



Diver-juguete un prototipo multifuncional una apuesta para la construcción pedagógica
desde la recreación

Heidy Lorena Martin Garzón

Lina María González Moreno

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Proyecto de grado
Bogotá, D.C
2023



Diver-juguete un prototipo multifuncional una apuesta para la construcción pedagógica
desde la recreación

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Heidy Lorena Martín Garzón

Lina María González Moreno

Asesor:

Diana Marleni Duque Giraldo

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Bogotá, D.C
2023

Agradecimientos

Después de transitar por este proceso que nos ha brindado valiosos aprendizajes, enriquecedoras experiencias pedagógicas y la oportunidad de interactuar e innovar en el campo de la formación, llega el momento de expresar nuestra sincera gratitud a Dios por otorgarnos cada día y permitirnos culminar de la mejor manera este proceso formativo. Queremos extender nuestro agradecimiento a todas las personas que han sido parte de esta travesía.

En primer lugar, deseamos agradecer a nuestros queridos docentes, cuyos conocimientos y vivencias compartidas han sido fundamentales para nuestro crecimiento. También, a nuestras familias, por su apoyo inquebrantable a lo largo de este viaje educativo. Su respaldo ha sido un pilar fundamental en nuestra formación.

Además, no podemos dejar de agradecer a quienes han creído en nuestra vocación y en la pasión que sentimos por la recreación como educadores. Su confianza en nosotros ha sido un estímulo constante para dar lo mejor de nosotros mismos.

Por último, expresamos nuestra gratitud a la universidad por brindarnos espacios de interacción y aprendizaje que nos han permitido cumplir con éxito nuestra meta en el campo de la enseñanza. Estamos profundamente agradecidas por esta invaluable oportunidad de crecimiento y desarrollo.

Cada uno de ustedes ha desempeñado un papel significativo en nuestro camino, y estamos agradecidas por su contribución a nuestra formación. Este logro es también suyo, y lo compartimos con profunda gratitud. ¡Gracias por ser parte de esta etapa tan importante en nuestras vidas!

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a todas aquellas personas que, con su apoyo incondicional, contribuyeron a que este proyecto saliera adelante. En primer lugar, queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a nuestros padres. Su comprensión y apoyo inquebrantable en cada uno de los momentos ya sean buenos o malos, de este proceso, han sido fundamentales. Nos han enseñado a enfrentar las adversidades sin fallecer, brindándonos una educación en valores, principios, perseverancia y empeño. Todo esto lo han transmitido a través de su amor, compañía y guía.

Además, deseamos hacer una dedicación especial a una nueva integrante en este grupo, Libi Dalit, la hija de mi compañera. Agradecemos su presencia por ser el motor e inspiración de Lorena para luchar incansablemente hasta el último momento. Libi Dalit nos ha recordado constantemente la importancia de construir un mejor futuro, no solo para nosotras, sino también para las generaciones venideras. Su presencia ha sido una fuente inagotable de motivación.

Este prototipo es el fruto de esfuerzo, dedicación y amor, y queremos dedicarla a todas las personas que han sido parte de este viaje, contribuyendo de diversas maneras a nuestro crecimiento y éxito. ¡Gracias por ser parte de este logro!

Introducción

El presente trabajo tuvo como objetivo llevar a cabo un análisis contextual centrado en el proceso de aprendizaje durante la infancia, con un enfoque en la creación de un artefacto, específicamente un juguete, concebido como una herramienta pedagógica destinada a fortalecer los procesos de aprendizaje en la etapa inicial de la educación. Esta investigación se fundamentó: el diseño de un prototipo para potenciar los procesos de la educación inicial, además de, llevar a cabo un análisis de los factores pedagógicos relacionados con la recreación, mediante la caracterización e identificación de las necesidades específicas de la población en primera infancia, utilizando la recreación como un campo pedagógico de estudio.

Para abordar este objetivo, se estableció una metodología dividida en cuatro fases fundamentales. La primera fase, denominada "Fase de Concepción," se enfocó en la comprensión de cómo los niños y las niñas percibían el juego en esta etapa temprana de su desarrollo, y cómo interactuaban con el mundo a través de la integración de artefactos lúdicos, como los juguetes. La segunda fase, conocida como "Fase de Diseño," implicaba la generación de los primeros bocetos y conceptos iniciales para la creación del prototipo. Aquí, se dio inicio a las primeras etapas de desarrollo del producto. La tercera fase, "Fase de Planificación," integró un cronograma de tareas que organizó y guio cada actividad en el proceso de manera más estructurada. Por último, la "Fase de Producción" la cual se enfocó en la construcción del prototipo, realizando pruebas y estableciendo metas a corto, mediano, largo plazo. La metodología fue complementada con la implementación y el análisis de la población a quien se le presentó y aplicó el diseño.

Este trabajo se basó en una investigación teórica en áreas clave como el juego, la recreación, la infancia, la educación, el juguete, la pedagogía y la educación inicial, como

factores que permitieron promover la consolidación de un juguete pedagógico enfocado en la etapa inicial de la educación. En última instancia, este estudio permitió demostrar que, a través de un proceso investigativo y la implementación de estrategias de enseñanza adecuadas, es posible innovar en la creación de juguetes que contribuyan al desarrollo educativo, social, familiar y personal de los niños y las niñas, promoviendo el relacionamiento de manera más significativa con su entorno a través del juego y contribuyendo a su crecimiento y formación integral.

Índice de contenido

1. Problemática	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Objetivos	13
1.2.1. Objetivo general	13
1.2.2. Objetivos específicos	13
1.3. Justificación	14
2. Antecedentes	16
2.1. Locales	16
2.2. Nacionales	18
3. Referentes teóricos	19
3.1. Recreación	19
3.2. Juego	21
3.3. Juguete.....	23
3.4. Motricidad del niño	25
3.5. Educación	26
3.6. Espacio lúdico.....	28
3.7. Desarrollo integral	30
3.8. Desarrollo Social.....	31
3.9. Desarrollo Físico.....	31
4. Metodología	34

4.1 Fases de la realización del dispositivo	34
4.1.1. Fase de concepción:	35
4.1.2. Fases de desarrollo.....	37
4.1.3. Fase de diseño	39
4.1.4 Fase de planificación:	43
4.1.5.1 Fase de pruebas	44
4.2 Segmento de población o muestra para probar el dispositivo	45
5. Desarrollo de la propuesta	47
6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo	48
8. Posibles mejoras	52
9. Conclusiones	54
10. Referencias bibliográficas.....	56

Lista de tablas

	Pag.
Tabla 1 Cronograma de tareas	43

Lista de imágenes

Imagen 1	Cara de frente.....	39
Imagen 2	Primer tentaculo	39
Imagen 3	Segundo tentáculo	40
Imagen 4	Tercer tentaculo	40
Imagen 5	Cuarto tentaculo	40
Imagen 6	Quinto tentaculo.....	41
Imagen 7	Sexto tentaculo	41
Imagen 8	Septimo tentaculo.....	42
Imagen 9	Octavo tentaculo	42

Lista de anexos

Anexo A	Proceso de realizacion del rostro.....	58
Anexo B	Realizacion del sombrero.....	59
Anexo C	Proceso de la realizacion de las figuras internas del sombrero	59
Anexo D	Vista del rostro y sombrero de frente	59
Anexo E	Evidencia encuesta docentes	60
Anexo F	Evidencia de validacion de documentos por expertos	60
Anexo G	Imagenes dispositivo final.....	62

1. Problemática

1.1. Planteamiento del problema

La propuesta de análisis contextual educativa se enmarca en el aprendizaje durante la infancia, enfocada principalmente en la implementación del juego, ya que son actividades lúdicas que representan una de las ocupaciones fundamentales para los niños y las niñas, desempeñando un papel importante en su desarrollo y facilitando la interacción con otros niños, gran parte del aprendizaje se da a través del juego lo que significa que permite al niño y a la niña comprender normas y expectativas; por otro lado el juguete ha tenido un papel significativo en la vida de los niños y las niñas, debido a que brinda alegría y placer, así como genera oportunidades para promover el aprendizaje y el desarrollo durante la infancia.

Estos objetos no solo estimulan la creatividad y la imaginación, sino que también contribuyen al desarrollo cognitivo, físico y social de los niños y las niñas, es por esto que son utilizados como herramienta pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza, teniendo en cuenta las necesidades y formas de los aprendizajes para la etapa inicial más específicamente de los 4 a los 5 años, etapa en la que según Piaget referenciado por Triglia (2019) “es denominada Pre operacional en la cual se enmarca el egocentrismo, se evidencia el progreso del lenguaje y comienza a potenciar a través de lo simbólico la representación por medio de imágenes y palabras de los objetos que lo rodea”(p.1).

En un contexto más amplio durante esta fase, los niños y las niñas adquieren una diversidad de características que establecen las bases para su desarrollo cognitivo futuro. Entre estas características destacan la centralización, en la cual se enfocan en un solo objeto a

la vez, y la tendencia a atribuir sentimientos o acciones humanas a artefactos u objetos inanimados. Estas cualidades son parte integral de su proceso de crecimiento y aprendizaje.

En la etapa pre operacional del desarrollo infantil, el juego desempeña un papel fundamental en la exploración y comprensión del mundo. En este sentido, el juego se convierte en la primera forma de experimentación que los niños y las niñas emplean para interactuar con su entorno. Todos los aspectos del aprendizaje y el desarrollo pedagógico de los niños y de las niñas en esta etapa giran en torno a la importancia del juego, las actividades durante el juego, los juguetes y los espacios donde se llevan a cabo dichos encuentros.

Es importante destacar que, durante la etapa pre operacional, los niños están inmersos en el egocentrismo, lo que significa que tienden a creer y entender las cosas desde su propia perspectiva. Este proceso cognitivo les impide considerar el punto de vista de los demás y comprender realidades que no pueden experimentar directamente. Por lo tanto, el juego no solo sirve como una herramienta de diversión, sino también como una oportunidad para los niños y las niñas de aprender a través de la experiencia y desarrollar habilidades sociales y cognitivas, a medida que comienzan a comprender el mundo que les rodea., para ellos el mundo gira entorno a lo que ya han experimentado y les cuesta entender distintas perspectivas, es por esto por lo que, Pacheco (2011) menciona que “el niño conoce el mundo en una sola perspectiva, la de el mismo. Es por ello, que tiene dificultad para ponerse en la perspectiva del otro, para separarse de su propio punto de vista e imaginarse como entienden las cosas otras personas” (p.1).

Así mismo a lo largo de la evolución se han presentado distintas formas de estructuración del desarrollo social y físico en el ser humano, de modo que se pueda tener en cuenta las necesidades y formas de ejecutar cada desarrollo, dado que los niños y las niñas abarcan

distintas maneras de percibir el juego desde diferentes factores como lo social, el auto reconocimiento y la experimentación con el mundo que les rodea, como lo expresa Stanley Hall citado por Campos et al.,(2006) expresa que el juego es una forma de recolección de datos que son provenientes de la cultura y costumbres antiguas, por lo que se convierte en una recapitulación breve de la evolución del ser humano, es así como el juego y el juguete son herramientas que están inmersas en la evolución del ser humano, han sido compañeras del aprendizaje pedagógico, desarrollo físico y social del niño desde sus primeros meses de vida.

Por otro lado, para Winnicott citado por Bernardi y Emmerich (2016) el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida. Es por ello, por lo que el niño y la niña deben estar inmersos en aprendizajes mediados por juegos y juguetes que le permitan el experimentar y gozar del mismo sin limitación espaciotemporal.

Dicho de otra manera, los niños y las niñas en la etapa inicial de 4 a 5 años se cuestionan, es una etapa en la que interactúan y conocen distintos objetos buscándole una funcionalidad que se adapte al contexto que se encuentra, usualmente siempre lo integran al juego o uso de juguetes que están dominando en el momento; por consiguiente el proceso investigativo busca aportar nuevos elementos que permitan dinamizar la enseñanza- aprendizaje para fortalecer los procesos de aprendizaje, identificados a través de la investigación con personas expertas como las docentes del jardín infantil EDUKIDS, encontrando un vacío de conocimiento debido a que se evidencia pocas estrategias que favorecen procesos pedagógicos a través de actividades lúdicas y la enseñanza por medio de juguetes en donde se

evidencia la necesidad de abordar la recreación como herramienta fundamental para fortalecer los procesos en el aula y fuera de ella.

Los niños y las niñas enmarcan las etapas de su desarrollo desde distintos aspectos, como la comunicación, interacción, manejo de su cuerpo y entablan relaciones de causalidad, así como lo describe El Manual Técnico Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) (2015) "Se entiende que el desarrollo en la primera infancia es un proceso complejo y en constante transformación. No sigue un patrón lineal, secuencial, uniforme o predecible para todos los niños y las niñas. En cambio, cada niño se desarrolla de manera única según sus condiciones y entorno" (p.12).

No obstante, en la etapa inicial del proceso, en el cual se sitúan los niños y niñas de 4 años de edad, se enmarca el egocentrismo y se evidencia el progreso del lenguaje, por otra parte, también se comienzan a potenciar a través de lo simbólico, la representación por medio de imágenes y palabras, y, los objetos que los rodea. Así mismo, Piaget referenciado por Feldman (2015) expresa que en esta etapa se desarrollan las representaciones mentales y el pensamiento general se convierte en algo más rápido y eficiente, por lo cual se vuelven mucho más hábiles en el juego de simulación (p.5). En un contexto más amplio cabe aclarar que los juegos de simulación representan una forma de aproximación a la realidad, o más precisamente, una simplificación de esta. En otras palabras, se trata de una experiencia que se basa en la realidad, aunque no la muestra en su total complejidad inicial.

Estos juegos ofrecen a los niños y niñas la valiosa oportunidad de explorar diversas situaciones y desarrollar sus habilidades para enfrentarlas. En su mayoría, estas situaciones

toman inspiración de las actividades de la vida cotidiana y se presentan de manera estructurada en fases, lo que les brinda un marco organizado para su resolución.

