanos, tener en cuenta pautas de desarrollo para establecer hitos de desarrollo, conocer el desarrollo de acuerdo con la edad, para fortalecer y mejorar las capacidades y habilidades pertinentes y por último interactuar con los niños y hacerles preguntas.

Directrices de los lineamientos del DUA (Diseño universal para el aprendizaje)

Un material didáctico, como es el “Cubo de las ideas” debe procurar ser incluyente con personas que padecen alguna discapacidad, trastornos, o condición. Para eso, se deben seguir algunos parámetros designados en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Es así como, Sánchez y Zubillaga (2014) menciona que Los Diseños Universales para el Aprendizaje son una guía que establece pautas dirigidas a los agentes educativos, para promover la educación inclusiva, abordando de manera exitosa los obstáculos de aprendizajes existentes.

El mismo autor menciona que el DUA proporciona oportunidades y condiciones equitativas para todos, pretende romper con las barreras y por el contrario flexibilizar los

currículos en la educación en diversos factores como por ejemplo la arquitectura en las instituciones, los ambientes, los recursos, entre otros. Esto permite la modificación de la academia de acuerdo con las necesidades, condiciones o características diversas de todos los niños y niñas.

Asimismo, con el fin de conseguir un currículo flexible y personalizable, se establecen tres principios y por cada uno indica diversas pautas que indican a las instituciones transformar sus espacios, oportunidades y educación. El primer principio denominado *Proporcionar Múltiples Formas de Representación* (El *Qué* del Aprendizaje), expresa que los docentes deben recurrir a otras formas para darles a conocer esta, en ese orden de ideas:

Los alumnos difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta. Por ejemplo, aquellos con discapacidad sensorial (ceguera o sordera), dificultades de aprendizaje (dislexia), con diferencias lingüísticas o culturales, y un largo etcétera pueden requerir maneras distintas de abordar el contenido. Otros, simplemente, pueden captar la información más rápido o de forma más eficiente a través de medios visuales o auditivos que con el texto impreso. (CAST, 2011, p. 3)

En segundo lugar, el mismo autor enfatiza en el *Proporcionar Múltiples Formas de Acción y Expresión* (El *Cómo* del Aprendizaje), que indica la necesidad de modificar y diversificar las oportunidades de expresión de los alumnos. Pues se menciona que los estudiantes tienen diferentes formas de comprender su entorno y de comunicar sus aprendizajes, esto teniendo en cuenta por un lado la práctica y la organización. Por otro lado, ellos con sus situaciones, características, capacidades y alteraciones tienen a inclinarse por una u otra, por ejemplo, algunos pueden expresarse efectivamente con el texto escrito, pero de manera verbal.

Por último, *Proporcionar Múltiples Formas de Implicación* (El Por Qué del Aprendizaje), en el que se comenta acerca de generar numerosas opciones para motivar e implicar a cada individuo en las actividades, teniendo como referente la emocionalidad de cada uno. Como menciona CAST (2011, p. 4) “existen múltiples fuentes que influyen a la hora de explicar la variabilidad individual afectiva, como pueden ser los factores neurológicos y culturales, el interés personal, la subjetividad y el conocimiento previo, junto con otra variedad de factores presentados en estas Pautas.”

De acuerdo con lo anterior, el “Cubo de las Ideas” cuenta con parámetros brindados por el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de ser inclusivo y brinde oportunidades de ser manipulado por personas con discapacidad visual por ser contener imágenes de colores llamativos y amplias. En seguida se muestra en la Tabla 5 los principios que sigue el material y las pautas a las que se ajusta.

Tabla 4:
Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Principio	Pauta	Criterio	¿Cómo se va a hacer?
Proporcionar múltiples formas de representación	Ofrecer alternativas para la información visual.	Proporcionar alternativas no visuales	El material se presenta de una manera llamativa la cual los niños pueden manipular de tal manera que hace fácil la adquisición del aprendizaje y fortalecimiento de habilidades lingüísticas y de pensamiento. Esto, con el uso de imágenes y sílabas.
	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación.	Proporcionar modelos y apoyos para el empleo de estrategias cognitivas y metacognitivas que faciliten el procesamiento de la información y la transformación de la información en conocimiento útil.	El material contiene actividades (Mímica, formar la palabra, describir la imagen, crear adivinanza) que permiten la estimulación de procesos cognitivos y metacognitivas que facilitan el procesamiento de la información.

Proporcionar múltiples formas de implicación	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.	Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula, ofreciendo opciones que reduzcan los niveles de incertidumbre y la sensación de inseguridad, la percepción de amenazas y las distracciones, y que ofrezcan diferentes niveles de estimulación sensorial.	Al ser un material que se trabaja a manera de juego colativo, ayuda a disminuir las sensaciones de inseguridad y permite que los niños mantengan una atención sostenida frente a la actividad.
	Fomentar la colaboración y la comunidad.	Diseñar agrupamientos flexibles que favorezcan la colaboración y el trabajo en equipo.	El “Cubo de las Ideas” es un material que se usa de manera colaborativa en grupos pequeños entre 4 niños, en el cual tienen un objetivo conjunto y deben tomar varios roles.
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	Variar los métodos para la respuesta y la navegación.	Proporcionar diferentes métodos para navegar a través de la información y para interactuar con el contenido.	El material didáctico proporciona actividades en las que priman la lenguaje verbal y no verbal, la manipulación con el material y la interacción con sus pares.
	Usar múltiples medios de comunicación.	Proporcionar medios alternativos para expresarse.	El material cuenta con actividades que permiten el uso de diferentes estrategias para la resolución de problemas. Las láminas de sílabas y de imágenes cuentan ilustraciones grandes.
	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición.	Proporcionar múltiples herramientas para la construcción y composición.	El material proporciona actividades que permiten la construcción de palabras y frases por medio de materiales manipulativos (láminas de sílabas).

Fuente y elaboración propia.

Pilotaje y resultados

Ahora bien, al haber expresado a grandes rasgos el procedimiento paso a paso de la planeación, elaboración, validación y análisis de resultados del material “Cubo de las ideas”, a continuación, se presentan los resultados en el mismo formato, por fases de planeación, fundamentación, diseño, validación y análisis.

Fase de planeación del material didáctico

El material didáctico se comenzó a realizar en la asignatura Ampliación V, del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil, la cual dirigía Marcela Baquero en el año 2019. Desde un principio, este material estaba dirigido a desarrollar la dimensión cognitiva de los niños, no obstante, a medida del tiempo se fue delimitando el tema para llegar a la conclusión de solo potenciar las habilidades de pensamiento y lenguaje. En un inicio, se decidió tomar estas dos áreas ya que, la estudiante, al estar como practicante en formación en una institución educativa de Cajicá, percibió que los niños necesitaban desarrollar sus habilidades en estas dos subdimensiones. Sin embargo, al elaborar el documento, ella se encontró que había pocas investigaciones de materiales didácticos dirigidos a lenguaje y al pensamiento de los niños de preescolar, lo que la impulsó con mayor potencia a realizar este proyecto.

Fase de fundamentación del material didáctico

En principio se establece el objetivo, diseñar y realizar la prueba piloto de un material didáctico denominado “Cubo de Las Ideas”, por medio de su implementación con niños de 5 a 6 años, con el fin de contribuir en el desarrollo de su dimensión cognitiva. En seguida se ahondó acerca de la dimensión cognitiva y su desarrollo en los niños de 5 a 6 años bajo la mirada de Castilla, y Piaget y Vygotsky citados por Papalia. Igualmente, se conceptualizó el lenguaje, su desarrollo en los niños de 5 a 6 años y sus tipos (escrito, verbal, no verbal) desde Rodríguez,

Prieto, Gil, Skinner, Chomsky, Vielma y Salas, Muñoz, González y Rodríguez entre otros autores.

Asimismo, como se tenían dos áreas cognitivas generales, se profundizó abordando el área de pensamiento y sus tipos (creativo, metacognitivo y deductivo), para estos se abordó a Arboleda, Coral, Lipman, Gardner, Perkins, Kuther, Vygotsky, Correa Rodríguez, Chardwick, Dávila entre otros. Por último, con base a lo mencionado por Barrera, Rincón, Gallego, Pérez, Gorbaneff, Aranza, García y Flórez se definió el concepto de material didáctico, sus características, bondades, utilidades y el rol del maestro con respecto a este.

Fase de diseño y elaboración del material didáctico

En el momento del diseño y la elaboración del “Cubo de las Ideas”, se inició por pensar en un juego que fuera motivador, que estimulara el asombro y que potenciara un conjunto de habilidades diferentes a las de lenguaje y pensamiento, como por ejemplo habilidades y habilidades motoras, y además que fuera innovador como recurso pedagógico. Al tener ya una primera idea de un cubo, se pasó a realizar varios modelos del mismo para terminar siendo un cubo que tuviera en cada cara un bolsillo para poder introducir fichas y poder cambiarlas cuando fuera necesario. Luego, al ver que estaba muy elemental el material, se pensó en realizar el cubo, pero con la posibilidad de abrirse como una golosa, de esta manera integrar otras habilidades como las motoras en las que los niños deben lanzar, y saltar y tener equilibrio. Lo anterior, anhelando que pudiera promover el desarrollo integral, pero enfocado principalmente en el fortalecimiento del pensamiento y el lenguaje.

En este proceso se realizaron varios bocetos del material, con varios tipos de materiales y elementos adicionales. En primer lugar, se pensó en usar los cuadrados de un tapete didáctico para bebés, para poder darle forma al cubo, sin embargo, al lanzarlo se desarmaba y no tenía

donde colocar las imágenes. Luego, se pensó en uno de cartón corrugado, con bolsillos de acetato en cada cara, pero no se podía abrir como golosa. Finalmente, se decidió en un material didáctico hecho en tela y por dentro colocarle una espuma semidura para que le diera estructura al cubo y fuera suave, liviana de fácil portabilidad y que fuera fácil para lanzar.

Igualmente, la elección de los demás elementos que iban a componer el cubo, también fueron modificados a través del proceso, pues primero se tomaron ilustraciones de bancos de imágenes para realizar las láminas, pero no tenían ninguna distinción en un inicio, más adelante se resolvió realizar el diseño de cada ilustración y diferenciar cada juego de láminas por colores, para identificar mejor la actividad a la que pertenecen. En cuanto al reloj de arena, se propuso, primeramente, pero después se decidió quitar elemento contraproducente en cuanto a la motivación, pues podría llegar a ser un incentivo del estrés si el niño no lograba hablar o escribir en el tiempo determinado y de esta maneja entrar en estado de desanimo.

Partiendo de lo anteriormente, se verificó que cumpliera con lo mencionado por el Reglamento Técnico sobre los Requisitos Sanitarios de los Juguetes y la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia. Adicionalmente, se analizaron las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y se tomaron algunas para usar en el “Cubo de las Ideas”, en este momento de elección de los parámetros del DUA se prosiguió a realizar varios ajustes a los elementos que acompañarían el cubo, para cumplir con los mismos.

Fase de validación o pilotaje del material

En seguida, se realizó la prueba piloto, para esto fue necesario realizar un instrumento de validación a modo de lista de chequeo, el cual cuenta con ítems que van directamente dirigidos a desarrollar habilidades a nivel lingüístico desde el pensamiento y unos pocos acerca del material como recurso lúdico y la relación de los niños con el material. La lista de chequeo en un

principio constaba de 12 ítems y carecía de categorías específicas, sin embargo, a medida del tiempo se fue nutriendo y se realizó una triangulación entre objetivos, el capítulo del fundamento teórico como referente y habilidades para obtener un instrumento riguroso de 25 ítems. Acto seguido, para validar la primera versión del instrumento (Apéndice A), se solicitó a dos jueces, profesoras de la universidad de la Facultad de Educación, expertas en estos dos ámbitos de la cognición. Para esto, se redactó una carta (Apéndice E) en la cual se presentó el material, su objetivo general y su descripción a grandes rasgos, además se presentaron las habilidades a desarrollar y la lista de chequeo, en la cual ellas declararon la pertinencia, coherencia y claridad de cada ítem en un rango de 1- 4 y por supuesto brindaron sugerencias de modificación, adición o anulación de cualquier ítem (Apéndice F). De esta manera se tomaron los comentarios y se hicieron los cambios necesarios para así obtener la última versión de la lista de chequeo depurada (Apéndice G).

Fase de análisis de resultados

El paso siguiente después de tener la validación por los jueves expertos del instrumento de validación, fue realizar la prueba piloto con los siete niños del Colegio Gimnasio Campestre los Cerezos, que se tenían pensados desde un inicio. Esto no fue posible en su totalidad, entonces se implementó con tres niños de una vereda de Cajicá y otros tres del colegio, para tener un total de seis niños de 5 a 6 años. Para esta, se realizaron tres fases de aplicaciones, las dos primeras se llevaron a cabo en la vereda el Tejar, en Cajicá y la tercera se ejecutó en el colegio ubicado en la vereda Canelón en Cajicá, para un total de tres días seguidos de pilotaje.

En la primera y la segunda, la estudiante investigadora comunicó a los padres de manera verbal de qué trataba la actividad y les entregó a los padres los consentimientos informados para que los firmaran, y a los niños les comentó el objetivo y las actividades, y les entregó los a cada

uno los asentimientos para que ellos mismos los firmaran. En estas, participaron tres niños (un niño realizó la actividad dos veces). Estas se ejecutaron entre el estudio y la sala, y en cada una se tomó un tiempo de 30 minutos. Pasando a la tercera aplicación del pilotaje, se les envió los consentimientos informados con la docente titular del curso de transición, ya cuando ella tenía los consentimientos firmados se prosiguió a ir al colegio, se les brindó a los niños los asentimientos y se les comentó de que trataba el juego y cada actividad. Esta se realizó en un salón vacío y tomó 45 minutos. Hay que aclarar que mientras se realizaban las pruebas piloto no se elaboró al tiempo los instrumentos de validación, sino que se grabó y se retomó varias veces los videos para llevar las listas de chequeo. Finalmente, los resultados de las listas de chequeo se consignaron en la tabla ubicada en el (Apéndice I).

