

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Diseño de una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San

Juan de Pasto

Johana Sofía Narváez Delgado

Programa de Licenciatura en Educación Infantil, Facultad de Educación, Universidad CESMAG.

Nota del autor

El presente trabajo de grado tiene como propósito cumplir el requisito exigido para optar al título de pregrado como Licenciada en Educación Infantil en la Universidad CESMAG.

La correspondencia referente a este trabajo debe dirigirse al programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad CESMAG. Correo electrónico:
edupres@unicesmag.edu.co

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Diseño de una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto

Johana Sofía Narváez Delgado

Programa de Licenciatura en Educación Infantil, Facultad de Educación, Universidad CESMAG.

Asesora: Mg Viviana Marcela Rodríguez Caicedo

4 de diciembre de 2025

Página de aceptación

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, diciembre de 2025

El pensamiento que se expresa en este informe
es exclusiva responsabilidad de sus autoras
y no compromete la ideología
de la Universidad CESMAG

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi papi Edgar, que desde el cielo me cuida, me guía y me llena de fuerza en los momentos difíciles. Su amor sigue vivo en cada paso que doy, y este logro también es suyo. A mis papás, Nancy y Ramiro, por ser el pilar de mi vida, por enseñarme el valor del esfuerzo, por su amor infinito y por creer en mí incluso cuando yo no lo hacía. A mi hermana Danna, por ser mi confidente, mi apoyo constante y por acompañarme con esa alegría que solo ella sabe dar.

A Sebastián, mi amor, gracias por caminar a mi lado, por tu paciencia, tu ternura y por no soltar mi mano en este camino, quien me ha acompañado desde que tomé la decisión de llevar a cabo esta labor tan bonita. A Dani, amiga y compañera de trabajo, gracias por ser parte esencial de esta investigación, por tu entrega, tu compromiso y por enseñarme que el trabajo en equipo también puede estar lleno de amistad y cariño. A mi perrita Brisa, “mi Bri”, porque su compañía silenciosa y su amor sincero me han dado paz en los días más intensos.

También dedico este logro a mis abuelas, por su sabiduría, sus oraciones y el amor con que siempre me rodean. Finalmente, me lo dedico a mí misma, a ti mi Sofi, gracias por no rendirte, por seguir adelante con esperanza, por levantarte cuando quisiste parar, por poner el alma en este proyecto que tanto significa para ti, y por dejar el corazón en cada paso.

Agradecimientos

Agradezco con todo mi corazón a Dios, la Virgen y los ángeles, por ser mi luz en los momentos oscuros, por llenarme de fe, calma y propósito. A mi abuelito, que, aunque ya no está físicamente, sigue siendo mi guía espiritual; su recuerdo me ha dado fuerza y consuelo en los días de duda. A mis padres, Nancy y Ramiro, les debo todo lo que soy, gracias por su amor incondicional, por su ejemplo, por sus sacrificios y por enseñarme a seguir luchando con humildad y determinación.

A mi hermana Danna, gracias por tu risa, tu energía y tu manera única de estar siempre presente. A Sebastián, gracias por tu amor constante, por tu apoyo emocional y por caminar junto a mí con paciencia y comprensión. A Dani, mi amiga y compañera, gracias por compartir este proceso con tanta entrega, por tu profesionalismo y por tu amistad que fue un regalo invaluable en este camino.

Agradezco infinitamente a todos los niños y niñas, por ser mi inspiración, por su autenticidad, su ternura y por recordarme cada día que la educación es un acto de amor.

Y con especial gratitud, a mi asesora, mi profe Viviana Rodríguez, por su acompañamiento constante, por creer en este proyecto desde el inicio y por guiarme con paciencia, sabiduría y cariño en cada etapa del proceso. Gracias por estar siempre presente, por su disposición, por sus palabras oportunas y por ayudarme a transformar cada reto en una oportunidad de crecimiento. Su apoyo fue esencial para que este trabajo cobrara sentido y se hiciera realidad

RAE**Código:**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Programa Académico: Licenciatura en Educación Infantil**Fecha de elaboración:****Autoras de la investigación:** Johana Sofía Narváez Delgado**Asesor:** Mg. Viviana Marcela Rodríguez Caicedo

Título del trabajo: Diseño de una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto.

Descripción: Las habilidades del pensamiento en niños de 3 a 4 años son fundamentales para su desarrollo cognitivo y emocional. Este proyecto busca diseñar una herramienta pedagógica multisensorial que estimule dichas habilidades en los niños del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto. La infancia es un periodo crucial para el desarrollo del pensamiento y el rol del maestro es fundamental para construir conocimiento y fomentar la autorregulación y el aprendizaje autónomo.

Contenido: En el contexto educativo de los niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños, se detectaron aspectos importantes relacionados con el desarrollo del pensamiento. Específicamente, se observaron dificultades para mantener la concentración en las tareas y para seguir instrucciones simples. Los niños pedían constantemente que se repitieran las órdenes dadas. Al revisar las actividades, se evidenció que estas no cumplían con las instrucciones proporcionadas; además, los niños no explicaban sus resultados, tendían a no culminar las tareas y solicitaban ayuda para encontrar sus colores y objetos de trabajo, manifestando no recordar dónde los habían dejado para poder realizar las actividades.

Formulación del problema: ¿Qué herramientas multisensorial se pueden diseñar para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto?

La presente investigación se justifica en el diseño de herramientas multisensoriales para entrenar las habilidades de pensamiento en niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

los Niños San Juan de Pasto, partiendo desde la comprensión de la importancia del pensamiento a lo largo de la vida. La infancia es un periodo crucial para el desarrollo del pensamiento, y el rol del maestro es fundamental en la construcción del conocimiento. Según Allueva (2011), el maestro influye significativamente en la formación de actitudes, estilos y habilidades de pensamiento, así como en el conocimiento y la gestión de carencias cognitivas y situaciones diversas, tanto personales como profesionales.

Metodología: La investigación se enmarcó en un paradigma cualitativo, lo que permitió comprender en profundidad el contexto y las vivencias de los niños, entendidas como interpretaciones personales influenciadas por factores individuales y sociales (Echeverría, 2019). Por otra parte, adoptó un enfoque socio constructivista, basado en la teoría socio-histórico-cultural de Vygotsky, que resalta el papel del lenguaje y la interacción social en el desarrollo cognitivo (Wertsch, citado en García, 2020). Como método, se empleó la Investigación Basada en el Diseño (IBD), en su fase de estudio de desarrollo, siguiendo a Gravemeijer y Cobb (2006) y el Design-Based Research Collective (2003), con el objetivo de crear soluciones pedagógicas teóricamente fundamentadas y contextualizadas.

Línea de investigación: La línea de investigación a la que se adscribe el presente proyecto en la de Innovaciones Pedagógicas, que involucra un conjunto de ideas, procesos y estrategias que contribuyen a provocar transformaciones en las prácticas educativas y pedagógicas vigentes, mediante la investigación.

Conclusiones: A partir del análisis del entorno educativo y la observación participante en el Jardín Infantil Ciudad de los Niños, se identificaron variaciones en procesos como la atención sostenida, la comprensión de instrucciones simples y la realización autónoma de tareas. Estos hallazgos revelan una brecha entre las estrategias pedagógicas actuales y las necesidades del desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años.

Además, las entrevistas y encuestas realizadas a padres y docentes evidenciaron una desmotivación generalizada frente a las actividades escolares, lo que se refleja en baja participación e iniciativa. De igual manera, la observación participante mostró poca expresión espontánea de ideas, menor activación de la memoria funcional y escasa autonomía en algunas tareas. En conjunto, estos aspectos resaltan la necesidad de implementar recursos pedagógicos que estimulen con mayor eficacia los procesos mentales básicos y promuevan la curiosidad natural de los niños.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Por lo anterior, los resultados sustentan la creación de una herramienta pedagógica multisensorial basada en los hallazgos del diagnóstico. Esta deberá adaptarse a las características de la población infantil y articularse con los contextos sociales, familiares e institucionales, con el fin de responder de manera pertinente a las necesidades detectadas.

Recomendaciones: Se recomienda continuar con el diseño e implementación de la herramienta pedagógica multisensorial, integrando estímulos visuales, táctiles, auditivos y kinestésicos que respondan a las necesidades cognitivas de los niños de 3 y 4 años. Igualmente, es fundamental involucrar a los docentes en su construcción y validación, fortaleciendo su formación en mediación multisensorial, planificación diferenciada y acompañamiento adecuado al desarrollo infantil. Finalmente, se sugiere ampliar la investigación a otras instituciones y vincular a las familias mediante orientaciones prácticas, con el fin de asegurar la continuidad del aprendizaje y favorecer procesos como la creatividad, la exploración y la autorregulación en el hogar y el entorno educativo.

Referencias bibliográficas:

Allueva, P. (2011). Aprender a pensar y enseñar a pensar. Proceso de resolución de problemas. En J. M. Román, M. A. Carbonero y J. D. Valdivieso (Comps.), Educación, aprendizaje y desarrollo en una sociedad multicultural (pp. 4563- 4572). Madrid: Asociación de Psicología y Educación.

Rinaudo, M. C., & Donolo, D. (2010). Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa. Revista de Educación a Distancia, (22). <https://revistas.um.es/red/article/view/111631/105951>

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 7(2), Artículo 77. <https://www.researchgate.net/publication/338402805>

Spychala, M. (2014). El enfoque cognitivo y los modelos de procesamiento de la información en el aprendizaje autónomo de ELE desde una perspectiva intercultural. Enseñanza de ELE centrada en el alumno. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>.

Torres Gonzales, S. (2021). El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winnie Pooh en Ocaña, Norte de Santander.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Tabla de Contenido

Introducción.....	13
1 Objeto o tema de investigación	14
2 Problema de investigación.....	15
2.1 Descripción del problema.....	15
2.2 Formulación del problema.....	16
3 Justificación	17
4 Objetivos.....	19
4.1 Objetivo General.....	19
4.2 Objetivos Específicos	19
5 Línea de investigación	20
6 Metodología.....	21
6.1 Paradigma	21
6.2 Enfoque.....	21
6.3 Método.....	22
6.4 Población y unidad de trabajo	24
6.5 Proceso de validación de instrumentos de investigación.....	24
6.6 Técnicas e instrumentos de información	25
6.6.1 Técnicas de investigación	26
6.6.2 Instrumentos de investigación	27
7 Categorización.....	29
8 Marco de antecedentes.....	30
9 Marco conceptual	47
9.1 Habilidades de pensamiento	47
9.2 Cognición	47
9.3 Memoria	48
9.4 Pensamiento divergente.....	49
9.5 Pensamiento convergente	50
10 Marco contextual	51
11 Marco teórico.....	53
11.1 El desarrollo cognitivo y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje	

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

11.2	Aprendizaje multisensorial, importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo del pensamiento	58
11.3	Diseño de herramientas didácticas, principios del diseño de materiales educativos	
	63	
12	Marco ético legal	67
13	Análisis e interpretación de resultados.	69
14	Conclusiones.....	90
15	Recomendaciones	91
16	Referencias	92
17	Anexos.....	100

Listado de Tablas

Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
Tabla 2 Colectivo de antecedentes internacionales	30
Tabla 3 Colectivo de antecedentes nacionales.	35
Tabla 4 Colectivo de antecedentes regionales.	41

Listado de figuras

Figura 1 Categorización	29
Figura 2 Actividad "La Cocina de Karola"	69
Figura 3 Actividad "Circuito de Colores"	72
Figura 4 Actividad "Un Hogar para cada Animal"	73
Figura 5 Actividad. "Arnulfo el Árbol"	74
Figura 6 Fases de creación de la herramienta.....	83
Figura 7 Prototipos creados	86
Figura 8 Prototipo 3D del diseño exterior de la herramienta multisensorial.....	86

Introducción

El desarrollo del pensamiento en la primera infancia es un pilar para el aprendizaje significativo y la construcción de habilidades cognitivas básicas. Entre los 3 y 4 años, los niños atraviesan una etapa clave de exploración, en la que las experiencias sensoriales y las interacciones con el entorno influyen directamente en su formación. Sin embargo, algunos factores contextuales e individuales pueden limitar la expresión de estas habilidades, afectando procesos como la atención, la memoria, la creatividad y la autorregulación. Por ello, se requiere diseñar estrategias pedagógicas que respondan de manera integral a estas necesidades.

En este marco, la presente investigación propone el diseño de una herramienta pedagógica multisensorial orientada a estimular las habilidades del pensamiento en niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños, en San Juan de Pasto. La propuesta se sustenta en teorías del desarrollo cognitivo de autores como Piaget, Vygotsky y Gardner, quienes destacan el papel del juego, la estimulación sensorial y la mediación social en el aprendizaje. Desde una perspectiva socio-constructivista, se reconoce al niño como protagonista de su propio proceso, por lo que la intervención busca potenciar su curiosidad y su capacidad para explorar, organizar ideas y resolver problemas.

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo y se enmarca en la Investigación Basada en el Diseño (IBD), que permite articular teoría y práctica pedagógica. El trabajo se organiza en cuatro capítulos: el primero presenta el problema, los objetivos y la justificación; el segundo expone el marco teórico y conceptual; el tercero describe el enfoque metodológico; y el cuarto aborda los resultados y la propuesta de la herramienta multisensorial. Así, el estudio responde a una necesidad educativa concreta y aporta a la innovación pedagógica en la educación inicial.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

1 Objeto o tema de investigación

Las habilidades del pensamiento.

2 Problema de investigación

2.1 Descripción del problema

Para abordar esta problemática, se parte del concepto de “inteligencia”, frecuentemente malinterpretado en el ámbito educativo como un parámetro fijo y medible, cuando en realidad es un concepto complejo y sin una definición única. Este estudio adopta la visión de Piaget (1972, p. 17), quien la entiende como un producto en construcción continua, vinculado al desarrollo sensorio-motor y cognoscitivo, y se complementa con la perspectiva educativa que la concibe como una capacidad holística para razonar y adaptarse al entorno. En este marco, se destaca también la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (2005), quien la define como “la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (p. 4), reconociendo la diversidad de habilidades cognitivas. A partir de esta comprensión surge la necesidad de diferenciar la inteligencia del pensamiento, entendido como un proceso intangible pero evidente en la conducta, cuya complejidad ha llevado a recurrir a definiciones clásicas como la de Guilford (1967), quien identificó operaciones mentales clave del pensamiento: cognición, memoria, pensamiento convergente, pensamiento divergente y evaluación, que orientan este estudio.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, mediante la aproximación al contexto educativo de niños entre 3 y 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños, a partir de la observación se identificaron dificultades en el desarrollo del pensamiento, evidenciadas en la falta de concentración, problemas para seguir instrucciones, olvido de materiales y baja creatividad en actividades libres. Los niños mostraban escasa iniciativa, dificultades para trabajar de forma independiente, problemas en la espera de turnos y una baja tolerancia a tareas largas, acompañados de un retraso en hitos del desarrollo y dificultades en habilidades intrapersonales como autoestima, autocontrol y empatía, expresadas a través de comportamientos impulsivos y relaciones conflictivas en el entorno escolar, familiar y social. Estas manifestaciones reflejan un posible desinterés progresivo ante actividades educativas, por lo que se concluye la necesidad de implementar herramientas planificadas que promuevan la contraposición de ideas, la solución de problemas, el desarrollo creativo y la motivación, dentro de un enfoque educativo globalizado e integrador.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Por otro lado, los recursos educativos se consideran elementos esenciales dentro del aula, ya que facilitan un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo. Al permitir el reconocimiento y entendimiento profundo del desarrollo, las habilidades y las necesidades individuales de cada niño, estos recursos no solo optimizan el proceso de aprendizaje, sino que también lo hacen más atractivo y motivador. La utilización adecuada de materiales y herramientas educativas contribuye a crear experiencias de aprendizaje interactivas y significativas, lo que incrementa la participación activa de los niños y fomenta su interés por aprender, promoviendo una educación más personalizada y adaptada a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

Autores como Montessori (2004), afirman que los niños tienen una capacidad innata para explorar el medio y de esta manera absorber información del entorno, lo que permite comprender que se debe posibilitar y mantener esa exploración y curiosidad, pero con la capacidad de mantener la atención en un objetivo específico, para favorecer el proceso de aprendizaje que se relaciona de manera íntima con la inteligencia.

Desde estas dos perspectivas, las investigadoras se motivan en encontrar el ¿Cómo diseñar una herramienta pedagógica multisensorial que estimule las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto?

2.2 Formulación del problema

¿Cómo diseñar una herramienta pedagógica multisensorial que estimule las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto?

3 Justificación

La presente investigación tiene como objetivo diseñar una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto partiendo desde la comprensión de la importancia del pensamiento a lo largo de la vida. La infancia es un periodo crucial para el desarrollo del pensamiento, y el rol del maestro es fundamental en la construcción del conocimiento. Según Allueva (2011), el maestro influye significativamente en la formación de actitudes, estilos y habilidades de pensamiento, así como en el conocimiento y la gestión de carencias cognitivas y situaciones diversas, tanto personales como profesionales.

Cuando un niño aprende a pensar de manera profunda y crítica, se facilita su capacidad para enfrentar tareas más complejas en el futuro. Esto, a su vez, promueve una toma de decisiones más asertiva y fundamentada en la vida adulta, favoreciendo también la autorregulación y el aprendizaje autónomo. El uso de herramientas educativas adecuadas puede facilitar que los niños lleguen a un aprendizaje por descubrimiento, lo que les permite utilizar su pensamiento de manera efectiva. Los resultados de este proceso a su vez pueden mejorar aspectos emocionales como la satisfacción por los logros, el entusiasmo y la motivación por aprender.

La estimulación de las habilidades de pensamiento tiene un gran potencial emocional, lo cual es relevante en la educación por su impacto en el desarrollo del aprendizaje durante la primera infancia. La adquisición y apropiación de estas habilidades dinamizan un proceso activo y favorecen un análisis más profundo en los niños, optimizando el desarrollo del pensamiento crítico en esta etapa. Marzano (1992) sostiene que el proceso de enseñanza de las habilidades de pensamiento facilita la adquisición de nuevos conocimientos, organizándose en el almacenamiento de la información. Estas habilidades se desarrollan mediante ocho parámetros, como la comparación, que permite identificar diferencias y semejanzas, realizar clasificaciones y deducciones, y analizar errores para elaborar fundamentos y perspectivas más sólidas.

Según Allueva (2007), las habilidades de pensamiento son capacidades cognitivas que ayudan al individuo a utilizar sus recursos mentales de manera adecuada, logrando un

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

mayor rendimiento. Estas habilidades, en conjunto con el pensamiento, guían al individuo en la obtención de información y en la toma de decisiones, mejorando su éxito académico y profesional. El desarrollo de habilidades de pensamiento en la infancia es esencial para el éxito en múltiples áreas de la vida, incluyendo el aprendizaje, las relaciones sociales, el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional. Es fundamental que los padres, educadores y cuidadores proporcionen oportunidades y apoyo para fomentar procesos cognitivos saludables en los niños.

La estimulación sensorial es un factor clave en el impulso del pensamiento y análisis del niño, mejorando su concentración y curiosidad. En la etapa preescolar, la propiocepción, que informa al cuerpo sobre su movimiento y posición en el espacio, es una herramienta fundamental e innata que contribuye al desarrollo motor, la coordinación y el equilibrio. Estas habilidades, a su vez, facilitan el desarrollo emocional, social y profesional a largo plazo. La propiocepción, como herramienta neuromotora, refuerza los cuatro pilares de la educación temprana: el juego, el arte, la literatura y la exploración del entorno. El presente estudio pretende desarrollar herramientas pedagógicas viables que apoyen el desarrollo de habilidades de pensamiento y contribuyan al desarrollo integral de los niños. Estas herramientas también aportan a la didáctica y la planificación de actividades, facilitando su aplicación en el aula.

4 Objetivos

4.1 Objetivo General

Diseñar una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto

4.2 Objetivos Específicos

Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

Proyectar la herramienta multisensorial desde el componente pedagógico, basada en las necesidades resultantes en el proceso de caracterización de las habilidades del pensamiento.

Validar la herramienta diseñada desde los elementos clave involucrados en el desarrollo de las habilidades del pensamiento y las herramientas usadas para intervenir las mismas.