A través de los juegos de simulación, los niños y las niñas pueden aprender a comprender y desenvolverse en situaciones del mundo real, desarrollando sus capacidades cognitivas y sociales. Estos juegos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también promueven el aprendizaje experiencial y la adquisición de habilidades prácticas.

Ahora bien, el ser humano desde sus inicios se desarrolla a través del juego, con este ha evolucionado y se ha convertido en un ser con potencialidades físicas y mentales que ningún otro ser vivo logra experimentar, el juego crece como una herramienta funcional para desarrollar el 80% de las cosas que se realizan a diario.

En relación con lo anterior el juego se convierte en la experimentación inicial del mundo en los niños y las niñas que se están desarrollando en la etapa pre operacional y de operaciones concretas, por lo que todo aprendizaje y desarrollo pedagógico que adquiera el niño y la niña en esta etapa gira en torno al juego, actividades dinámicas y espacios lúdicos, es fundamental destacar que, en la etapa pre operacional, los niños se encuentran inmersos en el egocentrismo, lo que limita su capacidad de apreciar y comprender las perspectivas ajenas.

Desde su punto de vista, el mundo se moldea en función de sus vivencias personales y pensamientos, lo que dificulta su comprensión de puntos de vista diferentes a los suyos y de las experiencias que no han experimentado directamente, es por esto por lo que, Saldaña (2011) menciona que "un niño percibe el mundo solo desde su propia perspectiva, lo que le dificulta ponerse en el lugar de los demás y comprender cómo ven las cosas otras personas,

ya que le resulta complicado separarse de su propia visión." (p.3). El niño y la niña al no evidenciar con facilidad las posturas de las demás personas se enfoca en las distintas prácticas que los espacios lúdicos le ofrecen para así incluir en su proceso juguetes que le favorezcan a la asimilación de otras perspectivas tanto en la enseñanza como en la vida cotidiana.

Con lo anterior se denota que es cierto que la etapa inicial de la infancia se convierte en un periodo fundamental en el desarrollo del niño y la niña, y, la experimentación y la interacción son fundamentales para su crecimiento y comprensión del mundo que le rodea, los niños y las niñas pequeños tienen una curiosidad natural y una semilla de conocimiento. A través de la experimentación, tocan, ven, oyen, huelen y prueban diferentes cosas para entender cómo funcionan. Esta exploración es esencial para desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras, Interacción con el entorno, desarrollo de la identidad personal y social. A medida que los niños y las niñas interactúan con personas y situaciones, también desarrollan habilidades sociales como la empatía y la comprensión de las necesidades de establecimiento de límites y normas.

Así mismo en esta etapa de desarrollo la recreación que es entendida como un medio para los procesos de desarrollo humano que implica una comprensión de los beneficios que aporta en todas las dimensiones del crecimiento de los individuos, así como una comprensión de las condiciones que permiten que estos beneficios se materialicen. Por esta razón, la recreación se considera como una práctica recreativa que complementa los procesos de aprendizaje y el desarrollo cultural, por esta razón la recreación entra a jugar parte fundamental en sus procesos, dado que, favorece la creación de espacios a través de la experiencia que adquieren durante la ejecución de actividades lúdicas y actividades

sensoriales relacionadas con la utilización de juguetes que potencien el desarrollo de aprendizaje del niño y la niña. Es así que el juego en los niños y las niñas contribuye a sus capacidades de creación siendo un medio eficiente para que se relacionen e interactúen con la realidad del entorno.

Por otro lado, la recreación se ha estructurado y apropiado de mecanismos ludo-recreativos como lo son juguetes adaptados para cada etapa del desarrollo humano, las actividades lúdicas como rondas, juegos y actividades de creatividad, los cuales son herramientas para la implementación de actividades, espacios, acciones, y, material didáctico pedagógico que le permitan al niño y la niña desde su etapa de desarrollo inicial interactuar con un ambiente donde puede identificar y favorecer su aprendizaje a través del juego.

Por consiguiente el juego en el desarrollo infantil va evolucionando, por lo cual los niños y las niñas de 4 años de edad son empoderados frente a los juegos funcionales o de implicaciones motoras, que se caracterizan por ser un juego simple, ya que implica la exploración de objetos, el cómo actúa y se maneja, se convierte en un juego de repetición, ya que interpreta movimientos y acciones; y por otro lado también se apropian de los juegos simbólicos que son una expresión de la capacidad del niño y la niña para imaginar y recrear situaciones basadas en su comprensión del entorno que le rodea.

A través del simbolismo, los niños y las niñas pueden representar escenarios que, en apariencia, podrían ser invisibles o inexistentes, lo que da a conocer su habilidad para dar vida a mundos imaginarios a partir de su propia percepción y experiencia; ahora bien, debido

a la apropiación de estos juegos que se dan en su día a día desarrollándose en los espacios de su cotidianidad, reforzándose con actividades de rutinas o experiencias que son adquiridas en los espacios de ambientes lúdicos utilizando herramientas pedagógicas que aporten a su desarrollo social, cultural y humano.

Con lo anterior para lograr la vinculación entre aprendizaje y experiencia debe entender que cada sujeto aprende a su ritmo interpretando, procesando la información y experiencias desde distintas perspectivas. Así mismo se debe incluir a esta una nueva alternativa, métodos y procesos que ayuden a su funcionamiento, como lo señala La Pedagogía Waldorf citado por Igelmo (2013) "no se promueve un juego estructurado dirigido por adultos, sino que generalmente se fomenta el juego libre. Sin embargo, para el desarrollo, se utilizan materiales específicos creados a partir de elementos naturales, principalmente madera. Esto se hace con la intención de ofrecer a los niños una experiencia directa de la realidad física del mundo, utilizando elementos naturales." (p.79).

Por otra parte, después de reconocer e identificar factores importantes en la etapa de desarrollo pre operacional, enfocaremos estas necesidades y estructura del desenvolvimiento de los niños y las niñas en esa etapa, es necesario especificar la contextualización del jardín infantil EDUKIDS en el que se apoyara el proyecto de grado creación de un prototipo de juguete multifuncional que se adapte a actividades pedagógicas que facilite la atención, desarrollo del aprendizaje e interacción con el espacio que les rodea para la primera infancia.

Esta se caracteriza por ser una institución en la que se reconoce al niño y la niña como un sujeto cognoscente y de construcción de pensamiento, en el jardín infantil EDUKIDS se

generan espacios de interacción y expresión que permiten que el niño conozca y se relacione con los diferentes espacios que le rodean, por otro lado en el desarrollo del aprendizaje y manejo de la atención los métodos pedagógicos y utilización de artefactos lúdicos, interactivos e innovadores es de baja disposición e implantación, por lo que, los espacios lúdicos y recreativos que se fomentan para la formación inicial se convierten en dinámicas que requieren reforzar el espacio sensorial y lúdico en el que los niños y las niñas se desarrollan.

En la sociedad actual los niños y las niñas en la etapa de desarrollo inicial se adaptan a nuevos procesos de aprendizaje y socialización a través de la fundamentación didáctica que se les facilita durante su proceso de aprendizaje en la escuela. Basándonos en la observación y el análisis realizado en el jardín infantil, se ha identificado una necesidad específica en la población de niños y niñas de 4 años: su desarrollo social y sus actividades diarias deben ser potenciados y adaptados de manera más individualizada. Actualmente, el enfoque educativo tiende a ser general y no satisface plenamente las necesidades de aprendizaje de estos niños y niñas. En respuesta a esta necesidad, se propone la creación de un prototipo especialmente adaptado a las necesidades y al nivel de aprendizaje de los niños y las niñas de 4 años, con el objetivo de ofrecerles una educación más experiencial y efectiva.

En el jardín EDUKIDS, se evidencian espacios que se relacionan con el método Montessori el cual integra algunos espacios lúdicos y de experimentación para los niños y las niñas desde su etapa inicial, es por esto, que la integración de un juguete o materiales pedagógicos de interacción recreativa, lúdica y de fortalecimiento en el aprendizaje significativo es un factor de desarrollo fundamental en el funcionamiento pedagógico del

jardín, para que los niños y las niñas de 4 años de edad puedan potencializar habilidades y capacidades a partir de su propia experimentación a través del juego y la asociación con el mundo que les rodea.

Ahora bien, para la creación de un prototipo se caracteriza por ser una estrategia de enseñanza para la construcción del aprendizaje por medio del juego, ahora bien, el foco central de este, es que, como lo define Flores citado por Zuñiga (2019) "los juegos y juguetes educativos son una herramienta interactiva que busca cultivar en los estudiantes habilidades de liderazgo y comportamiento apropiado, promoviendo la disciplina a través de la toma de decisiones y el empoderamiento personal (p.11). Conviene subrayar que la creación y adaptación de juegos didácticos para los niños y las niñas en sus inicios en la educación, les permitirá adaptarse a su rutina diaria y al entorno que los rodea continuamente, potenciado su aprendizaje y el auto reconociendo de las cosas bases para la autorrealización, es por esto que los juegos o juguetes didácticos son objetos que proporcionaran al niño y a la niña sensaciones de alegría, logro de objetivos y nuevos aprendizajes, es cierto que, los juguetes suelen generar alegría inmediata en los niños y niñas.

Los juguetes tienen un papel importante en el desarrollo infantil y en el fomento de la diversión y la creatividad. Los juguetes están diseñados para ser divertidos y entretenidos, los niños y las niñas disfrutan de jugar con ellos y experimentar nuevas actividades, ayudan con la estimulación sensorial, muchos juguetes ofrecen una variedad de estímulos sensoriales, como colores brillantes, sonidos interesantes y texturas diferentes, lo que atrae la atención de los niños y las niñas estimula sus sentidos.

Los juguetes educativos pueden ayudar a los niños y las niñas a desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales mientras juegan. Esto puede ser agradable tanto para los niños y las niñas como para los adultos que los observan aprender y crecer, estos a menudo fomentan la interacción social, ya que los niños y las niñas pueden jugar juntos y compartir sus experiencias.

Así mismo, no es un secreto para nadie que el crecimiento tecnológico y los avances recientes han afectado la creación y adaptación de juguetes y juegos. En los niños y las niñas, el desarrollo se ha adaptado a la tecnología, lo que ha llevado a una mayor interacción con teléfonos y dispositivos tecnológicos, relegando la interacción con juguetes tradicionales.

Sin embargo, en la enseñanza inicial, la tecnología no desempeña un papel tan relevante, ya que se busca que los niños y las niñas desarrollen sus habilidades a través de la experimentación y la interacción con objetos. Esto no solo fomenta su aprendizaje, sino también el desarrollo de habilidades motrices, tanto finas como gruesas. Estas habilidades se promueven a través de las adaptaciones en la elaboración de actividades y objetos didácticos.

Para la elaboración y adecuación de juegos se debe analizar, y, observar el desarrollo del niño y la niña, y, su interacción corporal, es por esto que se denota que el juego es uno de los principales mediadores para el desarrollo físico y de aprendizaje en las primeras etapas del desarrollo humano, es así como la vida del niño y la niña durante su crecimiento o su proceso

inicial de educación se basa en el entorno de desarrollo lúdico, interactivo y recreativo. En contraste con lo anterior el Ministerio de Educación Nacional (2000) expresa que "el movimiento del cuerpo ha tenido un papel crucial en la evolución humana, en su relación con el entorno y en el desarrollo del cerebro. Además, el juego es un pilar en la formación de la cultura. Por lo tanto, es esencial examinar el extenso conjunto de conocimientos, expresiones simbólicas, imaginarios, significados, usos y costumbres relacionados con el cuerpo, la diversión y las prácticas en sus diversas formas y características, así como su impacto en el crecimiento humano y social." (p.19).

En otra línea se denota que, en los lineamientos curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte (2014) se expresa que el juego es un claro interceptor que permite que el niño y la niña a lo largo de su desarrollo se convierta en un actor social, a través de las distintas expresiones culturales y simbólicas que puede reconocer, y estructurar a medida que su aprendizaje o desarrollo va teniendo un avance significativo intermediado por el reconocimiento del entorno que le rodea con el uso de actividades lúdicas, recreativas e interactivas, en otras palabras el juego en el campo social se denota como un fenómeno debido que, es una herramienta de apropiación de saberes en las que el niño y la niña logra interactuar a partir de las distintas experiencias que se envuelven en su desarrollo de aprendizaje.

El juego puede convertirse en un ítem social que varía en sus características y usos, especialmente las necesidades individuales de cada niño y niña, tienen necesidades y preferencias diferentes, algunos pueden estar más interesados en juegos físicos al aire libre,

mientras que otros pueden preferir juegos de mesa o actividades creativas, estos pueden adaptarse para satisfacer estas necesidades individuales.

Por lo cual el juego es primordial para el desarrollo del niño y de la niña, ya que, de él se devela un sinfín de contribuciones a su crecimiento y desarrollo tanto como social y personal, ya que este es tomado por el niño y la niña como algo con criterio y serio en su diario vivir, el juego reta al niño a superar contradicciones que tiene del mundo y de sí mismo, a superar dificultades y miedos, y así mismo a expresar sus sentimientos o las cosas que normalmente no comunican por medio de diálogos.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Diseñar un prototipo de artefacto para fortalecer los procesos de educación inicial en el jardín infantil EDUKIDS.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analizar los factores pedagógicos en recreación en la atención de los niños y las niñas del jardín infantil EDUKIDS.
- Caracterizar la población del jardín infantil e identificar las necesidades desde la recreación como campo pedagógico.
- Elaborar el prototipo 3d del diver-juguete pedagógico.

1. 1.3. Justificación

Este dispositivo nace con la necesidad de responder y fortalecer los procesos pedagógicos en la atención en educación inicial en el jardín infantil EDUKIDS, es importante que desde la licenciatura en recreación se pueda aportar con la elaboración de juguetes con la incorporación del juego, la lúdica y la experimentación del espacio, ya que son ejes fundamentales en el desarrollo del ser humano desde sus primeros años de vida, es por esto, que se implementa el prototipo pedagógico para primera infancia.