Al ya tener los resultados en las listas de chequeo, se tabularon de manera individual por cada niño, mencionando si se habían o no cumplido los ítems colocando por cada ítem “Si o No”. Los resultados se encuentran en la tabla 6.

Tabla 5:
Resultados generales de la prueba piloto

Subcategoría	Ítem / niño	Niño 1	Niño 2	Niño 3	Niño 4	Niño 5	Niño 6	Total, por ítem	Resultados en porcentaje
Categoría área de lenguaje									
Competencia en expresión oral	Ítem 1	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 2	Si	Si	No	Si	Si	Si	5	83.3%
	Ítem 3	Si	No	No	Si	Si	No	4	66.7%
Competencia gramatical	Ítem 4	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 5	Si	No	Si	Si	Si	Si	5	83.3%
	Ítem 6	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Ítem 7	Si	No	Si	Si	Si	Si	5	83.3%
	Ítem 8	No	Si	Si	No	No	No	2	33.3%
	Ítem 9	No	Si	Si	No	No	No	2	33.3%
	Ítem 10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 11	Si	Si	No	No	Si	No	2	33.3%
Competencia en dominio de vocabulario	Ítem 12	No	No	No	Si	Si	Si	3	50%
	Ítem 13	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 14	Si	Si	No	Si	Si	Si	5	83.3%

	Ítem 15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 16	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 17	No	No	Si	Si	No	Si	3	50%
Categoría área de pensamiento									
Competencia en inducción	Ítem 1	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 2	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 3	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 4	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
Competencia en observación	Ítem 5	Si	No	Si	Si	Si	Si	5	83.3%
	Ítem 6	Si	Si	Si	Si	Si	No	5	83.3%
	Ítem 7	Si	No	Si	No	Si	Si	4	66.7%
	Ítem 8	Si	Si	No	Si	Si	No	5	83.3%
Competencia en abstracción	Ítem 9	No	No	No	No	No	No	0	0%
	Ítem 10	Si	Si	Si	No	Si	Si	5	83.3%
Categoría área motivacional									
Carácter lúdico de recurso	Ítem 1	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 2	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
Interacción del niño con el recurso	Ítem 3	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
	Ítem 4	Si	Si	Si	Si	Si	Si	6	100%
Total, de puntuación por cada niño		27	24	25	25	26	24		

Fuente y elaboración propia

A continuación, se presentan los resultados por categoría, subcategoría, e ítem. Se iniciará con el análisis de la categoría de lenguaje y luego se dará a lugar la categoría de pensamiento con los respectivos ítems que hacen parte de cada una. Hay que aclarar que en cada diagrama el número entero es la cantidad de niños y los porcentajes corresponden al total arrojado en la tabla de resultado generales.

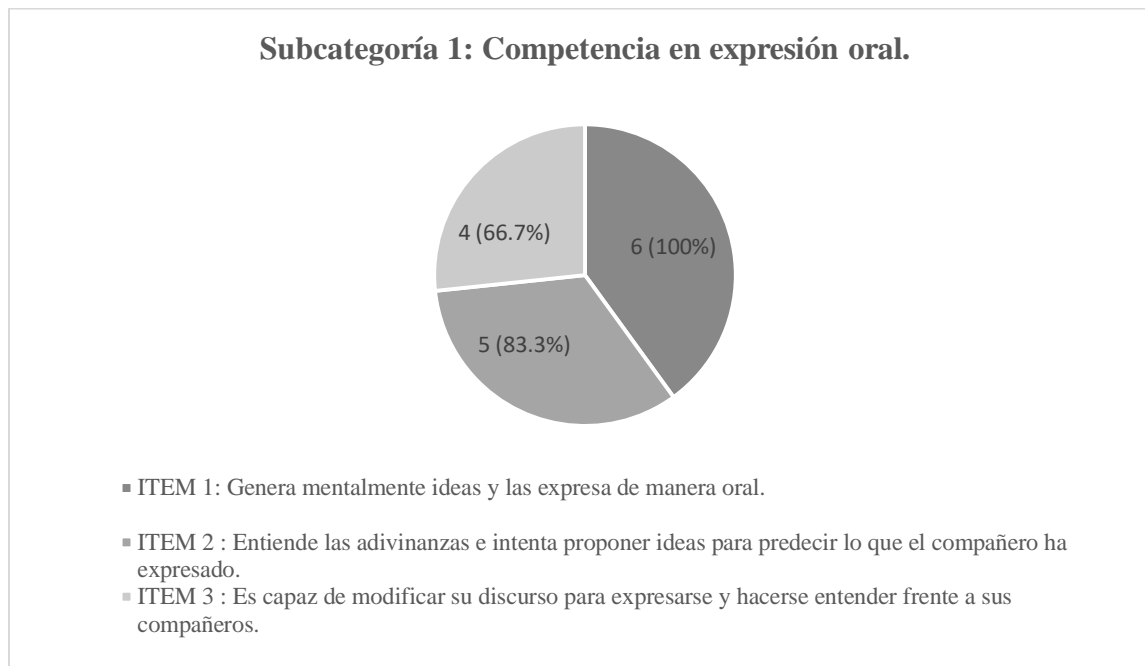
Categoría: área del lenguaje**1. Subcategoría competencia en expresión oral**

Figura 5. Gráfica resultados subcategoría 1 ítems. Fuente y elaboración propia

En la figura anterior, se evidencia que en general los niños tienen un rendimiento positivo en cuanto a la expresión oral. Pues en el primer ítem, el 100% de los niños lograron generar ideas mentales y expresarlas de manera oral. En el segundo ítem, el 83.3% de los niños comprendieron adivinanzas, sin embargo, en algunos casos se percibía que les costaba proponer varias ideas al momento de dar las opciones para adivinar. Y finalmente en el tercer ítem, se muestra que el 66,7% de los niños modificaban su discurso para hacerse entender, esto es porque en algunos casos no había necesidad de seguir formulando las adivinanzas o porque les costaba ir más allá de lo que observaban en la ilustración (ver figura 6).

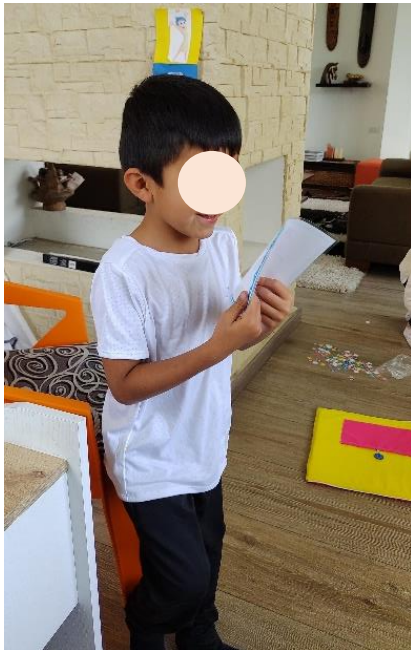


Figura 6. Fotos subcategoría 1 área lenguaje, se muestran los niños pensando en cómo organizar las ideas al momento de describir la imagen y al momento de pensar en las posibles respuestas. Fuente y elaboración propia

2. Subcategoría competencia gramatical

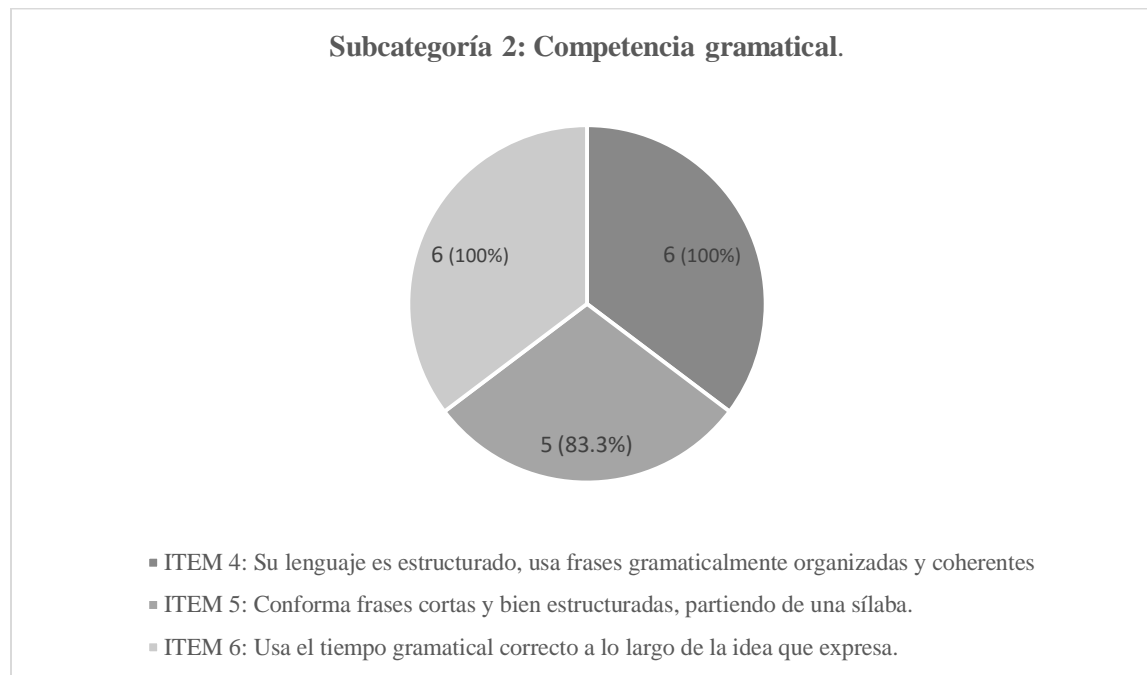


Figura 7. Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 3. Fuente y elaboración propia

La figura 7, hace referencia a la subcategoría de competencia gramatical se muestra que los participantes usan frases gramaticalmente estructurada y en el tiempo correcto. Pues se indica que en los ítems cuatro y seis el 100% de los niños se toman un tiempo corto para organizar su pensamiento, traer a la mente las palabras exactas para lograr expresar las adivinanzas, descripciones u opciones de respuesta, de manera organizadas y coherente atendiendo al tiempo, número y persona en cada oración. Y en el quinto ítem, el 83,3% de los niños forman palabras cortas de dos y algunos de tres sílabas partiendo de una sílaba dada, en este proceso, los niños no esperaban y aunque no fuera su turno decían varias palabras con esta sílaba, e igualmente construyeron frases cortas e incluso largas con la palabra formada. Solo a un niño se le dificultó formar palabras y por consiguiente, las frases partiendo de la sílaba, por lo que miró a su padre, él le susurró la respuesta y él niño la dijo (ver figura7).



Figura 8. Fotos subcategoría 2 área lenguaje. En donde se muestra a los niños escribiendo las palabras a partir de las sílabas dada. Fuente y elaboración propia

3. Subcategoría competencia en lectura de imágenes (interpretación)

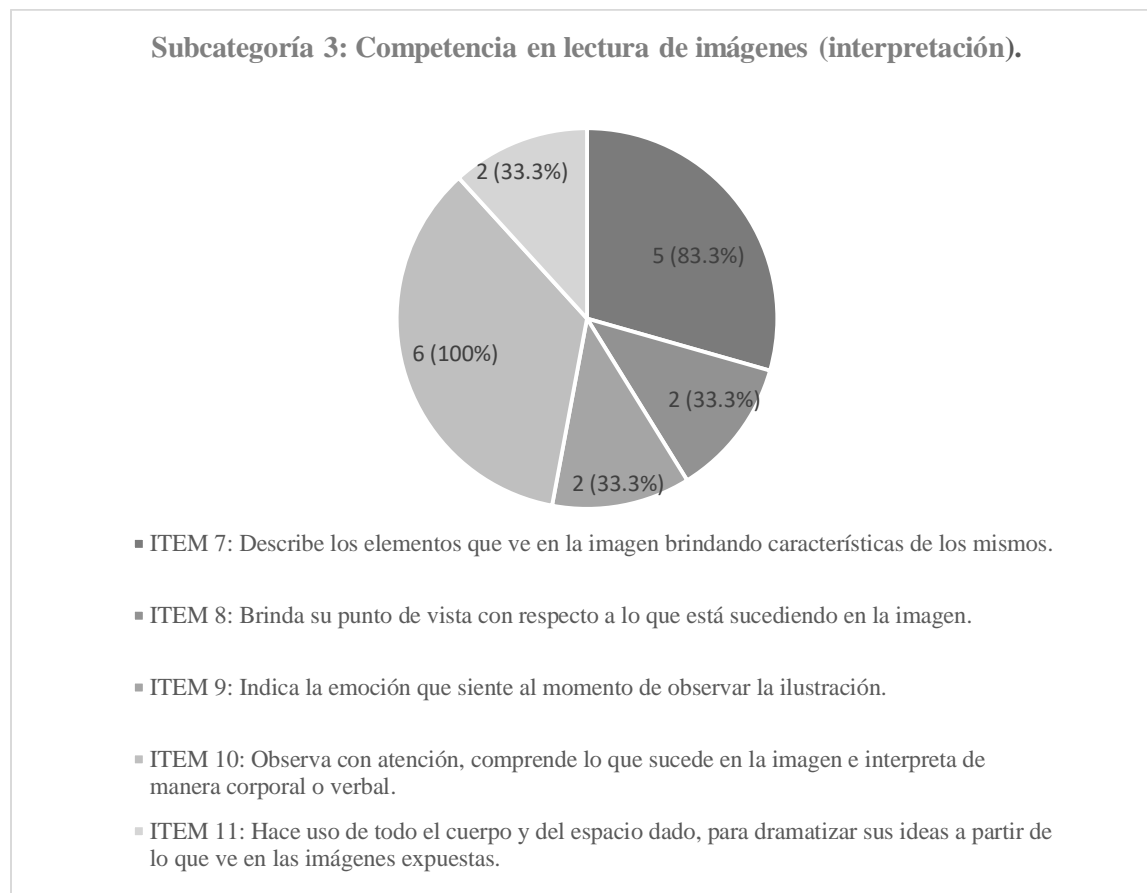


Figura 9. Gráfica resultados subcategoría 3 ítems 5. Fuente y elaboración propia

En la subcategoría número tres, se percibir que en un 50%, lograron interpretar exitosamente las imágenes y describir lo que sucedía en cada una. Pues en el ítem siete, el 83,3% consiguieron describir los elementos los elementos de la imagen, brindando características específicas de manera autónoma, en algunos casos la docente investigadora les realizaba algunas preguntas orientadoras para ayudarles en este proceso. Por su parte, en los ítems ocho nueve y once se evidencia un puntaje de 33,3%, dónde los niños ni expresaban su punto de vista o emoción con respecto a lo sucedido en la imagen, incluso al preguntarles expresaban que no sabían. Igualmente, al momento de dramatizar, no expresaban que les daba mucha pena y solo movían una parte del cuerpo mientras se quedaban en un solo lugar, les faltó hacer mayor uso del

espacio. Finalmente, el décimo ítem tuvo un logro del 100%, lo que quiere decir que todos los niños entendieron las ilustraciones y lo expresaba de manera verbal o no verbal (ver figura 9). Esto quiere decir que los niños necesitan mayor refuerzo en lectura de imágenes puesto que solo dos ítems de los cinco fueron favorables en esta subcategoría (ver figura 10).