5 Línea de investigación

La línea de investigación a la que se adscribe el presente proyecto en la de Innovaciones Pedagógicas, que involucra un conjunto de ideas, procesos y estrategias que contribuyen a provocar transformaciones en las prácticas educativas y pedagógicas vigentes, mediante la investigación.

A sí mismo, se reconoce que la presente investigación parte del análisis metodológico en la población sujeto de estudio, donde se asume el rol de diversos procesos y demás estrategias que permitan brindar un cambio positivo en el contexto, todo esto a través de metodologías innovadoras encaminadas a una transformación del mismo contexto teniendo en cuenta las realidades educativas del siglo XIX, de tal forma que la investigación brinde un cambio de innovación en la práctica docente con metodologías que garanticen una calidad educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De este modo, la línea de investigación innovaciones pedagógicas, permite construir una “innovación educativa” comprendiendo que su mismo fin se direcciona en la creación del conocimiento a través de la participación activa de cada estudiante, destacando sus experiencias como mediador del conocimiento, por lo tanto, las investigadoras asumen que la participación activa del sujeto desempeña una transformación en el contexto en la búsqueda de nuevas alternativas metodológicas que permita transformar sus entornos educativos a escenarios innovadores.

6 Metodología

6.1 Paradigma

La presente investigación se dirige bajo un método cualitativo, lo que le permite a la presente investigación una comprensión e integración de un análisis profundo en relación a la atención a la población sujeto de estudio.

Asimismo, Echeverría J (2019), define la vivencia como una experiencia que se convierte en parte del sentido común. A diferencia de la experiencia, la vivencia es la interpretación personal, la cual varía según la personalidad, experiencias previas, capacidad de reflexión y contexto social de cada individuo, lo cual permite obtener un aporte a en la investigación sobre la experiencia y la vivencia que se obtiene dentro del entorno a investigar ya que por medio de este se logran percibir y tener una interpretación de cada una de las experiencias dentro del entorno educativo.

En este contexto, el niño emerge como un agente activo en la construcción de su propia realidad, influido por su experiencia cotidiana y su interacción con otros individuos en su entorno. Esta interacción no solo contribuye a la formación de su identidad y valores, sino que también influye en la configuración de patrones étnicos y culturales en su comunidad y sociedad circundante.

Este paradigma permite diseñar entonces la herramienta acorde a las necesidades reales del contexto al conocerlo mediante la observación y análisis, sin necesariamente llegar a la cuantificación de resultados de aplicación.

6.2 Enfoque

El enfoque socio constructivista es quien orienta el presente desarrollo investigativo, dado que este considera el desarrollo cognitivo como un proceso activo y social, los niños dentro del contexto se desarrollan de maneras particulares acorde a sus características individuales que los hace únicos, este enfoque permite diseñar herramientas que se adaptan a esas maneras particulares de cómo los niños producen el conocimiento.

Así mismo, es importante reconocer que este enfoque permite a las investigadoras generar una observación la cual se desarrolla de manera activa, permitiendo de esta manera

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

una interpretación y construcción provenientes del análisis centrado en el comportamiento de cada uno de los niños en cuanto a sus habilidades de pensamiento, por otra parte, se destaca dentro de este enfoque su trascendencia hacia la capacidad de adaptación al momento de aplicar recursos didácticos ante los diferentes estilos de aprendizaje.

Vygotsky por Wertsch (), dentro de su teoría “socio-histórico-cultural del desarrollo y del aprendizaje” menciona al constructivismo socioemocional como una dimensión social de la conciencia primaria, la cual, cada ser humano incorpora en su mente a través de las herramientas cognitivas. El lenguaje, tomada como una de estas herramientas cognitivas, permite al ser humano la mediación entre él y su entorno social y cultural, desde el momento en que nace hasta que genera su “propia cultura de aprendizaje” (Pozo, 2008 por García 2020).

6.3 Método

La presente investigación adopta la investigación basada en el diseño (IBD), un enfoque metodológico que surge como respuesta a la necesidad de conectar la teoría con la práctica en entornos educativos reales. La IBD permite diseñar, implementar y analizar intervenciones pedagógicas innovadoras en contextos auténticos, con el propósito de generar soluciones efectivas a problemas educativos específicos. Según el Design-Based Research Collective (2003), este tipo de investigación se centra en la mejora del aprendizaje a través del diseño iterativo de intervenciones instruccionales, basadas en principios teóricos sólidos. En esta investigación, el diseño de una herramienta pedagógica multisensorial responde a una necesidad identificada en el aula, siendo la primera fase —el estudio de desarrollo— la que orienta el proceso de creación.

La fase de desarrollo del IBD implica definir metas claras de aprendizaje, comprender las condiciones iniciales del contexto y anticipar posibles trayectorias del pensamiento infantil. Gravemeijer y Cobb (2006) destacan que esta etapa requiere una profunda articulación entre teoría y práctica, donde se diseñan secuencias didácticas alineadas con los objetivos pedagógicos y se proyectan hipótesis sobre cómo evolucionará el aprendizaje de los niños. De este modo, el presente proyecto contempla la elaboración de actividades sensoriales que, basadas en teorías del desarrollo cognitivo como las de Piaget (1972) y

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Gardner (2005), estimulen habilidades como la memoria, la cognición y el pensamiento divergente, esenciales para el aprendizaje significativo en la infancia.

La aplicación del diseño metodológico IBD en la educación permite una transformación real en la práctica docente, promoviendo procesos pedagógicos más activos, creativos y adaptados a las necesidades de los niños. Esta metodología se convierte en un puente entre la teoría educativa y la intervención práctica, ofreciendo a los docentes herramientas validadas empíricamente que potencian el desarrollo integral del niño. Como afirman McKenney y Reeves (2012), el propósito de la IBD no es solo producir conocimiento académico, sino generar cambios significativos en los contextos educativos. En consecuencia, este proyecto no solo aporta al fortalecimiento de las habilidades de pensamiento, sino que también contribuye a innovar la educación infantil mediante el diseño contextualizado de estrategias multisensoriales.

Esta investigación quiere revolucionar el componente investigativo dentro del aula, considerando metodologías nuevas usadas con mayor predominio en Europa y Estados Unidos con grandes resultados, como es la investigación basada en el diseño (IBD).

Este método, según la revista Design-Based Research Collective, 2003, p. 5, ayuda a entender las relaciones entre la teoría educativa, la herramienta diseñada y la práctica, en pro de mejorar de manera asertiva el aprendizaje, la investigación centra su atención en la primera fase de este diseño metodológico, como es el estudio de desarrollo.

En términos de procedimientos metodológicos, esta etapa implica los siguientes pasos: definir las metas de aprendizaje o puntos finales hacia las que apunta el diseño; describir las condiciones iniciales o puntos de partida; definir las intenciones teóricas del experimento, y desarrollar el diseño instructivo que debería llevar al logro de las metas fijadas (Gravemeijer y Cobb, 2006).

Dentro de esta primera fase se encuentran unos criterios fundamentales, los cuales constituyen una serie de actividades anticipadas, que pueden ser provisionales. Estas actividades permiten obtener una antelación de cómo podría evolucionar el pensamiento y comprensión de los niños, a medida que se desarrollen estas mismas.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Así mismo, es importante definir las metas de aprendizaje que se encuentran basadas en un conocimiento sustentado por la teoría del aprendizaje y las disciplinas correspondientes a la investigación, ya que esto conlleva a un claro entendimiento de los resultados esperados para que el diseño no pierda su propósito y pueda ser significativo y efectivo en la formación de los niños.

6.4 Población y unidad de trabajo

La presente investigación se lleva a cabo en el centro educativo Jardín Infantil Ciudad de los Niños, ubicado en la comuna 10 del Municipio San Juan de Pasto, Nariño, Colombia, con 16 niños de 3 a 4 años que se encuentran cursando el nivel de pre-jardín, distribuidos entre 11 niñas y 5 niños; siendo una zona expuesta a factores socioculturales de alto riesgo como lo son el centro penitenciario y la comuna 10.

6.5 Proceso de validación de instrumentos de investigación

La validación de los instrumentos de recolección de datos como el diario de campo cuestionario, matriz de descarga y análisis, se llevaron a cabo mediante una evaluación rigurosa y continua por parte de expertas en materia, como lo son, la Doctora María Angélica Navarro y la Magíster Sonia Galeano, basándose en criterios de validez del constructo, su labor consistió en analizar detalladamente cada etapa, proponiendo modificaciones y ajustes en las actividades e instrumentos de entrevista, con el objetivo de asegurar su pertinencia y eficacia para la obtención de información relevante.

Tras recibir las sugerencias y correcciones de las expertas, las investigadoras realizaron las modificaciones necesarias y para remitir nuevamente los instrumentos revisados, finalmente, la Doctora Navarro y la Magíster Galeano dieron su aprobación definitiva a la versión final de los instrumentos. Este proceso iterativo de evaluación y retroalimentación garantizó la validez y confiabilidad de las herramientas de recolección de datos, fortaleciendo la solidez metodológica del trabajo de investigación.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

6.6 Técnicas e instrumentos de información

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Objetivo General	Diseñar una herramienta pedagógica multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto				
Objetivos específicos	Subcategoría	Técnica	Instrumento	Herramientas	Fuente
Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto	Cognición	Observación Participante	Diario de campo	Intervenciones en el aula: Actividades (Anexo 1)	Estudiantes Padres de familia Docente
	Memoria				
	Pensamiento convergente	Entrevista	Cuestionario	Entrevista Padres de familia y Docente (Anexo 2)	
	Pensamiento divergente				
	Memoria	Árbol de sueños y miedos	Diario de campo	Actividades (Anexo 3)	
Proyectar la herramienta multisensorial desde el componente pedagógico, basada en los hallazgos del primer objetivo.	Cognición	Revisión documental	Matriz de análisis	Buscadores	Libros Artículos Periódico etc
	Memoria			Bibliotecas	
	Pensamiento convergente				
Validar teóricamente y con expertos la herramienta diseñada, enfocándose en los elementos clave del	Cognición	Instrumento de validación	Lista de Cotejo	Lista de Cotejo - Docente	Libros Artículos Expertos
	Memoria			Lista de Cotejo – Diseñador Gráfico	

desarrollo de las	Pensamiento
habilidades de	convergente
pensamiento.	

Fuente: autoría propia

6.6.1 Técnicas de investigación

Revisión documental. La revisión documental es una técnica de investigación enmarcada en la búsqueda de información. Según Hurtado (2008), la revisión documental parte de un análisis directo que pretende llegar a una interpretación lógica y concisa de la realidad del investigado, proporcionando variables que permita dirigir resultados exitosos dentro de una investigación, así mismo se relaciona con otras técnicas obteniendo un mayor complemento que favorecen los resultados previstos.

Observación participante. Permite obtener una acción activa del investigador en la comunidad de estudio, lo cual posibilita la obtención de datos indispensables dentro de la investigación. Taylor y Bogdan (1984), comentan que la observación participante involucra directamente la interacción del investigador en cada escenario. De acuerdo con dichos autores, se puede decir que toda relación lograda en el aula de clase con los niños permitirá una observación más profunda y específica respecto a la problemática abordada.

Entrevista. Bertomeu (2016), considera que la entrevista, utilizada como una técnica de recolección de información, tiene como objetivo principal el obtener esta información de manera oral y personalizada, ya sea sobre algún acontecimiento, experiencia u opinión. Dentro de ésta se encuentra la persona con un rol de entrevistadora y otra con el de entrevistada, permitiendo de esta manera que haya una interacción en torno a una temática de estudio; a esta entrevista se le denomina como una entrevista individual. Por otra parte, se encuentra la entrevista grupal, en la cual participan más de dos personas.

Árbol de sueños. Es una metáfora o herramienta utilizada en diferentes contextos para representar metas, aspiraciones y planos de futuro, varía en su significado y la aplicación según el contexto, algunas interpretaciones comunes incluyen el desarrollo personal, este

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

contexto, el árbol de sueños se usa como una representación visual de los objetivos personales.

6.6.2 *Instrumentos de investigación*

Diario de campo. Este instrumento de investigación permite recopilar información y documentar el proceso de investigación bajo una observación dirigida en el registro de reflexión en el objeto de estudio, el diario de campo según Azalte, Puerta y Morales, (2008), se concibe como un reflejo que evidencia la descripción de cada escenario donde el alumno demuestra sus acciones.

Guion de preguntas. Se concibe como una herramienta indispensable dentro de los instrumentos de investigación, ya que desde este parte una comunicación interpersonal que organiza y estructura preguntas a partir de una secuencia clara y lógica, con el fin de establecer una relación directa con el entrevistado. Según Bertomeu (2016), la importancia de proponer preguntas directas que permitan arrojar resultados racionales radica en la manera de establecer una comprensión mutua que logre obtener una información más detallada.

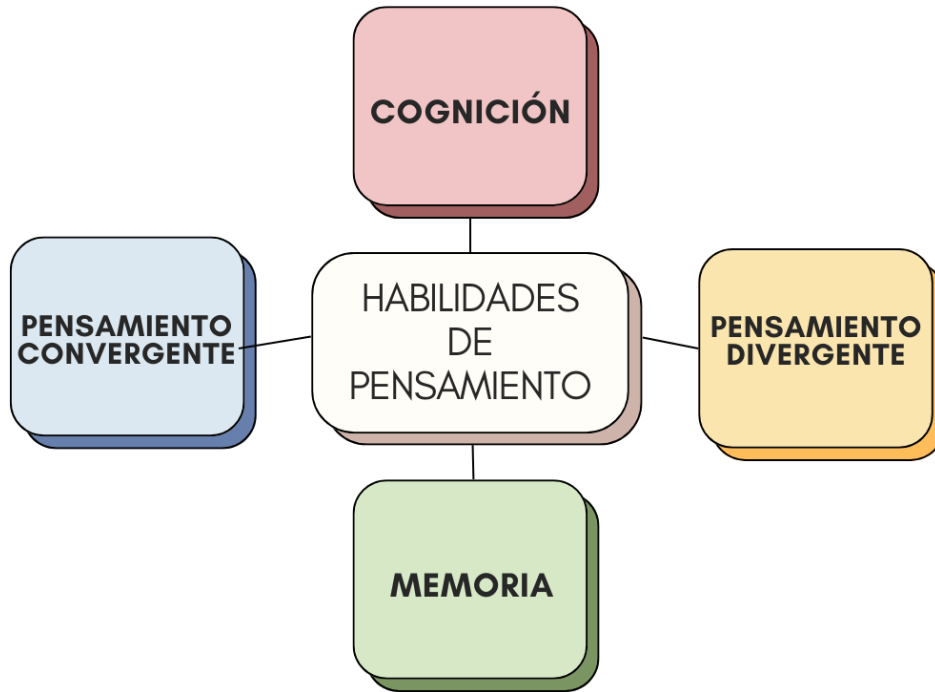
Cuestionario. Se concibe como una herramienta indispensable dentro de los instrumentos de investigación, el cuestionario parte desde una comunicación interpersonal que organiza y estructura preguntas ante una secuencia clara y lógica, con el fin de establecer una relación directa con el entrevistado. Según Bertomeu (2016), la importancia de proponer preguntas directas lo cual arroje resultados racionales estableciendo así una comprensión mutua que permite obtener más información detallada.

Matriz de análisis. Según Chapman (2004) la matriz de análisis se fundamenta en la definición de estrategias presentes y futuro, bajo un enfoque de impacto organizacional tomando decisiones y acciones pertinentes a la investigación en curso identificando fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas dentro de un proyecto.

Lista de cotejo. Utilizada como instrumento de investigación, permite registrar de manera sistemática la presencia o ausencia de determinados comportamientos, características o hechos observables, facilitando la recolección de datos objetivos y cuantificables a partir

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

de criterios previamente definidos. Según Molléri, Petersen y Mendes (2020), las listas de cotejo contribuyen a mejorar la validez y confiabilidad de los estudios al proporcionar una guía estructurada que orienta la observación y el análisis de los fenómenos investigados.

7 Categorización**Figura 1***Categorización*

Fuente: autoría propia.

8 Marco de antecedentes

La presente investigación se estructura bajo estudios realizados en los últimos cinco años, desde los contextos internacional, nacional y regional, que apoyan el constructo teórico y metodológico bajo distintos autores y características de los contextos, que apoyan la importancia de la implementación de estrategias direccionadas a las necesidades de cada niño, de tal forma que se logre fortalecer sus habilidades de pensamiento.

Tabla 2

Colectivo de antecedentes internacionales

Nombre del artículo	La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento.
Autores	Margarita Amestoy de Sánchez
Citación	Sánchez, M. A. (2002). La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento. REDIE. Revista electrónica de investigación educativa, 4(1).
Resumen	La construcción de la enseñanza que se transfiere por medio de las habilidades de pensamiento fijan una posición que promueve un alto desarrollo en el pensamiento a través de una construcción deductiva mediante la aplicación de modelos intelectuales como proyectos que impulsen la enseñanza, este es un proceso gradual que se obtiene paulatinamente, en la actualidad las estrategias que promueven un pensamiento crítico surgen a través de las habilidades del pensamiento identificando sus características y como se fundamentan en el cerebro del ser humano, entendiendo procesos de aprendizaje que se componen mediante modelos sociales que operan brindándole al ser humano un conocimiento previo a través de su interacción. Estas habilidades se toman como una nueva disciplina de estudio.
Palabras clave	Desarrollo de habilidades del pensamiento, enseñanza basada en procesos, modelos para desarrollar facultades intelectuales.
Aporte al proyecto	Las actividades lúdicas se presentan como aquellas herramientas que promueven el desarrollo de las habilidades sociales dando paso a roles de autonomía dentro de

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

la educación preescolar, donde el docente debe priorizar una planificación, la cual, debe organizar una serie de recursos adecuados que estimulen la creatividad y la exploración del medio bajo un trabajo colaborativo, de este modo las habilidades de pensamiento juegan un rol importante para estudiantes y docentes. El artículo arroja resultados de la relevancia de las habilidades de pensamiento que se arrojan a enfoques pedagógicos mediante una estimulación pertinente, lo que incide en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, generando una mayor participación activa en los niños, ya que toman posesión de la responsabilidad y el reconocimiento de su rol en las actividades diarias.