Los juguetes pedagógicos combinan los pilares de la educación, en la que el juego tiene un papel importante en el desarrollo del niño y la niña así, como aporta UNICEF (2018) el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta, en diferentes áreas de práctica. También es importante enfatizar la importancia de vincular los intereses específicos de los niños y las niñas con sus experiencias en el contexto, lo que hace que las actividades realizadas en los artefactos sean más atractivas.

El Ministerio de Educación Nacional, diseña rutas para el desarrollo de los procesos de formación para educación inicial, preescolar, básica y media con el propósito de promover la creación de entornos, experiencias de aprendizaje e interacciones interpersonales positivas que mejoren el aprendizaje de los niños y las niñas; por lo tanto, uno de los elementos fundamentales en el plan de estudios es la incorporación de materiales específicos como herramienta esencial para fomentar el desarrollo efectivo del proceso educativo. Desde el momento de su nacimiento, los niños y las niñas interactúan con objetos, realizan movimientos y emiten distintos sonidos. Incluso resuelven problemas simples. Estas actividades, en apariencia sin un propósito definido, son indicativos del pensamiento creativo.

A través de la manipulación de objetos aparentemente simples, los niños y las niñas desarrollan sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales en su máxima expresión.

Por otro lado, después de reconocer e identificar factores importantes en la etapa de desarrollo pre operacional, enfocaremos estas necesidades y estructura del desenvolvimiento de los niños y las niñas en esa etapa, es necesario especificar la contextualización del jardín EDUKIDS en el que se enfocará la implementación del prototipo. Este se caracteriza por ser un espacio seguro en donde los estudiantes, los administrativos y los docentes pueden dejar a sus hijos en un espacio seguro, en el lugar en donde las personas son profesionales y tienen la capacidad para poder responder ante cualquier situación de los infantes.

El medio ambiente, la naturaleza y el entorno crean muchas oportunidades que se pueden utilizar para beneficiar a los niños y las niñas en el proceso de aprendizaje, en especial los materiales didácticos para las experiencias que pueden usar para reconocer propiedades, clasificar, identificar similitudes y diferencias, resolver problemas y ayudar a los maestros a interactuar mejor con los estudiantes, también la oportunidad de profundizar el proceso de aprendizaje.

La utilización de materiales designados desde temprana edad brinda a los estudiantes la posibilidad de poner en práctica, explorar, descubrir y observar, al mismo tiempo que promueve la aplicación de principios relacionados con la convivencia y la formación de valores tales como la cooperación, la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la preservación del medio ambiente. También cada vez que un niño utiliza alguno de sus sentidos (vista,

tacto, olfato, oído, sabor). Es decir, si al niño y la niña se le da experiencias continuamente diferentes, las conexiones cerebrales serán favorables generados a partir de los estímulos de dicha experiencia, convirtiéndose así base para el aprendizaje futuro que los bebés pueden obtener al convertirse en una herramienta importante en este proceso y un tema que no debe pasarse por alto los educadores de niños y niñas.

Es por ello que es importante crear juguetes nuevos en donde los niños y las niñas puedan explorar y se favorezcan desde allí y que a futuro más niños y niñas puedan obtener este beneficio.

2. Antecedentes

2.1. Locales

El pensar en la creación de un prototipo, fue analizado desde la importancia de apoyar el disfrute y las experiencias corporales desde la recreación, así como Muñoz (2016) realizó un trabajo de grado titulado proyecto de juegos didácticos cerebritito, la metodología empleada parte del enfoque cuantitativa el cual consiste en afinar y estructurar la idea de investigación, desarrollando cinco elementos: objetos, preguntas, justificación, viabilidad y evacuación de las deficiencias, esto nos lleva a tener una investigación definida logrando objetivos y preguntas congruentes en una misma dirección.

El grupo poblacional de enfoque está diseñado para toda la familia, los tienen clasificados por rangos de edades, pero el principal promotor serán los padres, ya que sabemos que el juego despertara gran expectativa en niños debido al interés que se espera muestren los padres. Para finalizar el análisis se realiza con una serie de preguntas donde revisan los cinco elementos planteados en la metodología.

Este trabajo de grado lo realizan desde el punto de vista de construir una empresa, pero se promueve desde este proceso investigativo para organizar desde la mirada de la recreación como un escenario, que posibilita la aprobación de la realidad de la manera en que cada niño percibe, interpreta y la apropia. De esta manera posibilita la construcción de subjetividades sociales y políticas.

Por su parte Palacios (2015) realizó un trabajo de grado nombrado dispositivo didáctico para laboratorio de cinemática con sistema embebido, la metodología que utilizaron fue prototipo para desenvolverse y construir la estructura y el software, y complementaron con construccionismo para desarrollar un manual del funcionamiento del dispositivo didáctico para laboratorio de cinemática con el sistema de computación utilizadas para ejecutar tareas de control.

El grupo poblacional de enfoque en el que Palacios se basó fue con estudiantes de colegio de 9° y 10° grado, estudiantes universitarios los cuales se encontraban en la necesidad de construir una herramienta didáctica con un sistema informático, la cual se ubica dentro de un lugar que permita el procesamiento y la captura de datos, por medio de un ordenador de placa reducida. Para finalizar se puede concluir que cumple con las condiciones apropiadas para desarrollar la experimentación en física cinemática, a la vez, lograron desarrollar e implementar un software para la adquisición de imagen y reconocimiento del objeto, el cual se calcula la información pertinente para la experimentación y entrega al usuario de los datos de tal experimentación. También se ha descubierto que el dispositivo es un material auxiliar que apoya en la presentación de información, manipulación de variables, observación de procesos y análisis de resultados, que forman parte de la informática.

2.2. Nacionales

El trabajo de grado de Álvarez et., al (2020) el cual fue llamado Juego y Juguetes: una apuesta por el fortalecimiento de los dispositivos básicos del aprendizaje en niños y niñas. El grupo poblacional de enfoque fueron de Medellín en diferentes instituciones y algunos municipios cercanos, esto lo implementaron por medio de la virtualidad y se adaptaron a la metodología por cada institución, esto por la pandemia, el cual tuvo como resultado los cambios en la prestación del servicio en la educación debido a la contingencia por el Covid-19, por estos motivos plantean la educación desde la tecnología y la virtualidad. Esto llevo a ejecutar el micro proyecto, por medio de clases asincrónicas y sincrónicas por plataformas virtuales, también por medio de videos y trabajos adicionales. Como se dijo anteriormente todo fue adaptado a las metodologías de las instituciones, también se ajustaban a las características de las familias y el entorno que tenían para acceder a dispositivos electrónicos y conexión a internet.

Por otra parte Arévalo et., al (2016) realizó su proyecto de grado el cual lo nombraron el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia Pasacaballos, el grupo poblacional de enfoque fue el hogar infantil en donde había doce niñas y dieciséis niños, para un total de 28 niñ@s que tienen en promedio entre 4 y 5 años de edad, utilizaron como metodología la investigación cualitativa de modo descriptivo, permitiendo profetizar la conducta en este caso de los niños. Para finalizar los resultados que tuvieron en este trabajo fue que pudieron reafirmar que esta oferta es muy buena y debido a esto se llevó a cabo con éxito, pudieron identificar y afirmar que a través del juego los estudiantes se encuentran más incentivados a aprender, ya que por este medio se despierta un interés más grande.

3. Referentes teóricos

3.1. Recreación

La recreación en primera infancia es el foco de este proceso investigativo, como resultado de los cambios y transformaciones en la prestación del servicio educativo específicamente todo lo que transita en la relación con el juego en el marco de la educación inicial, debido a que en los últimos años se ha visto la necesidad de impulsar acciones que favorezcan procesos de aprendizaje significativos para los niños y niñas.

Dado a lo anterior y de acuerdo a lo estipulado en el código de infancia y adolescencia, específicamente en lo referido en su artículo 30 el cual refiere al Derecho a la recreación, la participación en la vida cultural y las artes se establece que los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a disfrutar de momentos de descanso, esparcimiento, juego y otras actividades recreativas que son apropiadas para su desarrollo, además de participar activamente en la vida cultural y artística. ICBF (2006).

Por lo anterior dentro de los autores y teóricos que acompañaron el trabajo de grado, se destaca el plan nacional de recreación 2020-2026 el cual concibe la recreación como una experiencia enriquecedora que surge de la participación, voluntaria y autónoma de individuos y grupos en vivencias facilitadas por el arte, el juego, las expresiones culturales de diversas comunidades, las interacciones sociales fundamentales, las conexiones con la naturaleza y los entornos. Estas experiencias contribuyen a forjar una forma de vida y una relación con el mundo desde una perspectiva lúdica, que enriquece la vida diaria y abre la puerta a la exploración de otros horizontes posibles. Mindeporte (2021). Por otro lado, en la estrategia nacional de recreación para la primera infancia el cual plantea como propósito central el posicionamiento de la recreación como un derecho de los niños y niñas de cero a seis años.

Se comprende que por medio de los espacios recreativos se brindan unas experiencias en donde los niños y niñas a través del juego pueden empezar a asociar, a tender en qué entorno viven, este trabajo lo realizan desde que nacen, comienzan a identificar el ambiente en el que están en ese momento, así como lo dice la Estrategia nacional de recreación para primera infancia (2021) "los entornos de diversión, sin limitar la esencia del juego, ofrecen a los niños la oportunidad de vivir experiencias que les permiten conectarse con la sociedad y el sistema en el que están insertos."

El aprendizaje de los niños y niñas se complementa con actividades recreativas, con ello pueden comprender dificultades que de otro modo les sería difícil de entender. Además, que con esto logran llegar a manejar comportamientos que a futuro pueden ser dañinos para ellos y para su entorno, como por ejemplo la depresión o la delincuencia.

También un gran beneficio que se encuentra desde la recreación para la primera infancia es que aprenden a desarrollar habilidades sociales como también físicas y aprenden a tener una relación mejor con todo lo que los rodea, desde algunas actividades recreativas se pueden llegar a que en ese momento de esparcimiento en donde están haciendo algo que les divierte y en donde pueden llegar a encontrar también una salida de esa realidad en donde viven, que muchas veces puede no gustar, se puede alcanzar a crear hábitos en su vida en donde el hacer ejercicio no sea obligado, en que en su tiempo libre puedan tanto descansar como también realizar actividades en donde les sea de provecho intrínseco, en donde van a encontrar que es lo que les gusta y puedan realizarlo y así de pronto mitigando el sentirse con depresión, así como lo nombra el Ministerio de Educación Nacional (2002) "La recreación, basada en el juego, busca enriquecer vivencias en diversos aspectos culturales y en la vida interior de las personas."

Además, constituye un proceso formativo en el manejo adecuado del juego, ya que su uso inadecuado puede llevar a consecuencias negativas para los jugadores y su entorno. Esta experiencia lúdica implica aprender reglas y promover el respeto, fomentando el desarrollo de la sensibilidad hacia uno mismo y hacia los demás.

La recreación es un procedimiento mediante el cual las personas experimentan cambios en su personalidad, conducta, pensamiento y emociones. Se trata de un fenómeno psicosocial que se sustenta en valores y principios de naturaleza humanista. Por lo tanto, esta unidad es de gran relevancia. Así mismo se considera que la recreación va más allá de hacer solo actividades y juegos para entretener, pero cada uno de estos tiene un propósito y se ve reflejado en el momento de estos que se realiza para un óptimo desarrollo o algún conocimiento en específico, tampoco está mal cuando la recreación se utiliza para solo tomar un descanso y salir de la rutina.

3.2. Juego

El foco central del trabajo de la doctora María Montessori se centra en lo que actualmente denominamos estimulación temprana y percepción sensorial. Ella promovía la percepción a través de sus actividades sensoriales y exploratorias, así como mediante juegos silenciosos y la utilización de cajas de sonidos. Agregado a lo anterior en la primera infancia este es un asunto serio, porque los bebés desde que nacen comienzan a explorar su entorno y su propio cuerpo, poco a poco van descubriendo el mundo, cuando comienzan a mover las manos, tocar los objetos, sentir texturas e incluso con la boca llegar a explorar, sucede que cuando los infantes van creciendo comienzan a interactuar, hablar, a mantenerse más activos

también empiezan a tener más preguntas sobre lo que pasa en su entorno y amplía sus conocimientos, creatividad e imaginación. Al niño o niña el juego le proporciona actividad física y estimulación que el cerebro necesita para más adelante el aprendizaje del futuro sea óptimo.

El juego desempeña un papel esencial en el desarrollo físico, intelectual, emocional y social a lo largo de toda la vida. A través del juego, los niños y las niñas adquieren habilidades, destrezas y conocimientos, mejora su psicomotricidad, exploran el mundo que les rodea, estimulan su desarrollo intelectual y se descubren a sí mismos. Además, el juego fomenta la interacción con sus pares y les permite experimentar nuevas sensaciones, emociones y deseos que serán importantes a lo largo de su vida, por su parte considera que el juego debe ser un derecho de todo niño y niña, en donde sus primordiales cosas son ocupar su tiempo con el juego, pero como se nombraba anteriormente este trae un trasfondo, porque a veces por más que se piense que solo juegan porque son pequeños realmente a veces estar creando hábitos y enseñanzas, avanzan de manera positiva con su creatividad e imaginación. Todo esto que va generando el infante a través del juego favorece a la vida adulta.

Por otra parte, el juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que ofrece a los niños y niñas oportunidades para aprender y crecer en múltiples áreas una de ellas la imitación, el juego proporciona la oportunidad de imitar situaciones y roles de la vida real. Esto les permite experimentar y comprender mejor el mundo que les rodea, el juego fomenta la imaginación y la creatividad en los niños y las niñas, permitiéndoles crear mundos imaginarios, personajes y situaciones, lo que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. La actividad lúdica es la experiencia más placentera para cada individuo desde su infancia, generando una diversidad de vivencias que contribuyen a la construcción de aprendizajes valiosos. Esto incluye la adquisición de conocimientos,

habilidades, destrezas, hábitos y normas, con el propósito de facilitar a los niños el logro de metas apropiadas para su edad.