Figura 10. Fotos subcategoría 3 área lenguaje. En donde se muestran los niños interpretando la imagen. Fuente y elaboración propia

4. Subcategoría competencia en dominio de vocabulario

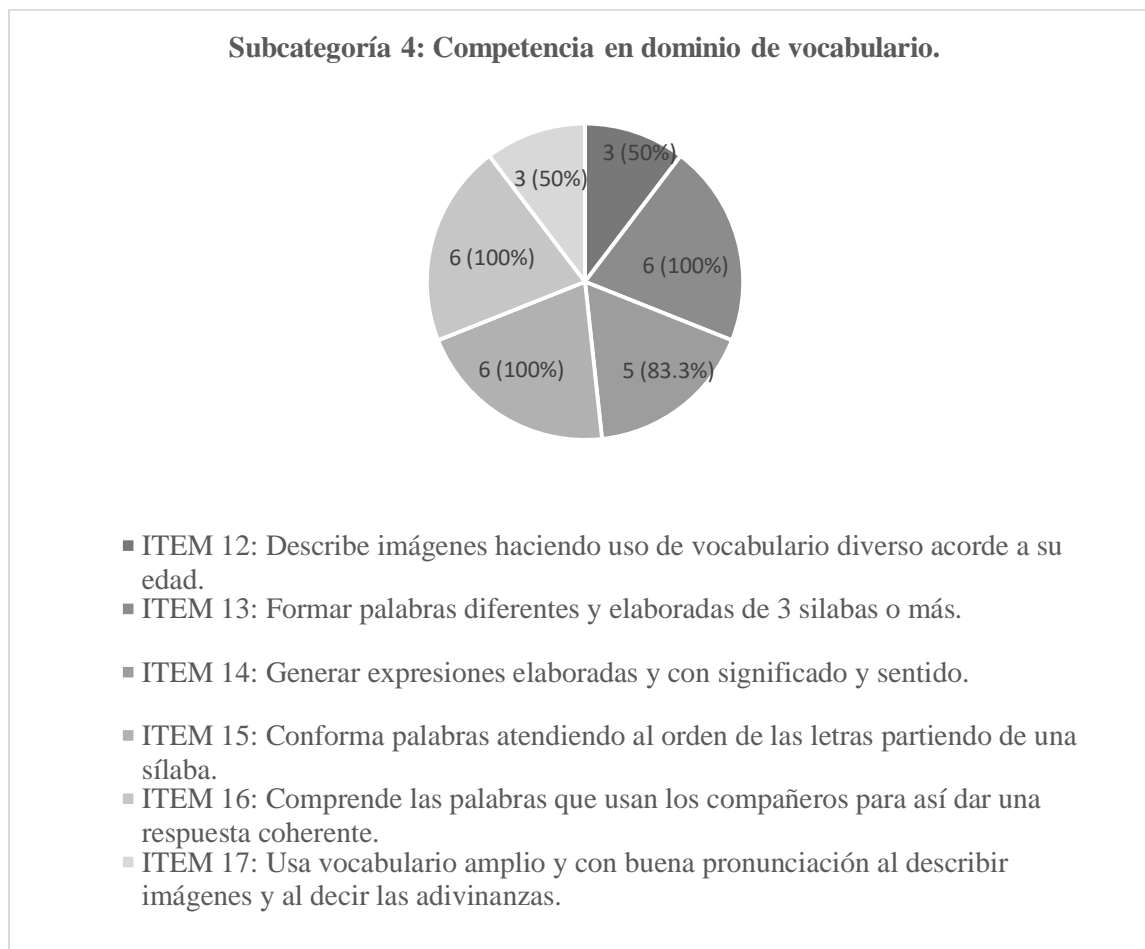


Figura 11. Gráfica resultados subcategoría 4 ítems 6. Fuente y elaboración propia

En la figura anterior, se refleja que se logró en un 40%, la subcategoría de dominio de vocabulario, lo que da certeza de que se necesita refuerzo en esta área. De esta manera, los ítems 12 y 17, obtuvieron un promedio del 50%, pues los niños descebaron las imágenes con buena pronunciación de las palabras, no obstante, el vocabulario usado era sencillo, básico y cotidiano. Por su parte, los ítems 13, 15, y 16, obtuvieron un puntaje del 100% lo que quiere decir que los niños forman y usan palabras de tres sílabas o más, y al formar las palabras, atienden al orden de las letras y se dan cuenta del error en caso de omitir, cambiar o transponer letras. Finalmente, en el ítem 14, se evidencia un puntaje de 83,3% lo que demuestra que la mayoría de los niños generan expresiones con sentido no obstante son elementales para su edad (ver figura 12).

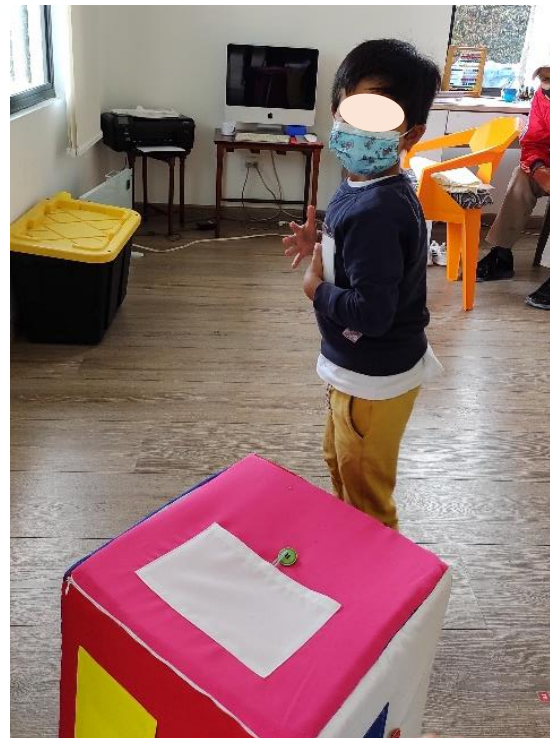


Figura 12. Fotos subcategoría 4 área lenguaje. En donde los niños usaron vocabulario diverso en las actividades de escritura, descripción y adivinanza. Fuente y elaboración propia

Categoría: área de pensamiento

1. Subcategoría competencia en inducción

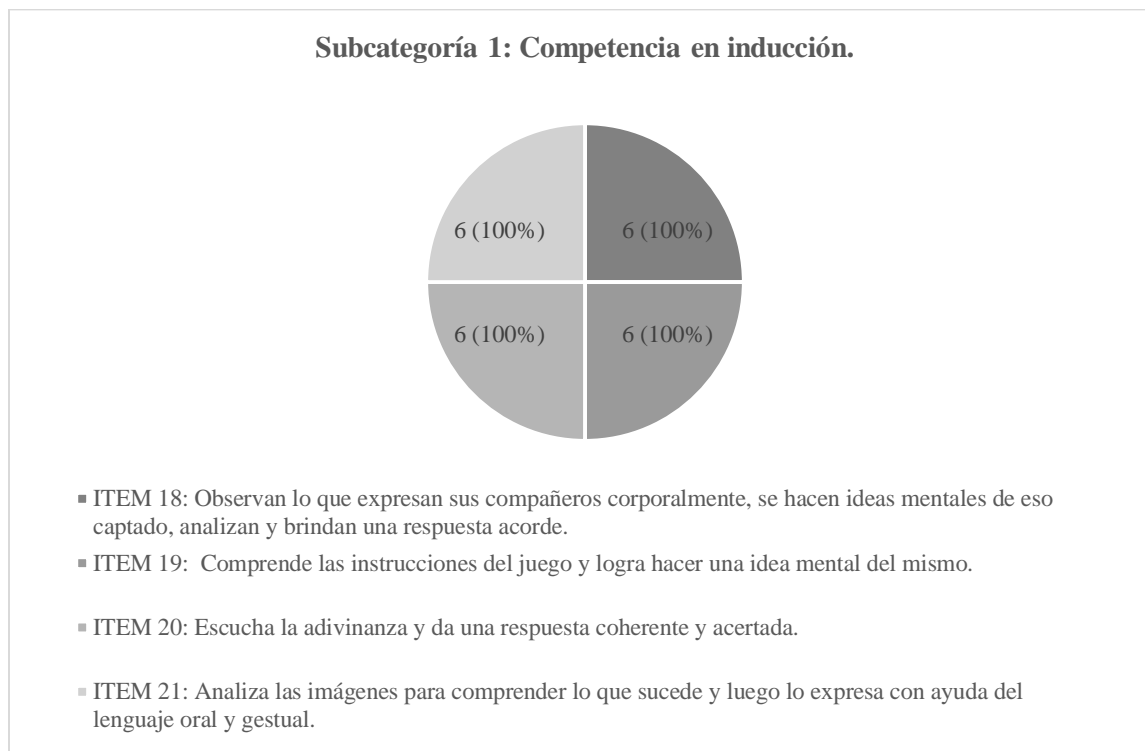


Figura 13. Gráfica resultados subcategoría 1 ítems 4. Fuente y elaboración propia

De acuerdo con la figura 13, la categoría en inducción se cumplió en un 100%, pues en la totalidad de los ítems se obtuvo un puntaje del 100% lo que quiere decir que todos los participantes lograron observar y analizar lo que los compañeros expresaban y así proponer entre una y tres opciones de respuesta para las dramatizaciones, en caso de la adivinanza les costó en un mayor grado. Asimismo, al prestar atención sostenida a lo que les expresaban los compañeros y al comprender lo que se le enunciaba con instrucciones cortas y ejemplos, consiguieron traer a la memoria conocimientos previos que ayudaron a realizar mentalmente una imagen de lo que iban a realizar; de esta manera comprendieron fácilmente el juego, cada instrucción y actividad. Finalmente, todos los niños observaron, analizaron y comprendieron en lo que consistía cada imagen, para luego llevarlo a lo concreto y expresar lo que tenían en su mente de manera verbal

al momento de describir lo que veían o decir la adivinanza, o por otro lado de forma no verbal en la dramatización.

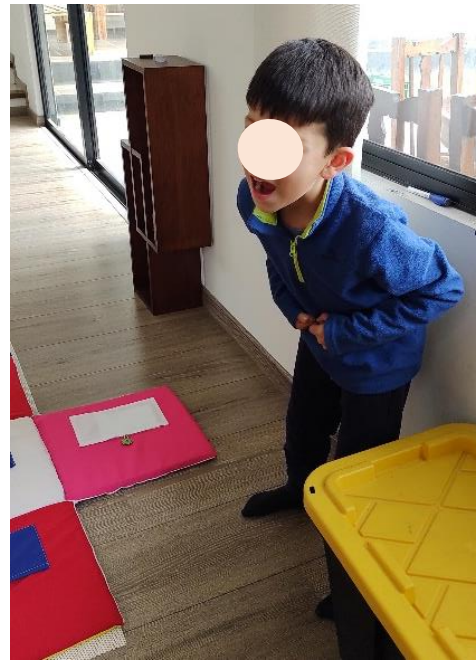


Figura 14. Fotos subcategoría 1 área pensamiento. En donde los niños adivinan lo que el compañero interpreta de manera gestual y corporal. Fuente y elaboración propia