Nombre del artículo	Importancia de la estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje desde la perspectiva del desarrollo infantil
Autores	Lilia Angélica Campo Ternera, Laura Carolina Mercado Donado, Laura Marcela Sánchez Lozano, Carolina Roberti Vergara
Año de presentación	21 Octubre 2010
Citación	Ternera, L. A. C., Donado, L. C. M., Lozano, L. M. S., & Vergara, C. R. (2010). Importancia de la estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje desde la perspectiva del desarrollo infantil. <i>Psicogente</i> , 13(24), 397-411.
Resumen	La estimulación temprana permite potenciar la construcción de procesos cruciales en el desarrollo de las primeras etapas de vida en la primera infancia, tomada como punto de partida a la comprensión y la adquisición de conocimientos previos en cada una de sus dimensiones, ya que estas avanzan bajo un crecimiento progresivo al igual que sus capacidades cognitivas, por tal razón la importancia de estimular sus habilidades de pensamiento, de esta manera se obtienen mejores resultados en sus rendimientos académicos. Investigaciones demuestran que la estimulación temprana permite obtener amplios resultados en la educación, en diversas áreas como; en lo motriz, en procesos lingüísticos y procesos de razonamiento lógico

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Palabras clave	Estilos de aprendizaje, cuadrante cerebral. CHEA junior, lengua castellana proceso de enseñanza aprendizaje
Aporte al proyecto	Teniendo en cuenta que los pilares de la educación permiten la obtención de un aprendizaje significativo a través de la estimulación mediante el juego y la exploración en la primera infancia, podemos resaltar cómo este proyecto aporta valiosamente a nuestra investigación, dirigiendo nuestros objetivos al diseño de herramientas multisensoriales que permiten fortalecer sus habilidades de pensamiento, que le permite llegar a una transformación de conocimiento a través de sus experiencias ya sea de manera individual o colaborativa, dado que estos enfoques promueven en cada niño autonomía y responsabilidad desarrollando por sí solos habilidades y competencias que transforman su enseñanza- aprendizaje.
Nombre del artículo	Recursos pedagógicos Y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia preescolar
Autores	Evelyn Roque García, Vania, del Carmen Guirado, Carmen Riben Benguria
Citación	Roque García, E., Guirado Rivero, V. D. C., & Rey Benguría, C. (2020). Recursos pedagógicos y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia preescolar. <i>Revista Conrado</i> , 16(76), 471-476. Recuperado a partir de https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1514
Año de presentación	02 de octubre 2020
Resumen	El artículo menciona la importancia de entender la diversidad sensorial desde un punto educativo, enmarcado en la primera infancia, donde implementa la relevancia de los recursos pedagógicos y didácticos que intervienen en el proceso de estimulación en los niños, interpretándose en sus vías de comunicación a través de lo visual, auditivo o kinésico; el docente hoy en día reconoce estos recursos como una fuente que garantiza una comunicación efectiva, la cual

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

	promueve el desarrollo integral de cada niño entendiendo primeramente que la estimulación sensorial en esta etapa del desarrollo provee un impacto en sí mismo, fortaleciendo una comunicación asertiva y entendiendo sus estilos de aprendizaje a medida que se va implementando recursos variados donde el niño pueda experimentar cada uno de estos recurso pedagógicos-didácticos.
Palabras clave	Comunicación, recursos pedagógicos Y didácticos, infancia preescolar
Aporte al proyecto	El artículo nos menciona que la atención es una de las habilidades fundamentales que se debe promover en la infancia de tal manera que enriquezca su aprendizaje, en este sentido, el artículo aporta provechosamente a nuestro proyecto de investigación, donde entendemos la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la atención comprendiendo la diversidad sensorial y los canales de aprendizaje que prefiere cada niño, lo cual proporciona una comprensión más a fondo sobre las estrategias efectivas para favorecer la atención del niño, comprendiendo su diversidad sensorial y considerando qué enfoque integral es el que logre promover las habilidades sociales, emocionales y motoras; en este punto el docente ya debe proveer de herramientas que logren plasmar experiencias efectivas para favorecer a la atención.
Nombre del artículo	Material didáctico para el desarrollo de capacidades metacognitivas en Educación Infantil: ¿En busca del tesoro perdido
Autores	Dominga Elena Bourneo Rivas de canales
Año de presentación	Abril 2015
Citación	Beatriz Páramo Iglesias, Dulce Nombre de María Carregal, Varela Manuela Raposo-Rivas y Esther Martínez-Figueira
Resumen	La metacognición se resalta como un aspecto didáctico que influye en la educación infantil tomada como una práctica teórica donde sus características se aproximan a la competencia de aprender y aprender

	<p>regulando características psicoevolutivas, bajo un aprendizaje autónomo y autorregulado, que permite realizar una reflexión propia del aprendizaje obtenido permitiendo la aplicación de un reconocimiento de debilidades y fortalezas, manifestando la necesidad de potenciar cada conocimiento bajo un control cognitivo obteniendo un alto rendimiento en el bienestar del aprendizaje por medio de estrategias didácticas que promueven las capacidades metacognitivas, donde la lúdica en el campo educativo ha demostrado mayores efectos positivos en la apropiación de conocimientos, indicando que su aprendizaje es experimental; este proceso se ha reflejado a través de la historia entendiendo que la lúdica como herramienta didáctica se promueve como una actividad libre y espontánea, impactando en procesos educativos como en la socialización, participación, la superación y en la adquisición de valores, brindándole al niño la libertad de jugar y así mismo aprender bajo su propia experiencia.</p>
Palabras clave	Metacognición, Aprender a aprender, Trabajo por proyectos, Educación de la primera infancia, Material didáctico.
Aporte al proyecto	<p>Al momento de demostrar que las estrategias didácticas por medio de juegos favorecen los procesos de atención en los niños, se logra evidenciar que este artículo provee una estrategia valiosa para nuestro proyecto de investigación como lo es la didáctica, siendo ésta una herramienta que favorece la atención en los niños de 3 a 4 años ya que en esta etapa el niño comienza a dar conceptos básicos mediante una estimulación sensorial que genera beneficios a sus habilidades cognitivas, permitiéndole tener una mayor concentración donde el juego pretenda aumentar su motivación de tal forma que se logre captar su atención por tiempos prolongados, así mismo, el niño logra dar solución a problemas simples y complejos de una manera más divertida y placentera, fortaleciendo así sus habilidades de pensamiento.</p>

Fuente: autoría propia.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Tabla 3*Colectivo de antecedentes nacionales.*

Nombre del artículo	Estrategias lúdicas, didácticas para estimular la atención en niños de 3 de 2 A 3 años De la edad en el barrio samán del municipio de Barbosa Santander
Autores	Luisa Fernanda Howard Bautista
Año de presentación	14 de diciembre 2023
Citación	Howard, L. F. (2023). Estrategias lúdicas, didácticas para estimular la atención en niños de 2 a 3 años edad en el barrio Samán del municipio de Barbosa Santander. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59023
Resumen	El proyecto traza como objetivo una vinculación de estrategias de estimulación temprana bajo una sensibilización cultural, así se implementan metodologías participativas, tanto para educadores como para padres y comunidades en general, que se vinculan al contexto del niño, promoviendo actividades lúdicas didácticas diseñadas para estimular las habilidades de atención en los niños de 2 a 3 años, reconociendo primero las características y los contextos locales que imposibilitan un correcto diseño de estrategias de estimulación temprana, de esta manera se proyecta un compromiso en comunidad, el cual, integra beneficios a las estrategias educativas, logrando así un equilibrio que aborde los desafíos de la falta de atención en la actualidad.
Palabras clave	Concentración, desarrollo cognitivo, actividades lúdicas, estrategias educativas
Aporte al proyecto	En la primera infancia, los procesos de aprendizaje tienen como objetivo fortalecer los pilares de la educación de tal forma que logren dar solución a diferentes situaciones que se presentan en el diario vivir de cada estudiante, permitiendo reconocer cuáles son los

aspectos negativos que influyen en la educación básica; la importancia de implementar actividades de estimulación sensorial que hagan parte de los procesos de aprendizaje en cada una de las etapas del desarrollo del niño son indispensables, ya que es por medio de estas que se forja la capacidad de enfrentar desafíos a lo largo de su vida, lo cual, nos permite relacionar en nuestro proyecto de investigación ya que busca alternativas desde múltiples perspectivas que logren una ejecución de métodos sistemáticos y críticos los cuales permitan fortalecer los canales de aprendizaje del niño, trazando un objetivo de enseñanza y aprendizaje vivencial y experimental que le permita formarse continuamente, entendiendo primeramente su ritmo de aprendizaje mediante una observación directa donde el docente implemente estrategias de estimulación pedagógicas, enmarcadas en fundamentar y consolidar los procesos de aprendizaje bajo un estímulo-respuesta.

Nombre del artículo	La secuencia didáctica como estrategia metodológica para el desarrollo integral de los niños en el grado preescolar
Autores	Natalie Pérez Escobar
Año de presentación	2019
Citación	Pérez, N. (2019). La secuencia didáctica como estrategia metodológica para el desarrollo integral de los niños en el grado preescolar. (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Preescolar). Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación, Medellín.
Resumen	El proyecto de investigación plantea el cómo emergen las nuevas estrategias pedagógicas, entre ellas las secuencias didácticas, quienes pretenden transformar el aprendizaje en el aula dado que su implementación da paso a un impacto positivo que dirige un compromiso directo de los estudiantes, se puede distinguir los roles de docentes y alumnos encontrando una flexibilidad de las

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

	secuencias didácticas que permiten adaptar todas las necesidades que emergen de los estudiantes y docentes de una forma más efectiva y dinámica entre una organización de tiempo, así mismo se logra promover un aprendizaje más efectivo.
Palabras clave	Secuencia didáctica, estrategia metodología, desarrollo integral, educación preescolar
Aporte al proyecto	El documento plantea objetivos que se enmarcan en la creación de estrategias que fomentan la participación activa y la motivación de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje colaborativo donde el docente logra integrar conceptos, recursos y demás herramientas dirigidas mediante una secuencia que favorezca el aprendizaje de los niños de tal manera que se logre captar su atención por un determinado tiempo prolongado, lo cual abordamos dentro de nuestro proyecto de investigación, reconociendo primeramente estrategias efectivas que se adhieran al método de enseñanza-aprendizaje diseñando para fortalecer fundamentos prácticos que permitan impulsar la atención, donde el niño sea capaz de llegar a una pre-comprensión, comprensión, e interpretación de cada una de las experiencias que le brinda el mundo.
Nombre del artículo	Los juegos como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y niñas de preescolar del centro educativo Winnie Pooh en Ocaña, Norte de Santander.
Autores	Sandra milena Torres González
Año de presentación	2021
Citación	Torres Gonzales, S. (2021). El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Resumen	<p>El juego implementado en la pedagogía infantil se concibe como una de las herramientas fundamentales para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños ya que éste es inherente a la historia del ser humano, lo cual se vincula como una herramienta indispensable en la primera infancia, ya que estas actividades actúan como un medio de aprendizaje que desarrolla habilidades cognitivas y sociales, su intención es brindar un aprendizaje significativo el cual se dirige por medio de la motivación y la socialización activa, el proceso de enseñanza.- aprendizaje busca incidir estructuras lúdicas, facilitando al niño su interactuar y su compartir en amplios lazos sociales, de esta manera se fortalece su proceso de atención entendiendo la lúdica como una herramienta pedagógica que optimiza el desarrollo cognitivo y social de cada niño.</p>
Palabras clave	Aprendizaje, Educación, Enseñanza, Música, Memoria Lúdica niños
Aporte al proyecto	<p>La relación entre el juego y las estrategias para mantener la atención en los niños son herramientas fundamentales en la pedagogía infantil, especialmente en la etapa de 3 a 4 años; esto nos aporta a nuestro proyecto de investigación positivamente dónde entendemos que potenciar las habilidades cognitivas, incluyendo la atención, en estas etapas es esencial para que el niño genere nuevas habilidades; el juego le facilita una mayor concentración, permitiéndole que se enfoque en una tarea o demás actividades específicas, fortaleciendo su atención sostenida y estimulando así su memoria, a través de los juegos, el niño desarrolla un control de sus impulsos, favoreciendo una flexibilidad cognitiva, al mismo tiempo que le permite explorar todas las estrategias que se adaptan a diferentes situaciones, así encontramos una mayor motivación por la participación activa donde el niño encuentra placer por participar en cada una de estas actividades.</p>

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Nombre del artículo	Fortalecer habilidades sociales a través del juego como estrategia lúdica en niños Y niñas del hogar infantil en mi pequeño mundo municipio de Málaga Santander.
Autores	Sandra Bibiana Sandoval la rota
Año de presentación	14 de diciembre 2022
Citación	Sandoval, S. B. (2022). Fortalecer habilidades sociales, a través del juego como estrategia lúdica en niños y niñas del Hogar Infantil Mi Pequeño Mundo, municipio de Málaga Santander. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53546
Resumen	Esta investigación dirige una propuesta pedagógica que fortalece las habilidades sociales de los niños, implementando juegos, lo cual les permite resolver diferentes conflictos de la vida cotidiana, y a su vez proporciona herramientas que les permita mantener un equilibrio emocional mediante la lúdica y el juego construyendo relaciones positivas, entendiendo que este tipo de herramientas sociales en los contextos educativos tiende a resolver diferentes conductas en el aula, integrando al niño de manera positiva donde pueda desempeñar su rol como estudiante, propiciando su participación en el contexto práctico; el docente interviene proporcionando experiencias más allá de saberes teóricos, buscando implementar una formación pedagógica enriquecedora a través de la lúdica y la didáctica donde el niño tenga una autoformación vivencial en sus experiencias diarias.
Palabras clave	habilidades sociales, Emocionales, Juegos, Convivencia escolar
Aporte al proyecto	La pedagogía se guía bajo un constructo dinámico que se adapta a cada una de las necesidades del estudiante y del contexto educativo, esta visión nos permite reconocer aspectos importantes dentro de nuestro proyecto investigativo, el cual pretende abordar esas experiencias prácticas pedagógicas hacia cada uno de los niños, brindándoles la oportunidad de aprender de maneras diferentes a lo

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

	convencional; el docente integra metodologías experimentales que incluyan la didáctica y la lúdica como una autoformación vivencial, crítica y constructiva que retroalimenta el aprendizaje del niño a través de las experiencias constantes que se presentan en el aula, promoviendo esa participación activa ya que es fundamental para su aprendizaje, de esta manera se promueve una educación de calidad que se adapte a una nueva modalidad garantizando una educación integral.
Nombre del artículo	123 a jugar otra vez, el juego dramático en el fortalecimiento de la atención sostenida.
Autores	Ana Carolina Hidalgo Acosta Joe Nicolás Mariño montañés
Año de presentación	2020
Resumen	Esta investigación planteó propuestas bajo el establecimiento de juegos dramáticos que promuevan una atención sostenida en los niños, identificando cuáles son sus niveles de atención y determinando aquellas estrategias viables para propiciar de manera exitosa la atención sostenida mediante juegos dramáticos, aplicando propuestas pedagógicas que involucren una relación directa del estudiante, fortaleciendo su atención dado que su intención es promover espacios significativos de aprendizaje.
Palabras clave	Atención, Juego dramático, Simulacro, Competencia Creatividad
Citación	Hidalgo, A. C. Mariño, J. N. (2020). 1,2,3 A jugar otra vez: el juego dramático en el fortalecimiento de la atención sostenida. Recuperado de: http://hdl.handle.net/20.500.12209/13149 .
Aporte al proyecto	Se entiende que el juego es uno de los mediadores estratégicos para generar experiencias significativas en el aprendizaje de los niños, creando así conceptos a partir de un reconocimiento de su realidad inmediata, todo esto a través de estimulaciones lúdicas pedagógicas, que guía en el fortalecimiento de experiencias significativas, permitiéndole al niño una comprensión del entorno, sumando un

acercamiento más directo a escenarios académicos; podemos relacionar que nuestro proyecto de investigación establece herramientas multi pedagógicas que puedan promover una interpretación de la realidad mediante la participación directa que le permita desarrollar actividades de exploración y que fortalezcan cada una de sus destrezas y habilidades que se encuentren escondidas, renovando así pedagogías tradicionales, al mismo tiempo que el niño pueda expresar emociones, movimientos corporales y demás expresiones con libertad, a través de ventajas que posibilitan el fortalecimiento de su atención.

Fuente: autoría propia.

Tabla 4

Colectivo de antecedentes regionales.

Nombre del artículo	Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños de nivel transición del centro pedagógico totoral Ipiates Nariño
Autores	Juana Isabel Jaramillo Rivas
Año de presentación	Agosto 2023
Resumen	El aprendizaje significativo se presenta como una estrategia que se pretende fortalecer a través del quehacer del maestro mediante enfoques pedagógicos que fomenten el desempeño escolar, que promueva mejoras significativas fomentando un interés mayoritario por desarrollar actividades lúdicas en los ambientes educativos, el proceso de investigación vincula métodos de enseñanza mediante el cual se trazan objetivos donde se fomente la curiosidad y la experimentación dando paso una socialización y una exploración directa ante la creación de ambientes educativos que favorezcan los procesos de enseñanza desde perspectivas enriquecedoras en la manipulación de material didáctico, donde los licenciados en educación infantil proporcionen conocimientos que imparten una participación del docente que rompa métodos tradicionales,

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

	buscando roles, competencias y materiales didácticos que involucra el arte, la literatura y la exploración del ambiente logrando así despertar el interés y la curiosidad del alumnado.
Palabras clave	Atención, arte, niños de 6 años, procesos atencionales
Citación	Jaramillo Rivas, 2023. Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños Y niñas de nivel transición del centro pedagógico totoral Ipiales, Nariño.
Aporte al proyecto	Implementar ambientes lúdicos educativos en la actualidad se ha convertido una de las primeras estrategias viables en la educación básica inicial, por medio de esas estrategias el aprendizaje significativo mediante los juegos lúdicos en roles, competencias y el uso de material didáctico ha apropiado una involucración fundamental en los pilares de la educación, esa interacción logra obtener una mayor participación del alumnado, lo cual nos permite abordar estrategias al planteamiento del problema de nuestra investigación, encontrando métodos que promueven un correcto desarrollo de atención en los niños de 3 A 4 años entendiendo que la creatividad y la innovación en el aula propician el interés y el gusto por aprender, siendo éste un compromiso del docente en la implementación de métodos factibles que mantengan el hilo de la estimulación temprana en la primera infancia.
Nombre del artículo	Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje
Autores	Alicia Lara Cora
Año de presentación	09 de abril 2014
Resumen	El aprendizaje de calidad y su efectividad se convierte en un alto desafío en la actualidad, el desarrollo de las habilidades de pensamiento y sus estimulación mantiene la ejecución de procesos memorísticos y repetitivos de esta manera se brinda una mayor comprensión, brindando estrategias a la educación infantil para

	<p>aprender a pensar, facilitándole la comprensión de conocimientos complejos, así mismo se promueven herramientas que potencian su creatividad, entendiendo que el objetivo de la educación es impartir una educación integral todo esto a través de habilidades cognitivas en todos sus niveles de enseñanza, encontrando teorías de concepciones amplias del desarrollo cognitivo y sus nuevas posturas, mediante alternativas lógicas coexistentes que definen un pensamiento productivo, implementando prácticas educativas intelectuales a través de estrategias que promuevan las inteligencias múltiples, fortaleciendo la percepción del niño en diferentes escenarios promoviendo su pensamiento crítico, su pensamiento creativo y su, lenguaje donde el ambiente sea estimulante para cada una de sus dimensiones</p>
Palabras clave	Las habilidades de pensamiento, creatividad, modificabilidad cognitiva, aprendizaje
Citación	Coral, A. L. (2012). Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. <i>Revista Unimar</i> , 30(1), 86-97.
Aporte al proyecto	<p>El uso de estrategias efectivas que logren una estimulación correcta en el desarrollo de las habilidades cognitivas fortalecen su capacidad para procesar información y brindar una correcta resolución de problemas, estimular estas habilidades de enseñar a pensar por medio de las habilidades de pensamiento despiertan el niño la curiosidad y el interés por explorar, lo cual vincula a nuestro proyecto de investigación aspectos importantes que resaltan el aprendizaje del niño, entendiendo los tiempos determinados en los que se logra captar su curiosidad y atención ,manteniendo activa su capacidad cognitiva, siendo esto una de herramienta pedagógica que juegan un papel esencial en su desarrollo, de esta manera se logra promover una mayor concentración en un tiempo prolongado en las respectivas actividades que se plantea en el aula</p>

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Nombre del artículo	La estimulación sensorial como fundamento estructural del proceso de enseñanza aprendizaje en la primera infancia
Autores	Lady Paola Mosquera Jiménez
Año de presentación	23 de agosto 2023
Resumen	<p>El artículo vincula una implementación de estrategias didácticas que logren estimular los 5 sentidos de los niños del grado preescolar a través de actividades lúdicas pedagógicas, mediante la cual se logra percibir experiencias significativas en las que se observar una mayor interacción mediante una estimulación directa, entendiendo la importancia del material didáctico como ente fundamental entre los recursos sensoriales, encontrando impactos positivos en la motivación del niño, visualizando cambios de actitudes en su aprendizaje como mayor interacción continua tanto de niños como de docentes, se entiende que a lo largo de la etapa infantil las habilidades sensoriales y sociales permiten llegar a un conocimiento absoluto del mundo, de esta manera el niño logra adaptarse a su entorno con mayor facilidad bajo experiencia consigo mismo, así pueda consolidar una perspectiva deductiva que le permita potenciar sus habilidades motrices, lingüísticas entre otras, proyectando así su capacidad simbólica donde se aprende mediante el juego, de tal forma se construye una noción real, en su medida desarrolla demás capacidades y destrezas para una mayor adquisición de conocimientos en su proceso educativo</p>
Citación	<p>Mosquera Jiménez, L.P. (2023). La estimulación sensorial como fundamento estructural del proceso de enseñanza- aprendizaje en la primera infancia. Revista criterios, 30(2),207-226. https://revistas.umariana.edu.co/index.php/Criterios/article/view/3813</p>
Palabras clave	Estimulación sensorial motivación, aprendizaje significativo, material didáctico, procesos de aprendizaje

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Aporte al proyecto	El uso de estrategias efectivas que logren una estimulación correcta en los canales de atención de los niños optimiza el desarrollo de las habilidades cognitivas, incrementando su capacidad para procesar información y brindar una correcta resolución de problemas, estimular correctamente estas habilidades despiertan el niño la curiosidad y el interés por explorar, lo cual vincula a nuestro proyecto de investigación aspectos importantes que resaltan el aprendizaje del niño entendiendo, los tiempos determinados en los que se logra captar su curiosidad y atención ,manteniendo activa su capacidad cognitiva, siendo esto una de herramienta pedagógica que juegan un papel esencial en su desarrollo, de esta manera se logra promover una mayor concentración en un tiempo prolongado en las respectivas actividades que se plantea en el aula
Nombre del artículo	Diseño de actividades motivadoras a través de la lúdica para el desarrollo de las competencias comunicativas en alumnos de preescolar en la institución educativa sucre de la ciudad de Ipiales Nariño Colombia
Autores	Marisol Palderon Piedrahíta
Año de presentación	25 de mayo 2020
Citación	Calderón Piedrahita, M. (2020). Diseño de actividades motivadoras a través de la lúdica para el desarrollo de competencias comunicativas en alumnos de preescolar de la Institución Educativa Sucre de la Ciudad de Ipiales, Nariño Colombia. Universidad UMECIT. Disponible en: https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987
Resumen	Desarrollar competencias comunicativas en la primera infancia asume escenarios de reflexión para los docentes donde la lúdica pretende innovar el arte y la literatura, promoviendo a sus estudiantes ambientes motivadores donde sean capaces de recrear e imaginar, de esta manera son partícipes de experiencias espontáneas, lo cual arroja resultados positivos y satisfactorios que promueven sus habilidades

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

	comunicativas, permitiendo trabajar actividades rectoras que promueven sus habilidades cognitivas en sus diferentes dimensiones.
Palabras clave	Educación preescolar, competencias comunicativas, lúdica motivación
Aporte al proyecto	Fortalecer una construcción social mediante el pensamiento propio en la primera infancia radica en fundamentar las habilidades rectoras, donde los sentidos trabajan conjuntamente con el entorno en el que se encuentre inmerso el niño en su diario vivir, por lo tanto es necesario construir su identidad y forjar la relación con otros, participando activamente bajo ideas, emociones y sentimientos, siendo capaces de recrear, de esta manera su aprendizaje se logra cimentar en su atención y en su aprendizaje constructivo. Uno de los primeros objetivos de la educación se guía en el cumplimiento de las necesidades de sus alumnos, implementando el juego, el arte la literatura y la exploración del medio través de prácticas pedagógicas donde se fomentan dinámicas en cada entorno bajo una proyección que permite que el niño pueda vivir la experiencia y construya sus propios conocimientos, nuestro proyecto de investigación radica en optimizar aquellas dimensiones del desarrollo del niño, en funciones específicas de orden superior en cuanto a la concentración y la comprensión que le permita obtener una retención del conocimiento, así mismo dar solución a problemas cotidianos, proyectando habilidades sociales competitivas obteniendo así un mayor éxito en su proceso académico

Fuente: autoría propia.