En contraste con lo anterior el Zapata citado por Peña y Duran (2022) expresa que "el juego desempeña un papel fundamental en la educación escolar, ya que los niños adquieren un mayor conocimiento a través de él. Por lo tanto, se debe poner el juego en el centro del programa educativo" (P.15), por esta razón el juego es una opción y una oportunidad, ya que desde allí se pueden realizar enseñanzas sin que los niños y niñas sientan que es una obligación, la enseñanza no debe ser siempre tan explícita, a veces por el contrario se aprende más cuando desde el juego, el juguete, el internet, y el entrenamiento se dan los aprendizajes. Ahora bien, algunos adultos piensan que los niños y niñas pierden el tiempo cuando están jugando o cuando están en las pantallas de los celulares o computadores, pero realmente no es así si se da el control adecuado de las aplicaciones u o actividades que el niño y niña realiza, ya que, esto es funcional como herramienta para fortalecer algunos factores como por ejemplo los niños y niñas que tienen problemas de aprendizajes estos son los medidos didácticos que presentan para un aprendizaje un poco más sencillo.

3.3. Juguete

El juguete es un factor de impacto determinante en la sociedad desde los primeros años de vida de un ser humano, ya que, son impartidos desde la cultura que reflejan los cambios sociales y las diferentes tendencias que se desarrollan en la actualidad. Es así como el juguete se ha convertido en una herramienta de desarrollo en el crecimiento del niño o niña, ya que, es un artefacto de manipulación y estructuración que permite tornarse y adecuarse a

diferentes espacios o situaciones en el aprendizaje, creación, juego, creatividad e imaginación durante el proceso de reconocimiento del mundo en los niños y niñas en la etapa inicial.

El juguete desempeña múltiples funciones, ya que sirve como instrumento para el entretenimiento, la educación, el proceso de aprendizaje, un apoyo en el desarrollo intelectual, psicológico, sensorio motor y en la interacción social. Además, no debemos subestimar su valor como elemento esencial para el disfrute. Los juguetes son herramientas que brindan oportunidades de aprendizaje y desarrollo creativo, además de actividades lúdicas. Un juguete puede ser cualquier objeto sin técnicas ni técnicas sofisticadas lo único que se necesita es creatividad e imaginación para tener una herramienta que fomente a tu desarrollo físico, social, motriz y cognitivo. La función de los juguetes es apoyar el desarrollo de diferentes aspectos y hacerles sentir seguridad en las distintas actividades que realizan en su día a día, es decir que el juguete se convierte en el mediador que permite a los niños explorar, expresar y simbolizar sus emociones.

Con relación a los referentes de juego, recreación y juguete, dentro del campo de análisis nosotras desde la perspectiva contextual relacionamos estos tres conceptos para la integración de artefactos lúdicos, como los juguetes que son herramientas de aprendizaje y relacionamiento con el mundo y uno mismo, que le favorece al niño durante su desarrollo y permite que interactúe con objetos dinámicos y funcionales para su imaginación y creatividad generando aprendizajes previo a su utilización, todo esto a través del juego, tiempo libre y ocio

3.4. Motricidad del niño

La motricidad no solo influye en el desarrollo físico de los niños, sino que también les permite expresar emociones y adquirir conocimientos. El movimiento desempeña un papel crucial en el aprendizaje, ya que motiva a los niños y las niñas a la acción, especialmente cuando se combina con el juego, que desempeña un papel destacado en su rutina diaria. Por lo tanto, la etapa de educación infantil es ideal para desarrollar habilidades específicas que influirán en su personalidad y su crecimiento tanto a nivel personal como académico. Gallardo (2018).

Se entiende que, por medio de la recreación, el juego, el tiempo libre, este puede llegar a generar un refuerzo de este desarrollo motor, varios autores consideran que la motricidad debería formar parte de una educación global que se lleve a cabo como el resto de las materias, como lo son matemáticas, español, física, etc. Porque realmente no se le toma la importancia que este debería tener, porque cuando por ejemplo un niño y niña no gatea a futuro genera complicaciones e incluso puede llegar a causar dificultades de aprendizaje, pero esto muy pocas personas lo saben e incluso dicen que es normal, quizás sea normal hasta cierto punto cuando un niño se demora en hablar, pero tampoco que sea por un tiempo prolongado porque esto ya viene siendo un problema serio.

Afirman los autores que el primer aprendizaje es el corporal, porque el cuerpo es el primer elemento de actuación, cuando el niño aprende esto puede canalizar su energía a través de la actividad, del movimiento o del juego. Por su parte se evidencia que siempre que hay un bebé se encuentra explorando con su cuerpo y todo su alrededor, constantemente están en exploración en donde van descubriendo como es el funcionamiento de todo su cuerpo,

cada cosa es un proceso muy significativo ejemplo cuando comienzan a darse un pequeño giro para quedar boca abajo, pero no es así de fácil que se dan un giro y ya, todo empieza a ser pequeños estímulos de sonidos o algo llamativo para él solito gire su cabeza, con ayuda de este y del tronco se podrá girar solo, el niño desde allí ya comienza a analizar cómo funciona su cuerpo y que si hace algo puede llegar a algo de esa manera. Todo esto se ve reflejado e incluso con cada persona ya adulta cuando muchas veces comete un error y ya no lo va a volver a hacer o ya sabe que va a suceder cuando haga tal acción.

El movimiento es esencial para el desarrollo de los niños y las niñas, para potenciar el proceso de aprendizaje y de comunicación, le permite sentirse seguro de sí mismo. El estar en contacto con alguien especialista en el tema que lo pueda asesorar y orientar en cada etapa del desarrollo que estimulación se le debe brindar al niño y la niña en donde sea eficaz y eficiente para llevar el desarrollo de forma correcta en donde se pueda desarrollar las habilidades, hábitos y estilo de vida.

3.5. Educación

La educación es una herramienta pedagógica que accede a la enseñanza de saberes científicos, filosóficos y sociales a los niños, niñas y jóvenes. Ahora bien, la educación se enfoca en formar a los estudiantes para la vida adulta, brindándole bases teóricas y experienciales para su preparación profesional la educación debe brindar métodos alternos para la enseñanza de saberes prácticos, a partir de interacciones lúdicas, viso-manuales y conectadas con las cosas que lo rodea Barnadas (2012). A partir de esto y como se nombraba anteriormente el juego es una estrategia para el aprendizaje, se puede que las dificultades de aprendizaje surgen muchas veces a partir de cómo se enseña y es así que a partir del juego se comienza a reforzar los aprendizajes adquiridos, es mucho más sencillo porque así el niño o

la niña no se siente forzados, por el contrario, se le hace conocer amablemente lo que se desea reforzar o incluso aprender, en especial casi siempre se dificulta aprender las matemáticas, ya que siempre se han hecho ver como algo complejo y de pronto para muchos es difícil de entender.

La mirada a los problemas o dificultades de aprendizaje en relación al proceso de enseñanza ha estado presente de manera permanente en el ámbito educativo, y las implicaciones claramente las vive el individuo afectando su proceso social, es por eso que se vuelve importante la generación de estrategias que fortalezca la intervención del maestro en el aula, siendo el juego un medio que posibilita nuevas formas de aprender y disfrutar el aprendizaje. Desde este punto de vista se puede decir que, así como dice el autor Guijarro (2005) "la educación busca el desarrollo completo de las personas, capacitándolas para participar en la sociedad y ejercer sus derechos como ciudadanos. Además de ser esencial para el desarrollo individual, la educación también juega un papel crucial en el progreso de la sociedad, y, por tanto, es un componente fundamental en el Índice de Desarrollo Humano." (p.12)

De acuerdo a lo anterior a veces se encuentran niños y niñas en condiciones distintas, en donde para unos las situaciones son más fáciles que para otros y en esto se incluye la educación, cuando un infante de ciudad tiene un acceso a párvulos o incluso a sala-cuna cuando se decide, desde allí comienza un aprendizaje por personas expertas, con conocimiento y dispuestas a aportar en el proceso de educación, esto muchas veces cuando es buena marca la diferencia en el desarrollo del niño o niña, porque comienzan a generar un avance desde ese momento; a diferencia de cuando la situación es de un niño o niña que vive en la zona rural y no tienen los recursos para entrar al menos a grado cero, porque la mayoría

de veces las escuelas les queda lejos, no tienen medios de transporte adecuado, no tienen recursos para los útiles, uniformes, etc.

Con relación a los niños y niñas de zonas rurales tienen barreras de acceso a la educación, por condiciones económicas, sociales, culturales, geográficas entre otras que inciden en el proceso de aprendizaje. Así mismo vemos en la misma ciudad en los barrios vulnerables se presentan situaciones en donde los niños y las niñas no pueden acceder a la educación, porque hay pocos cupos en donde no alcanzan para la cantidad de infantes que se encuentran en los lugares.

Por esta razón es fundamental brindar desde los docentes una educación oportuna, idónea, actualizada, pertinente, acorde al contexto social y a las dinámicas cambiantes para promover una prestación del servicio educativo con criterios de salud.

Ahora bien, es importante encontrar la manera en donde la educación sea el método para contrarrestar muchas cosas que suceden en este país, en cuanto a tanta violencia que se genera en los lugares vulnerables y muchas veces los niños y las niñas crecen con estos ambientes en donde les llega a afectar considerablemente, desde su cotidianidad.

3.6. Espacio lúdico

Los espacios lúdicos tienen el potencial de ser diseñados como espacios con importancia, lugares que de alguna manera promueven la cultura y otras manifestaciones urbanas. De acuerdo con esto se llega a el punto de la importancia de un espacio lúdico en donde el niño y la niña además de tener un espacio diferente al de su lugar de educación encuentre un lugar en donde pueda llegar a salir de lo habitual, es por esto que sirven los espacios itinerantes en

donde no siempre estará ese espacio si no esporádicamente y que no sea forzado, si no de manera autónoma. Como se sabe lo lúdico llega a ser netamente los juegos recreativos, entonces se llega a la conclusión de que espacio lúdico llega a ser el espacio para jugar por lo tanto mediante el juego el niño y la niña desarrollar cognitiva y motriz, etc. Por lo tanto, se beneficiará positivamente al niño.

Desde este se pueden crear enseñanzas en donde los espacios lúdicos permitirán al sujeto crear y fomentar una relación abierta y positiva con la cultura esto viene a que se necesita fomentar la cultura del lugar en donde están, porque muchas veces no se saben en donde están o donde viven y se necesita tener una base de conocimiento en donde desde este se puede llevar a la realidad en la que vive.

El espacio lúdico es un espacio ampliamente proyectado para todas las clases de personas, se convierte en un espacio propicio para dirigir y controlar la realidad, por ejemplo, las personas de grandes se acuerdan de una infancia muy diferente, porque a veces los medios que les pusieron en la infancia fueron los puentes para evadir ese sistema en el que estaban viviendo y el desarrollo del aprendizaje también se vuelve óptimo como anteriormente se analizaba.

Es importante reiterar que los espacios lúdicos pensados para los niños y las niñas pueden dejar su imaginación se ejercite debido a que el juego permite estimular la imaginación va primero, un caso específico, a través de los juegos de roles en donde el niño o la niña entra tanto en el papel de lo asignado que llega a estar incluso en otro lugar, por ejemplo, cuando juegan a ser maestros, entran a enseñar algo que ellos ya saben a asignar tareas, a corregir. Realmente esto llega a ser tan emocionante.

3.7. Desarrollo integral

El desarrollo integral busca una transformación del proceso sistemático, complejo, sostenible e incluyente, como ha sido nombrado anteriormente es importante que los niños independientemente su raza, condición, sexo u origen tengan un desarrollo integral sin interrupciones, aunque este llega a ser cambiante porque muchas veces se puede cambiar porque a lo largo de la vida siempre van cambiando, por situaciones o decisiones que se toman. En el caso de los niños y las niñas en su primera infancia, este período resulta fundamental, ya que sienta los cimientos para el crecimiento emocional, cognitivo y social de los individuos. Por esta razón, es esencial enfocarse en la atención a la primera infancia y asegurarse de que los entornos que les rodean sean completos y de alta calidad.

Cuando se tiene la educación integral, en donde el docente se esmere por realmente enseñar y donde el sistema facilite un poco la enseñanza de diferentes cosas que sean más funcionales para la vida y este ayuda a potencializa el desarrollo integral, en donde este se busque que cada persona también llegue a un óptimo aprendizaje.

La educación inicial facilita que los niños mejoren sus habilidades para interactuar socialmente y les permite desarrollar las tres áreas de desarrollo: la que ya han alcanzado (real), la que podrían alcanzar (potencial), y el camino que deben recorrer para llegar a una a otra (zona de desarrollo próximo). Cada niño y niña comienza con un nivel de desarrollo real, que representa su estado actual, y un nivel potencial, que refleja su capacidad máxima. La zona de desarrollo próximo es el espacio que deben atravesar para avanzar desde su nivel real hacia su potencial.

3.8. Desarrollo Social

El desarrollo social llega a ser las relaciones que se tienen con las demás personas, durante la pandemia esto se complicó más porque muchas mujeres dieron a luz durante la pandemia y los niños y las niñas fueron creciendo pero solo con su entorno, pero no llegaban a salir en ningún momento entonces en este punto muchos de estos niños comienzan a presentar ciertas dificultades con la interacción con las demás personas, entonces llega a pasar que hay “niños y niñas pandemias” en donde su lenguaje se retrasó un poco, el desarrollo motriz también porque no tenían un lugar óptimo en donde pudieran desarrollar esto, también vivieron muchas situaciones de violencia o estrés muy grande, entonces estos danos se pueden mitigar un poco.

3.9. Desarrollo físico

El desarrollo físico es un proceso en el cual confluyen diferentes elementos físicos, la salud, el bienestar emocional, la alimentación entre otros aspectos que involucran al ser humano y su capacidad de adaptarse en un contexto, pero también influyen las costumbres, las actividades que realiza a favor del bienestar del cuerpo.

En el desarrollo físico del ser humano se forman los cambios que sufre una persona en el cuerpo, principalmente en cuanto a peso y altura. Cuando hablamos de peso, nos referimos a la masa corporal magra, la masa grasa y la masa ósea. En cuanto a la altura, no cambia durante la niñez y la adolescencia, y no es igual, ni de la misma manera en todos los niños y las niñas.