2. Subcategoría competencia en observación

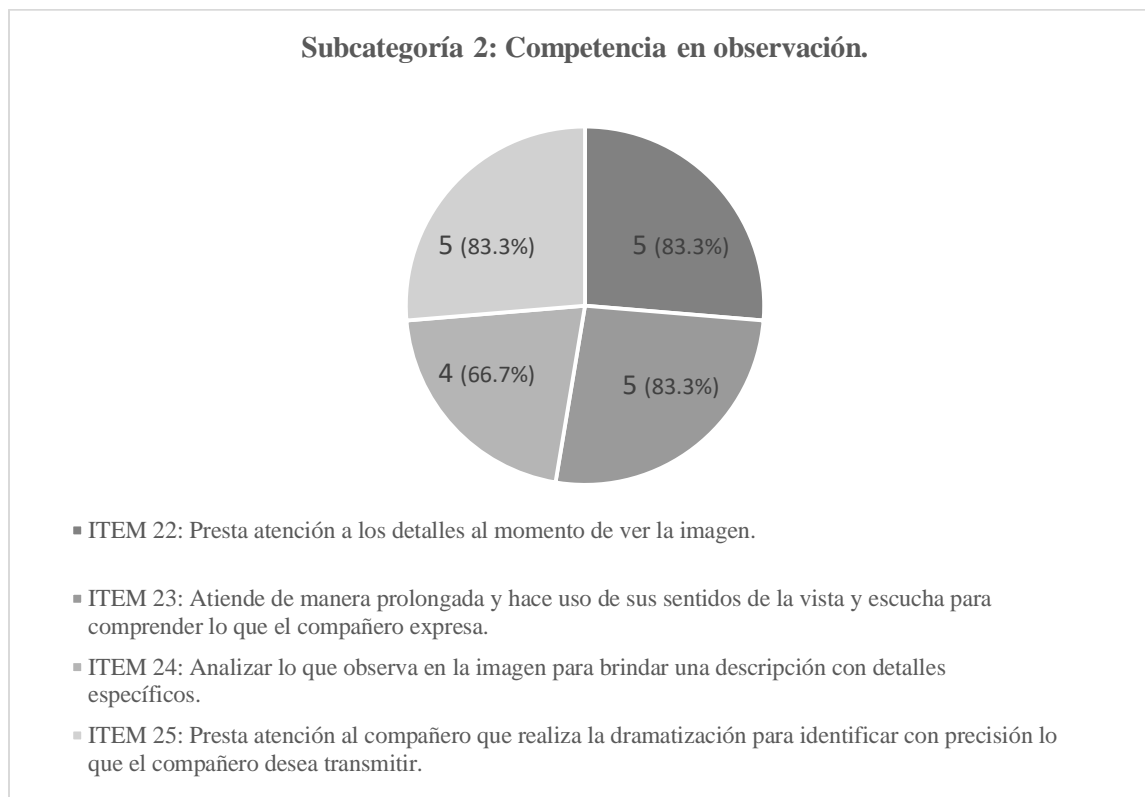


Figura 15. Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 4. Fuente y elaboración propia

En cuanto al resultado obtenido en esta categoría de competencia en observación, se evidencia (ver figura 15), que se logró en general en un 40%, ya que en los ítems cinco, seis y ocho, se adquirió un puntaje de 83,3%, comprobando así, que los niños en su mayoría atendían a la imagen y trataban de ver la ilustración en su forma general pero también en sus detalles de tamaño, color, forma y elementos que la acompañaban, hay que aclarar que en varios casos se tuvo que incitar esta vista del detalle con preguntas orientadoras, esto hizo que en las próximas rondas ellos comprendieran mejor cómo describir las características, aunque los niños que no lograron este ítem, por más de que se les preguntó varias veces, se les complicó el organizar sus ideas y expresarlas acertadamente, incluso si los papás les indicaban qué decir. Además, los participantes fueron capaces de prestarle atención por medio de sus sentidos de la vista y escucha de manera fija y prolongada a su par correspondiente, lo que permitió, que pudieran dar opciones

de respuesta y respetar al otro. De igual forma, en el ítem siete, el 66,7% de los niños brindan descripciones de las imágenes correspondientes, pero poco detalladas de cada característica de lo que se muestra en la imagen, pues expresan el todo de la imagen y se les olvidaba especificar ciertos detalles tales como, lugares, emociones, acciones, situaciones entre otras cosas.



Figura 16. Fotos subcategoría 2 área pensamiento. En donde se muestran los niños jugando la actividad de descripción en las dos modalidades. Fuente y elaboración propia

3. Subcategoría competencia en abstracción

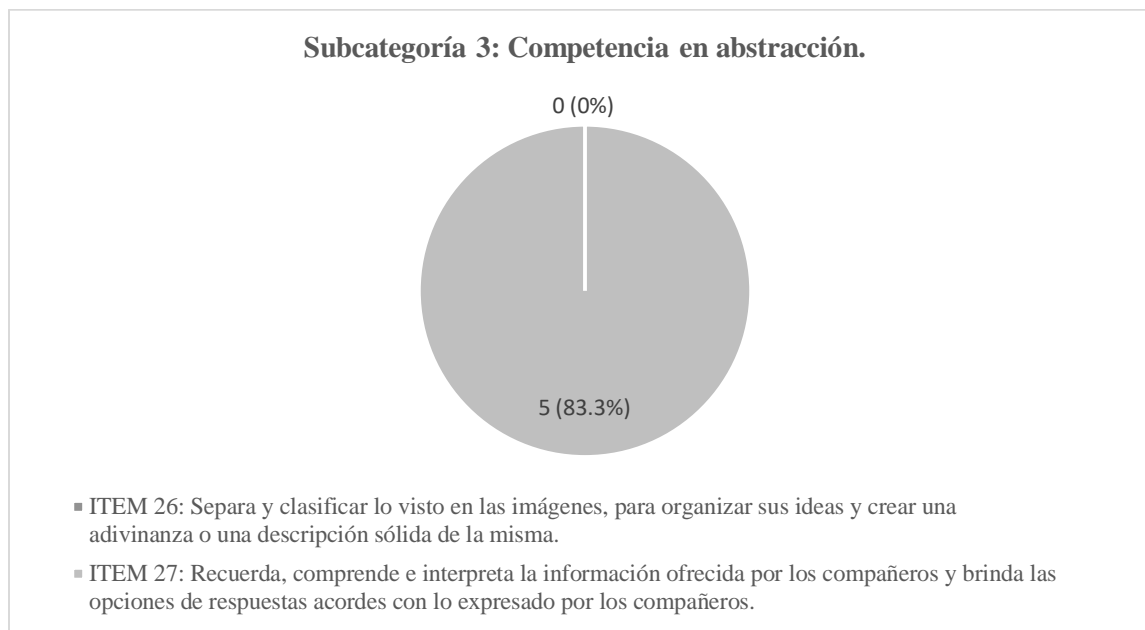


Figura 17. Gráfica resultados subcategoría 3 ítems 2. Fuente y elaboración propia

Ahora bien, en la categoría de competencia en abstracción se evidencia una diferencia significativa en los dos ítems que la componen (ver figura 17). Ya que, el ítem 10, se encuentra ubicado en un 83,3% de asertividad, este comprende lo interpretado por los compañeros, pues al reconocer las palabras de vocabulario sencillo que se usaban y al comprender los gestos, onomatopeyas, movimientos corporales, y él traer a su memoria experiencias pasadas, le permitió predecir de qué trataba y brindar opciones de respuesta acordes y acertadas. Por otra parte, el ítem nueve se encuentra en un 0%, debido a que ninguno de los niños consiguió separar o clasificar lo visto en la imagen para formular las adivinanzas o descripciones de esta, pues se enfocaron en lo general y en lo más perceptible, y aun cuando se les pedía que fueran aún más específicos, no traían a la memoria conocimientos previos que les permitiera abrir el panorama de la descripción o adivinanza (ver figura 18).



Figura 18. Fotos subcategoría 3 área pensamiento. En donde los niños interpretan la información ofrecida por los compañeros y dan opciones de respuesta. Fuente y elaboración propia

Categoría: área motivacional

1. Subcategoría de carácter lúdico

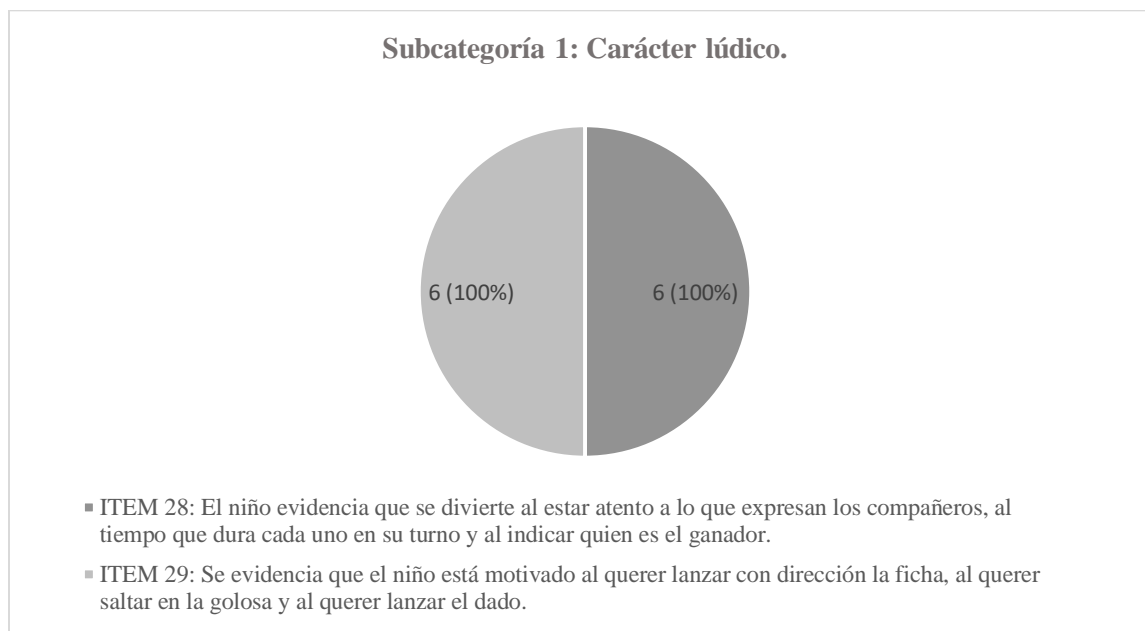


Figura 19. Gráfica resultados subcategoría 1 ítems 2. Fuente y elaboración propia

Esta categoría de carácter lúdico, arrojó un 100% en ambos ítems (ver figura 19), pues se evidenció que los niños disfrutaron el juego ya que se reían, gritaban, tomaban la carta y salían corriendo para que el compañero no la alcanzara a ver, también se ayudaban en algunas actividades y si les hacía falta hacer o decir algo entonces se recordaban, como por ejemplo saltar de vuelta en la golosa. Igualmente, los niños querían ser siempre el primero en saltar en la golosa o lanzar el cubo y tomar la ficha, no veían el momento de que fuera su turno (ver figura 20).



Figura 20. Fotos subcategoría 1 área motivacional. En donde se evidencia que los niños se divierten, están motivados al jugar con el “Cubo de las Ideas”. Fuente y elaboración propia

2. Subcategoría interacción del niño con el juego

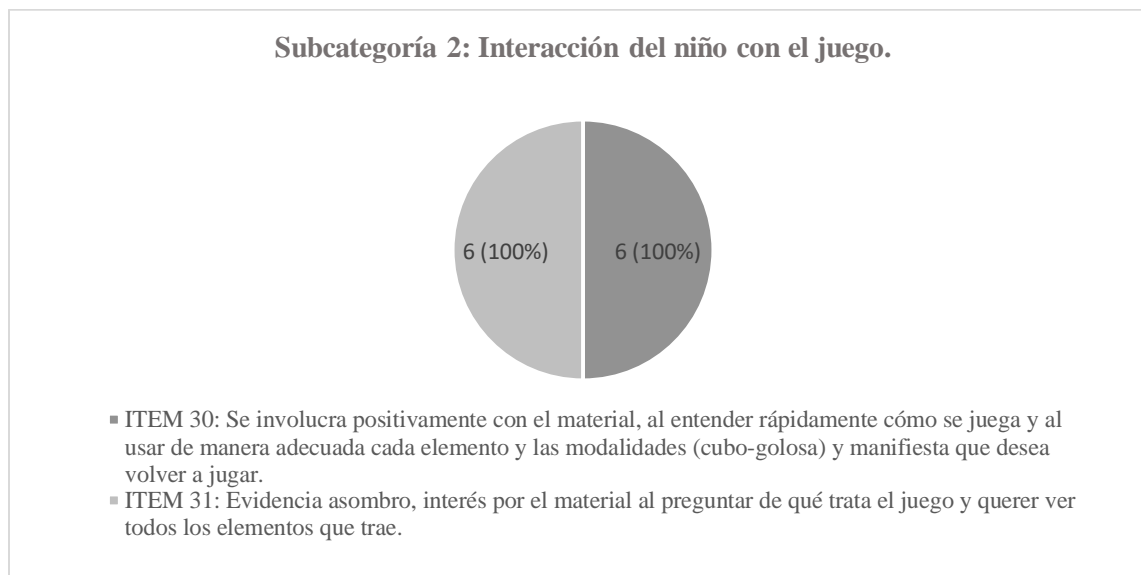


Figura 21. Gráfica resultados subcategoría 2 ítems 2. Fuente y elaboración propia

Para terminar, como última subcategoría se encuentra la *Interacción del niño con el juego*, en esta también se obtuvo un puntaje del 100%, ya que los niños comprendieron fácilmente las actividades del Cubo de las Ideas (ver figura 21), se involucraron positivamente con el material y los recursos que este trae. Además, se despertó el asombro y la motivación de los participantes al ser colorido, al traer varios elementos, pues ellos querían tomar, y mirar cada juego de láminas, de letras, y las fichas. Se observó que los niños podían jugar de manera autónoma con el juego ya después de comprender cada actividad y reglas de juego (ver figura 22).



Figura 22. Fotos subcategoría 2 área motivacional. En donde los niños se involucran positivamente con el material, y comprenden como usarlo acertadamente. Fuente y elaboración propia

Ajustes del material

En esta fase, de acuerdo con lo que se observó en el pilotaje, se pudo identificar las fortalezas y aspectos por mejorar del “Cubo de las Ideas” tanto en su objetivo pedagógico, forma de uso, capacidad de motivación y diseño del material. Ahora bien, con los datos recogidos en el instrumento de validación, se evidencia que se cumple el objetivo pedagógico, que es contribuir al desarrollo de la dimensión cognitiva de los niños de 5 a 6 años, pues se observó cómo se confrontaron estos procesos de lenguaje y pensamiento durante las diversas actividades del material, por medio del esfuerzo que los niños hacían por darse a entender con los diferentes tipos de lenguaje.