9 Marco conceptual

9.1 Habilidades de pensamiento

Las habilidades de pensamiento se conciben como uno de los recursos indispensables que le permite al sujeto obtener un mayor rendimiento en cuanto a sus conocimientos previos, puesto que estas habilidades se conocen como unas actitudes de lógicas de procesos cognitivos, que permite obtener un reconocimiento a través de observaciones, comparaciones, descripciones y la clasificación de elementos e ideas, todo esto a través del pensamiento inductivo, que ejerce el ser humano de acuerdo a sus necesidades e intereses: así mismo, estas permiten la identificación de los elementos que median los procesos de aprendizaje en la primera infancia, de modo que su reconocimiento permite administrar estrategias multisensoriales que faciliten sus procesos de atención y cognición, a través de un análisis profundo del contexto en el que se encuentre el niño.

Por otra parte, según Allueva (2007), las habilidades de pensamiento mantienen una relación directa bajo el análisis, la lógica, la imaginación, la creatividad y un conocimiento ante una reflexión absoluta, dando paso a la metacognición, entendiendo que el pensamiento del ser humano precede de forma natural y de forma finita, según Tesauro (2005), las habilidades de pensamiento se conciben como un aspecto innato del procesamiento de información ante mecanismos de exploración como características individuales y colectivas generando un proceso de enseñanza- aprendizaje bajo las propias aptitudes del ser humano, por lo que en la primera infancia este proceso inicia desde las experiencias individuales de sí mismo, donde es capaz de desarrollar y potenciar estas habilidades como lo es la memoria, la metacognición, procesos de pensamiento lógico y procesos lingüístico facilitando su desarrollo integral según su etapa.

9.2 Cognición

El proceso de enseñanza-aprendizaje nace a partir de una construcción propia de procesos cognitivos del ser humano, entendiendo la cognición como un proceso amplio que influye profundamente en el contenido de la enseñanza en sus diferentes áreas, dando lugar a la experiencia como un eje del conocimiento central, de modo que, cada experiencia que posee el niño desde su interacción con el mundo le permite obtener un conocimiento previo bajo su

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

fundamento propio, así el niño reconoce el contexto a través de sus realidades, siendo capaz de determinar ciertas características particulares como colores, formas, objetos donde el proceso de enseñanza- aprendizaje utiliza este reconocimiento como una estimulación sensorial que facilita su comprensión continua del mundo que le rodea.

En este sentido, la cognición en la primera infancia se enlaza con los procesos constructivistas, lo que le facilita al niño la comprensión y la respuesta a interrogativas de conocimientos previos, dando paso al surgimiento de las habilidades de aprendizaje, entre ellos el procesamiento simbólico como un mediador de aprendizaje por medio de la lúdica, concibiéndose en el proceso constructivo de un aprendizaje innovador que prepara al niño dentro de su contexto social y educativo

Por otra parte, la didáctica propone exploraciones deductivas, encontrando la influencia de interpretaciones simples y complejas, convirtiéndose en una experiencia innata dentro del contexto. Gärdenfors, por Mieles (2023), comenta en su teoría “Los espacios conceptuales”, se enfoca en la ciencia cognitiva, denominando a las funciones del pensamiento como parte de las experiencias corporales, siendo este dependiente de la relación con el mundo para la creación de pensamientos abstractos.

Así mismo, Gärdenfors, por Mieles (2023), se basa en la representación topológica del cerebro en interacción con el mundo. Él pretende explicar, por medio de tres niveles dentro de la actividad cognitiva, cómo pasar de descripciones matemáticas a nivel neuronal a expresar los conceptos simbólicamente; estos niveles se dividen en: uno que es neuronal, el cual interactúa directamente con el mundo y transmite la información; el segundo nivel que conecta la actividad neuronal con los significados; y el tercer y último nivel que se encarga del procesamiento simbólico, el cual da lugar a la expresión mediante el lenguaje.

9.3 Memoria

La memoria incorpora recuerdos propios del sujeto, de esta manera asimila el mundo bajo estructuras construidas por sí mismo, mediante transformaciones experimentales, el niño posee la capacidad innata de construir un razonamiento lógico, y mantener una memoria a largo plazo según sus experiencias subjetivas, recordando cuentos, canciones, lugares y

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

personas significativas dentro de su vida almacenando cada información bajo sus recuerdos previos, entendiendo que los cambios de la memoria son netamente cualitativos y preceden desde la infancia, reorganizando huellas de memoria inconsciente y comprendiendo el sueño simbólico, permitiendo que el ser humano recuerde experiencias de su infancia no comprendidas generando una interpretación en base a esto.

Arbocco (2009), comparte el pensamiento de Piaget sobre la memoria evolutiva, ya que afirma que el desarrollo de la memoria procede del desarrollo innato bajo un componente cognitivo, dirigiendo el entendimiento y la inteligencia como el mediador que le permite al ser humano reorganizar esquemas del pasado. En el niño la memoria evolutiva le permite retener y procesar información a través de su interacción social, comprendiendo que estas son sus primeras experiencias que facilitan su adaptación a diferentes medios resaltando su trascendencia en la construcción de su autonomía, en sus sentimientos, emociones y en su expresión lingüística y corporal.

9.4 Pensamiento divergente

Este pensamiento pretende la búsqueda de alternativas y posibilidades que le permiten al niño la creación de actividades creativas facilitando la solución a problemas cotidianos, ya que el pensamiento divergente se especializa en la percepción global que el niño ejerce sobre sí mismo, siendo la creatividad un aspecto innato, definiéndose como un subconjunto de inteligencia que conlleva a búsquedas exactas de aprendizajes, a través de juegos y alternativas que crea por sí mismo dando paso a diversas respuestas lógicas, facilitándole al niño la formulación y la combinación ideas y alternativas como nuevas hipótesis en su razonamiento lógico.

Autores como Forcen (2017), defienden la definición dada por Amegan, el cual señala que el pensamiento divergente es un mediador de procedimientos de inteligencia que pretenden impactar bajo aplicaciones y combinaciones, relacionando a la cognición, memoria y evaluación; entendiendo que este pensamiento destaca aptitudes receptivas y abiertas en la primera infancia, con una variedad de alternativas, emplea la imaginación y la inteligencia creativa como herramienta fundamental, comprendiendo que el niño posee una imaginación absoluta dentro de su juego simbólico, siendo capaz de recrear ideas sólidas.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Así mismo, Gardner, citado por Forcen (2017), comenta que las inteligencias múltiples se manifiestan en menor o mayor grado, dependiendo del grado de inteligencia creativa que cada niño posee, esto se refleja desde el potencial creativo, que se observa en la etapa pre-operacional.

9.5 Pensamiento convergente

El pensamiento convergente analiza diversos criterios de creatividad, pues éste propone habilidades analíticas y secuenciales a través de una lógica lineal; su exactitud y precisión son de carácter selectivo, orientadas principalmente en la solución de problemas complejos y comunes, los cuales se presentan en la vida cotidiana, donde cuya respuesta es absoluta y única, así mismo, en la etapa pre-operacional, el pensamiento convergente se manifiesta como el resultado del pensamiento simbólico, el niño es capaz de relacionar secuencias lógicas, como conjuntos o agrupaciones por números, vocales y objetos formulando su pensamiento crítico.

Snyderman y Rothman, por Forcen (2017), afirman que el pensamiento convergente se fundamenta bajo ciertos componentes, como son: la inteligencia, el razonamiento abstracto y la habilidad para solucionar problemas, lo cual le permite al niño la adquisición de sus conocimientos mediante su retención de memoria y su adaptación del medio, desarrollando creatividad, competencia lingüística y matemática bajo la velocidad mental; estos procesos estimulan la creación y maduración su pensamiento lógico al mismo tiempo promueve las interacciones interpersonales e intrapersonales.

Así mismo, cabe añadir la relevancia del desarrollo de las habilidades del pensamiento convergente en primera infancia ya que se concibe como una estrategia que se alinea al pensamiento autónomo, específicamente a la comprensión de un análisis crítico, que se adapta a diferentes situaciones, presentándose como un mediador que observa y evalúa, ya que su función lógica es optimizar el pensamiento racional del niño, según Blando y Vera (2011) sus habilidades se determinan en tres variables presentadas como lo son; la inducción, la deducción y la resolución del problema, todo esto como aptitudes eficaces al pensamiento convergente obteniendo un resultado preciso y válido potenciado el razonamiento lógico de cada niño.

10 Marco contextual

La presente investigación se realiza en el Jardín Infantil Ciudad de Los Niños, ubicado en el Barrio Nueva Aranda, con dirección Mz C7 Casa 9, en la comuna 10 de la Ciudad de Pasto, Nariño, Colombia. Este centro educativo, el cual es de carácter privado, cuenta con una propuesta educativa basada en los principios humanos cristianos, con el fomento y rescate de valores para una mejor convivencia. Así mismo, define el perfil de los niños, abiertos a valores trascendentales, en relación armónica con Dios, con los hombres y con el mundo.

Fundado en el año 2006, el centro educativo cuenta con una trayectoria pedagógica de 19 años de experiencia, funcionando desde entonces con el calendario académico A, siempre encaminada a contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, permitiendo una formación integral en los niños y niñas de la primera infancia, cultivando su autoestima con el fin de iniciar un proceso de cambio frente a su realidad.

El Jardín Infantil consta de dos jornadas, la de la mañana de 8:00 am a 12.00 m y la de la tarde de 2:00 pm a 6:00 pm; ofreciendo todos los niveles desde los 2 hasta los 6 años, correspondientes a: nivel de párvulos, 2 a 3 años, nivel pre-jardín, 3 a 4 años, nivel jardín, 4 a 5 años y nivel de transición, 5 a 6 años.

En el año 2025, el centro educativo cuenta con 43 estudiantes en la jornada de la mañana y 35 estudiantes en la jornada de la tarde, a cargo de 3 docentes de tiempo completo y una docente de medio tiempo. Conformado también por una junta directiva constituida por la directora, dos docentes, dos padres de familia y dos personeritos, uno por cada jornada.

El Jardín Infantil Ciudad de Los Niños cuenta con única sede en el municipio de Pasto; su infraestructura dispone de dos niveles, los cuales se distribuyen en: primer nivel con salón de bienvenida, oficina de coordinación y salita de párvulos; y el segundo nivel con sala de pre-jardín, salita de jardín y salita de transición.

Las áreas de circulación son suficientemente amplias para permitir el libre desplazamiento de los niños, niñas y adultos, al igual que las diferentes áreas de servicios: administrativas, auxiliares y zonas de recreación; las puertas y ventanas se encuentran en

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

perfecto estado de funcionamiento; de igual manera las ventanas son amplias, lo que permite una adecuada ventilación y una buena penetración de la luz. Posee un buen sistema de alcantarillado y agua corriente en todos los grifos, en las paredes se encuentran dibujados varios murales atractivos y agradables para la vista de los niños; así mismo, sus pisos están en perfecto estado.

La comunidad de estudiantes que asisten al centro educativo corresponde al estrato socioeconómico bajo-bajo y bajo, los cuales pertenecen a familias de tipo monoparental, biparental y extensa, la mayoría de padres de familia, quienes se caracterizan mayormente por ser padres y madres jóvenes, tienen una ocupación correspondiente a empleados y algunos con una ocupación correspondiente a independientes.

11 Marco teórico

El soporte teórico que fundamenta la presente investigación se ha organizado teniendo en cuenta los objetivos específicos como la ruta metodológica para el desarrollo del proyecto y la información requerida para posteriormente realizar un análisis e interpretación, para ello se ha subdividido este acápite en tres subcapítulos que abarcan a su vez las categorías del presente estudio.

11.1 El desarrollo cognitivo y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje

El desarrollo cognitivo se denomina como uno de los pilares fundamentales en el desarrollo integral del infante, lo que promueve una construcción futura del ser humano, este proceso es tomado como un campo evolutivo, que se refiere a un proceso continuo y gradual, el cual se obtiene a través de estructuras y organizaciones semánticas que permiten llegar a un conocimiento absoluto a través de la comprensión y la adaptación del mundo, Flavell (2019) este proceso se obtiene a través de la interacción que obtiene el sujeto en el espacio, así mismo, es tomado como una amplia gama de funciones mentales y superiores que incluyen aspectos que influyen en la construcción del ser y el qué hacer del ser humano, todo esto a través de la percepción, la atención, la memoria, el lenguaje, y el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la capacidad de abstracción. Así se toma el desarrollo cognitivo como una transformación cualitativa de aquellas estructuras mentales que conforman el conocimiento.

Estos procesos cognitivos se toman como aspectos inherentes del ser humano que construyen un conocimiento mucho más significativo, en el infante estos toman posición como los pilares fundamentales en su desarrollo, Bruner (2018) afirma que desde las primeras etapas de vida inicia la construcción del conocimiento a través de capacidades cognitivas, Kundera (2010) denomina a la memoria como la fuente de vida del ser y el estar, inicialmente es frágil y ligada a aquellas experiencias sensoriales directas, que se fortalecen gradualmente a través de experiencias en cuanto a la repetición y a la asociación, de ese modo surge la atención como afirma Fuenmayor & Villasmil (2008) es un principio fugaz de la memoria fácilmente se desvía centrándose esencialmente a estímulos, desarrollando destrezas y rutinas

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

automáticas estas se enfocan progresivamente a medida que el niño interactúa, a través de estímulos relevantes que se presentan en el entorno, cada proceso actúa como condicionante del otro edificando habilidades más complejas.

Así surge la exploración que da sentido al mundo que le rodea al infante encontrando la resolución de problemas y su pensamiento lógico a medida que los bebés interactúan y exploran su entorno, se enfrentan a impulsos innatos y a la resolución de problemas, como encajar piezas de un juguete a otro tomar, la cuchara correctamente e incluso la formación de estrategias rudimentarias para comunicarse no verbalmente Viramonte (2000). Todo este proceso hace parte del pensamiento lógico que emerge a través de la conexión y la comprensión entre reacción causa y efecto donde el niño identifica patrones de su día a día y como anticiparse a diferentes soluciones. Piaget & Teóricos (1979)

A sí mismo, surge una elevación del pensamiento, la abstracción y a la representación mental (Carpio et al., 2023) considera al aprendizaje abstracto como aquella capacidad o habilidad que le permite el infante reconocer ciertos conceptos simples o complejos, facilitando la resolución de problemas, todo esto se desarrolla paulatinamente, comprendiendo que durante las primeras etapas del niño, este mantiene su atención al juego simbólico Abat & Ruiz (2011) añaden su función como una manifestación temprana y como capacidad para manipular ideas y conceptos en su mente, así da paso a la adquisición de un lenguaje como una herramienta fundamental para poder comunicarse de una forma más efectiva con sus cuidadores.

El lenguaje emerge como aquella herramienta fundamental en los procesos de comunicación del niño, según Zagarra & García (2010) este proceso surge desde la etapa sensoriomotor comprendiendo que las primeras bases de comunicación se dan por medio de gestos y balbuceos, sin embargo la adquisición de vocabulario se obtiene a través de la interacción del niño en el contexto dentro de su manipulación de objetos donde expresa diferentes necesidades de modo que el lenguaje se organiza como un vehículo memorístico que le permite dirigir su atención y planificar soluciones llegando a la representación de ideas de sus gustos particulares.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Desde modo se comprende cómo estos procesos cognitivos influyen con facilidad en la codificación de recuerdos precisos que enriquece un pensamiento más estructurado impulsando ese desarrollo integral que forma al adulto.

A través de la historia se ha comparado la comprensión del desarrollo cognitivo como una experimentación de una evolución continua inicialmente se centraban observaciones, descripciones en cuanto a las capacidades intelectuales que posee el ser humano a través de su vida en diferentes edades, sin embargo, algunos autores como Jean Piaget revolucionarios en el campo cognitivo proponen teorías amplias que describen su desarrollo, todo esto a través de una serie de etapas que caracterizan de forma particular el pensamiento y la comprensión del mundo. Velazquez (2014)

Piaget (1954) Citado por Ramírez (2021) a través de sus aportes teóricos en el desarrollo cognitivo describe como la comprensión del mundo sea diere a etapas cualitativas diferentes en su forma de pensar y razonar, mencionando como el ser humano tiene la capacidad para organiza y adapta la información a través de procesos mentales por los que adquiere información.

La primera etapa sensoriomotora inicia desde nacimiento y finaliza a los ,2 años, ya que durante este periodo se presenta una exploración continua del bebé a través de sus sentidos y acciones motoras, encontrando respuestas a reflejos graduales que se desarrollan a través de su coordinación sensio-motora aprendiendo a relacionarse a diferentes acciones del contexto denominando la permanencia del objeto lo cual se desarrolla progresivamente.

La segunda etapa preoperacional surge a partir de los dos años, durante esta etapa el infante desarrolla ciertas capacidades peculiares en su manipulación y comprensión de símbolos y como lo correlaciona con el lenguaje para una representación de objetos o eventos, se caracterizan principalmente por ser egocéntricos y por tomar una perspectiva colectiva.

Esta etapa que se caracteriza principalmente por el avance del pensamiento en simbólico, tomado como una capacidad donde el niño correlaciona los objetos, imágenes y demás palabras en representación su propio conocimiento, el juego hace parte de su

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

simulación y como una manifestación propia de tal significado, donde explora y construye, dando paso al egocentrismo donde se les dificulta comprender una perspectiva diferente de ver el mundo a través de la opinión de otros, cómo también está el proceso de centración en el que el niño tiende a enfocar toda su atención a un aspecto determinante ignorando otras más relevantes dando, paso a la irreversibilidad lo que les cuesta entender diferentes acciones para comprender el estado inicial, en este sentido, durante la etapa preoperacional avanzan en estas características típicas superando gradualmente su etapa de desarrollo cognitivo donde la interacción, el entorno y el juego y la exploración son fundamentales en esta etapa.