Respecto a esto, valorar, aceptar y mantener el bienestar de nuestro propio cuerpo es fundamental, la recreación se encuentra vinculada con el desarrollo porque además de que en este desarrollo se da también las emociones que es como se va sintiendo la persona durante el proceso de crecimiento, que no es lo mismo tener 12 a tener 16 años en donde el crecimiento en todo su sentido llega a ser diferente, las sensaciones diferentes, las cosas por las que está atravesando son diferentes, incluso el desarrollo de un hombre y una mujer llega a ser muy diferente.

También el desarrollo cognitivo y de lenguaje llega a ser diferente, según Piaget citado por Campo (2009) "El idioma constituye la forma más elaborada y abstracta" (p.3). De otro modo lo que se quiere dar a mostrar es que es que el infante llega al lenguaje porque primero es lo que está escuchando a su alrededor entonces es lo que va aprendiendo, segundo es la manera en la que puede llegar a una comunicación y a expresarse correctamente en donde puede manifestar cuando desea algo, le duele algo o sucede algo.

Para el correcto desarrollo y crecimiento de los diversos órganos que componen los sistemas del cuerpo, es necesario tener en cuenta una serie de factores que les permitan desarrollarse con normalidad o permanecer latentes en el proceso. Estos son factores genéticos, neuroendocrinos, nutricionales, socioeconómicos y emocionales. Como lo es nombrado por la autora es importante entender que un correcto desarrollo físico, cognitivo y social depende mucho del lugar donde se viva, de las cosas que suceden alrededor, incluso desde el embarazo porque si cuando los papas descubren que están embarazados el niño llega a ser rechazado esto a medida que evoluciona el embarazo y el siente este rechazo, sucede que el niño va a crecer todo el tiempo sintiendo esto o puede crecer con más traumas, igualmente pasan con algunas enfermedades que llegan a ser genéticas pero otras también ocasionadas por lo que llega a suceder en el entorno.

El desarrollo de un niño y niña se basa en el hacer, convivir, saber, estar sano, también estamos hablando de los pilares en los que se basa la evolución del niño, es decir formar relaciones formales espaciales y temporales. Por ejemplo, la forma en que se relaciona con los objetos de su entorno dejará huellas en su imagen corporal, que se expresarán externamente en forma de interacciones, actitudes y comportamientos. Por otra parte, el desarrollo físico del niño y la niña tiene diversidad de funciones en su manejo puesto que presenta reflejos y movimientos automáticos, reflejos inconscientes. Esto se debe a que el niño y la niña no es consciente del desarrollo que tiene, el que debe ser consiente son los papás y guiar esto de una buena manera en donde se pueda dar un correcto desarrollo del niño.

4. Metodología

4.1 Fases de la realización del dispositivo

El desarrollo del prototipo se estructura en cinco fases específicas, cada una de las cuales desempeña un papel importante en la elaboración, contextualización y ajustes del producto. Estas fases se articulan con precisiones particulares para la creación del prototipo, evidenciándose a partir de contextualizaciones teóricas. Fundamentadas en la intervención y la experiencia adquirida durante la concepción de conocimientos e intervenciones con las docentes, así como con los niños y niñas de la institución EDUKIDS.

En un primer momento, se establecerán las bases teóricas que guiarán el diseño del prototipo, tomando en consideración las mejores prácticas pedagógicas y las teorías relevantes en el ámbito del aprendizaje infantil. Estas bases teóricas sirven como fundamento para el desarrollo conceptual del juguete educativo.

La segunda fase se adentra en la intervención directa con los docentes de la institución EDUKIDS. Se llevan a cabo intercambios de conocimientos y experiencias, generando un diálogo valioso que contribuye a la formulación de ideas y enfoques específicos para el prototipo. La retroalimentación de los docentes se convierte así en un elemento esencial para ajustar y refinar el diseño.

La tercera fase se centra en la interacción directa con los niños y niñas de la misma institución. Estas interacciones proporcionan información práctica sobre las preferencias, necesidades y respuestas de los niños al prototipo en desarrollo, permitiendo adaptaciones y mejoras adicionales.

La cuarta fase implica la síntesis de las observaciones teóricas y prácticas, fusionando las ideas concebidas durante la intervención con las contribuciones de docentes y niños. Este proceso integrador culmina en la planificación detallada del diseño del prototipo.

Finalmente, la quinta fase se enfoca en la implementación y ajustes finales del prototipo. La retroalimentación continua de los docentes y la observación directa del uso del juguete por parte de los niños informan las últimas modificaciones para garantizar la eficacia pedagógica y la satisfacción del público objetivo en la institución EDUKIDS. Este enfoque estructurado y participativo asegura un desarrollo integral del prototipo, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas involucrados.

4.1.1. Fase de concepción:

Desde el análisis e intervenciones realizadas se estructuró la creación de un juguete que fuese atractivo y dinámico, cumpliendo como función el aprendizaje a través del juego por lo cual se empieza a desarrollar un sinnúmero de ideas que van contextualizadas a través de las charlas con personas expertas y la observación de las actividades de los niños y las niñas en su proceso de aprendizaje regular dentro y fuera del aula en el jardín infantil EDUKIDS.

Ahora bien en este orden de ideas se evidencia que los niños y las niñas abarcan distintas maneras de percibir el juego desde factores sociales, el auto reconocimiento y la experimentación con el mundo que les rodea, el niño en la etapa de 4 años se cuestiona todo el tiempo, es un ciclo en el que tiene conocimiento e interactúa con distintos objetos buscando una funcionalidad que se adapte al contexto que se encuentra, usualmente siempre lo integran al juego o al uso de juguetes que están dominando en el momento, ellos enmarcan las fases de su desarrollo desde distintos aspectos en esta etapa, la recreación entra a interactuar fundamentalmente en sus procesos, ya que, favorece la creación de espacios a través de la experiencia que adquieren durante la ejecución de actividades lúdicas y actividades sensoriales relacionadas con la utilización de artefactos que potencien el desarrollo de aprendizaje del niño, estos seis factores son fundamentales y se caracterizan por:

Socialización: El juego es una forma en la que los niños y las niñas interactúan con sus pares. A través del juego, aprenden a compartir, a seguir reglas, a comunicarse y a resolver conflictos de manera constructiva. También desarrollan habilidades sociales esenciales como la empatía y la cooperación.

Auto reconocimiento: Durante este período, los niños y las niñas inician el proceso de adquirir un conocimiento más completo acerca de su propia persona. Utilizan el juego como medio para investigar su identidad, destrezas y áreas de interés. Este proceso resulta fundamental para el desarrollo de su autoestima y confianza en sí mismos.

Experimentación con el mundo que les rodea: El juego es la forma en la que los niños y las niñas exploran y comprenden su entorno. Manipulan objetos, realizan experimentos mentales y prueban diferentes enfoques para resolver problemas. Esto nutre su curiosidad y su deseo de aprender.

Desarrollo motor y cognitivo: A través del juego, los niños y las niñas desarrollan sus habilidades motoras y cognitivas. Pueden aprender sobre colores, formas, números y conceptos básicos de causa y efecto. También mejoran su coordinación y destreza física.

La concepción y desarrollo del prototipo se fundamentan en el reconocimiento de la crucial importancia del aprendizaje durante la primera infancia, como se destacó previamente. Este enfoque de investigación se centró específicamente en entornos dedicados al cuidado y educación temprana, particularmente en los jardines infantiles. La colaboración con el jardín infantil EDUKIDS brindó una valiosa oportunidad para llevar a cabo nuestro estudio. A través de visitas programadas, las interacciones con los docentes se convirtieron en

un pilar esencial, permitiendo explicar y recibir respaldo para la propuesta de crear un juguete educativo en forma de pulpo.

La elección del pulpo como figura central se basa en su atractivo intrínseco para los niños, gracias a sus tentáculos que despiertan la curiosidad y la imaginación. Este juguete no solo busca proporcionar entretenimiento, sino también crear una plataforma educativa donde los niños pueden explorar y aprender sobre las fascinantes características de este fascinante animal marino.

Durante las conversaciones con las expertas en educación infantil, se recibieron valiosas sugerencias que enriquecieron el diseño del prototipo. La inclusión de colores vibrantes se propuso para estimular la atención visual de los niños, mientras que la adición de elementos como laberintos, velcros y figuras tridimensionales se demostró crucial para fomentar la destreza motora y la coordinación. Estas recomendaciones, respaldadas por la experiencia pedagógica de los docentes, apuntan a crear un juguete educativo integral que no solo entretenga, sino que también impulse el desarrollo cognitivo y motor de los niños en sus años formativos.

4.1.2. Fases de desarrollo

A lo largo de esta etapa, los niños y las niñas pueden pasar por diferentes fases en su juego. Pueden pasar de juegos solitarios a juegos cooperativos, por ejemplo. Estas fases son una parte natural de su desarrollo y reflejan su crecimiento y madurez.

Recreación y aprendizaje: El juego no solo es divertido, sino que también es una poderosa herramienta de aprendizaje. A través del juego, los niños y las niñas pueden adquirir

conocimientos, desarrollar habilidades y resolver problemas de manera activa. La recreación y el aprendizaje van de la mano en esta etapa.

El juego es una parte esencial del desarrollo de un niño y niña. Les brinda la oportunidad de explorar, aprender y crecer en un entorno seguro y divertido. Los padres y cuidadores desempeñan un papel importante al proporcionar a los niños acceso a juguetes y actividades que fomenten su desarrollo en estas áreas clave.

Tras establecer el contexto del desarrollo en la etapa inicial, se adentra en el proceso de gestación de ideas y la planificación de bocetos, aspectos fundamentales para el diseño y creación del prototipo. En esta fase, se inicia la transición de la conceptualización abstracta a la materialización física, plasmando las ideas en bocetos que delinearán cada parte del pulpo en todas sus dimensiones corporales. Estos primeros esbozos sirvieron como la base tangible sobre la cual se construiría el juguete educativo.

A medida que evolucionaba el proceso de intervención, se llevó a cabo una revisión continua de los bocetos iniciales. Este análisis crítico se enmarcó en la profunda comprensión de las necesidades específicas y los métodos de aprendizaje óptimos para los niños y las niñas en la etapa inicial. Las modificaciones en las dimensiones corporales del pulpo surgieron como resultado directo de esta reflexión constante, orientada a garantizar que cada elemento del juguete contribuya de manera efectiva al desarrollo cognitivo y motor de los niños en esta fase crucial de su educación.

Este proceso iterativo de concepción y ajuste no solo demuestra la flexibilidad del equipo de desarrollo, sino también su compromiso con la creación de un producto que no solo fuera estéticamente atractivo, sino que también se adapta de manera precisa a las necesidades de

aprendizaje de los niños. en la etapa inicial. De esta manera, el desarrollo del prototipo se convirtió en un viaje dinámico y colaborativo, donde la atención meticulosa a los detalles y la adaptabilidad fueron pilares clave para el logro de un diseño pedagógicamente efectivo