Asimismo, en cuanto a la forma de uso, los participantes comprendieron las dos modalidades (cubo y golosa) y además lograron jugar de manera autónoma sin necesidad que la profesora-investigadora los guiara en cada momento, no obstante, es importante mencionar que a pesar de que cada juego de ilustraciones se identifique con un color diferente, no se sabe con certeza la actividad a la que pertenece, por lo que se decidió colocar el nombre de la categoría de juego justo detrás de cada lámina. Por otro lado, en cuanto a la capacidad de motivación, tanto los colores, como la forma y los elementos adicionales que tiene el material, permitieron despertar el asombro de los niños por saber qué es y como jugar y también generó emociones de alegría y ganas de seguir jugando por tiempo prologado con los compañeros.

Por último, en cuanto a la elaboración, el “Cubo de las Ideas”, tiene un buen diseño en cuanto a las dimensiones, y a los materiales usados, sin embargo se puede mejorar al unir el tapete antideslizante al cubo para que no tenga la posibilidad de moverte en el momento de jugar la golosa y además, las lamias quedaron más transparentes de lo pensado, lo que hace que los

niños adivinen con mayor facilidad, para esto se resolvió añadir una tabla de madera en la cual se pueda colocar la carta y nadie tenga la posibilidad de verla desde por detrás.

Discusión

Con base a los resultados obtenidos en la prueba piloto y plasmados en el instrumento de validación anteriormente expuesto, se demostró cómo cada niño es individual, tiene sus propias capacidades y talentos así estén en el mismo rango de edad. En esto influye tanto el contexto familiar, el contexto escolar, capacidades económicas, crianza, motivaciones y vivencias propias de cada uno. Es por esto que en algunos de los ítems, todos los niños obtuvieron un mismo resultado, pero en otros obtuvieron resultados totalmente diferentes, además es importante aclarar que la pandemia causada por el Covid-19 ha generado cambios drásticos en cada familia y entorno en el que los niños se desenvuelven, puesto que al momento de abordar a un niño y apoyar su desarrollo hay que hacerlo de manera individual y atendiendo a sus necesidades e intereses, logrando potenciar al máximo cada una de sus dimensiones, habilidades y capacidades para que logre desarrollar como ciudadano de una comunidad.

Dicho lo anterior, se hizo pertinente encontrar una manera de fortalecer ciertas competencias en el área del lenguaje y otros por parte del pensamiento de los niños, por medio de una herramienta de apoyo pedagógico que brindara oportunidades de desarrollo integral. Es así como el material didáctico “Cubo de las Ideas” como menciona Guerrero (2009) es un elemento utilizado por los docentes para soportar el proceso de enseñanza aprendizaje y promover el asombro y motivación de los niños. Así mismo, que sea un instrumento que brinde a los niños oportunidades de diferentes formas de juego como es el juego simbólico y aprendizaje, que favorezca la diversidad, y que promueve la acción, imaginación y las relaciones intrapersonales de colaboración entre quienes lo usan (Martin y García, 2011).

Ahora bien, el material el “Cubo de las Ideas” y sus recursos son acertados, pues intervinieron en el potenciamiento de los tipos de lenguaje (verbal, no verbal y escrito) y por

supuesto aportaron positivamente en el área del pensamiento y sus diferentes tipos trabajados en este proyecto. Ahora bien, para que esto sucediera, láminas de imágenes y sílabas están acordes con lo que menciona Sánchez y Zubillaga (2014), del Diseño Universal para el Aprendizaje, pues este promueve la educación inclusiva por medio de principios y pautas que ayudan a brindar oportunidades y condiciones equivalentes para todos, por medio de la flexibilización de los diversos factores, en este caso, los recursos.

De esta manera, al usar las láminas, se cumple el principio de *Proporcionar múltiples formas de representación* la cual se refiere a la forma en la que se percibe o comprende la información (CAST, 2011). Esto se evidencia, en tanto el material se manifiesta de una manera llamativa, con colores vivos e imágenes grandes y bien detalladas que favorecen la atención sostenida, el asombro y la adquisición de competencias en el área cognitiva (L'Ecuyer, 2018). Lo anterior, por medio de actividades (dramatización, formar la palabra, describir la imagen, crear adivinanza) se estimula los procesos cognitivos y metacognitivos que facilitan el procesamiento de la conciencia a nivel de atención y memoria al momento de asimilar la información percibida por los sentidos (Chardwick 1985 citado por Lara Coral, 2012).

Asimismo, en cuanto al principio de *Proporcionar múltiples formas de implicación* que como menciona el mismo autor, es la que indica la necesidad de modificar las oportunidades de expresión de los estudiantes (CAST, 2011). Esta se demuestra en que “El Cubo de las ideas”, al ser un juego que fomenta la colaboración entre los compañeros, permite que su proceso de enseñanza aprendizaje se facilite por medio del andamiaje, en tanto hubo compañeros que brindaban ayuda al niño que se le dificultaba describir la imagen o escribir las palabras (Vygotsky citado por Papalía, et al, 2009). Asimismo, en este material, los participantes toman distintos roles (al dramatizar, al ser quien adivina o quien expresa las ideas para que otros

inferan la respuesta), y como expresa los Lineamientos Curriculares de MEN (2016), esto facilita que los niños desarrollarse en un entorno seguro, aumente la amistad, empatía, y construir conocimientos y habilidades, así como reconozca pautas de comportamiento adecuadas para llevar una buena convivencia y favorezca las emociones de seguridad.

Finalmente, el material “Cubo de las Ideas” *Promueve múltiples formas de acciones y expresión*, en la cual intervienen las diferentes maneras de motivar a los niños en las actividades atendiendo a la individualidad (CAST, 2011). Esto se evidencia en que las actividades promueven la actividad física de todo el cuerpo, la manipulación con el material y la interacción con sus compañeros. También, como menciona Guerrero (2009), al contar con actividades que permiten el uso de diferentes estrategias para la resolución de problemas, y expresión como son la construcción de palabras y frases por medio de recursos manipulativos como son las láminas y las letras de abecedario permite distinguir fonemas, grafemas y significados (Giammatteo, 2013), la dramatización, se promueve la actividad física de todo el cuerpo, interacción efectiva con el material y sus compañeros.

En línea con lo anteriormente dicho, el material didáctico “Cubo de las Ideas” promueve efectivamente el lenguaje y el pensamiento de los niños de 5 a 6 años, por medio de la exploración y manipulación del material, así como al realizar las actividades de dramatización, formar la palabra, describir la imagen y crear adivinanza. Lo anterior, como menciona Papalia, et al (2009), el desarrollo cognitivo se comprende como la interacción entre el sujeto y su realidad próxima por medio de sus sistemas sensoriales, que a través de la asimilación y acomodación logra obtener los conocimientos. De esta manera, Kuther (2017) menciona que se puede ver cómo a medida que los niños crecen, la sinergia entre el pensamiento y las distintas expresiones del lenguaje va siendo cada vez mayor, por lo que es esencial brindarle al infante un ambiente

rico para potenciar sus funciones mentales superiores, y por consiguiente su lenguaje (escrito, verbal y no verbal).

Es así como, las actividades que contiene el material son apropiadas, para la edad de los 5 a 6 años, pues en esta etapa, se indica que la inteligencia pasa a un nivel simbólico (Cortez, N. Y Tunal, G, igualmente como menciona Piaget citado por Linares, 2009), en esta edad el individuo está en capacidad asimilar situaciones, operaciones y conocimiento lógicos, y de expresar sus ideas haciendo uso de diferentes tipos de lenguaje con vocabulario amplio del cotidiano. Asimismo, identifican las partes del todo, hacen conexiones con sus vivencias pasadas y comprenden lo bueno de lo prohibido (2018). Esto permite que los niños exterioricen sus pensamientos de manera organizada de manera verbal, no verbal y escrita, con buena pronunciación y gramática en sus palabras y oraciones.

Con respecto a lo anterior, es evidente que el material juega un rol muy importante en el potenciamiento del desarrollo integral y holístico de los niños de 5 a 6 años, pues según Gallegos, (2001) citado por Arias (2010), suscitar la integración y potenciamiento uniforme de las diversas dimensiones y habilidades de los niños por medio de las actividades y juegos, como son la empatía, el respeto, la espera, la colaboración, el salto en uno y dos pies, la pinza, la coordinación y dirección, el equilibrio, el lenguaje y el pensamiento inmersos en el material “Cubo de las Ideas”, guía al ser a conseguir a un equilibrio favorable para poder desenvolverse adecuadamente en los diferentes entornos en los que se encuentra. Sin embargo, (Aranza y García, 2011) como se ha mencionado anteriormente, el material favorece la diversidad tanto cultural como de habilidades ya que cada niño es diferente de acuerdo con sus vivencias, crianza y facilidades, y se ve reflejado sus ideas y fortalezas en cada área.

Ahora bien, al enfocarse en los dos procesos a los que alude el material precisamente, en cuanto al área del lenguaje, los niños al tener edades similares no poseen las mismas habilidades ni competencias igualmente desarrolladas. Pues se evidencia que algunos niños organizan las ideas de manera ágil, como menciona Vygotsky citado por Papalia (2009), con ayuda de los conocimientos previos que trae a su mente y expresa estos usando el lenguaje verbal y no verbal para hacerse entender, esto de acuerdo con el refuerzo selectivo que ha recibido por parte de su ámbito familiar y escolar en el que están constantemente inmersos. Asimismo, con respecto al área gramatical del lenguaje, los niños desde una edad temprana comprenden el cómo usar el orden de las palabras y las conjugaciones correctamente con el fin de formar frases coherentes y con sentido para hacerse entender, esto a medida que interactúan efectivamente con los adultos y aprenden de ellos, como menciona Chomsky (1957), los individuos en sus edades tempranas, cada vez perciben mejor lo que se les menciona, siempre y cuando se use lenguaje y tiempo sencillo para ellos.

Pasando al área del pensamiento, los niños en esta etapa de 5 a 6 años se encuentran en la etapa de operaciones concretas, es por esto que ellos al momento de interpretar una imagen, se enfocan principalmente en lo que perciben de manera general, y les cuesta analizar situaciones o eventos subjetivos Piaget (1925) citado por Tomás (2016), entonces para llegar a respuestas que se desean, es importante guiarlos por situaciones que ellos hubieran podido vivir, lo que permite traer recuerdos a la memoria y responder acertadamente. Es así como Arboleda (2013) afirma que para llegar a traer pensamientos y poder procesarlos en la memoria, es porque previamente los niños con los que se realizó el pilotaje han tenido una interacción con el ambiente y sus objetos que han brindado entendimiento y aprendizaje. De esa manera, el “Cubo de las Ideas” permite la estimulación del pensamiento lógico, significativo y autónomo, pues cada niño al

observar o escuchar a su compañero debían analizar, reflexionar e inferir por sí mismo la respuesta correcta (Lipman, 1988 citado por Coral, 2012).

Por otro lado, material “Cubo de las Ideas”, comprende en gran medida elementos del juego como actividad rectora, como por ejemplo el propósito con el que se aplica la actividad, puesto que como menciona Bruner, este responde a intereses y gustos de los niños, también permite que el niño estimule varias áreas de sus dimensiones y capacidades por medio de la exploración, además, al este contener entre sus actividades el juego de rol y el juego simbólico en el momento de la dramatización, se fortalece la fantasía, imaginación del sujeto MEN (2016). Asimismo, al ser este un a herramienta de apoyo en el aula, favorece en gran medida las funciones y procesos cognitivos como son la percepción, la memoria y el lenguaje (Meneses y Monge, 2001).

Añadiendo a lo anterior, el docente tiene la posibilidad de utilizar los recursos didácticos ligados con las estrategias de enseñanza para hacer que el individuo sea el autor de su proceso de aprendizaje, disfrute de este y aplique lo que ha aprendido. Entonces, según Flórez (2017) se puede decir que “El Cubo de las Ideas” es adecuado y apoya significativamente al profesor en su labor, pues sigue los parámetros requeridos; es adecuado para la edad, va en línea con los objetivos pedagógicos, promueve el uso de sentidos, favorece las relaciones positivas, vela por la autonomía, genera asombro, y cuida a los niños en su integridad física y emocional.

Conclusiones

Ahora bien, con los resultados obtenidos en el pilotaje y lo expuesto con anterioridad a lo largo del documento, se puede dar cuenta que el objetivo: “Diseñar y realizar el pilotaje de un material didáctico “Cubo de las Ideas” para fortalecer el lenguaje y el pensamiento de los niños y niñas de 5 a 6 años”, se cumplió en un porcentaje importante, igualmente los objetivos específicos se lograron a medida que se fue diseñando, elaborando y validando el material. Dicho lo anterior se concluye que:

- Los objetivos (general y específicos) de el “Cubo de las Ideas” se cumplieron con éxito al momento de ser un apoyo del desarrollo del lenguaje y el pensamiento de los niños de 5 a 6 años. Porque promovió el fortalecimiento de las competencias de lenguaje (la expresión oral, competencia gramatical, competencia en lectura de imágenes (interpretación), y competencia en dominio de vocabulario) y las de pensamiento (inducción, la competencia en observación, la competencia en abstracción) en los participantes en el pilotaje.
- El material cumple con los requisitos determinado por la superintendencia de industria y comerciando Colombia, también incluye ciertos principios y pautas del DUA y es acorde a la edad de los niños de 5 a 6 años, sus capacidades, intereses y necesidades.
- Las actividades incluidas en el material didáctico favorecieron la interacción entre pares, la colaboración y estimulación de la cognición en el momento de elaboración de ideas y expresiones verbales y no verbales, y cuando se debía comprender lo que percibían para dar opciones de respuesta acertadas.