Así se comprende cómo la etapa preoperacional impulsa el desarrollo del pensamiento en simbólico como una habilidad esencial para el aprendizaje, donde la mayoría de sus áreas predominan en palabras, números e imágenes para representar objetos, ideas y demás conceptos bajo una idea más abstracta como lo es la lectura, la escritura y la comprensión del mundo que le rodea, así mismo, estas capacidades facilitan las bases para el lenguaje, ya que los niños experimentan una exposición en su desarrollo lingüístico a través de los entornos familiares y educativos donde presenta la exploración continua.

Piajet (2014) afirma que este proceso en el que el infante se encuentra inmerso le facilita representar cada uno de sus pensamientos, hacer preguntas y explorar sobre más ideas, siendo esta etapa una fuente constructora de las primas interacciones de aprendizaje continuo.

Etapa de cooperaciones concretas, continúa desde los siete hasta los once años caracterizándose por el desarrollo del pensamiento lógico, donde el infante es capaz de comprender clasificar y analizar.

Etapa de operaciones formales, inicia desde los doce años hasta la vida adulta, denominando el desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad de razonar bajo hipótesis y demás posibilidades, todo a través de una sistematización de perspectivas a problemas más complejos. Triglia (2019)

Herrera & Gonzales (2023) La comprensión del niño emerge a través del pensamiento simbólico ya que inicialmente éste interactúa con su entorno, siendo la experiencia simbólica

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

un ente de aprendizaje. El campo sensorial y motor explora objetos a través del tacto, el gusto, la vista y la manipulación directa, dentro de la etapa preoperacional en los 18 meses se produce un salto cualitativo crucial donde el infante tiene la capacidad de utilizar un objeto y relacionarla con una idea y representarla con algo diferente, a este proceso se le denomina comprensión simbólica, el niño explora objetos a través de sus sentidos y la manipulación en esta etapa se manifiestan diferentes aspectos, inicialmente en el juego infantil donde puede surgir un significado a un bloque de madera, el infante afirma que es un teléfono, de modo inicia la representación mental el mundo que le rodea. García et al., (2025)

Este proceso le permite explorar diferentes roles en cuanto las emociones y situaciones de la vida real demostrando mayor capacidad para su creatividad y para resolver problemas dentro de su contexto simulado. a medida que el pensamiento simbólico surge el lenguaje del niño adquieren un mayor vocabulario convirtiéndolo en símbolos poderosos que los representan a través de objetos personas y acciones, ya que su capacidad de conocimiento se enriquece a través de su comprensión.

Alkhundiry (2022) menciona como desde perspectivas socioculturales Vikonsky plantea la dimensión social como un ente fundamental en la comprensión y la adquisición de conocimiento a través de su misma interacción, Comprendiendo que las funciones mentales superiores mantienen un origen en la interacción social y en el aprendizaje, este se produce principalmente a través de una interiorización de herramientas culturales que guían a los individuos a la zona de desarrollo próximo enfatizando la naturaleza social y la colaboración del aprendizaje.

La zona de desarrollo próximo se manifiesta a través de aquella interacción diaria del bebé con su cuidador inicialmente en su capacidad de realizar de forma independiente sus actividades diarias a través de la guía del adulto Ruso (2001) afirma como este proceso influye en el desarrollo infantil en su manera de aprender pasos indispensables en su desarrollo integral, como agarrar objetos, gatear, caminar e incluso como hace parte de las primeras etapas del lenguaje, la (ZDP) zona de desarrollo próximo es uno de los fundamentos que brinda un equilibrio integral, promoviendo habilidades útiles para la vida adulta.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

La comprensión del desarrollo cognitivo es ligada al proceso de enseñanza aprendizaje a través del reconocimiento de las etapas y de mecanismos de su mismo desarrollo, se reconoce como el diseño de estrategias pedagógicas efectivas se pueden adaptar a las capacidades de los estudiantes, es donde surge el aprendizaje significativo. Otero et al., (2023)

Joyce (2002) añade como el proceso de enseñanza aprendizaje se toma como la transmisión pasiva de información a través de la interacción dinámica que considera a su mismo desarrollo un enfoque pedagógico que busca estimular las capacidades mentales del estudiante siendo esta una estrategia de construcción activa del conocimiento, promoviendo capacidades para resolver problemas y cultivar un pensamiento crítico y reflexivo, que impulsen su desarrollo óptimo.

Los procesos de enseñanza aprendizaje se toman como esa capacidad cognitiva que evoluciona comprendiendo cómo el niño aprende y como es su proceso de recolección de información llegando a una transformación a través de sus mismas capacidades. Este proceso despliega diversas vías, Afanador et al., (2019) menciona a las habilidades rectoras como estrategias del proceso de enseñanza-aprendizaje, quienes dan paso a oportunidades para la construcción de un aprendizaje significativo generando un impacto duradero en su desarrollo integral.

Romero et al., (2019) menciona como la lúdica es uno de proceso de enseñanza que enriquece el aprendizaje a través de la exploración, lo que optimiza las habilidades cognitivas de si mismo, es tomada como una estrategia pedagógica que logra captar la atención del niño.

11.2 Aprendizaje multisensorial, importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo del pensamiento

El aprendizaje multisensorial se conoce como una de las metodologías educativas que involucra la participación de los sentidos como un mediador constructivo del aprendizaje, este se relaciona con la percepción de cada persona de cómo logra determinar ciertas situaciones o experiencias, todo esto a través de conexiones neuronales encargadas de transmitir información por medio de sinapsis, García (2016) menciona qué su conexión

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

permite pensar, sentir y emplear demás movimientos que generan un aprendizaje constructivo en ser humano.

De este modo, el aprendizaje significativo se refiere a la concepción recíproca de conocimientos previos por medio de los sentidos, lo que genera una comprensión y una retención de información mucho más sólida. Según Bonilla (2021) este aprendizaje tomado como enfoque educativo permite establecer una conexión de lo nuevo con lo conocido, lo que le permite el estudiante relacionar y conformar información y demás experiencias por medio de sus sentidos, logrando obtener una comprensión profunda donde su participación se hace más activa.

Por otra parte, Hernández (2018) menciona que las experiencias sensoriales en su vinculación en la educación han permitido desempeñar un aprendizaje memorable, lo cual ha generado conexiones más profundas entre la experiencia y el educado, promoviendo la curiosidad e interés por un aprendizaje más significativo y duradero, de modo que ha fomentado una participación en el descubrimiento de los gustos particulares de cada estudiante determinando un mayor compromiso de sí mismos.

El aprendizaje multisensorial según Kustner & Aparicio (2016) involucra la participación activa de los sentidos a través de experiencias subjetivas, generando un ambiente enriquecedor y estimulante que se adapta a las necesidades de cada estudiante, todo esto a través de múltiples sentidos como la vista, oído, tacto, olfato y el gusto, su intervención promueve una retención de información mucho más duradera y sólida a comparación de métodos tradicionales que se centran en la vista y el oído, de este modo este aprendizaje estimula los procesos cognitivos de los estudiantes por medio de experiencias sensoriales diversas.

A su vez, García (2016) afirma que el aprendizaje es un cambio constante en el sistema nervioso donde la experiencia brinda cambios significativos y duraderos en el pensar. En la conducta del ser humano este proceso es codificado, almacenado y consolidado, así los espacios en los que se encuentra inmerso el estudiante proveen ciertas sensaciones, emociones y demás experiencias por las cuales se adquiere un aprendizaje inconsciente.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Mendoza & Carrión (2010) mencionan los fundamentos claves que involucran el aprendizaje significativo, comprendiendo que el cerebro aprende cuando se activan áreas múltiples sensoriales, de este modo la estimulación fortalece cada una de las conexiones neuronales que posee el ser humano mejorando su comprensión y su memoria, dónde surge la neuro plasticidad siendo la capacidad innata del cerebro para cambiar y adaptar información.

Según Aguilar (2003) este proceso parte de un aprendizaje por patrones donde el cerebro detecta y aprende y asigna un sentido de diferentes patrones, como también está la repetición como un mecanismo efectivo que el cerebro adopta un nuevo comportamiento estableciendo una dinámica mucho más clara y más consciente, qué le ayuda al estudiante a generar un patrón de aprendizaje, así mismo se presentan las conexiones sinápticas, estas permiten recordar y mantener la relación activa de una información ya obtenida, permitiendo desencadenar un aprendizaje por estimulación, de modo que la conexión entre neuronas y las estructuras sinápticas desarrollan una conexión neuronal que fortalece el aprendizaje en cuanto a su memoria, retención, resolución de problemas y demás habilidades formativas al aprendizaje significativo.

Para Gómez (2013) la teoría del aprendizaje experiencial postula un aprendizaje que se guía bajo una transformación vivencial significativa, esta teoría rompe con todas los esquemas tradicionales ya que se enfatiza en la importancia de la transmisión de estrategias significativas que involucren la participación activa del estudiante, de modo que pueda ser el constructor de su conocimiento, así se conoce como la teoría experimental se ejecuta en cuatro aspectos, cómo la experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y la experimentación activa a fin que el estudiante se involucre y reflexione sobre su propia percepción a diferentes situaciones.

A sí mismo, la teoría experimental que provee un aprendizaje significativo se direcciona bajo un proceso holístico, el cual vincula la cognición y la emoción, proporcionando un aprendizaje dónde el alumno sea capaz de analizar llegando a una reflexión obteniendo un sentido propio a la experiencia.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Sánchez (2015) sostiene la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por H Gardner la cual permitió revolucionar de una manera trascendente la capacidad en la que el ser humano es capaz de adquirir y desarrollar diferentes habilidades y talentos. En la educación infantil esta teoría proporciona un marco valioso como un reconocimiento que permite nutrir el potencial adaptado las necesidades específicas de cada niño, desde el punto de vista Gardner identificó inicialmente ocho inteligencias, entre ellas la inteligencia lingüística verbal encargada de reconocer la capacidad que obtiene el estudiante para hacer uso de su lenguaje de una manera mucho más efectiva, así se encuentra la inteligencia lógico matemática, como una habilidad de razonamiento lógico que le permite al niño hacer uso de su pensamiento crítico ante la resolución de problemas simples y complejos, de igual forma se encuentra la inteligencia espacial como una de las capacidades visuales para hacer uso de la manipulación de objetos en un espacio determinado, así surge la inteligencia corporal o kinésica denominada como la habilidad que utiliza el niño para coordinar y expresar habilidades físicas o motrices, como también se encuentran la inteligencia musical, Intrapersonal, naturista, interpersonal y existencial, en ese sentido se puede denominar como las inteligencias múltiples permiten establecer nuevos parámetros en cuanto al reconocimiento de la diversidad la personalización del aprendizaje, con el fin de llegar a un desarrollo integral fomentando esa motivación e interés en la participación de los niños con el fin de obtener un aprendizaje que corresponda a sus intereses y habilidades.

Comprender qué adaptar estrategias viables que correspondan a las necesidades de los niños es indispensable, Cabrera & Fariñas (2019) mencionan como los estilos de aprendizaje visual auditivo y kinésico se conciben Como un modelo de aprendizaje sensorial que prioriza el desarrollo integral de los niños, su trascendencia no solo posibilita una educación basada en estrategias pedagógicas sensoriales, si no que permite a los educadores adaptar sus métodos a las necesidades individuales reconociendo diferentes maneras y entornos de aprendizaje más inclusivos y efectivos, para ello es indispensable llegar a la personalización del aprendizaje identificando los estilos de aprendizaje que más predominan en el niño esto permite fomentar el desarrollo integral, llegando a la inclusión y a la diversidad que permite generar un espacio significativo en la educación infantil correspondiendo a sus ritmos de aprendizaje y demás capacidades.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Montessori (2002) con su método reside en la creencia en el potencial intrínseco del niño a través de observaciones que refutan cómo la curiosidad natural es una capacidad innata para aprender, dónde éste mantiene una mente absorbente que asimila del entorno sin ningún esfuerzo consciente, sobre todo durante los períodos sensibles del desarrollo cognitivo, conocidos como ventanas y oportunidades donde el niño construye a través de su interés particular y adquiere habilidades específicas como lo es el movimiento, el lenguaje y el orden, así se conoce como el método Montessori se centra en respetar un ritmo individual de aprendizaje a través de la libertad en ciertos límites establecidos, donde el niño explora y aprende a través de su interacción con el ambiente.

De este modo Surge la implementación de estrategias multisensoriales que posibilitan el desarrollo integral a través de la estimulación del desarrollo cognitivo.

Britton (2001) menciona a el método Montessori en su comprensión como el niño como es el protagonista activo de su propio aprendizaje, no obstante menciona como el ambiente es un conducto de aprendizaje, este debe ser preparado y diseñado meticulosamente para satisfacer aquellas necesidades del niño en cada una de sus etapas de desarrollo, este se caracteriza por su orden, su simplicidad., su belleza y la presencia de materiales reales que sean apropiados a metodologías continuas de aprendizaje, se comprende que estos deben ser manipulativos, autocorrectivos y diseñados para centrar conceptos específicos permitiéndole el niño aprender de su experiencia sensorial concreta, este proceso de abstracción permite que el niño elija sus actividades de interés bajo sus canales de aprendizaje de preferencia, que le permiten obtener una mayor concentración, perseverancia y responsabilidad de su propio aprendizaje.

Por otra parte, Foschi et al., (2020) firma que Montessori (1947) menciona como el rol del adulto se toma como una guía educativa a través de la observación, convirtiéndose en un facilitador de aprendizaje dónde se prepara el ambiente como también la presencia de materiales individuales y colectivos, ofreciendo un proceso de exploración y descubrimiento, fomentando siempre la independencia del niño, cultivando la toma de decisiones para resolver problemas y aprender de sus propios errores.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Así se comprende cómo el método Montessori busca nutrir el desarrollo integral del niño a través de un aprendizaje académico significativo, enfocado en su crecimiento social emocional y físico, comprendiendo la importancia de implementar ambientes educativos que fomenten la interacción.

Santos & Zambrano (2023) afirman que su intervención activa las áreas cerebrales favorecen la conexión neuronal, desarrollando habilidades cognitivas como lo es la memoria, Atención y concentración, promoviendo el pensamiento crítico y lógico, de este modo el desarrollo de sus habilidades mejora su estructura de aprendizaje.

La implementación de las herramientas multisensoriales involucra los múltiples sentidos promoviendo una mayor retención de memoria a largo plazo a sí mismo probé un desarrollo óptimo en habilidades motoras finas y gruesas como también fomentar la exploración y el descubrimiento de los niños, en este mismo sentido su intervención mejora las relaciones intrapersonales y personales generando una interacción con estímulos positivos que ayudan a regular las emociones de los niños creando un entorno de aprendizaje mucho más estimulante y efectivo.

11.3 Diseño de herramientas didácticas, principios del diseño de materiales educativos

La presente selección de marco teórico explora los principios esenciales que guían la creación de materiales educativos didácticos que han logrado impactar en diversos contextos educativos propiciando un aprendizaje vivencial a través de la experiencia y la interacción social en la que el infante desarrolla su formación integral. Cortes & Garcia (2017).

La didáctica es uno de los principios de instrucción y de métodos eficaces que permite adecuar estrategias para formación integral del educado, Mancero & Carmona (2015) comprende que el principio de la didáctica se liga a los procesos de enseñanza aprendizaje por medio de técnicas y demás estrategias efectivas, empleando recursos educativos donde el docente facilite el aprendizaje a sus estudiantes, ya que su objetivo es optimizar el proceso educativo

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

El diseño de herramientas didácticas efectivas es uno de los pilares fundamentales en los procesos de enseñanza aprendizaje brindando un desarrollo integral significativo en la infancia, cada una de estas herramientas abarcan diferentes recursos que impactan en la educación actual rompiendo paradigmas de la educación tradicional empleando adaptaciones a las necesidades individuales y colectivas de los infantes, cada una de estas estrategias se determina bajo principios pedagógicos y diseños industriales sólidos para potenciar la adquisición del conocimiento, según Zambrano et al., (2018) el 90% del cerebro del niño se desarrolla en sus primeros años de vida, donde su estimulación temprana permite la adquisición de habilidades cognitivas formativas a su proceso integral.

Crespo & cordero (2013) la estimulación sensorial impactan en el desarrollo de destrezas motrices, creativas y la interactividad, estas herramientas se diseñan con el fin de fortalecer los materiales educativos, se orienta bajo un objetivo general para un bien colectivo, como también analiza diferentes factores y estructuras lógicas utilizando lenguaje accesible y comprensible, como también evita la sobrecarga cognitiva, analiza la importancia de la presentación coherente y la reducción de información irrelevante que optimiza su comprensión, que permiten tener un óptimo desarrollo en los procesos de maduración biológica del niño.

Molina & Banguero (2008) menciona como el espacio sensorial proporciona un avance en su sistema propioceptivo, reforzando simultáneamente sus sentidos, La organización visual es uno de los parámetros más importantes en su diseño, su tipología de color debe causar tranquilidad como también llama la atención y la curiosidad, ya que estas son estrategias claves que permiten estimular el pensamiento con claridad proporcionando un aprendizaje vivencial a través de la razón y de los sentimientos. Heller (2012)

Otro principio esencial es la relevancia y la significatividad, Los materiales deben presentar una conexión con el estudiante enlazando aquellos conocimientos previos y demás intereses de sí mismo, suple aquellas necesidades educativas, esto fomenta la motivación intrínseca y la transferencia de un aprendizaje en situaciones reales, Rico (2005) introduce los principios fundamentales que subrayan un establecimiento de información estructurada cognitiva de modo que la herramienta involucre la participación del estudiante donde sea capaz de construir su conocimiento a través de su exploración.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

La participación y la interactividad según afirma Erauz et al., (2022) son aquellos principios que constituyen los diseños de herramientas didácticas dinámicas su manipulación exploración permite tener una colaboración profunda de una reflexión duradera dónde la teoría del aprendizaje constructivista en autores como Trenas (2009) exploran conductos de aprendizaje de forma lineal resaltando el papel activo del estudiante construcción de su propio conocimiento.

De modo que la participación que ejerce el estudiante da paso una conexión neuronal, según Benítez & Pérez se construyen bases sólidas de análisis deductivos e inductivos, así surgen mecanismos y demás fenómenos de reordenamiento neuronal como respuesta a eventos patogénicos dando paso a un resultado positivo en el proceso de aprendizaje memorístico, dónde la retroalimentación oportuna del docente a través de las herramientas lúdicas identifican fortalezas y áreas de mejoras, que logren optimizar los procesos neuronales.

López (2014) Profundiza en una consideración crítica y profunda sobre la creación qué prioriza el proceso de enseñanza intrínseca, ligada a recursos didácticos que emplean la participación activa tanto de docentes y estudiantes, teniendo en cuenta materiales estimulantes que se encuentran dentro del contexto educativo qué pueden ser de provecho en la planificación escolar, todo esto con un fin académico que optimiza su aplicación para asegurar los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo académico.

Así mismo, se comprende cómo el material didáctico en los procesos de enseñanza optimiza las capacidades intelectuales del estudiante en su comprensión y asimilación del conocimiento.

El material didáctico contiene un fin estratégico el cual se ha diseñado para enriquecer aquellos conceptos más abstractos, de modo que el estudiante logre tomarlo desde una perspectiva tangible y accesible a su visualización y más manipulación, donde su interacción motive e involucre su curiosidad incrementando su aprendizaje activo y significativo, esto maximiza aquellas oportunidades óptimas de su propio desarrollo.

Vargas (2017) destaca la importancia de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje mencionando como la influencia de las TIC influye en la creación de

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

estos mismos recursos, siendo este un facilitador para su misma comprensión, promueve accesibilidad a docentes en su diseño y adaptación, como también en la clasificación de recursos que suplan las necesidades de cada estudiante, ya que, cada material didáctico direcciona su objetivo en optimizar la comunicación y la comprensión del estudiante, ahora bien el diseño del material didáctico con ayuda de las TIC promueve la presentación de herramientas atractivas y accesibles enfatizadas a los diferentes estilos de aprendizaje, fomentando la participación como también brindando experiencias interactivas y multisensoriales en la creación de un ambiente dinámico y efectivo.