4.1.3. Fase de diseño

Imagen 1 Cara de frente

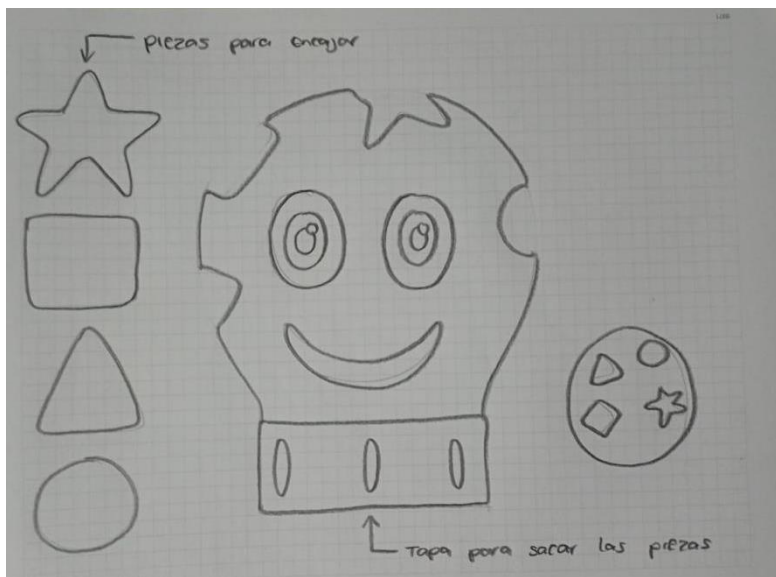


Imagen 2 Primer tentáculo

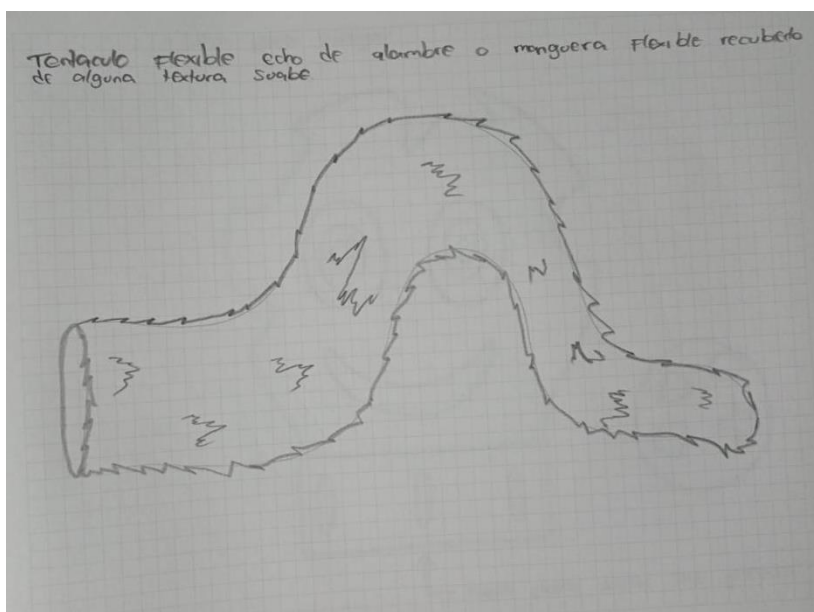


Imagen 3 tentáculo

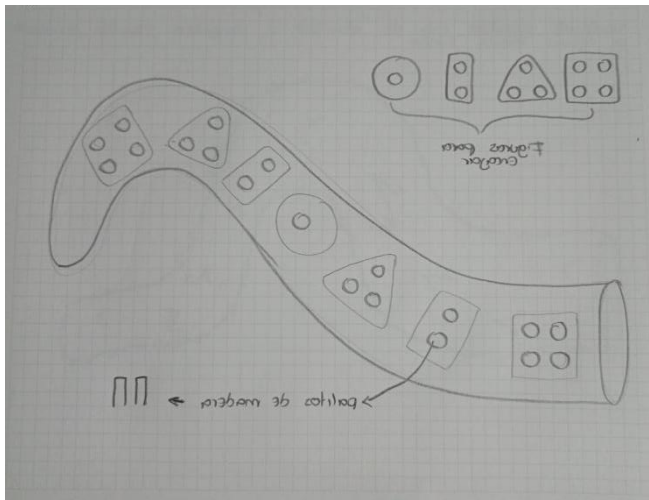


Imagen 4 Tercer tentáculo

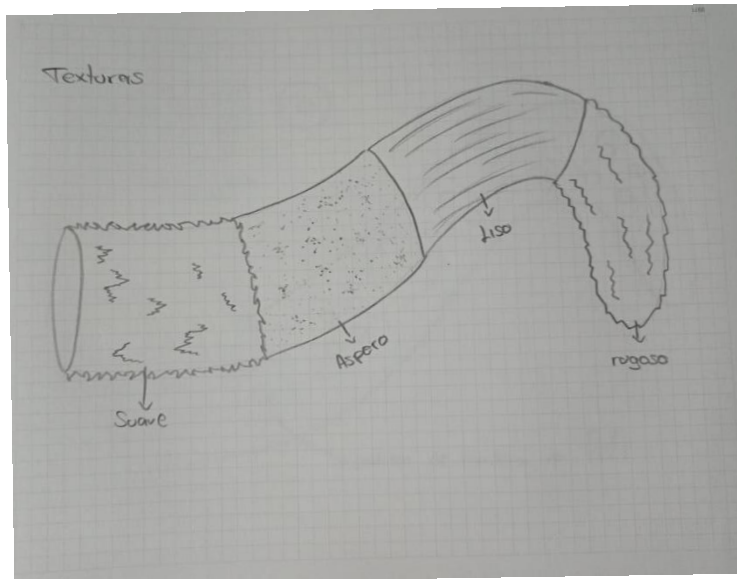


Imagen 5 Cuarto tentáculo

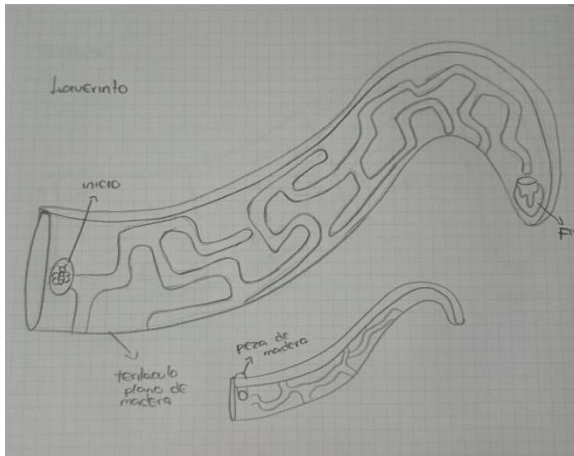


Imagen 6 Quinto tentáculo

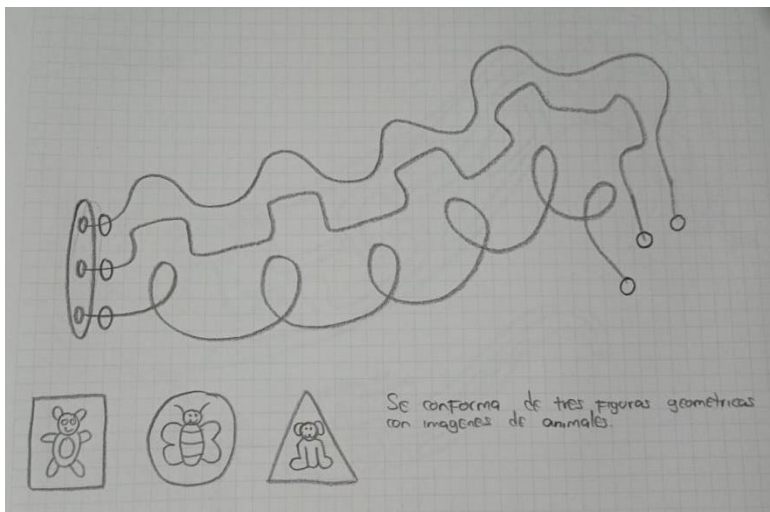


Imagen 7 Sexto tentáculo

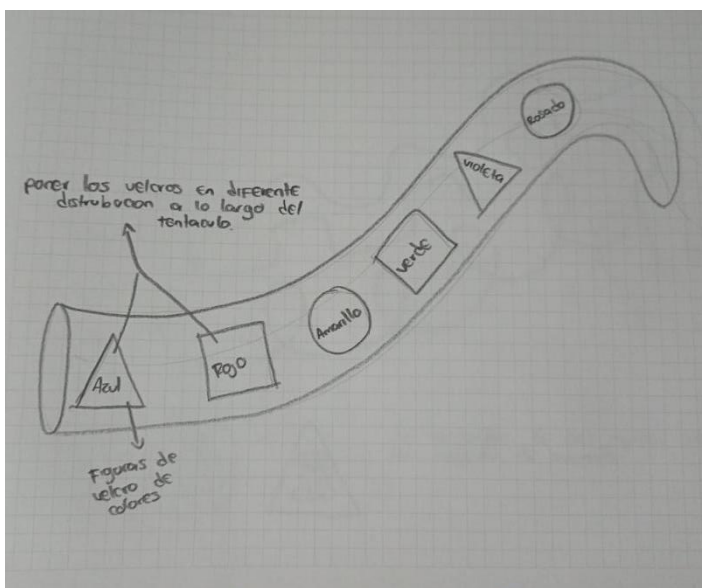


Imagen 8 Séptimo tentáculo

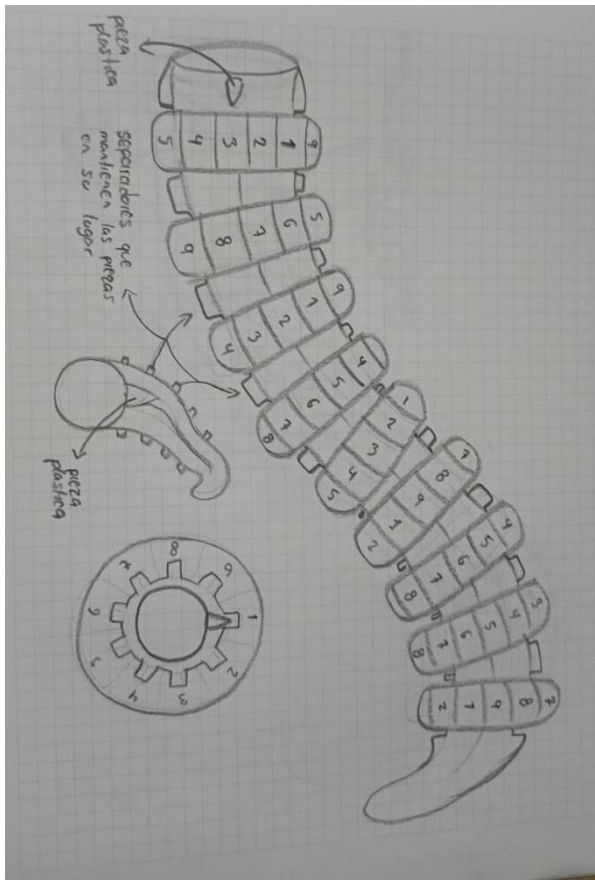
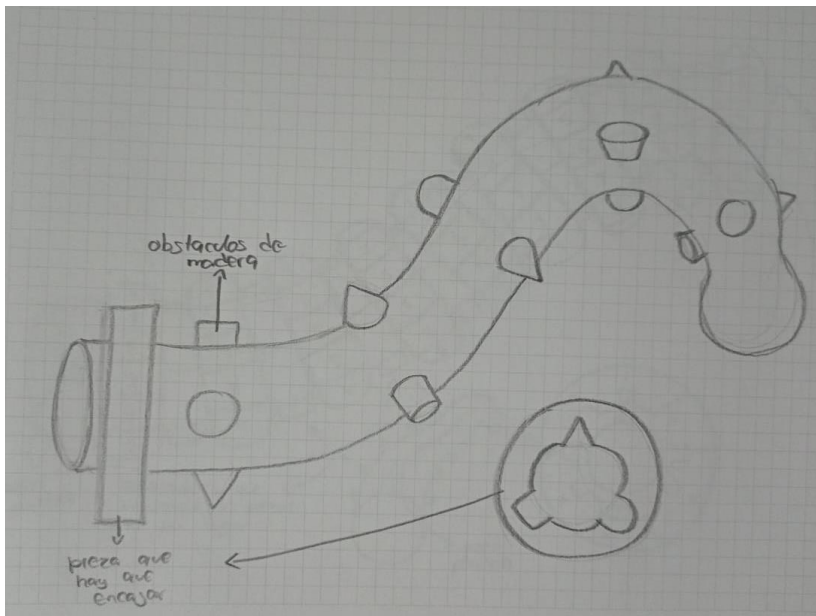


Imagen 9 Octavo tentáculo



4.1.4 Fase de planificación:

Tabla 1 Cronograma de tareas

Realizar los instrumentos para recolección de información.	Con los instrumentos desplazarnos hasta el jardín infantil EDUKIDS.	Con la información estudiada y recolectada determinar que juguete u objeto es viable para implementar.
3. Hacer los bocetos del dispositivo a mano.	5. Analizar los borradores y ver posibles mejoras, para realizar el boceto 3d.	4. Trabajar en el boceto 3d y tenerlo finalizado.

4.1.5. Fase de Producción:

Durante esta etapa, se llevará a cabo una detallada documentación visual a través de videos que capturarán el fascinante proceso de creación tridimensional del pulpo. Estos videos serán testigos de cada avance significativo que experimente el juguete desde sus primeras etapas hasta llegar a la fase final de producción. La complejidad de esta fase radica en el desarrollo minucioso de cada componente que conforma el juguete, a incluir desde la conceptualización inicial hasta la planificación gráfica detallada a mano.

Los videos no solo ofrecerán una visión en tiempo real del progreso, sino que también destacarán las distintas fases que componen la evolución del pulpo. Desde la concepción

inicial del diseño hasta la materialización gráfica a mano, cada parte del juguete se someterá a un proceso cuidadosamente estructurado. Además, estos documentos visuales también serán testigos de las adaptaciones y modificaciones que se realicen en cada fase del desarrollo.

Este enfoque documental no solo proporcionará una visión transparente del proceso de creación, sino que también servirá como un recurso valioso para comprender la evolución y refinamiento continuo del diseño. La fase de producción final, en consecuencia, será el resultado de un proceso iterativo y meticuloso que garantiza la cohesión y excelencia en cada detalle del pulpo, desde su concepción inicial hasta su versión final, lista para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños.

A continuación los links de los videos

- <https://youtu.be/Kt0UgO01ifo?feature=shared>
- <https://youtu.be/DaPh0NHZ1RQ?feature=shared>

4.1.5.1 Fase de pruebas

El proceso de pruebas abarca diferentes etapas que se planifican estratégicamente para garantizar un desarrollo eficiente y preciso del prototipo. La prueba a corto plazo implica la definición de los instrumentos necesarios para la creación del dispositivo. En esta fase inicial, se establece con claridad cuál será la naturaleza y las funciones específicas del dispositivo que se va a desarrollar. Esta etapa proporciona la base esencial para la planificación y ejecución de las siguientes fases del proceso.

A medida que avanzamos en el tiempo, la prueba a mediano plazo se materializa en la creación de bocetos borrador. Cada boceto representa una versión preliminar del prototipo, y durante esta fase, se realiza una iteración continua para mejorar y perfeccionar cada detalle.

Este proceso de revisión y ajuste se lleva a cabo en colaboración con el equipo de desarrollo, docentes y cualquier otra parte interesada, asegurando que cada aspecto del diseño sea cuidadosamente considerado y refinado.

La prueba a largo plazo marca la culminación del proceso, ya que implica la creación del diseño 3D completo del prototipo. Aquí es donde la visión conceptual se transforma en una representación tridimensional tangible del juguete educativo. Esta fase final no solo confirma la viabilidad y coherencia del diseño, sino que también permite una evaluación exhaustiva de cómo el prototipo interactúa en un entorno tridimensional. La prueba a largo plazo se centra en la implementación completa del diseño, considerando aspectos prácticos, estéticos y pedagógicos.

En conjunto, estas fases de prueba, a corto, mediano y largo plazo, constituyen un enfoque estructurado y progresivo que garantiza la calidad y eficacia del prototipo. Este proceso iterativo no solo busca crear un producto final excepcional, sino también fomentar la adaptabilidad y la mejora continua en cada etapa del desarrollo.

4.2 Segmento de población o muestra para probar el dispositivo

Dado que los bebés interactúan con objetos y juguetes desde su nacimiento, lo que les permite aprender de forma indirecta y explorar de manera libre, el juego se convierte en una actividad interna y espontánea. Es por esto que para realizar el prototipo nos enfocamos en la población de etapa de 4 años de edad el niño y la niña se encuentra cursando preescolar en donde por su recorrido ya ha logrado un desarrollo como la autonomía, tener estabilidad de brincar, saltar en un pie, sube y baja las escaleras, comprende la diferencia entre fantasía y realidad, según la UNICEF denomina esta etapa como desarrollo motor y autonomía.