- El “Cubo de las Ideas” es un material didáctico que tiene en cuenta el desarrollo integral de los niños de 5 a 6 años (dimensiones: motora, cognitiva, emocional, social), es fácil de usar por ellos mismos y es flexible al momento de ser manipulado por el agente educativo o los estudiantes, de esta manera cada actividad y modalidad se puede llevar a cabo como se desee.
- El “Cubo de las Ideas” tiene un carácter lúdico con el que el niño explora el medio, y realiza actividades de juego de rol y simbólico, lo que permitió la estimulación de la imaginación, la creatividad, y las funciones y procesos cerebrales como son la percepción, la memoria y el lenguaje.
- Las ilustraciones y letras de abecedario propuestos en el material didáctico lograron estimular la atención, motivación e interacción de los niños con el material y sus pares, lo que ayudó en el desarrollo de las actividades.
- Para terminar, el material es un apoyo didáctico que puede usar el docente al momento de enseñar y formar a los niños en tanto este cuenta con actividades que promueven habilidades útiles y significativas para el fortalecimiento de la dimensión cognitiva, además va acorde con el objetivo pedagógico para la edad, promueve la diversidad en términos culturales y de habilidades, apoya en la imaginación por medio del juego de rol y simbólico, y permite que el niño sea el autor principal en u proceso enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones

Para finalizar, a continuación, se presentarán algunas recomendaciones a las que se llegaron después de realizar este proyecto:

- Se recomienda seguir usando el material “Cubo de las Ideas” de manera regular y aumentar los estudios en las áreas del lenguaje y el pensamiento y su potenciamiento en las etapas de preescolar con el fin de apoyar la práctica docente, y la crianza que ejercen los agentes educativos. Esto debido a que las habilidades y competencias en contradas en dimensión cognitiva son esenciales a lo largo de la vida.
- En futuras investigaciones, se considera importante aplicar el material con niños con limitaciones o trastornos de aprendizaje, con el fin de aportar a su desarrollo integral e indagar acerca de las diversas estrategias para contribuir al potenciamiento cognitivo haciendo alusión a los principios y pautas demarcas por el DUA. De esta manera, brindar diversidad en el aula, reconocer las habilidades de cada uno, además innovar en las dinámicas de aula para adaptar los currículos a l ambiente educativo, y hacer de este un lugar seguro de expresión, interacción y aprendizaje.
- En cuanto a la ejecución con el material, se recomienda que primero el agente educativo lea las instrucciones y se las haga saber a los niños para verificar que ellos comprendan la dinámica del juego y el propósito de la distinción de las láminas. Igualmente, este juego está abierto a modificaciones de acuerdo con cómo se desee jugar.
- Finalmente, es importante que el agente educativo advierta a los niños de lo que van a realizar, coméntales que es un juego colaborativo en el cual se puede apoyar a los compañeros o si se desea hacer dos grupos para competir. Asimismo, destinar un espacio amplio, adecuado, con buena luz para que los niños se sientan cómodos y puedan expresarse de manera verbal y no verbal.
- En cuanto al lenguaje y pensamiento se les pedía a los niños que realizaran la descripción detallada de la imagen, sin embargo, fue complejo para ellos traer

pensamientos abstractos, como las emociones que podrán estar sintiendo los personajes en las ilustraciones, o la situación que podrían estar afrontando. En este se recomienda al agente educativo encargado que genere preguntas orientadoras en esta actividad de descripción para apoyar al niño en este proceso.

Referencias

- Ángeles Valadez, M. (2018). Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la lectura en el nivel preescolar. *Científica De Opinión Y Divulgación*, 1- 15. Recuperado el 21 de febrero de 2021
- Araujo Miranda, M., Araujo Miranda, N y Lozano Flórez, Y. (2017). *Juegos Didácticos Para Fortalecer el Pensamiento Crítico, Utilizando Algunos Materiales Reciclables con los Niños del Grado Primero de Educación Básica, en el Colegio Psicopedagógico el Arte del Saber* (Tesis de Posgrado). Universidad del Tolima.
- Arranz Martin, M. y García Torres, C. (2011). *Didáctica de la educación infantil*. Editorial Paraninfo
- Ausubel, D. (1983). Teoría Del Aprendizaje Significativo (pp. 1 -9). Recuperado el 21 de febrero de 2021.
- Berko Gleason, J. (2016). Una revisión del curso de desarrollo del lenguaje. In *El desarrollo del lenguaje*. Recuperado el 21 de febrero de 2021.
- Bravo López, G., y Cáceres Mesa, M. (2015). *El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa* (pp. 1 - 3). Cuba. Tomado de <https://pdfs.semanticscholar.org/a91f/00a6dd49f9b98949118eec65a59b9b1f4ed5.pdf>
- CAST (2011). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.0*. Wakefield, MA: Autor. Traducción al español versión 2.0. (2013)
- Castilla Pérez, M. (2014). *La Teoría Del Desarrollo Cognitivo De Piaget Aplicada En La Clase De Primaria* (Tesis de Pregrado). Universidad de Valladolid.
- Child Development and Early Learning: A Foundation for Professional Knowledge and Competencies*. (2016). (pp. 3 - 20). Nueva York. Tomado de <https://www.nap.edu/resource/19401/ProfKnowCompFINAL.pdf>
- Comercio, S. (2013). Reglamento Técnico Juguetes. Recuperado el 3 de marzo de 2021, tomado de https://issuu.com/quioscotic/docs/reglamento_juguetes_revisado/9
- Correa Rodríguez, E. (2010). El pensamiento creativo (Pregrado). Granada.

García Perea, M. (2013). *El Educador Como Agente De Formación* (pp. 110 - 116). México. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/311/31116163006.pdf>

Guerrero Armas, A. (2009). Los Materiales Didácticos En El Aula. *Revista Digital Para Profesionales De La Educación*, (Nº5), 1 - 7. Recuperado el 18 de febrero de 2021.

Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Revistas Científicas De América Latina, El Caribe, España Y Portugal*, 12, 180-205.

De la Torre Moral, S. (2017). ¿Qué entendemos por gramática? Users.jyu.fi. Tomado de at: <http://users.jyu.fi/~torremor/cursos/gramatica/00011.html>

De Sánchez, M. A. (1995), *Desarrollo de Habilidades de Pensamiento; procesos básicos del pensamiento*, (p. 64). México: 2ªEd. Trillas, ITESM.

Esteves Fajardo, Z., Garcés Garcés, N., Toala Santana, V., & Poveda Gurumendi, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *Revista Mensual De La UIDE Extensión Guayaquil*, (6).

Flórez Romero, R. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones* (1st ed.). Bogotá. Tomado de <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Libro%20%20IDEP%20-%20Ambientes%20de%20aprendizaje.pdf>

Importancia del material didáctico. (2016). Recuperado el 3 de marzo de 2021, Tomado de <http://umgquetzaltenago.blogspot.com/2016/04/importancia-del-material-didactico-los.html>

Instituto Colombiano De Bienestar Familiar - ICBF. (2015). *De Cero a Siempre* (p. 4). Bogotá: Marcela Forero Moreno y Laura Juliana Ossa Aya.

Jaramillo Naranjo, L., & Puga Peña, L. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Revistas Científicas De América Latina, El Caribe, España*, 21, 31-55.

Kuther. (2017). *Physical and Cognitive Development in Early Childhood* (pp. 4 - 50). Nueva York.

https://in.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/71712_07_KUTHER.pdf

Lara Coral, A. (2021). *Desarrollo De Habilidades De Pensamiento Y Creatividad Como Potenciadores De Aprendizaje* (Postgrado). Universidad Mariana.

L'Ecuyer, C. (2018). *Educación en el asombro*. Barcelona: Plataforma.

Linares, A. (2009). *Desarrollo Cognitivo: Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona. Disponible en

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo.pdf.

Materna. (2015). Crecimiento y desarrollo del niño entre los 5 y los 6 años. Recuerdo el 20 de abril de 2019,

Tomado de <http://www.materna.com.ar/articulos/18473-crecimiento-y-desarrollo-del-nino-entre-los-6-y-los-8-anos>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista*

Educación, 25(2), 113. doi: 10.15517/revedu.v25i2.3585

Ministerio de Educación. (2017). Bases Curriculares (pp. 24 - 147). Bogotá: Jorge Camacho.

Ministerio de Educación. (2017). Estandares Basicos de Competencias del Lenguaje (pp. 3 - 27). Bogotá.

Núñez Delgado, P. (2021). Competencia léxica y competencia comunicativa: bases para el diseño de programas

didácticos en la educación escolar (pp. 1 - 6). España: Universidad de Granada. Rescatado de

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24069/Articulo%20competencia%20lexica.pdf;jsessionid=D420E1612F07C16320EFB8612F68588C?sequence=1>

Ortiz. (1999). *Escala Abreviada De Desarrollo* (pp. 44 - 47). UNICEF.

Papalia, D., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *Psicología del desarrollo* (10th ed.). México: Ricardo

Alejandro del Bosque Alayón.

Ríos Hernández, I. (2016). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Revista Electrónica en*

América Latina Especializada en Comunicación, 7 tomado de at:

http://razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/27_Rios_72.pdf [Recuperado el 23 de Marzo de 2019].

Rodríguez, M., Gómez, I., Prieto-Ayuso, A., & Gil-Madrona, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista De La Investigación En Logopedia*, (Vol 7), 89-106. tomado de <https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005.pdf>

Rojas Panqueva, s. (2020). Concepción de maestro en freire. soda.ustadistancia.edu.co. Tomado de at: http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/raquelarias_proyectostransversalesenfasisambiental1/articulo_concepcion_de_maestro_en_freire-1-.pdf [Recuperado el 22 de febrero de 2020].

Segura Bermeo, M. (2021). *“Diseño De Material Didáctico Para Facilitar El Aprendizaje De Niños Con Trastornos De Lenguaje Del “Jardín General Lavalle.”* (Pregrado). Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

Tomás, J. (2016). *Máster en paidopsiquiatría* (pp. 2 - 28). Catalunya: Jaume Almenara.

Uniminuto, U. (2018). El Aprendizaje. Recuperado el 16 de abril de 2020, tomado de https://nanopdf.com/download/el-aprendizaje--5_pdf

Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle Márquez, M. (2013). Habilidades de pensamiento como estrategia de aprendizaje para los estudiantes universitarios. *Revista Investigaciones UNAD*, 12, 23-41.

Vielma Vielm, E., & Salas, M. (2000). Aportes De Las Teorías De Vygotsky, Piaget, Bandura Y Bruner. *Educere La Revista Venezolana De Educación*, vol. 3(núm. 9), 30-37. Tomado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>

Apéndices

Apéndice A: Instrumento de validación guion lista de chequeo versión 1

Nombre:		Edad:		
Categoría área de lenguaje		Fecha:		
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.			
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.			
	Usa vocabulario amplio y fluido al describir imágenes y al decir las adivinanzas.			
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.			
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.			
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.			
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.			
Competencia en lectura de	Identifica la sílaba en el medio o al final de la palabra al momento de escribir a partir de la sílaba dada.			

imágenes	Describe los elementos que ve en la imagen			
(interpretación)	brindando características de los mismos.			
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.			
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.			
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.			
Competencia	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio			
en dominio de	dado, para dramatizar sus ideas a partir de			
vocabulario	lo que ve en las imágenes expuestas.			
	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.			
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.			
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.			
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.			
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.			
Categoría área de pensamiento				
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios

Competencia	Observan lo que expresan sus compañeros
en inducción	corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.
Competencia	Presta atención a los detalles al momento
en observación	de ver la imagen.
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.
Competencia	Separa y clasificar lo visto en las imágenes,
en abstracción	para organizar sus ideas y crear una

adivinanza o una descripción sólida de la misma.

Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.

Categoría área motivacional

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.			
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.			
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.			
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.			

Apéndice B: Formato consentimiento informado.

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

En _____ mi carácter de padre del/a menor _____ doy mi consentimiento para que participe en el pilotaje del material llamado _____

_____. Este proceso estará a cargo del estudiante en formación _____ vinculado al programa de

Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha:

Firma del padre:

Documento de Identidad:

Teléfono o correo electrónico:

Apéndice C: Asentimiento informado.



Universidad de
La Sabana




ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS

Nombre del investigador: _____ Fecha: _____



Yo _____ tengo años.