Ahora bien, a través de su selección se requiere una evaluación y una selección cuidadosa, ya que el material didáctico dentro del contexto educativos es flexible a las etapas de desarrollo del niño, su composición y evaluación se enfatiza en su calidad y eficacia con el fin de obtener un proceso exitoso ofreciendo cada vez métodos de enseñanza bajo la innovación y personalización.

12 Marco ético legal

La presente investigación se orienta desde el aspecto ético legal a nivel internacional, nacional y regional; de esta manera se abordará cada contexto desde lo general a lo particular.

A nivel internacional la Declaración Universal de los Derechos Humanos en el artículo 26 se promueve el derecho a la educación, el cual establece que la educación es un derecho fundamental en la vida de cada ser humano, ya que sin una educación de calidad, inclusiva y equitativa no se logrará obtener un progreso individual y colectivo respaldada por las directrices de la UNESCO sobre la educación inclusiva, así mismo, encontrando la conferencia de Jomtien- Tailandia 1990 se destacan estrategias que perfeccionen las necesidades básicas para el aprendizaje de la educación básica, encontrando los objetivos del ministerio de educación según el artículo 3 dirigidos a velar la calidad de educación garantizando su servicio público promoviendo la formación integral.

Desde ámbito nacional se encuentra la ley 115 de febrero 8 de 1994 por parte del congreso de la república de Colombia, la cual pretende reglamentar una educación en formación integral, bajo la señalización de leyes y normas generales para el servicio público de la educación, así mismo, se encuentra la normatividad del ministerio de educación Nacional (MEN) quien proyecta decretos que se vinculan a la investigación presente, resaltando el decreto 459 del año 2024 direccionado a la participación de las familias en contexto de educación oficial y no oficial, entendiendo que su participación es fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Así mismo, de acuerdo con la Ley 1804 de agosto 2 del 2016 se fundamenta el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre, que garantiza el desarrollo integral en el marco de la doctrina de la protección integral para madres gestantes y niños de cero a 6 años; en el artículo 4, se encuentran los conceptos propios de la primera infancia como el desarrollo integral correspondiente a la ley 1098 del 2006 Código de infancia y adolescencia en el artículo 29, dirigida al desarrollo integral como un proceso de transformación en el campo cualitativo y cuantitativo que le permite al niño disponer de sus características, capacidades y cualidades, de tal manera que se logra estructurar progresivamente su identidad y su autonomía, entendiendo la política pública promueve una

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

interacción ante los diferentes contextos y condiciones que son significativos para el potenciamiento de las capacidades de cada niño.

Dentro del artículo 5 se encuentra la educación inicial como un derecho fundamental en la educación para los niños menores de seis años, que permite potenciar el desarrollo de sus capacidades, a través de las habilidades rectoras como el arte, la literatura y la exploración del medio, por lo tanto, la presente investigación se respalda bajo este artículo, dado que su objetivo se dirige bajo un direccionamiento de herramientas lúdico pedagógicas, habría que añadir el artículo 31 de la convención sobre los derechos de los niños dirigido al reconocimiento del juego y demás actividades recreativas como un derecho que le permite participar libremente en la vida cultural.

A través de estas estrategias lúdico-pedagógicas se logra impulsar progresivamente las habilidades de pensamiento de los niños de 3 a 4 años, entendiendo que su capacidad de intelectual es innata, su aprendizaje se obtiene a través de la interacción con el medio que le rodea despertando mediante la exploración lo cual favorece a su aprendizaje.

Por ende, la investigación se vincula al artículo 29 de la ley 1098 del año 2006 mencionando el derecho al desarrollo integral de la primera infancia direccionado al desarrollo cognitivo, emocional y social, entendiendo que la misma se dirige en la velación de las necesidades pedagógicas, identificando su interacción con el medio en los ambientes físicos y sociales buscando siempre el bienestar de cada niño en su área cognitiva y emocional, no obstante se menciona la importancia de un correcto acompañamiento a los menores como lo menciona el artículo 38 reconociendo las obligaciones de la familia, la sociedad y el estado

De este modo, los artículos 39, 41 y 42 de la ley 1098 dirigen el derecho de un acompañamiento de los escenarios en los que se encuentra inmerso cada niño, pues bien, el apoyo familiar y apoyo educativo le permite al niño desarrollar ciertas habilidades sociales que le permitirán desenvolverse a lo largo de su vida, entendiendo que este es uno de los acompañamientos que debe iniciar desde la primera infancia ya que esta es una de las etapas constructivas del ser human

13 Análisis e interpretación de resultados.

Los resultados de la presente investigación se presentan a partir de sus objetivos específicos. El primer objetivo abarcó la caracterización de las habilidades del pensamiento, abordando subcategorías como memoria, cognición, pensamiento convergente, pensamiento divergente y evaluación. Para ello, se emplearon técnicas e instrumentos de recolección de datos, como la observación participante y entrevistas dirigidas a los niños (E 0-15), padres de familia (P 0-15) y la docente (D1). Las actividades desarrolladas incluyeron el circuito de colores, un hogar para cada animal, la cocina de Karola y Arnulfo el árbol.

Durante las actividades se observaron algunas dificultades que se relacionan principalmente con los desafíos propios del proceso de atención sostenida en esta etapa del desarrollo, así como con las condiciones del entorno y la dinámica de las actividades; es importante aclarar que estas dificultades no corresponden a limitaciones individuales de los niños, sino a factores propios del proceso y del contexto en el que se desarrolló la actividad. Aunque la cognición es una noción que se refiere a diversos elementos que aborda varios aspectos de procesos como razonar, pensar y utilizar la mente, la memoria, construir conceptos, fortalecer habilidades, captar u orientar la atención hacia algo que atraiga la atención, se caracteriza también como el conjunto de procesos mentales que se producen a través de la vía de la mente. los cuales se estructuran y otorgan significado a la actividad, al razonamiento, a la reflexión, a la acción, y a diversas maneras de interactuar de los individuos con el mundo y con los demás, como el conocimiento que recibe de él.

Dentro del desarrollo de las actividades se logró identificar que, en algunos momentos, los niños experimentaban frustración al cometer errores y requerían apoyo adicional para recordar o mantener las instrucciones, lo cual es coherente con la etapa de desarrollo en la que se encuentran, donde la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación aún están en proceso de consolidación. En situaciones como la clasificación de formas y colores o al seguir pasos para integrar ingredientes y cantidades en recetas, participantes como E2 y E3 mostraron menor motivación o necesitaron mayor acompañamiento, no porque presentaran dificultades propiamente dichas, sino porque estas tareas demandaban niveles de concentración y organización que aún están en desarrollo. Esto podía generar momentos de desánimo y respuestas más lentas para estructurar sus ideas, lo

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

cual corresponde a su maduración cognitiva y emocional. Estos comportamientos se relacionan con funciones ejecutivas en desarrollo, como la regulación emocional y el seguimiento de instrucciones, fundamentales para la organización de la conducta (Anderson, 2002). A continuación, se presenta un collage fotográfico que evidencia los momentos clave de la actividad y los procesos cognitivos observados (Figura 2).

Figura 2.

Actividad "La Cocina de Karola"



Fuente: Autoría propia.

Además, durante el desarrollo de las actividades se observaron comportamientos vinculados con la flexibilidad del pensamiento que son característicos de los niños entre los 3 y 4 años. En el caso de E12, por ejemplo, se evidenció la tendencia a imitar las acciones de un compañero en lugar de generar alternativas propias, lo cual responde a que la imitación constituye una estrategia natural de aprendizaje en esta etapa y favorece la participación dentro del grupo. De manera similar, E3 mostró resistencia inicial para aceptar errores o adaptarse a cambios, evitando recibir apoyo de sus compañeros o de las investigadoras; este tipo de respuesta también es esperado en la primera infancia, cuando la regulación emocional,

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

la tolerancia a la frustración y la apertura a la colaboración aún se encuentran en proceso de fortalecimiento.

Estas conductas no representan limitaciones, sino manifestaciones propias del desarrollo cognitivo y socioemocional de la edad, en el que la flexibilidad cognitiva comenzará a consolidarse progresivamente. De acuerdo con Diamond (2013), este componente de las funciones ejecutivas se desarrolla de manera gradual y es fundamental para la resolución de problemas y para la adaptación a situaciones cambiantes; por ello, las variaciones observadas en los niños reflejan un estadio temprano de dicho proceso. En conjunto, estas experiencias permiten comprender las necesidades de apoyo y mediación que requieren los niños durante actividades que implican cambios, toma de decisiones y construcción de respuestas más autónomas.

Respecto a la resolución de problemas espaciales, E5 demostró un desempeño destacado en cuanto a visualización y manipulación de objetos, ya que en todas las actividades detallaba con rapidez y facilidad las formas geométricas y la ubicación de las piezas de los rompecabezas, como también su facilidad para agarrar las cantidades necesarias dentro de las instrucciones, otros niños, como E1 y E8, presentaron dificultades para organizar sus ideas y ejecutar tareas, lo que indica una gestión deficiente de la información y la toma de decisiones.

En cuanto a la atención y la apropiación numérica, E15 demostró habilidades destacadas en atención sostenida y control motriz, aspectos que contribuyen al desarrollo progresivo de las funciones ejecutivas en la primera infancia (Anderson, 2002), por otro lado, algunos participantes, como E7, requirieron mayor acompañamiento para seguir instrucciones y expresar sus ideas, lo cual es coherente con la etapa de desarrollo en la que se encuentran y refleja procesos naturales de consolidación de la atención selectiva y la memoria de trabajo; estas variaciones no se consideran deficiencias, sino manifestaciones propias del ritmo individual de maduración cognitiva dentro del rango esperado para niños de 3 a 4 años.

Los hallazgos muestran que los comportamientos observados en los niños se relacionan con procesos de planificación, regulación emocional, flexibilidad cognitiva y

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

resolución de problemas que todavía se encuentran en pleno desarrollo a esta edad. En la primera infancia es normal que estos procesos emerjan de manera gradual y requieran acompañamiento constante, dado que las funciones ejecutivas aún no están consolidadas. Esto coincide con el modelo de memoria de trabajo de Baddeley y Hitch (1974), el cual explica cómo los niños comienzan a manipular y organizar información de forma incipiente conforme avanzan en actividades que exigen varios pasos. Del mismo modo, la teoría de la cognición ejecutiva de Zelazo (2015) señala que la regulación emocional y la flexibilidad cognitiva se fortalecen progresivamente durante los primeros años, influyendo en la manera en que los niños afrontan situaciones que implican cambios, toma de decisiones y adaptación a nuevas demandas dentro de las actividades propuestas.

En relación con la memoria, varios niños, como E1, E2 y E4, presentaron dificultades para recordar y aplicar instrucciones previas, evidenciando en actividades como “el circuito de colores” que requerían de ayuda para recordar estas instrucciones, o, en algunas ocasiones, solo dejaban de realizar la actividad porque ya no recordaban lo que seguía después, y solo comenzaban a jugar con las fichas; así mismo, E1 tuvo problemas para seguir la secuencia de la receta, mientras que E2 mostró confusión en la medición y conteo de los ingredientes. Esto sugiere afectaciones en la memoria de trabajo, fundamental para mantener y manipular información en periodos cortos (Baddeley, 2003). A continuación, se presenta un collage fotográfico que ilustra los momentos más representativos de la actividad, complementando los hallazgos descritos anteriormente (Figura 3).

Figura 3

Actividad "Circuito de Colores"



Fuente: Autoría propia

Además, algunos niños como E8 y E13 mostraron momentos de distracción y dificultad para mantener el enfoque, algo natural en niños de 3 y 4 años, quienes suelen sostener la atención entre 5 y 10 minutos en actividades estructuradas, especialmente cuando estas implican varios pasos o requieren recordar instrucciones sucesivas. En el caso de E13, durante la actividad de “Arnulfo el Árbol”, fue necesario repetir las indicaciones de manera constante, como dibujarse a sí mismo, luego a su familia y posteriormente su casa, lo cual refleja procesos esperados de consolidación de la atención sostenida y de la memoria de trabajo propios de esta etapa del desarrollo. Para la actividad “Un Hogar para cada Animal”, en cuanto a la memoria visual, se observó variabilidad en el desempeño: mientras E3 presentó dificultades para recordar formas, E6 logró reconstruir figuras con piezas, aunque con errores naturales en los detalles, y E15, en contraste, mostró una memoria visual más precisa y la capacidad de aplicar conocimientos previos. Seguidamente, se incluye un collage de fotografías que recoge las escenas más significativas de la actividad, ofreciendo una representación visual de los procesos observados (Figuras 4 y 5).

Figura 4

Actividad "Un Hogar para cada Animal"



Fuente: Autoría propia.

Figura 5

Actividad. "Arnulfo el Árbol"



Fuente: Autoría propia.

En conclusión, los resultados muestran que los comportamientos observados en torno a la memoria se relacionan principalmente con procesos de memoria de trabajo, habilidad que todavía se encuentra en consolidación en niños de 3 y 4 años y que es fundamental para seguir instrucciones y organizar la información durante una tarea. Sin embargo, estos desempeños no dependen únicamente del desarrollo individual, sino también de las estrategias docentes utilizadas y del nivel de motivación generado en el aula. Cuando las actividades no logran captar el interés de los niños o se presentan de manera poco significativa, es común que disminuya su atención, aumente el aburrimiento y se dificulte la retención de instrucciones, por ello, es necesario considerar cómo las experiencias pedagógicas, los apoyos brindados y la calidad de la mediación influyen directamente en el desarrollo de habilidades como la memoria de trabajo y en la participación activa de los niños en las actividades propuestas.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Por otro lado, algunos niños, como E12, mostraron mayor cautela y necesidad de acompañamiento al enfrentarse a nuevas técnicas e ideas, lo cual corresponde a un proceso normal de acomodación y ajuste propio de la primera infancia. Durante la actividad con arcilla, E12 manifestó incomodidad con la textura del material y prefirió recurrir a estrategias conocidas, expresando frases como “así no puedo” o “es más fácil dibujar”, lo que evidencia una fase natural de adaptación frente a tareas novedosas que demandan exploración sensorial y creatividad; mientras algunos compañeros experimentaban libremente con figuras imaginarias, E12 requirió más tiempo para integrarse a la propuesta, lo cual coincide con el desarrollo progresivo de la flexibilidad cognitiva descrito por Guilford (1967). Este comportamiento no refleja resistencia, sino una transición esperada ante cambios que generan pequeñas crisis adaptativas típicas de los niños de 3 y 4 años.

A partir de la observación y el análisis de la entrevista a padres de familia, se identificó que E6 y E15 demostraron habilidades excepcionales en la manipulación de arcilla y la creación de figuras, lo que refleja un alto nivel de pensamiento divergente. Los datos fueron triangulados mediante la combinación de observaciones directas, entrevistas con docentes y análisis de desempeño motor. Se constató que E6, a pesar de no presentar dificultades en habilidades motoras finas, generó soluciones creativas y modeló animales con gran detalle. Por su parte, E15 destacó en la gestión de cantidades y en la coordinación de habilidades motoras finas, lo que indica una fuerte conexión entre motricidad y pensamiento divergente.

Estos hallazgos se relacionan con estudios que destacan la conexión entre el desarrollo motor y la creatividad; sin embargo, en niños de 3 y 4 años la creatividad suele ser naturalmente alta, cuando no se evidencia, generalmente responde a factores del entorno o de la actividad, más que a una limitación del niño; en este sentido, la menor producción creativa observada en E7 y E13 puede explicarse por la incomodidad con los materiales, la demanda motriz o la necesidad de mayor acompañamiento, lo que favoreció respuestas más convergentes en lugar de exploración libre. Esto coincide con lo planteado por Runco (2007), quien señala que el contexto puede influir en la expresión del pensamiento divergente.

Sin embargo, otros niños como E4 y E5 lograron coordinar ideas y organizar soluciones más elaboradas; E4 mostró un mayor desarrollo en motricidad gruesa que fina, lo

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

cual favoreció la estructuración de ideas globales durante la creación de figuras, por su parte, E5 fue ágil al resolver rompecabezas y aplicar estrategias para avanzar, aunque a veces necesitó apoyo para identificar formas y colores; en ambos casos, se evidenció un pensamiento divergente activo, que les permitió explorar alternativas y adaptarse a los retos presentes en la actividad.

Los resultados sugieren que el pensamiento divergente de los niños estuvo influenciado por factores como su capacidad para adaptarse a nuevas ideas, su motivación emocional, la flexibilidad cognitiva y las habilidades motrices. El proceso de triangulación mostró que aquellos con mayor destreza para manipular materiales y explorar diferentes enfoques expresaron un nivel más alto de creatividad, mientras que otros, ante situaciones novedosas o frente a materiales poco familiares, necesitaron más tiempo, guía o acompañamiento para generar ideas. Según Runco (2007), el pensamiento divergente depende en gran medida de la flexibilidad para producir múltiples alternativas; esto se observó en niños como E2 y E3, quienes requirieron más apoyo para superar bloqueos momentáneos y adaptarse a propuestas nuevas.

Runco (2007) diferencia el pensamiento divergente, asociado con la originalidad y la exploración de múltiples posibilidades, del pensamiento convergente, que se orienta hacia una única solución. Desde esta perspectiva, algunos niños como E2 y E3 parecieron apoyarse más en estrategias convergentes durante la actividad, lo cual redujo temporalmente la variedad de ideas que producían; estos comportamientos reflejan procesos normales de la edad, en los que la búsqueda de soluciones conocidas brinda seguridad. Esta perspectiva se complementa con lo planteado por Guilford (1967), quien señala que la fluidez, la flexibilidad y la originalidad son dimensiones esenciales del pensamiento divergente. En el caso de niños como E12, la necesidad de mayor tiempo para ajustarse a nuevas propuestas o materiales puede relacionarse con el proceso natural de acomodación, propio del desarrollo creativo en la primera infancia.

En lo que respecta al pensamiento convergente, se observó que los niños participantes, como E1, E3 y E4, requirieron mayor apoyo para seguir secuencias y aplicar instrucciones en orden. E1, por ejemplo, mostró variaciones en su capacidad para continuar secuencias numéricas, lo que hizo que necesitara acompañamiento adicional para completar

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

las tareas, así mismo, E3 presentó desafíos propios de la edad al planificar y organizar los ingredientes en la actividad de la cocina de Karola, lo cual influyó en el resultado final. Según Snyderman y Rothman (2017), las variaciones en la ejecución de secuencias e instrucciones pueden relacionarse con procesos aún en desarrollo dentro del pensamiento convergente, el cual implica organización, memoria y resolución precisa de pasos.

Por otra parte, niños como E2 y E5 mostraron momentos de confusión al manejar cantidades y aplicar instrucciones relacionadas con la actividad. Mientras E2 necesitó apoyo adicional para añadir las cantidades adecuadas de los ingredientes, E5 requirió acompañamiento para organizar sus ideas y medir con mayor precisión. Estas situaciones reflejan procesos propios del desarrollo del pensamiento convergente, que implica ir consolidando la capacidad de resolver problemas concretos y aplicar pasos de manera secuencial.

El análisis de los resultados muestra que la manera en que los niños gestionan la frustración influye en su desempeño en tareas que requieren pensamiento convergente. Algunos, como E1, E3 y E9, manifestaron inquietud o pérdida momentánea de concentración ante retos que exigían varios pasos, lo que los llevó a solicitar apoyo o pausar la actividad. Según Snyderman y Rothman (2017), estas reacciones son comunes en la primera infancia y pueden incidir en procesos que requieren enfoque y persistencia, en contraste, E6 y E15 mantuvieron la atención y aplicaron estrategias lógicas durante la actividad, lo que favoreció su avance. Estos hallazgos permiten comprender cómo la regulación emocional interactúa con el pensamiento estructurado en la resolución de problemas.