Debido a esto el jardín infantil EDUKIDS ubicada en Soacha, Cundinamarca, en el barrio terreros, se evidencia que una de las necesidades que se observaron y analizaron

específicamente en la población de niños entre los 4 años de edad es que su desarrollo social y las actividades diarias es potenciado y adaptado a una enseñanza parcial delimitando al niño a un nivel de aprendizaje entorno a las necesidades de todos los grupos poblacionales del jardín, es por esto que se plantea la creación de un artefacto adaptado especialmente a las necesidades de las docentes y el nivel de aprendizaje de los niños y las niñas de esta edad.

Los juegos, los juguetes y el entretenimiento tienden a ser de naturaleza cultural y científica, los cuales, a menos que se consideren cuestiones ideológicas importantes, tienden a ocurrir en espacios que se perciben como productores de conocimiento, El juego surge como una necesidad de replicar la interacción con otros (juego social) y como un medio para involucrarse en la cultura y contribuir a su desarrollo. En el juego simbólico, el jugador adopta conductas más maduras y adquiere una comprensión de las implicaciones de sus elecciones y acciones.

5. Desarrollo de la propuesta

La propuesta se originó a partir de nuestros estudios en la Licenciatura en Recreación y el conocimiento adquirido en ese campo, hemos investigado y reconocido la importancia del juego y los juguetes en el desarrollo humano, desde el período prenatal, ya interactúan con su entorno, hasta la infancia, donde el juego es crucial para el aprendizaje y la exploración, a partir de esto decidimos crear un prototipo de juguete que pudiera ser reinventado o mejorado, para servir como herramienta tanto para maestros como para niños, decidimos buscar la colaboración de personas expertas en el tema, específicamente en un jardín ubicado en Soacha, Cundinamarca, donde las docentes tienen experiencia en la primera infancia y se centran en el juego como una herramienta de aprendizaje.

Les realizamos una encuesta a las docentes y visitamos el jardín para identificar las necesidades e identificar desde donde podríamos aportar, de acuerdo a esto llegamos a darnos cuenta que para los niños y las niñas los animales llegan a ser llamativos, empezamos a mirar en que animal de juguete podríamos agregar y modificar para llegar a crear un nuevo juguete, nos dimos cuenta que el pulpo era una buena opción porque son criaturas fascinantes con sus múltiples tentáculos y colores vibrantes, lo que los convierte en una elección intrigante y desde allí empezamos la creación de los bocetos en donde tuvimos en cuenta asegurándonos de seleccionar materiales seguros, fáciles de limpiar y duraderos, también eligiendo colores y texturas que atraen a los niños y las niñas.

Finalmente, después de los bocetos a mano y de haber pensado en los puntos anteriores, se comenzó con la creación del boceto 3d en donde este fue un desafío especialmente por el programa que se utilizó, pero se pudo lograr el objetivo final.

6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo

En un contexto más amplio se especifica que se escoge el diseño de un pulpo debido que el pulpo, con su naturaleza juguetona, curiosa y traviesa, se presenta como una criatura fascinante y atractiva que capta la atención de los niños. El diseño de este prototipo de pulpo multifuncional ha sido concebido con el claro propósito de contribuir al desarrollo integral de los pequeños exploradores. Al contrastarlo con otros juguetes, resalta por la diversidad de sus elementos, cada uno cuidadosamente pensado para estimular diferentes aspectos del crecimiento infantil.

En comparación con juguetes convencionales, el pulpo no solo se limita a ofrecer entretenimiento; Va más allá al convertirse en una herramienta educativa. Cada componente ha sido diseñado estratégicamente para abordar aspectos específicos del desarrollo cognitivo y motor de los niños, estableciendo así una experiencia de juego enriquecedora.

Mientras que algunos juguetes pueden centrarse únicamente en la diversión superficial, el pulpo multifuncional se destaca por su enfoque dinámico e interactivo. Los elementos que lo componen no solo buscan entretener sino también fomentar habilidades clave, como la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, el reconocimiento de formas y colores, y el estímulo de la creatividad. En este sentido, el pulpo no solo se presenta como un juguete, sino como un compañero de aprendizaje que despierta la curiosidad y promueve el desarrollo integral de los niños.

A continuación, se detallan las características y beneficios de cada elemento del juguete:

Cabeza Interactiva:

La cabeza del pulpo cuenta con un gorro que presenta cuatro fichas con formas (cuadrado, círculo, triángulo y estrella) para encajar. Este diseño fomenta el desarrollo de la motricidad fina y mejora la coordinación de los movimientos musculares de las manos y dedos, utilizando agarre o pinza.

La cara con ojos y boca hace que el pulpo sea aún más atractivo para los niños y las niñas.

Primer Tentáculo Flexible:

El primer tentáculo, flexible y recubierto de una textura suave, está hecho de alambre o manguera. Estimula la construcción de conexiones nerviosas en el cerebro, contribuyendo al crecimiento cognitivo, desarrollo del lenguaje y mejora de habilidades motoras.

Segundo Tentáculo con Figuras:

Este tentáculo presenta figuras con tres palitos, permitiendo encajar las formas (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo). Promueve la coordinación ojo-mano, habilidades motoras finas, lógica y razonamiento, estimulando el desarrollo del pensamiento analítico.

Tercer Tentáculo de Vocales:

El tercer tentáculo está dedicado a las vocales, facilitando el reconocimiento y aprendizaje de estas de manera interactiva.

Cuarto Tentáculo con Laberinto:

Un tentáculo plano de madera con un laberinto. Este juego beneficia la observación, percepción visual, atención, concentración, autoevaluación y resolución de problemas.

Quinto Tentáculo con Circuito de Motricidad:

Un circuito de motricidad fina compuesto por tres alambres y fichas que deben desplazarse. Favorece el desarrollo de la destreza motora fina, preparando músculos, huesos y nervios para movimientos precisos.

Sexto Tentáculo con Velcros y Figuras:

Velcros con seis figuras de colores. Los niños reconocen colores, formas y estimulan la motricidad fina.

Séptimo Tentáculo Interactivo:

Un círculo con figuras de triángulo, cuadrado y círculo para desplazar y girar, promoviendo el desarrollo cognitivo y motor.

Octavo Tentáculo Educativo:

Piezas giratorias con números del 0 al 9, ofreciendo una manera divertida de reconocer e identificar los números.

Este pulpo multifuncional proporciona a los niños y niñas una experiencia educativa y divertida, contribuyendo al desarrollo integral de habilidades cognitivas y motoras.

7. Análisis de intervención

El proceso de desarrollo se centró en la creación de un prototipo de un juguete, más específicamente el desarrollo de un pulpo denominado Pulpi, con el cual se tendría la oportunidad de integrar distintos recursos lúdicos que es destinado a la primera infancia, que permitiera comprender el entorno en el que se desarrolla el juego como elemento base de la enseñanza- aprendizaje, siendo el juguete el dinamizador de este proceso, se contó con un trabajo articulado a través de expertos en pedagogía infantil, principalmente las docentes especializadas en educación infantil del jardín infantil EDUKIDS.

Con el propósito de obtener una visión más precisa y orientada se presentó a las docentes del jardín infantil EDUKIDS además de exponer la idea, la oportunidad de visitar las instalaciones, lo cual permitió comprender mejor el entorno en el que se desarrollaría el juguete. Además, se realizó una encuesta detallada con preguntas específicas para recoger las opiniones y perspectivas de las docentes. Esta interacción con el personal especializado proporcionó valiosos conocimientos sobre su experiencia en la enseñanza a niños y niñas pequeños y ayudó a identificar áreas en las que el proyecto podría ser mejorado.

Uno de los aspectos cruciales que se abordaron con los docentes estuvo centrado en indagar la importancia del juguete ¿cómo fuese atractivo para los niños? Se buscaba indagar que elementos podrían captar el interés y cómo se podría mejorar los bocetos iniciales para lograr este objetivo de diseñar un prototipo de artefacto lúdico para fortalecer los procesos de educación inicial en el jardín infantil EDUKIDS. Además, se les informo que la meta final era la creación de un boceto en formato 3D, aunque, debido a limitaciones económicas, aún no teníamos la capacidad de llevarlo a la etapa de fabricación.

Para esta investigación no se limitó a la interacción con los docentes, sino de la misma interacción con los niños y las niñas, ya que, también se vio la perspectiva de los protagonistas principales: los niños y las niñas. Se realizó una entrevista con las docentes para comprender cuáles eran sus juegos favoritos y qué tipo de juguetes encontraban más divertidos. Estas conversaciones proporcionaron información valiosa sobre las preferencias de los niños y las niñas, lo que permitió ajustar nuestros diseños de manera más acertada. Además, se presentó los bocetos a los docentes, y las sugerencias y comentarios jugaron un papel fundamental para la mejora de los diseños.

A lo largo de todo este proceso de integración e investigación, se logró articular las necesidades de aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, así como las necesidades específicas de las docentes en el entorno de aula. Esta comprensión profunda de las necesidades de ambas partes ayudó a ajustar el proyecto de grado de manera que se adaptara de forma óptima a las realidades de la primera infancia y la educación infantil. Este enfoque integral en la colaboración con expertos y la retroalimentación de los niños y las niñas esto permitió abordar de manera efectiva la creación de un prototipo de juguete que promueva el desarrollo infantil de una manera atractiva y significativa.

8. Posibles mejoras

Durante el proceso de análisis del prototipo y la creación de bocetos, se han destacado algunas deficiencias en el diseño del prototipo 3d. Dado que se trata de un juguete altamente integral y destinado al aprendizaje de la primera infancia, hemos identificado detalles en cada una de sus partes que pueden dificultar su fabricación física. No obstante, estas deficiencias presentan oportunidades para realizar modificaciones detalladas que simplificarán su comprensión y manipulación.

En la búsqueda de estrategias para mejorar la factibilidad de la elaboración física del juguete, es fundamental considerar el tipo de material que se utilizará en su fabricación. Este

material debe ser seleccionado cuidadosamente para garantizar que el juguete sea adaptable y cómodo en su proceso de manufactura. Además, el juguete debe ser altamente interactivo, atractivo y funcional, todo mientras se mantiene su facilidad de uso, especialmente para la primera infancia. Para lograr este equilibrio, es esencial revisar detenidamente los métodos de fabricación disponibles y optimizarlos de manera que, cuando se cuente con los recursos necesarios, llevar el juguete al mercado sea un proceso sencillo y efectivo.

En particular, las modificaciones detalladas en las partes del juguete pueden incluir simplificaciones en su estructura o mecanismos internos. Esto no solo facilitará su fabricación, sino que también lo hará más asequible para los futuros usuarios. Además, el uso de materiales específicos, que cumplan con los estándares de seguridad y durabilidad, contribuirá a la adaptabilidad y comodidad en la manufactura.

En cuanto a la interactividad y el atractivo del juguete, es fundamental considerar elementos como colores, formas y texturas que estimulen el interés de los niños. Además, la incorporación de características funcionales que promuevan el aprendizaje y el desarrollo infantil debe ser una prioridad. Esto podría incluir elementos educativos como números, letras, formas geométricas, etc. Además, esto se da al evaluar las necesidades y preferencias específicas de los niños y las niñas en la primera infancia.

En resumen, abordar las deficiencias detectadas en el diseño del juguete no solo implica una revisión minuciosa de sus partes y estructura, sino también una evaluación profunda de los materiales y métodos de fabricación. La mejora en la interactividad, el atractivo y la funcionalidad del juguete es esencial para asegurar su éxito en el mercado y su capacidad para satisfacer las necesidades de los niños y las niñas en edad temprana. Mejorar estos elementos tendrá un impacto considerable en la viabilidad del proyecto y en su capacidad para influir positivamente en el aprendizaje y crecimiento de los niños y las niñas.

9. Conclusiones

En el transcurso de este proyecto, se diseñó un prototipo de artefacto lúdico con el propósito de fortalecer los procesos de educación inicial en el jardín infantil EDUKIDS. Nuestros objetivos generales y específicos nos han llevado a un profundo análisis de los factores pedagógicos relacionados con la recreación y la atención de niños y niñas en este contexto particular. Además, hemos caracterizado la población del jardín infantil y hemos identificado las necesidades pedagógicas desde la perspectiva de la recreación.

Este dispositivo pedagógico nace como respuesta a una necesidad crítica: la de enriquecer y apoyar los procesos de educación inicial en EDUKIDS. La incorporación del juego, la lúdica y la experimentación espacial se erigen como pilares fundamentales para el desarrollo integral de los niños desde sus primeros años. Es en esta etapa temprana de la vida donde los cimientos de la educación y el aprendizaje se construyen, y es aquí donde nuestro artefacto pedagógico cobra una relevancia insustituible.

Los artefactos pedagógicos desarrollados en el marco de este proyecto combinan de manera eficaz los pilares de la educación, con un énfasis especial en el juego como catalizador del desarrollo infantil. De acuerdo con UNICEF (2018), el aprendizaje a través del juego es pertinente durante toda la primera infancia, y más allá de ella, en diversas áreas de práctica. Estos artefactos se adaptan a los intereses específicos de los niños, lo que hace que las actividades que se llevan a cabo con ellos sean aún más atractivas.

El Ministerio de Educación Nacional ha establecido rutas para el desarrollo de los procesos de formación en educación inicial. El uso de materiales específicos, como el artefacto que proponemos, es esencial para el proceso educativo exitoso. Desde el nacimiento, los niños interactúan con objetos, desarrollan movimientos, emiten sonidos y resuelven problemas sencillos. Estas actividades, en apariencia simples, son indicativos del

pensamiento creativo en acción. La manipulación de objetos contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas y sociales fundamentales.

Además, es necesario destacar la importancia de las necesidades específicas de los niños en la etapa de desarrollo preoperacional. Nuestro enfoque se centra en comprender estas necesidades y adaptar la estructura del artefacto para satisfacerlas. La contextualización en el jardín EDUKIDS se proporciona un entorno seguro y profesional para implementar el artefacto, lo que garantiza su relevancia y utilidad en la educación inicial.