Acepto que:

Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 		Me explicaron las actividades que voy a realizar. 		Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 	
Si	No	Si	No	Si	No

Si acepto participar



No acepto participar



Firmo yo: _____

Mi huella:



Apéndice D: tabla de chequeo con las categorías y los ítems

MATERIAL: CUBO DE LAS IDEAS		
COMPETENCIA	DEFINICIÓN	MATERIALIZACIÓN
<p>Competencias a nivel cognitivo</p> <p>Competencias de lenguaje (expresión oral)</p>	<p>Indica la capacidad de producción y expresión de ideas en una lengua específica, en este caso la lengua materna. Para lograr esto, es debido seguir reglas de la lengua, conocer la formación básica de las palabras y oraciones, hacer uso de un vocabulario amplio y su respectiva pronunciación correspondiente a la etapa de desarrollo y por último semántica (Hernández, 2016).</p>	<p>Esta se trabaja con el material, por medio de actividades en los cuales los niños deben producir ideas y expresarlas de manera oral, además se evidencia cuando el niño entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para adivinar, e igualmente se ve reflejado al momento de describir lo que el compañero dramatiza.</p>

<p>Derechos Básicos de Aprendizaje indican dos grandes propósitos que se deben cumplir en las edades de los 5 a 6 años, estos son: 2) “Las niñas y los niños son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad” y 3) “Las niñas y los niños disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo”. (2016)</p>	<p>Competencia gramatical</p>	<p>De la Torre expone que la competencia gramatical hace referencia a la composición ideas en una lengua específica, teniendo en cuenta las combinaciones de todos los componentes de formación de estas teniendo como base la morfológica y la sintaxis.</p>	<p>Esta se trabaja por medio de la organización mental de ideas que posteriormente serán expresadas en frases bien estructuradas, igualmente, se trabaja en la conformación de palabras y frases partiendo de sílabas.</p>
	<p>competencia en lectura de imágenes (interpretación)</p>	<p>Alude a la capacidad de comprender las sensaciones percibidas por los sentidos y expresarlo por medio de expresión, cualquiera que sea esta, de esta manera, se definen y describen las características, se identifican de los elementos que se presentan y se brinda el significado que contiene cada uno en dicha imagen.</p>	<p>Teniendo en cuenta esto, el material cuenta con una actividad de lectura de imágenes, en la cual deben describir los elementos que ven en la imagen brindando características, igualmente deben dar su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la misma, y debe indicar la emoción que sienten.</p>
	<p>Competencia en dominio de vocabulario</p>	<p>Que se entiende como el gran conjunto de palabras o vocabulario activo que hacen parte les léxico cotidiano de una persona, las cuales usa con naturalidad y entiende en cualquier ámbito</p>	<p>Pues debe describir imágenes, formar palabras, interpretar fotografías y adivinar la representación de otros, usando así palabras existentes y frases que tengan sentido. Así se muestra como el pensamiento y el lenguaje se correlacionan para generar expresiones elaboradas y con significado.</p>

COMPETENCIA	DEFINICIÓN	MATERIALIZACIÓN	
<p>Competencias de pensamiento</p>	<p>Competencia en inducción</p>	<p>Se refiere a realizar inferencias acerca algo que ha sido observado, escuchado o percibido por medio de otro sentido, en la cual la conclusión tiene mayor relevancia que sus afirmaciones previas. Es decir que consiste en evaluar varias ideas previas para llegar a una más amplia.</p>	<p>Esto se puede evidenciar cuando los niños escuchan u observan con atención lo que expresan sus compañeros, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y evalúan esas opciones de respuesta que tienen en la mente, rápidamente y brindan una respuesta acorde.</p>

<p>Estas se entienden “como la capacidad y disposición para el desarrollo de procesos mentales, que contribuyan a la resolución de problemas de la cotidianidad” (Velásquez Burgos, Remolina de Cleves & Calle Marquéz, 2013, p. 25). Estas por su parte tienen como fin mejorar la comprensión y capacidad de razonamiento del sujeto, de esta manera relacionan conocimientos para la ejecución de una tarea o resolución de un problema, además tienen directa relación con la cognición por medio de procesos mentales como son la percepción, memoria y atención mencionadas anteriormente (Montoya, 2004, citado por Velásquez Burgos, & otros 2013, p. 25).</p>	<p>Competencia en observación</p>	<p>Consiste en el proceso mental en el que se atiende fijamente y con atención a una persona, situación u objeto para identificar las características y poder realizar una imagen mental, almacenarla en su mente y poder recuperarla y usar dicha información cuando se requiera.</p>	<p>Esto se ve reflejado en el material en el momento en el que el niño toma la lámina y debe analizar lo que observa para brindar una descripción o representación corporal tomando como apoyo los conocimientos previos, experiencias y sentimientos, así como usando un vocabulario amplio y específico para su edad.</p>
<p></p>	<p>Competencia en abstracción</p>	<p>Hace referencia en la acción de separar de manera intelectual las características de un objeto con el fin de captarlos, analizarlos, interpretarlos y sintetizarlos o considerarlos de manera general o aislada, por medio del entendimiento para comprender su significado</p>	<p>Lo anterior se evidencia cuando los niños identifican y analizan el todo de una imagen y además son capaces de separar y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.</p>

Apéndice E: Carta de presentación a jueces expertos para validación lista de chequeo.

Respetada evaluador/a:

Cordial saludo.

De antemano, reciba mi agradecimiento por formar parte del jurado experto en la revisión de la lista de chequeo que será implementada para la validación del material didáctico, titulado *El Cubo de las Ideas*, que tiene como objetivo “Diseñar y realizar el pilotaje de un material didáctico denominado ‘Cubo de Las Ideas’, por medio de su implementación con niños de 5 a 6 años, con el fin de contribuir en el fortalecimiento de su dimensión cognitiva”. Este material se elabora con el fin de desarrollar el lenguaje y el pensamiento por medio del juego como actividad rectora.

De esta manera el material Cubo de las Ideas consta de una caja en la que viene un cubo el cual se convierte también en una golosa y dispone de 4 diferentes actividades (dramatización, descripción, adivinanza y composición de palabras), en las cuales debe interpretar lo que se representa en cada uno de los cuatro juegos de láminas. De esta manera, entre las herramientas adicionales que trae el juego, están las fichas, una para cada niño, las láminas de dibujos y sílabas anteriormente mencionadas que vienen separadas y definidas para cada actividad, unas láminas más pequeñas del abecedario y un tapete antideslizante para colocar la golosa encima. La prueba piloto se realizará con niños de un colegio de la vereda Canelón ubicado en Cajicá llamado Colegio Gimnasio los Cerezos, que cuenta con metodología IB, de estrato alto.

El material didáctico lo desarrollo actualmente y estoy asesorada por la docente Lina María Virviescas, para nosotras es importante contar con la revisión del instrumento y dada su experticia en el tema que estoy llevando a cabo, recurro a usted para su verificación. Es por esto, que agradezco enormemente su tiempo y disposición. En la página siguiente encontrará las instrucciones para llevar a cabo la revisión del instrumento y estaremos atentas a cualquier aclaración que requiera si es el caso.

Agradezco mucho su amable colaboración,

Cordialmente,

María Paola Valderrama López

Estudiante Lic. en Educación Infantil

Competencias

Frente a las competencias que se pretende desarrollar de acuerdo con el área lingüística, se encuentran las siguientes: competencia en expresión oral, competencia gramatical, competencia en lectura de imágenes (interpretación), y competencia en dominio de vocabulario. Ahora pasando a las competencias de pensamiento esta la competencia en inducción, la competencia de observación, y la competencia de

abstracción. Hay que aclarar que se hizo la separación de estas dos grandes áreas cognitivas, para indicar lo que se quiere trabajar en concreto con el material, sin embargo, se entiende que estos dos conceptos tienen una correlación constante.

A continuación, se explica cada una:

Competencia en expresión oral

Indica la capacidad de producción y expresión de ideas en una lengua específica, en este caso la lengua materna. Para lograr esto, es debido seguir reglas de la lengua, conocer la formación básica de las palabras y oraciones, hacer uso de un vocabulario amplio y su respectiva pronunciación correspondiente a la etapa de desarrollo y por último semántica (Hernández, 2016). Esta se trabaja con el material, por medio de actividades en las cuales los niños deben producir ideas y expresarlas de manera oral, además se evidencia cuando el niño entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para adivinar, e igualmente se ve reflejado al momento de describir lo que el compañero dramatiza.

Competencia gramatical

De la Torre expone que la competencia gramatical hace referencia a la composición de ideas en una lengua específica, teniendo en cuenta las combinaciones de todos los componentes de formación de estas teniendo como base la morfológica y la sintaxis (2017). Esta se trabaja por medio de la organización mental de ideas que posteriormente serán expresadas en frases bien estructuradas, igualmente, se trabaja en la conformación de palabras y frases partiendo de sílabas.

Competencia en lectura de imágenes (interpretación)

El mismo autor, De la Torre (2017) menciona que la interpretación alude a la capacidad de comprender las sensaciones percibidas por los sentidos y expresarlo por medio de expresión, cualquiera que sea esta, de esta manera, se definen y describen las características, se identifican de los elementos que se presentan y se brinda el significado que contiene cada uno en dicha imagen. Teniendo en cuenta esto, el material cuenta con una actividad de lectura de imágenes, en la cual deben describir los elementos que ven en la imagen brindando características, igualmente deben dar su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la misma, y debe indicar la emoción que sienten.

Competencia en dominio de vocabulario

Se entiende como el gran conjunto de palabras o vocabulario activo que hacen parte del léxico cotidiano de una persona, las cuales usa con naturalidad y entiende en cualquier ámbito (Núñez Delgado, 2021). Esta competencia se ve inmersa en todas las actividades trabajadas en el “Cubo de las Ideas”, pues debe describir imágenes, formar palabras, interpretar fotografías y adivinar la representación de otros, usando así palabras existentes y frases que tengan sentido. Así se muestra como el lenguaje y el pensamiento se confrontan para generar expresiones elaboradas y con significado.

Competencia en inducción

Se refiere a realizar inferencias acerca de algo que ha sido observado, escuchado o percibido por medio de otro sentido, en la cual la conclusión tiene mayor relevancia que sus afirmaciones previas. Es decir, que consiste en evaluar varias ideas traídas desde los conocimientos previos para llegar así a una más amplia y acertada. (Remolina de Cleves & Calle Marquéz, 2013). Esto se puede evidenciar cuando los niños escuchan u observan con atención lo que expresan sus compañeros, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y evalúan esas opciones de respuesta que tienen en la mente, rápidamente y brindan una respuesta acorde.

Competencia en observación

Consiste en el proceso mental en el que se atiende fijamente y con atención a una persona, situación u objeto para identificar las características y poder realizar una imagen mental, almacenarla en su mente y poder recuperarla y usar dicha información cuando se requiera (De Sánchez, 1995). Esto se ve reflejado en el material en el momento en el que el niño toma la lámina y debe analizar lo que observa para brindar una descripción o representación corporal tomando como apoyo los conocimientos previos, experiencias y sentimientos, así como usando un vocabulario amplio y específico para su edad.

Competencia en abstracción

Hace referencia en la acción de separar de manera intelectual las características de un objeto con el fin de captarlos, analizarlos, interpretarlos y sintetizarlos o considerarlos de manera general o aislada, por medio del entendimiento para comprender su significado (Castañeda et al., 2007) citado por Jaramillo, N & Puga, 2016). Lo anterior se evidencia cuando los niños identifican y analizan el todo de una imagen y además son capaces de separar y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.

Hoja de instrucciones

Los siguientes son los criterios de evaluación para los ítems expuestos en la lista de chequeo. Como se puede observar, en la columna de calificación se encuentra la equivalencia de puntajes según sea el cumplimiento para cada caso.

Criterios	Calificación	Indicador
Relevancia El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la categoría.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene cierta relevancia, pero otro puede estar incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
Coherencia El ítem tiene relación lógica con la categoría a la que corresponde.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la categoría.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la categoría.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la categoría involucrada.
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la categoría.
Claridad El ítem se comprende fácilmente, es decir, la sintaxis y la semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utiliza de acuerdo con su significado u orden.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos empleados en el ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

Suficiencia Los ítems que pertenecen a una misma categoría bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la categoría propuesta.
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la categoría, pero no responden a estos en total.
	3. Moderado nivel	Se debe incrementar el número de ítems para poder evaluar la categoría completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes.

Formato de calificación

Por favor califique cada uno de los ítems con el número **1, 2, 3 o 4**, según su apreciación, en donde 1 es el menor puntaje y 4 el mayor (ver criterios para cada puntaje en hoja de instrucciones de la página anterior).

Instrumento de validación del área lingüística					
Categorías	Ítem	Relevancia	Coherencia	Claridad	Suficiencia
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.				
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.				
	Usa vocabulario amplio y fluido al describir imágenes y al decir las adivinanzas.				
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.				
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.				
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.				
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.				
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Identifica la sílaba en el medio o al final de la palabra al momento de escribir a partir de la sílaba dada.				

	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.
Competencia en dominio de vocabulario	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.
	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.

Instrumento de validación del área de pensamiento

Categorías	Ítem	Relevancia	Coherencia	Claridad	Suficiencia
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.				

	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.

¿Hay alguna(s) categoría(s) o pregunta(s) que es (son) importante(s) y no fue (ron) incluida(s)?

Si ___ No ___ Si la respuesta es sí, ¿Cuál (es)?

Apéndice F: Resultados, valoración y puntuación de la lista de chequeo por jueces.

Instrumento de validación del área lingüística						
Categorías	Ítem	Relevancia	Coherencia	Claridad	Suficiencia	Comentarios
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	4	4	3	4	
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	4	4	4	4	
	Usa vocabulario amplio y fluido al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	4	4	3	4	Establecer con más precisión qué consideran vocabulario fluido Adicionalmente este ítem debería ir en la competencia de Vocabulario
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	3	3	3	3	Es probable que este ítem no lo logren muchos niños, le daría una importancia relativa
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmen	4	4	4	4	

	te organizadas y coherentes.				
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	4	4	4	4
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	4	4	4	4
	Identifica la sílaba en el medio o al final de la palabra al momento de escribir a partir de la sílaba dada.	4	4	4	4
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	4	4	4	4
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	4	4	4	4
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	4	4	4	4
	Observa con atención, comprende lo	4	4	4	4

	que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.				
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	4	4	4	4
Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	4	4	4	4
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	4	4	4	4
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	4	4	4	4
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	4	4	4	4
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar	4	4	4	4

una respuesta
coherente.

Instrumento de validación del área de pensamiento

Categorías	Ítem	Relevanci a	Coherenci a	Clarida d	Suficienci a	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	4	4	4	4	
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	4	4	4	4	
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	4	4	4	4	
	Observa y analiza las imágenes para comprender lo que sucede en las imágenes para poder expresarlo.	4	4	3	4	Este indicador no es tan claro, el niño puede quedarse mirando y analizando una imagen con diversas finalidades
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	4	4	4	4	

	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	4	4	4	4
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	4	4	4	4
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	4	4	4	4
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	4	4	4	4
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por	4	4	4	4

los
compañeros y
brinda las
opciones de
respuestas
acordes con lo
expresado por
los
compañeros.

Apéndice G: Lista de chequeo versión 2.

Nombre:		Edad:		
Categoría área de lenguaje		Fecha:		
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.			
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.			
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.			
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.			
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.			
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.			

Competencia	Describe los elementos que ve en la imagen
en lectura de	brindando características de los mismos.
imágenes	Brinda su punto de vista con respecto a lo
(interpretación)	que está sucediendo en la imagen.
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.
Competencia	Describe imágenes haciendo uso de
en dominio de	vocabulario diverso acorde a su edad.
vocabulario	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.

Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.			
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.			
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.			
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.			
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.			
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.			
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.			

	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.			
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.			
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.			
Categoría área motivacional				
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.			
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.			
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y			

las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta
que desea volver a jugar.

Evidencia asombro, interés por el material
al preguntar de qué trata el juego y querer
ver todos los elementos que trae.

Apéndice H: Consentimiento informado firmado por el padre o madre del participante.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

Yo, Angelica Del Pilar Villanaga Nieto
En mi carácter de padre del/a menor Santiago Galindo doy mi
consentimiento para que participe en el pilotaje del material
llamado El cubo de las ideas. Este
proceso estará a cargo del estudiante en formación
Maria Paola Valderrama, vinculado al programa de Educación Infantil de la Facultad
de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha: Agosto 23/2021
Firma del padre: Angelica Villanaga
Documento de Identidad: 52.665.515
Teléfono o correo electrónico: angelicavillanaga@gmail.com
3174234392



Universidad de
La Sabana




**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL
COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS**

Nombre del investigador: Paola Valderrama L. Fecha: 23 - Agosto 2021



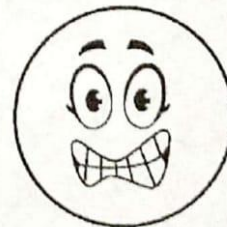
Yo Santiago Galindo tengo 5 años.

Acepto que:

Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 	Me explicaron las actividades que voy a realizar. 	Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 
<input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No

Si acepto participar

No acepto participar



Firmo yo: _____

Mi huella: _____



UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

Paola Villarraga B. ete

En mi carácter de padre del/a menor Pablo Lozano Ullamaga, doy mi consentimiento para que participe en el pilotaje del material llamado El cubo de las ideas. Este proceso estará a cargo del estudiante en formación Flaría Paola Valderama, vinculado al programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha:

23 Agosto 2021

Firma del padre:

[Firma manuscrita]

Documento de Identidad:

107008768

Teléfono o correo electrónico:

3105728726 / padraullamaga@gmail.com



Universidad de
La Sabana



ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL
COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS

Nombre del investigador: Paola Valderama. Fecha: 23-Agosto-2021



Yo Pablo Lozano Villanueva tengo 5 años.

Acepto que:

Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 		Me explicaron las actividades que voy a realizar. 		Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 	
Si	No	Si	No	Si	No

Si acepto participar



No acepto participar



Firmo yo:

PA5Bp

Mi huella:



UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

Yo, Angélica Del Pilar Villanaga Nieves
En mi carácter de padre del/a menor Santiago Gabriel doy mi
consentimiento para que participe en el pilotaje del material
llamado El cubo de las ideas. Este
proceso estará a cargo del estudiante en formación
Maria Paola Valdeerrama vinculado al programa de Educación Infantil de la Facultad
de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha: Agosto 23/2021
Firma del padre: Angélica Villanaga
Documento de Identidad: 82.665.515
Teléfono o correo electrónico: angelicavillanaga@gmail.com
3174234392



Universidad de
La Sabana




**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL
COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS**

Nombre del investigador: Paola Valderriama Fecha: 24 - Agosto - 2021



Yo Seferino tengo 5 años.

Acepto que:

Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 		Me explicaron las actividades que voy a realizar. 		Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 	
Si	No	Si	No	Si	No

Si acepto participar



Firmo yo: seto

No acepto participar



Mi huella:



UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

En mi carácter de padre del/a menor Sara Maria Henriquez doy mi consentimiento para que participe en el pilotaje del material llamado el cubo de las ideas. Este proceso estará a cargo del estudiante en formación vinculada al programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha: 25 de Agosto 2021

Firma del padre: 

Documento de Identidad: 53.105.735

Teléfono o correo electrónico: 3204798234 - katehita@hotmail.com



Universidad de
La Sabana




**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL
COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS**

Nombre del investigador: Paola Valdeirama . Fecha: 26 Agosto -2021



Yo maria maria henriquez tengo 6 años.

Acepto que:

Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 	Me explicaron las actividades que voy a realizar. 	Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 
Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Si acepto participar



No acepto participar



Firmo yo: maria maria henriquez Mi huella:

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

En mi carácter de padre del/a menor Samuel Fernando Ramírez doy mi consentimiento para que participe en el pilotaje del material llamado El cubo de las Ideas. Este proceso estará a cargo del estudiante en formación vinculada al programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha:

Ago 26/2021

Firma del padre:

Eliana García

Documento de Identidad:

63506299024

Teléfono o correo electrónico:

3012549559

eliangarciamaquez@gmail.com



Universidad de
La Sabana




**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL
COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS**

Nombre del investigador: Paola Valdeirama Fecha: Agosto 6, 2021



Yo Samuel fernando tengo 6 años.

Acepto que:

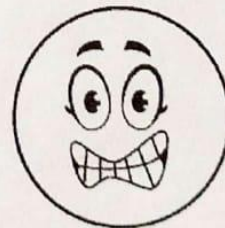
Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 	Me explicaron las actividades que voy a realizar. 	Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 
Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Si acepto participar



Firmo yo: 1088

No acepto participar



Mi huella:

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Estimados padres:

En el Programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana se adelanta este semestre un proyecto de elaboración de material didáctico cuyo objetivo es:

Para la realización del proyecto se debe implementar el material con algunos niños, observar su desempeño y establecer los ajustes que requiere el material. Al tomar fotos y realizar la grabación los rostros de los niños no serán registrados y en el documento final del estudio cada niño tendrá nombres ficticios.

Para nosotros es de vital importancia contar con su autorización para que su hijo/a participe en este proyecto. Por tal razón, le pedimos diligenciar el siguiente formato manifestando su conocimiento y aprobación del proceso anteriormente descrito.

En mi carácter de padre del/a menor AGUSTÍN LIBERTI CANATA doy mi consentimiento para que participe en el pilotaje del material llamado El cubo de las ideas. Este proceso estará a cargo del estudiante en formación vinculada al programa de Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de La Sabana.

Los resultados obtenidos por cada niño y las conclusiones generales podrán ser conocidas por usted una vez finalizado el proyecto.

Agradecemos de antemano su autorización. Los resultados serán de vital importancia para nosotros y el trabajo que realizamos en beneficio de la educación de los niños y niñas.

Fecha: 25/08/2021

Firma del padre: CAROLINA CANATA L.

Documento de Identidad: 1032386173

Teléfono o correo electrónico: 314574535 / carolinacondha@cypsas.com






ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS DEL COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE LOS CEREZOS

Nombre del investigador: Paola Valderrama Fecha: 26-Agosto-2021



Yo AGUSTÍN LIBERTI tengo años.

Acepto que:

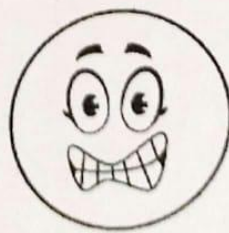
Me explicaron el objetivo de la aplicación del material. 	Me explicaron las actividades que voy a realizar. 	Me dijeron que en los recursos (fotos y videos) usados en esta investigación no se verá mi rostro. 
Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Si acepto participar



Firmo yo: 1802

No acepto participar



Mi huella:

Apéndice I: Resultados individuales prueba piloto.

Nombre: Niño 1		Edad: 6 años		
Categoría área de lenguaje		Fecha: 23 – Agosto - 2021		
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X		
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X		
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	X		
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X		
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	X		
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X		
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	X		
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.		X	
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.		X	

	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X	
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X	
Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X	No usa vocabulario diverso
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X	
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X	
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X	
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X	
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X	No usa vocabulario amplio, pero si tiene buena pronunciación.

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de	X		

	eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X	
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X	
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X	
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X	
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X	
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X	
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X	
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X	Falta más clasificación y mejor descripción para las adivinanzas.

Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X
--	----------

Categoría área motivacional

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	X		
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	X		
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	X		
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	X		

Nombre: Niño 2

Edad: 5 años

Categoría área de lenguaje		Fecha: 23 – Agosto - 2021		
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en expresión oral	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X		
	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X		
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.		X	
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X		
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.		X	
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X		
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.		X	
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	X		
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	X		
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X		

	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X	
Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X	
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X	
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X	
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X	
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X	
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X	Falta vocabulario amplio y no describió

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	X		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X		

	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X
Categoría área motivacional		

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	X		
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	X		
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	X		
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	X		
Nombre: Niño 3		Edad: 6 años		
Categoría área de lenguaje		Fecha: 24 – Agosto - 2021		
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X		

Competencia en expresión oral	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X	Entiende, pero no da opciones de respuesta.
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	X	
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X	
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	X	
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X	
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	X	
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	X	
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	X	
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X	
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X	

Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X	No usa vocabulario diverso.
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X	Se le dificulta y a veces confunde las letras.
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X	
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X	Se confunde de letras, pero se da cuenta del error y cambia la letra.
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X	
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X	No usa vocabulario amplio para su edad, pero si tiene buena pronunciación.

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	X		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X		

	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X
	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X
Categoría área motivacional		

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	X		
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	X		
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	X		
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	X		

Nombre: Niño 4

Edad: 6 años

Categoría área de lenguaje

Fecha: 26 – agosto - 2021

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X		

Competencia en expresión oral	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	X
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	X
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	X
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	X
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	X
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X

Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	X		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X		
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X		

	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X		
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X		
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X		
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X		
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X		
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X		
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X		
Categoría área motivacional				
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios

Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	X
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	X
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	X
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	X
Nombre: Niño 5		Edad: 6 años
Categoría área de lenguaje		Fecha: 26 – Agosto - 2021
Subcategoría	Ítem	SI NO Comentarios
	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X

Competencia en expresión oral	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	X
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	X
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	X
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	X
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	X
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X

Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	X		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X		
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X		

	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X		
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X		
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X		
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X		
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X		
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X		
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X		
Categoría área motivacional				
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios

Carácter lúdico de recurso	El niño evidencia que se divierte al estar atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	X
	Se evidencia que el niño está motivado al querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	X
Interacción del niño con el recurso	Se involucra positivamente con el material, al entender rápidamente cómo se juega y al usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	X
	Evidencia asombro, interés por el material al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	X
Nombre: Niño 6		Edad: 6 años
Categoría área de lenguaje		Fecha: 26 – Agosto - 2021
Subcategoría	Ítem	SI NO Comentarios
	Genera mentalmente ideas y las expresa de manera oral.	X

Competencia en expresión oral	Entiende las adivinanzas e intenta proponer ideas para predecir lo que el compañero ha expresado.	X
	Es capaz de modificar su discurso para expresarse y hacerse entender frente a sus compañeros.	X
Competencia gramatical	Su lenguaje es estructurado, usa frases gramaticalmente organizadas y coherentes.	X
	Conforma frases cortas y bien estructuradas, partiendo de una sílaba.	X
	Usa el tiempo gramatical correcto a lo largo de la idea que expresa.	X
Competencia en lectura de imágenes (interpretación)	Describe los elementos que ve en la imagen brindando características de los mismos.	X
	Brinda su punto de vista con respecto a lo que está sucediendo en la imagen.	X
	Indica la emoción que siente al momento de observar la ilustración.	X
	Observa con atención, comprende lo que sucede en la imagen e interpreta de manera corporal o verbal.	X
	Hace uso de todo el cuerpo y del espacio dado, para dramatizar sus ideas a partir de lo que ve en las imágenes expuestas.	X

Competencia en dominio de vocabulario	Describe imágenes haciendo uso de vocabulario diverso acorde a su edad.	X
	Formar palabras diferentes y elaboradas de 3 sílabas o más.	X
	Generar expresiones elaboradas y con significado y sentido.	X
	Conforma palabras atendiendo al orden de las letras partiendo de una sílaba.	X
	Comprende las palabras que usan los compañeros para así dar una respuesta coherente.	X
	Usa vocabulario amplio y con buena pronunciación al describir imágenes y al decir las adivinanzas.	X

Categoría área de pensamiento

Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios
Competencia en inducción	Observan lo que expresan sus compañeros corporalmente, se hacen ideas mentales de eso captado, analizan y brindan una respuesta acorde.	X		
	Comprende las instrucciones del juego y logra hacer una idea mental del mismo.	X		
	Escucha la adivinanza y da una respuesta coherente y acertada.	X		

	Analiza las imágenes para comprender lo que sucede y luego lo expresa con ayuda del lenguaje oral y gestual.	X		
Competencia en observación	Presta atención a los detalles al momento de ver la imagen.	X		
	Atiende de manera prolongada y hace uso de sus sentidos de la vista y escucha para comprender lo que el compañero expresa.	X		
	Analizar lo que observa en la imagen para brindar una descripción con detalles específicos.	X		
	Presta atención al compañero que realiza la dramatización para identificar con precisión lo que el compañero desea transmitir.	X		
Competencia en abstracción	Separa y clasificar lo visto en las imágenes, para organizar sus ideas y crear una adivinanza o una descripción sólida de la misma.	X		
	Recuerda, comprende e interpreta la información ofrecida por los compañeros y brinda las opciones de respuestas acordes con lo expresado por los compañeros.	X		
Categoría área motivacional				
Subcategoría	Ítem	SI	NO	Comentarios

Carácter lúdico	El niño evidencia que se divierte al estar	X
de recurso	atento a lo que expresan los compañeros, al tiempo que dura cada uno en su turno y al indicar quien es el ganador.	
	Se evidencia que el niño está motivado al	X
	querer lanzar con dirección la ficha, al querer saltar en la golosa y al querer lanzar el dado.	
Interacción del	Se involucra positivamente con el material,	X
niño con el	al entender rápidamente cómo se juega y al	
recurso	usar de manera adecuada cada elemento y las modalidades (cubo-golosa) y manifiesta que desea volver a jugar.	
	Evidencia asombro, interés por el material	X
	al preguntar de qué trata el juego y querer ver todos los elementos que trae.	