Algunos niños, como E4 y E14, necesitaron más orientación para priorizar tareas y organizar el tiempo durante la actividad. E4 requirió apoyo para comprender las relaciones entre los ingredientes y el resultado final, lo que influyó en la manera como estructuró su producto. E14, por su parte, necesitó acompañamiento para ordenar sus ideas y avanzar de manera secuencial. Según Forcen (2017), la gestión del tiempo y la organización de pasos son componentes importantes del pensamiento convergente y se desarrollan progresivamente a lo largo de la infancia.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

En conjunto, lo anterior sugiere que el pensamiento convergente de los niños participantes estuvo relacionado con su capacidad para seguir instrucciones secuenciales, organizar ideas y mantener la atención en tareas estructuradas; aquellos que mostraron momentos de frustración o desconcentración, como E1 y E9, necesitaron más acompañamiento para completar los pasos de la actividad, por otro lado, niños como E6 y E15 lograron mantener la persistencia y el orden requerido, mostrando estrategias convergentes más consolidadas durante la tarea.

Según Snyderman y Rothman (2017), el pensamiento convergente se relaciona con la aplicación de razonamiento lógico y secuencial para llegar a una solución específica, lo cual requiere organización, memoria de trabajo y claridad en los pasos. Desde esta perspectiva, los niños que necesitaron apoyo adicional para seguir secuencias o manejar cantidades se encuentran en un proceso natural de consolidación de estas habilidades, lo cual es esperable para su etapa de desarrollo.

Forcen (2017), enfatiza que la inteligencia y el razonamiento abstracto son componentes fundamentales del pensamiento convergente, ya que permiten abordar los problemas de manera estructurada. En esta etapa, es frecuente que los niños aún estén fortaleciendo su capacidad para organizar ideas y completar tareas secuenciales, lo cual se refleja en las variaciones observadas en el grupo.

En relación con la evaluación, algunos niños, como E10 y E15, destacaron por su autorregulación y su capacidad para revisarse a sí mismos. E10 mostró iniciativa al reconocer y corregir sus acciones de manera autónoma, lo que evidencia un pensamiento crítico en desarrollo, mientras que, por su parte, E15 no solo logró autoevaluarse, sino que también acompañó a sus compañeros en este proceso, lo que indica una forma de evaluación socialmente compartida que favorece el aprendizaje colaborativo.

Se logró evidenciar que existe una capacidad para planificar y aplicar estrategias, siendo el E5 quien evidenció una buena capacidad para evaluar su desempeño en tareas complejas, al resolver el rompecabezas rápidamente, aplicó estrategias de planificación y evaluación que le permitieron completar la tarea de manera eficiente, esta capacidad de evaluar las diferentes opciones y tomar decisiones rápidas es una manifestación clara de la

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

habilidad para aplicar el pensamiento convergente y el razonamiento estratégico, dos elementos esenciales del pensamiento crítico (Fancione, 2007). Por otra parte, el E6, aunque enfrentó dificultades en la discriminación de formas, demostró un enfoque creativo al adaptarse a la situación y evaluar las posibilidades de completar la tarea, es así como esta capacidad para evaluar opciones y adaptarse a los obstáculos es clave en el desarrollo de pensamiento divergente y en la resolución creativa de problemas.

Los resultados sugieren que los niños participantes mostraron distintas maneras de revisarse y ajustar sus acciones durante las actividades, propias de su etapa de desarrollo. Algunos, como E10 y E15, evidenciaron comportamientos iniciales de autorregulación, como pedir ayuda cuando la necesitaban, intentar nuevamente o corregir pequeños errores con apoyo, lo cual es esperable en niños de 3 y 4 años. Asimismo, aquellos que mostraron mayor flexibilidad para adaptarse a cambios, como E6, lograron explorar alternativas cuando las primeras opciones no funcionaban, lo que refleja procesos tempranos de ajuste y adaptación que continúan consolidándose a lo largo de la infancia.

Según Fancione (2007), la evaluación del pensamiento crítico de los niños se lleva a cabo mediante observaciones y análisis de su comportamiento, lo que permite obtener una comprensión más profunda de su capacidad para autoevaluarse, ajustar su desempeño y aplicar estrategias de aprendizaje, esta capacidad es fundamental en el desarrollo de habilidades metacognitivas, que son esenciales para el aprendizaje autónomo y el éxito en tareas complejas, en este sentido, la habilidad de los niños para reconocer sus errores y corregirlos de manera independiente es un indicador claro de su pensamiento crítico y su capacidad para aplicar retroalimentación de manera efectiva.

Mediante el desarrollo de la encuesta a padres de familia, se logró identificar algunos factores que influyen dentro de las habilidades de pensamiento, siendo estos parte fundamental para la recolección de información que se obtiene por parte de los niños sujeto de estudio; la encuesta arroja información valiosa en cuanto a la cognición, debido a la manera en la que los niños asocian conceptos (como colores, letras, números o el entorno que los rodea), ya que la mayoría de padres concluyeron en respuestas similares en cuanto a la imaginación y capacidad de los niños para dar solución a un problema en específico, como menciona P5, quien explica cómo su hijo puede asociar el tiempo con las actividades, como

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

saber cuándo es hora de dormir o comer; o P8, quien relata cómo su hija asocia colores con sentimientos y toma decisiones de manera lógica. Según Jean Piaget 1968, por Trijilia (2019), el desarrollo cognitivo de los niños se da en diferentes etapas, siendo la etapa preoperacional (aproximadamente entre los 2 y 7 años) en la que los niños comienzan a usar el pensamiento simbólico y son capaces de resolver problemas simples, sin embargo, su razonamiento aún es egocéntrico y no tan lógico como en etapas posteriores. En este sentido, las respuestas de los padres en las que se destaca la capacidad de los niños para organizar sus pensamientos, comprender relaciones causa-efecto o resolver problemas de manera lógica reflejan avances típicos en esta etapa.

Por otra parte, las respuestas de los padres sobre cómo sus hijos recuerdan canciones, rimas o cuentos, coinciden con la capacidad de los niños en esta edad para almacenar y recuperar información específica que les es enseñada en su entorno familiar o escolar; esto hace referencia a la memoria, ya que, según la teoría de la memoria de trabajo, de Alan Baddeley (s.f), afirma que la memoria de trabajo se divide en diferentes componentes, como el sistema ejecutivo central y las "subcomponentes" de almacenamiento, es así que, durante la etapa preescolar, los niños desarrollan una memoria más sólida para recordar información y secuencias que son relevantes para su entorno; Lev Vygotsky (s.f), también destacó la importancia de las interacciones sociales para el desarrollo de la memoria, sugiriendo que el lenguaje y la instrucción socializada juegan un papel clave en la retención de información.

En cuanto al pensamiento convergente, cada uno de los padres menciona la manera en que sus hijos siguen instrucciones y resuelven problemas sencillos, P4 habla de cómo su hija sigue secuencias de órdenes de manera precisa, como poner los juguetes en la caja o pintar en la mesa y P13 cuenta cómo su hija resuelve problemas sencillos, como por ejemplo, buscar una silla para alcanzar algo que no llega fácilmente; como ya se sabe, el pensamiento convergente es el tipo de pensamiento que se centra en encontrar una única solución correcta a un problema, siendo este tipo de pensamiento, esencial en las primeras etapas del desarrollo cognitivo, el cual hace referencia a la capacidad de aplicar reglas lógicas y estructuras conocidas para resolver problemas; Guilford (), definió el pensamiento convergente como el proceso de llegar a una respuesta única o correcta ante una situación, lo que se aplica a los problemas más estructurados.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

El pensamiento divergente, a diferencia del convergente, se refiere a la capacidad de generar múltiples soluciones a un problema, de pensar de manera creativa y flexible, Guilford (), también introdujo este concepto, sugiriendo que el pensamiento divergente está directamente relacionado con la creatividad, se puede afirmar que los niños en la etapa preescolar suelen mostrar un pensamiento divergente elevado porque no están tan limitados por las reglas y las normas de los adultos. Howard Gardner (s.f.), con su teoría de las inteligencias múltiples, también subraya la importancia de la creatividad, que no solo está vinculada con las artes, sino con la capacidad de generar nuevas ideas en diversos contextos. Dicho esto, se logró evidenciar mediante la entrevista, que la mayoría de los niños les gusta inventar juegos, historias o soluciones a partir de situaciones inusuales, lo que refleja la creatividad y la flexibilidad cognitiva asociadas al pensamiento divergente ya que estos niños no solo buscan una respuesta correcta, sino que exploran diversas posibilidades.

Dentro de la evaluación, las respuestas de los padres obtenidas mencionan algunas áreas de mejora (como la paciencia, el análisis lógico, o la capacidad para tomar decisiones rápidas), las cuales, reflejan un proceso de autoevaluación que los padres hacen sobre las fortalezas y debilidades cognitivas de sus hijos, y cómo este proceso está vinculado al concepto de la zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden avanzar dentro de su aprendizaje con el apoyo adecuado.

En relación al segundo objetivo propuesto como la proyección de una herramienta multisensorial desde el componente pedagógico basada en las dificultades identificadas en los niños en relación al desarrollo de habilidades de pensamiento como fueron la baja atención, poca comprensión de instrucciones y escasa autonomía, falta de motivación e interés debido al uso de metodologías tradicionales, poca creatividad, debilidad en el pensamiento divergente y escasa memoria funcional, problemas de autorregulación, empatía y socialización, se inició la proyección estableciendo criterios para crear una herramienta que involucrara la participación activa de los sentidos y que así pudiera lograr mayor atención y motivación por parte de los niños, desde esta perspectiva lograr que se fortalezca la retención de información, la comprensión profunda y el desarrollo cognitivo.

La integración multisensorial fue un elemento clave en el diseño de la herramienta educativa, pues permite que los niños procesen simultáneamente información visual, auditiva

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

y kinestésica, lo cual es esencial para el desarrollo cognitivo, especialmente en esta primera etapa de vida. Esta integración potencia habilidades lingüísticas, mejora la memoria, la atención y la resolución de problemas, y promueve el desarrollo socioemocional. Dahua R et al.,2024

Por otra parte, la teoría de la estimulación multisensorial incluye enfoques como la Estimulación Basal de Lilli Nielsen (2002) y el método Snoezelen; Hulsegge & Verheul, (1993), recomiendan la activación simultánea de varios canales sensoriales para promover conexiones neuronales robustas y mejorar la atención sostenida; así mismo, el enfoque Montessori (1967), fomenta materiales “auto-correctivos” y ordenados, igual que la propuesta multisensorial aquí descrita, que integra texturas, colores y sonidos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Además, la estimulación sensorial impacta positivamente en el desarrollo de destrezas motrices, creativas y en la interactividad de los niños, fortaleciendo así los materiales educativos y optimizando los procesos de maduración biológica.

En cuanto al diseño visual de la herramienta, la psicología del color desempeña un papel fundamental. El uso adecuado de colores puede atraer la atención y generar calma, facilitando la concentración y el aprendizaje, por ejemplo, los tonos azules y verdes están asociados con sensaciones de tranquilidad y confianza, mientras que colores como el rojo pueden estimular la emoción y la urgencia. Villavicencio (2024)

Dentro de la herramienta se incorporó material kinestésico respaldado por un sólido marco teórico que combina perspectivas clásicas y contemporáneas del desarrollo infantil. Jean Piaget (1952) señala que, durante la etapa preoperacional, los niños comienzan a construir estructuras mentales a través de la manipulación de objetos y el juego simbólico, lo cual justifica el uso de recursos que involucren el movimiento y la interacción física. Complementariamente, Lev Vygotsky (1978) enfatiza la relevancia de la mediación adulta y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en la que el niño, con la guía de un adulto o un par más experimentado, puede realizar tareas que aún no lograría de forma independiente, reforzando así el valor del acompañamiento en el uso de estos materiales.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Finalmente, el enfoque Reggio Emilia por Edwards, Gandini & Forman, (1998), concibe al niño como protagonista activo y a los “materiales” como el tercer maestro, por ende, esta herramienta multisensorial, estéticamente cuidada y de libre exploración, propicia la curiosidad innata y la capacidad investigadora del niño, convirtiendo cada elemento en un estímulo para el pensamiento crítico y creativo.

Desde tal perspectiva el diseño de la herramienta se llevó a cabo en 4 fases que se describen a continuación (Revisar Figura 6)

Figura 6

Fases de creación de la herramienta



Fuente: Autoría propia.

Nota: creación de la herramienta multisensorial. La imagen representa las fases del diseño. Detección de necesidades, integración multisensorial, criterios de diseño y montaje del prototipo.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Fase 1. Detección de necesidades: baja atención, poca comprensión de instrucciones, escasa autonomía, falta de motivación e interés, poca creatividad, debilidad en el pensamiento divergente, escasa memoria funcional, problemas de autorregulación, empatía y socialización.

Fase 2. Definición del principio de creación de la herramienta: Integración multisensorial (material visual, material kinestésico, material auditivo). Esta elección se sustenta en el marco teórico, principalmente en la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Howard Gardner (1983), la cual plantea que los niños poseen distintas capacidades cognitivas como la inteligencia lingüística, lógico-matemática, corporal-kinestésica y visual-espacial y, por ende, requieren experiencias educativas diversas que estimulen cada una de ellas. A partir de esta comprensión, la herramienta se estructura en torno a tres subrecursos: un libro sensorial, orientado al desarrollo de la inteligencia lingüística; un tapete interactivo, que estimula la inteligencia corporal y kinestésica; y fichas de rompecabezas, que potencian tanto la inteligencia lógico-matemática como la visual-espacial.

Para abordar las necesidades identificadas, se estableció como principio central la integración multisensorial en el diseño de la herramienta educativa. Se estructura en torno a tres subrecursos:

- Libro sensorial pre escritural: orientado al desarrollo de habilidades lingüísticas iniciales, motricidad fina y memoria visual, mediante la incorporación de texturas, formas, letras y colores.
- Tapete sensorial y auditivo: dividido en seis zonas de juego, cada una enfocada en diferentes habilidades como clasificación, coordinación y secuencias. En el centro se encuentra una cabina de sonidos que integra estímulos auditivos controlados para trabajar la atención y la comprensión auditiva.
- Desarmable con fichas de juego: incluye tarjetas para juegos de memoria, números, letras y figuras geométricas, estimulando funciones ejecutivas, razonamiento lógico y desarrollo viso espacial.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Aunque diseñada para niños de 3 a 4 años, PequeSens es versátil y puede ser utilizada por niños mayores como herramienta de refuerzo o exploración libre, respetando los ritmos individuales de desarrollo.

Fase 3. Se definen los criterios a tener en cuenta en correspondencia a los canales aprendizaje y su relación con la integración multisensorial, a su vez con los recursos contenidos en la herramienta.

Visual: Importancia de los colores para generar atención, pero a la vez calma e integrar los dos componentes, se definen como colores de la herramienta el verde, azul, rojo y amarillo.

Kinestésico: Necesidad de promover la manipulación de objetos y el juego simbólico, que se proyecta desde el libro pre-escritural sensorial y fichas encajables que favorecen la representación simbólica, la clasificación y la memoria, aspectos medulares del pensamiento pre operacional.

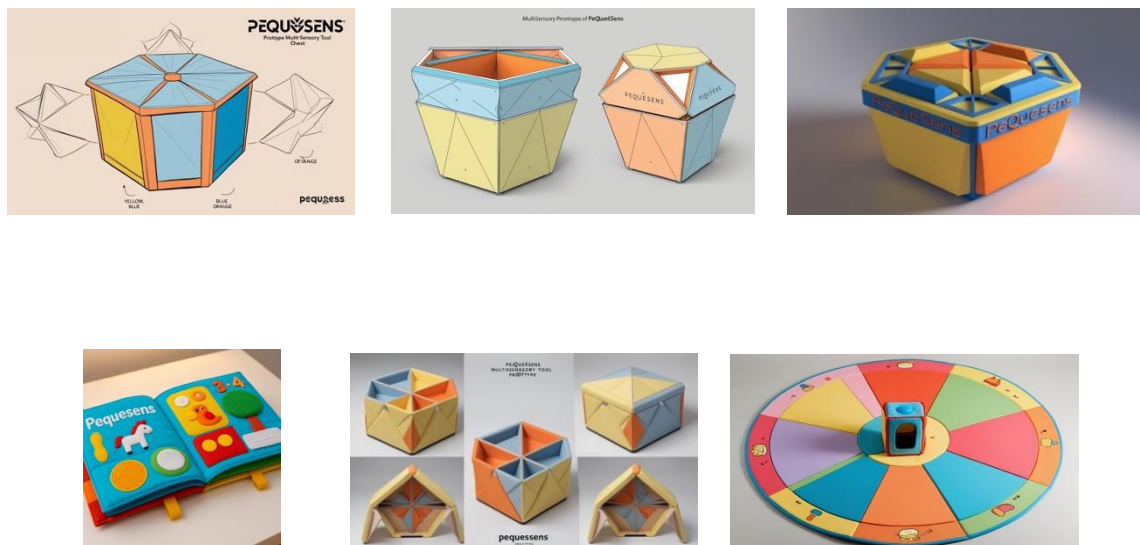
Auditivo: si bien no se integró directamente en la herramienta, se pensó en este como un elemento externo que a la vez promueva el desarrollo colectivo mediante el principio de Lev Vygotsky (1978 sobre la mediación “adultocéntrica” y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), de esta manera con la guía auditiva de un adulto o compañero más experto, se seguirá instrucciones en el tapete sobre saberes de la vida diaria y las actividades de parejas y rompecabezas, que permiten al mediador diseñar retos progresivos, ajustados al nivel del niño, potenciando así su aprendizaje colaborativo.

Fase 4. Montaje a manera de prototipo: El prototipo de PequeSens se construyó considerando los principios del enfoque Reggio Emilia, el cual concibe al niño como protagonista activo del aprendizaje y a los materiales como el “tercer maestro” (Edwards, Gandini & Forman, 1998). Por ello, el diseño final contempla una estética cuidada y amigable, permitiendo la exploración libre y creativa. Cada componente puede usarse de manera autónoma o con acompañamiento, potenciando el pensamiento crítico y la curiosidad innata de los niños. Esta propuesta multisensorial no solo responde a necesidades pedagógicas, sino que también promueve el desarrollo integral desde una perspectiva lúdica, inclusiva y adaptativa. (Ver figura 7. Prototipos creados)

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Figura 7

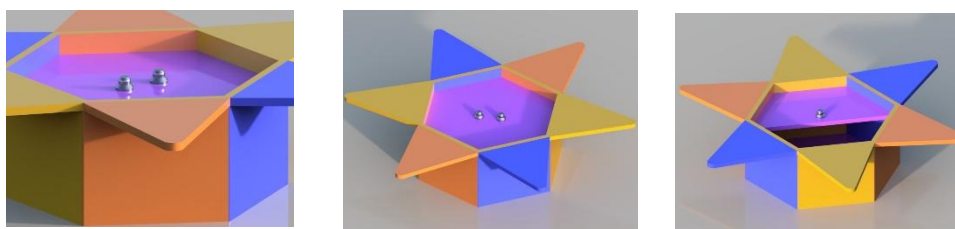
Prototipos creados



Fuente: Autoría propia. Se apoya en la creación con inteligencia artificial mediante (OpenAI, 2025)

Figura 8

Prototipo 3D del diseño exterior de la herramienta multisensorial



Fuente: Autoría propia.

Finalmente, para el tercer objetivo correspondiente a la validación teórica y con expertos la herramienta diseñada desde los elementos clave involucrados en el desarrollo de las habilidades del pensamiento y las herramientas usadas para intervenir las mismas, se usó como técnica el instrumento de validación, el cual fue una lista de cotejo aplicada a profesionales en educación infantil y diseñadores gráficos, de esta manera se volvió

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

susceptible a mejoras continuas para llevarla a la práctica. Se aclaró antes de la aplicación el criterio de validación, entendido como la verificación del diseño y estructura de la herramienta en relación con los criterios teóricos y pedagógicos establecidos, de tal manera que permita calificar la herramienta como válida en la medida en que su diseño resulte aceptable, coherente y articulado con los marcos conceptuales.

Se anexó a la lista de cotejo, criterios físicos de la herramienta como el uso de color, la forma, la textura, estética general, modularidad y el principio clave en el diseño que fue la integración sensorial. Con relación a los criterios pedagógicos se consideraron necesarios para validar la integración multisensorial, mediación pedagógica, juego simbólico, participación activa y desarrollo socioemocional, frente a esto se obtuvo como resultado, que la herramienta pedagógica multisensorial es pertinente y válida para ser implementada en la población objeto de estudio. Sin embargo, los expertos coincidieron en señalar la necesidad de realizar ajustes puntuales que permitan fortalecer la coherencia entre los objetivos pedagógicos y los recursos diseñados.