El entorno natural y el entorno construido ofrecen oportunidades significativas para el aprendizaje de los niños. Los materiales didácticos que se presentan en el contexto de nuestro artefacto permiten a los niños reconocer propiedades, clasificar, identificar similitudes y diferencias, resolver problemas y mejorar la interacción con sus docentes. Además, el uso de estos materiales desde los primeros años promueve la aplicación, exploración, descubrimiento y observación, al tiempo que refuerza los principios de convivencia y valores.

La estimulación multisensorial que proporciona nuestro artefacto contribuye a la formación de nuevas conexiones cerebrales en los niños, lo que sentará las bases para su aprendizaje futuro. Por lo tanto, es esencial que los educadores de niños comprendan la importancia de estos artefactos y su potencial en el desarrollo de las capacidades cognitivas y emocionales de los niños.

En resumen, la creación de nuevos artefactos pedagógicos como este pueda tener un efecto significativo en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Nuestro enfoque ha sido comprender y satisfacer las necesidades específicas de los niños en la primera infancia, promoviendo la importancia del juego, la lúdica y la experimentación. Se promueve que el proceso investigativo no solo beneficie a los niños en el jardín infantil EDUKIDS, sino que sienta un precedente para futuros desarrollos que proporcionen oportunidades de aprendizaje valiosas y significativas para más niños en todo el mundo.

10. Referencias bibliográficas

- Álvarez Ocampo Laura Melissa, Cano Gil Luisa María, Chica Martínez Valentina, Cuello Ríos Lina Marcela, Escobar Taborda Evelin Vanesa, Gallego Ocampo Daniela Giraldo, Jiménez Blanca María, Gómez Morales Estefanía, González Zapata Jenny Carolina, Grajales Cardona Laura Melissa, Gutiérrez Sánchez Estefanía, Herrera Arenas Natalia, Higueta Garro Yulieth Andrea, Orozco Correa Angie Carolina, Quinchuela Tabares Ingry Yuliana, Salazar Arroyave Angie, Serna Chaverra Valentina y Vélez Agudelo Laura Cristina. (2020) Juego y Juguetes: una apuesta por el fortalecimiento de los dispositivos básicos del aprendizaje en niños y niñas.
- Arévalo Berrio, M y Carreazo Torres, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Universidad de Cartagena.
- Barracos, M. (2022, Julio) El juego como símbolo de la confianza del niño en el ambiente. El Herald.
- Bernardi, A. C., & Emmerich, A. (2016). Juego y actualidad: reflexiones posibles sobre el concepto de creatividad. In VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXIII Jornadas de Investigación de la Facultad de Psicología, XII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur “Subjetividad contemporánea: elección, inclusión, segregación” (Buenos Aires, 23 a 26 de noviembre de 2016).
- Bossetti, D. H. (2018). El niño en situación de vulnerabilidad psicosocial a través del dispositivo de juego espontáneo
- Campo, L (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. Revista universidad simón bolívar. Volumen 12
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.
- Código de infancia y adolescencia. Ley 1098 de 2006. ICBF (2006)
- Estrategia Nacional de Recreación para Primera Infancia (2021)
- Feldman, R. (2015). Modelo del desarrollo cognoscitivo de Piaget.

- Fuentes, F (2018). *El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la vereda Thule* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios.).
- Gallardo Benites, R. D. P. Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la IE N° 203 “Jesús El Carpintero”, región Tumbes, 2018.
- Guerrero Peñuela, R., Noguera Fonseca, N. L., & Rodríguez Velandia, J. E. Diseño y construcción de un artefacto para el desarrollo del pensamiento espacial.
- Guijarro, M. R. B. (2005). La educación de calidad para todos empieza en la primera infancia. *Revista enfoques educacionales*, 7(1), 11-33.
- los lineamientos curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte (2014)
- Mindeporte (2021). plan nacional de recreación 2020-2026
- Ministerio de Educación Nacional de lineamientos de la educación física, recreación y deporte (2000) (p.19)
- Muñoz, A (2016). Proyecto de juegos didácticos. Trabajo de grado de la universidad
- Pacheco, M (2011). La revista digital para profesionales de la enseñanza.
- Palacios, A (2015) dispositivo didáctico para laboratorio de cinemática con sistema embebido.
- Peña, T. L. A., & Durán, N. Y. C. (2022). El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer el Pensamiento Lógico Matemático en Escolares de Básica Primaria. *CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CIE*, 2(15).
- Quiroga Uceda, P., & Igelmo Zaldívar, J. (2013). LA PEDAGOGÍA WALDORF Y EL JUEGO EN EL JARDÍN DE INFANCIA. UNA PROPUESTA TEÓRICA SINGULAR. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 65(1), 79–92.
- Ruíz, C. P. (2021). *Una aproximación al juego y los juguetes en la niñez desde una revisión documental* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Saldaña, (A) (2011). La revista digital para profesionales de la enseñanza.
- Saldarriaga, C (2015). Escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil, manual técnico ICBF.
- Stanley Hall (2011). Revista digital, Buenos Aires. Teoría sobre el juego
- Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.
- UNICEF (2018) Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia
- Vargas Mesa, E. D., Gallego Henao, A. M., Peláez Henao, O. A., Arroyave Taborda, L. M., y Rodríguez Marín, L. J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza

de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133–142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133> (Original work published 13 de octubre de 2020)

Zamorano, M. M., Abad, M. E. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35.

Zuñiga, A et Zuñiga, F. (2019). Juegos didácticos.

11. Anexos

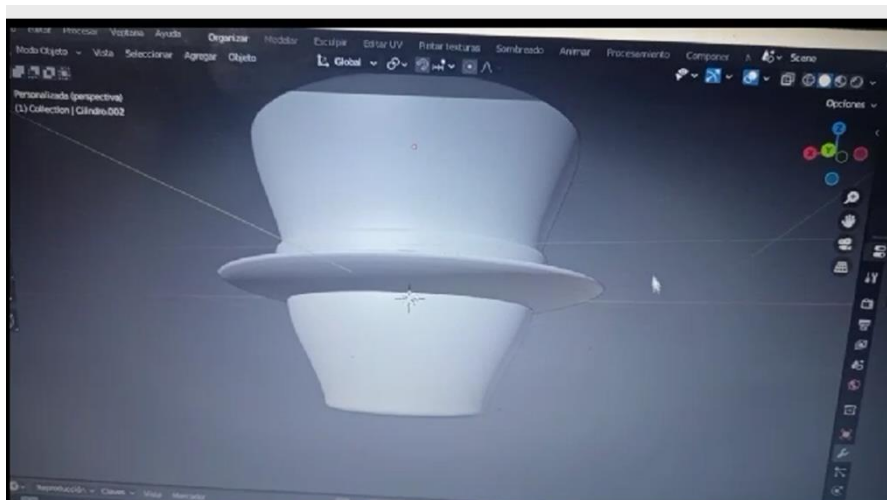
En este apartado, se presentan los documentos que demuestren la creación del prototipo final en 3D, el cual se mostrara los apartados de la investigación que se realizó en el jardín a través de una encuesta y se evidenciara las fotos del prototipo en su fase de diseño y versión final.

11.1. Anexos fotográficos del dispositivo

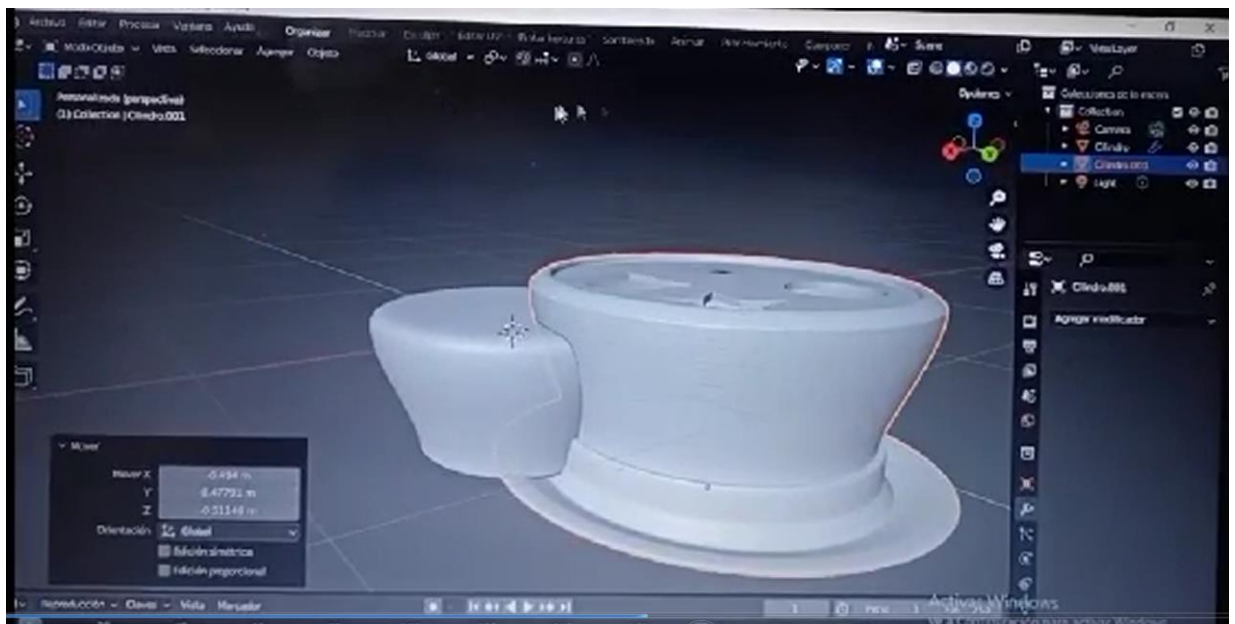
Según la modalidad, se deben adjuntar fotografías en donde se pueda evidenciar el prototipo en su proceso de creación y la versión final.

11.1.2. Dispositivo virtual

Anexo A Proceso de realización del rostro



Anexo B Realización del sombrero



Anexo C Proceso de la realización de las figuras internas del sombrero

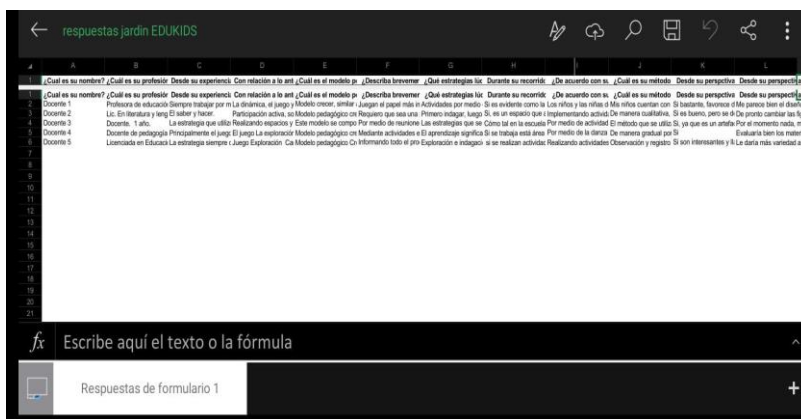


Anexo D Vista del rostro y sombrero de frente




11.2. Anexos de la intervención

Anexo E Evidencia encuesta docentes





 respuestas jardin
 EDUKIDS.xlsx

Anexo F Evidencia de validación de documentos por expertos

 **KATHERYNE ALDANA VILLALOBOS**
HEIDY LORENA MARTIN GARZON, + 2

17 oct.







Buenos días estimadas:



A continuación mis observaciones con relación a los instrumentos.

1. Revisión frente a la redacción y ortografía de los documentos pues presenta algunas redundancias, faltan letras o espaciado entre palabras, en los dos documentos (entrevista y ficha de caracterización)
2. En la ficha de caracterización no es claro cómo se llevará a cabo el proceso de caracterización. La introducción del instrumento no explica con precisión la forma en la que se va a implementar: ¿Existirá una actividad para que un tercero observe y diligencie la caracterización? ¿cuál es la actividad y cómo está pensada? ¿Se observará en actividades cotidianas o en qué momentos?
3. Sugiero determinar algunas categorías para conformar la ficha de caracterización ¿cuáles son los aspectos generales?

A manera general los instrumentos están bien planteados, centraría mi atención a la síntesis de las orientaciones que se dan en el instrumento y forma de redacción.

Saludos cordiales,
Katheryne Aldana Villalobos
Profesora Ocasional Tiempo Completo
Licenciatura en Recreación
Facultad de Educación Física

  Responder a todos

11.3. Anexos del dispositivo final

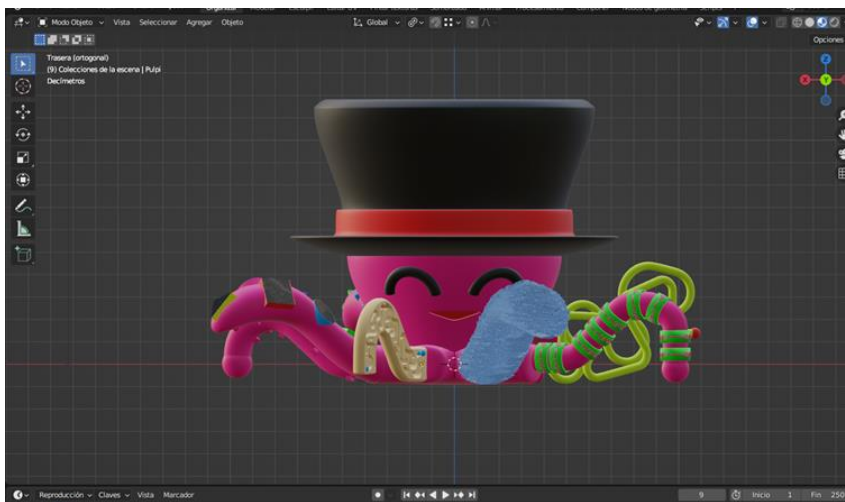
Anexos F



Anexos G



Anexos H



Anexos I



Anexos J