En primer lugar, en relación con el principio de integración multisensorial, los evaluadores reconocieron que el material cumple con la activación de distintos canales de aprendizaje, lo que responde adecuadamente a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, no obstante, se recomendó mantener un lenguaje técnico más preciso, evitando la referencia al término “preescritura” y orientando la propuesta hacia el fortalecimiento de la motricidad fina, la memoria visual y el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.

De igual manera, en lo referente a la mediación pedagógica, los expertos resaltaron la importancia de garantizar apoyos claros y concisos que orienten el acompañamiento adulto en cada actividad. En este sentido, se insistió en que las guías deben ser explícitas y comprensibles, de manera que faciliten la interacción entre el niño y el recurso sin caer en prácticas tradicionales centradas únicamente en el reconocimiento de letras y números.

Por otra parte, en cuanto al juego simbólico, se observó que, si bien está contemplado en el diseño de algunos subrecursos, este componente debe hacerse más evidente en las actividades. Los evaluadores sugirieron incluir dinámicas que promuevan la representación de roles y la imaginación, pues dichas experiencias resultan fundamentales en la etapa

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

preoperacional planteada por Piaget y favorecen la construcción de estructuras lógicas y narrativas en el pensamiento infantil.

En relación con la participación activa, los expertos valoraron de manera positiva que la herramienta fomente la autonomía y la exploración libre, en concordancia con el enfoque Reggio Emilia, s embargo, se indicó que el aspecto del trabajo colaborativo debe reforzarse, promoviendo interacciones en pareja o en grupo que fortalezcan la empatía, la cooperación y la regulación socioemocional.

Por último, en cuanto al desarrollo socioemocional, se señaló que es necesario incorporar con mayor claridad actividades que integren el juego de roles y las llamadas actividades rectoras (juego, arte, literatura y exploración), de modo que se vincule de manera más explícita el componente emocional con el fortalecimiento de las habilidades de pensamiento.

En resumen, la validación evidenció que la herramienta multisensorial cumple con los criterios teóricos y pedagógicos establecidos, aunque requiere de ajustes relacionados con la claridad conceptual, la innovación en los recursos y la integración más explícita de los componentes simbólicos y socioemocionales; estos aportes constituyen una oportunidad para fortalecer el diseño y garantizar que la propuesta responda de manera efectiva a las necesidades de los niños y niñas de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños.

Desde el campo del diseño gráfico, se logró valorar la herramienta en términos de color, textura, forma, tamaño, integración sensorial, estética general y modularidad. Este análisis resultó fundamental para garantizar no solo la pertinencia pedagógica, sino también la seguridad, la durabilidad y la coherencia visual del recurso.

En lo que respecta al uso del color, si bien la propuesta es atractiva, se advirtió que la paleta cromática resulta demasiado vibrante y podría producir sobreestimulación. Por ello, se recomendó reducirla a un máximo de cinco tonos base, incorporando colores neutros que brinden descanso visual. En relación con la textura, los expertos señalaron que debe asegurarse la selección de materiales lavables, seguros e hipoalergénicos, con el fin de evitar riesgos de desgaste o reacciones adversas.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Respecto a la forma, se identificó la necesidad de mantener un estilo unificado, evitando la mezcla de elementos geométricos y figurativos que restan coherencia, así mismo, en cuanto al tamaño, aunque es adecuado para la manipulación infantil, se sugirió tener en cuenta la portabilidad mediante diseños plegables o el uso de fundas que faciliten el almacenamiento. En relación con la integración sensorial, se resaltó la importancia de establecer una jerarquía visual clara que evite la confusión generada por el exceso de estímulos.

Por otra parte, en cuanto a la estética general, se evidenció la falta de unidad gráfica entre los distintos subrecursos. Se propuso la elaboración de un manual gráfico que defina los parámetros de color, tipología de línea y estilo de ilustración, con el fin de asegurar homogeneidad en el conjunto; finalmente, sobre la modularidad, se sugirió la inclusión de símbolos guía que orienten la reorganización de las piezas, de manera que los niños puedan utilizarlas de forma autónoma.

Ahora bien, al considerar los subrecursos de manera particular, también se evidenciaron hallazgos específicos. En el libro preescritural, se señaló la importancia de definir un estilo único de ilustración y seleccionar materiales duraderos, ligeros y con acabado mate que favorezcan la manipulación infantil. En el caso del tapete sensorial, se advirtió el riesgo de saturación visual, recomendándose el uso de colores neutros de fondo, espacios vacíos y la incorporación de una base antideslizante que garantice seguridad.

Respecto al desarmable, se observó que la paleta cromática puede resultar caótica si no se organiza de manera consistente, por lo cual se propuso asignar un color fijo a cada forma para generar patrones claros y comprensibles. Finalmente, en las fichas, se identificó la necesidad de mantener un estilo gráfico uniforme, incorporando íconos pedagógicos visibles que refuerzan el valor educativo del recurso.

En conclusión, las observaciones realizadas desde el diseño gráfico refuerzan la importancia de buscar un equilibrio entre estimulación, seguridad, coherencia estética y funcionalidad; dichas sugerencias se convierten en un complemento indispensable a la validación pedagógica, ya que garantizan que la herramienta multisensorial, además de cumplir con los criterios educativos, también responda a estándares de calidad visual y material adecuados a las necesidades de los niños y niñas de 3 a 4 años.

14 Conclusiones

Los resultados de la investigación permitieron identificar que los niños de 3 y 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños presentan variaciones naturales en procesos como la atención sostenida, la comprensión de instrucciones, la organización de tareas y la expresión de ideas; estas variaciones son propias de la etapa evolutiva en la que se encuentran y requieren un acompañamiento pedagógico que integre experiencias sensoriales, afectivas y cognitivas. El análisis evidencia que los entornos de aprendizaje y las interacciones cercanas influyen directamente en el desarrollo de estas habilidades.

Se observó que la motivación, el interés y la participación de los niños fluctuaban según la dinámica de las actividades, la claridad de las instrucciones y el nivel de exploración permitido. La triangulación de información mostró que los procesos de memoria funcional, pensamiento divergente y pensamiento convergente se activan con mayor fuerza cuando los niños cuentan con materiales variados, instrucciones segmentadas y oportunidades de experimentación libre, destacando el papel central del contexto y la mediación adulta en la consolidación de habilidades cognitivas.

El estudio permitió comprender cómo la flexibilidad cognitiva y la autorregulación comienzan a manifestarse a través de comportamientos iniciales como pedir ayuda, intentar nuevamente o adaptarse a cambios dentro de las actividades. Estas conductas, propias de la primera infancia, evidencian la importancia de crear ambientes seguros, estimulantes y emocionalmente acompañados para favorecer el desarrollo de estrategias cognitivas que permitan la resolución de problemas y la exploración autónoma.

Los hallazgos obtenidos justifican la necesidad de incorporar recursos pedagógicos multisensoriales que apoyen los procesos cognitivos observados; el análisis señala que las estrategias actuales, aunque valiosas, requieren ser complementadas con propuestas más dinámicas, integradoras y contextualizadas que respondan a las características del grupo infantil estudiado. En este sentido, la investigación aporta una base sólida para el diseño de una herramienta pedagógica multisensorial que fortalezca la atención, la creatividad, la memoria funcional y la exploración activa en los niños.

15 Recomendaciones

Se recomienda continuar con el diseño e implementación de la herramienta pedagógica multisensorial propuesta, integrando estímulos visuales, táctiles, auditivos y kinestésicos que potencien procesos como la atención, la memoria funcional, la creatividad y la autorregulación. Esta herramienta debe diseñarse considerando las necesidades y ritmos propios de los niños de 3 y 4 años, promoviendo experiencias breves, claras y significativas que favorezcan su participación e interés.

Es fundamental involucrar a los docentes en el proceso de creación, validación y aplicación de la herramienta multisensorial. Su participación activa permitirá garantizar la pertinencia pedagógica de la propuesta y fortalecerá la capacidad institucional para ofrecer experiencias de aprendizaje más coherentes con el desarrollo infantil. Se recomienda, además, promover espacios de formación docente centrados en estrategias multisensoriales, segmentación de instrucciones, mediación afectiva y acompañamiento cognitivo.

Se sugiere enriquecer el ambiente escolar mediante el uso regular de materiales variados, manipulativos y no estructurados que permitan la exploración libre y la construcción de ideas propias. Ofrecer oportunidades para el juego simbólico, la resolución de problemas prácticos y la experimentación directa contribuirá a fortalecer habilidades de pensamiento divergente y convergente, promoviendo un desarrollo cognitivo integral y significativo.

Se recomienda ampliar el alcance de la investigación a otros entornos educativos para validar la herramienta multisensorial en contextos diversos, también se sugiere involucrar a las familias a través de orientaciones prácticas que faciliten la continuidad del aprendizaje en casa, fortaleciendo la exploración espontánea, la creatividad y las rutinas de autorregulación. La articulación entre familia y escuela garantizará un acompañamiento más completo y coherente para el desarrollo cognitivo de los niños en la primera infancia.

16 Referencias

- Allueva, P. (2011). Aprender a pensar y enseñar a pensar. Proceso de resolución de problemas. En J. M. Román, M. A. Carbonero & J. D. Valdivieso (Comps.), Educación, aprendizaje y desarrollo en una sociedad multicultural (pp. 4563–4572). Madrid: Asociación de Psicología y Educación.
- Bertorello, A. (2006). La filosofía de Heidegger como una teoría del sujeto de la enunciación. *Revista Lenguaje, Sujeto y Discurso*.
- Cabello Salguero, S. (2011). Ciencia en educación infantil: La importancia de un rincón de observación y experimentación. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-CienciaEnEducacionInfantil-3628271.pdf>
- Calderón Piedrahita, M. (2020). Diseño de actividades motivadoras a través de la lúdica para el desarrollo de competencias comunicativas en alumnos de preescolar de la Institución Educativa Sucre de la Ciudad de Ipiales, Nariño, Colombia. Universidad UMECIT. [\[https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987\]](https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987)([https://repositorio.umecit.edu.p](https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987)
[a/handle/001/5987](https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5987))
- Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*. [\https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-
[\]\(https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-\)](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-)
- Claude, R., Cesar, G., José, C., Gabriel, L., Maria, C., Irene, B., David, H., Agustín, P., Juan, V., & Giovanni, B. (2021). Fenomenología del sí mismo: *Studia Heideggeriana*. Publicación anual, Volumen X.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Corona, J. (2016a). Apuntes sobre métodos de investigación. Medisur, 14(1).

Corona, J. (2016b). Investigación científica. A manera de reflexión. Medisur, 14(2).

Corredor, M. A. (2021). El arte como estrategia para enfocar la atención en niños de 6 años del grado primero [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/40973>

Crispín Bernardo, M. L., Caudillo Zambrano, M. D. L., Doria Serrano, M. D. C., & Esquivel Peña, M. (2011). Aprendizaje autónomo.

Doris Fuster. (2019, abril). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-]
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-)]

Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (1998). The hundred languages of children: The Reggio Emilia approach—advanced reflections (2nd ed.). Ablex Publishing Corporation.
<https://eric.ed.gov/?id=ED531297>

Galvis, J. O. (2020). Estilos de aprendizaje para la enseñanza de la lengua castellana. Universidad UMECIT.
<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5420>

Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic Books.
[[https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/gardners-theory-of-multiple-](https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/gardners-theory-of-multiple-intelligences.shtml)
[intelligences.shtml](https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/gardners-theory-of-multiple-intelligences.shtml)]([https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-](https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/gardners-theory-of-multiple-intelligences.shtml)
[guide/gardners-theory-of-multiple-intelligences.shtml](https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/gardners-theory-of-multiple-intelligences.shtml))

González, A. (2007). Investigación cualitativa. La Habana: Editorial Ecimed.

González-Estecha, M., Bodas-Pinedo, A., Guillén-Pérez, J. J., Rubio-Herrera, M. Á., Ordóñez-Iriarte, J. M., Trasobares-Iglesias, E. M., ... & Calle-Pascual, A. (2014). Exposición al metilmercurio en la población general; toxicocinética; diferencias según el sexo, factores nutricionales y genéticos. *Nutrición Hospitalaria*, 30(5), 969–988.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.

Guzmán, J. A. A. (2015). El aprendizaje organizacional desde un enfoque cognitivo. 3c *Empresa: Investigación y pensamiento crítico*, 4(2), 136–148.

Heidegger, M. (2015). *El ser y el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Hidalgo, A. C., & Mariño, J. N. (2020). 1,2,3 a jugar otra vez: El juego dramático en el fortalecimiento de la atención sostenida. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13149>

Howard, L. F. (2023). Estrategias lúdicas, didácticas para estimular la atención en niños de 2 a 3 años de edad en el barrio Samán del municipio de Barbosa, Santander [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59023>

Hoyuelos, A. (2005). La cualidad del espacio-ambiente en la obra pedagógica de Loris Malaguzzi. En I. Cabañelas & C. Eslava (Coords.), *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía* (pp. 49–58).

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Hulsegge, J., & Verheul, A. (1993). Snoezelen: Another world. Rompa Ltd.

<https://snoezelen.info/history/>

Jaramillo Rivas. (2023). Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños y niñas de nivel transición del Centro Pedagógico Totoral, Ipiales, Nariño.

Javier Murillo. (2006). Entrevistas metodología de investigación avanzada.

[http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf](http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf)

Jose Guerrero. (2011). La importancia de la planeación para mejorar la docencia.

Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/publicaciones,+42118-107875-1-CE%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/publicaciones,+42118-107875-1-CE%20(1).pdf)

Ley 115 de febrero 8 de 1994. [[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

[85906_archivo_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Luis López. (2013). La hermenéutica y sus implicaciones en el proceso educativo. Revista Sophia: Colección de Filosofía de la Educación, 15. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.

Marín, M. (2006). Alfabetización académica temprana. Lectura y Vida: Revista

Latinoamericana de Lectura, 27(4), 30.

Montessori, M. (1967). The absorbent mind. Holt, Rinehart and Winston.

[[https://amiusa.org/about/montessori-](https://amiusa.org/about/montessori-philosophy/)
[philosophy/](https://amiusa.org/about/montessori-philosophy/)](<https://amiusa.org/about/montessori-philosophy/>)

Montessori, M. (2004). La mente absorbente del niño.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Morales, J. (2011). Fenomenología y hermenéutica como epistemología de la investigación.

Molléri, J. S., Petersen, K., & Mendes, E. (2020). An empirically evaluated checklist for surveys in software engineering. *Information and Software Technology*, 119, 106240.
<https://doi.org/10.1016/j.infsof.2019.106240>

Mosquera Jiménez, L. P. (2023). La estimulación sensorial como fundamento estructural del proceso de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia. *Revista Criterios*, 30(2), 207–226.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/Criterios/article/view/3813>

Núñez-Mera, W. J., & Villamil-Melo, L. T. (2017). Revisión documental: El estado actual de las investigaciones desarrolladas sobre empatía en niñas y niños de 6 a 12 años en países latinoamericanos de habla hispana.
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/5218/1/TP_NunezMeraWendyJohanna_2017.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/5218/1/TP_NunezMeraWendyJohanna_2017.pdf)

Otero Canales, R. M., Ocampos Toledo, S., Sandoval Damián, A., & Elguera Martínez, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329–1341.
[https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957)

Páez Galindo, D. P. (2022, marzo). Estrategias de estudio para fortalecer el aprendizaje en el aula por medio de los canales de aprendizaje.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1859>

Patiño Arriaga, M. A. (2015). Educar para gerenciar: Un análisis de la importancia de las herramientas gerenciales en las instituciones educativas.

Pérez, N. (2019). La secuencia didáctica como estrategia metodológica para el desarrollo integral de los niños en el grado preescolar (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Preescolar). Universidad de San Buenaventura, Colombia.

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
<https://ieeducacion.com/etapa-preoperacional/>

Piaget, J. (1972). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique.

Pilar Bertomeu. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista.
<http://hdl.handle.net/2445/99003>

Ramírez, Z., & Ramírez, T. (2018). Inteligencias múltiples en el trabajo docente y su relación con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 47–52.

Rivas del Carmen. (2020). El juego como estrategia para el trabajo con los niños de educación inicial.

Rojas, J. E. A. P., Elizarraras, E. H., González, M. E. M., Oropeza, R. M., Valdez, Y. M. R., de la Torre Sánchez, R., ... & Roldán, V. M. L. (2004). Guía clínica para la atención del paciente con esguince de tobillo. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 42(5), 437–444.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

- Roque García, E., Guirado Rivero, V. D. C., & Rey Benguría, C. (2020). Recursos pedagógicos y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia preescolar. *Revista Conrado*, 16(76), 471–476.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1514>
- Sandoval, S. B. (2022). Fortalecer habilidades sociales a través del juego como estrategia lúdica en niños y niñas del Hogar Infantil Mi Pequeño Mundo, municipio de Málaga, Santander [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53546>
- Sepúlveda-Irribarra, C. (2023). Prácticas pedagógicas basadas en el análisis didáctico y el pensamiento complejo: Una propuesta de registro de observación. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(39), 222–242.
- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early child development*. National Academy Press.
[https://www.researchgate.net/publication/28293868_Desarrollo_Infantil_Temprano_lecciones_de_los_programas_no_formales](https://www.researchgate.net/publication/28293868_Desarrollo_Infantil_Temprano_lecciones_de_los_programas_no_formales)
- Souza, M. (2010). *Los conceptos estructurales de la investigación cualitativa*. Argentina: Salud Colectiva.
- Spychala, M. (2014). El enfoque cognitivo y los modelos de procesamiento de la información en el aprendizaje autónomo de ELE desde una perspectiva intercultural. Enseñanza de ELE centrada en el alumno. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>

HABILIDADES DE PENSAMIENTO

Torres Gonzales, S. (2021). El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander.

Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan, 7(14), 51–53.

Villavicencio, I. (2024). Uso de la psicología del color en campañas de marketing digital. Revista de Estrategias Innovadoras, 5(2), 45–60.
<https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/396>

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
[https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html](https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html)

Vygotsky, L. S. (1989). El problema del desarrollo cultural en el niño.

17 Anexos

Anexo 1

TALLER LÚDICO-PRÁCTICO

Investigadoras: Daniela Estefanía Jiménez Jiménez, Johana Sofia Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

ACTIVIDAD No. 1 “Circuito de Colores”

Actividades	Preguntas subjetivas
<p>Actividad No. 1 El circuito de colores Para esta actividad, se crea un circuito dentro del aula, en donde se verán reflejadas cuatro estaciones, cada una con un reto distinto:</p> <p>Estación “El rincón de las piezas perdidas”: Resolver un rompecabezas de 12 piezas.</p> <p>Estación “Las fichas locas”: Las fichas estarán ubicadas en varios puntos estratégicos, se dará un tiempo de 15 segundos para que el niño memorice cada ficha en su lugar, seguido a esto, desubicarlas e intentar recordar la ubicación de estos objetos.</p> <p>Estación “El mundo de las formas y los colores”: Clasificar objetos por forma o color.</p> <p>Estación “Curioseando”: Se realizarán distintas preguntas acerca de lo realizado en las estaciones, al finalizar se obsequia un adhesivo en forma de estrellita como símbolo de su esfuerzo realizado en esta actividad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿En qué estación te divertiste más?, ¿Por qué? 2. ¿En qué estación te divertiste menos?, ¿Por qué? 3. ¿Fue difícil armar el rompecabezas?, ¿Por qué? 4. ¿Cómo hiciste para recordar dónde estaban las fichas locas? 5. En la estación de el mundo de las formas y colores ¿Cuál era tu forma o color favorito?, ¿Por qué?

TALLER LÚDICO-PRÁCTICO

Investigadora: Johana Sofia Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

ACTIVIDAD No. 2 “Un Hogar Para Cada Animal

Actividades	Preguntas subjetivas
<p>Actividad No. 2 Un hogar para cada animal A partir de la lectura y presentación de un cuento llamado “(título aún por definir)”, el cual trata sobre los animales de la granja, con ayuda de arcilla, cada niño va a elegir el animal que más le llamó la atención para crear su casa en donde este animalito podrá vivir. Una vez cada niño haya completado la actividad se realizará una serie de preguntas con respecto a su creación.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué animal elegiste?, ¿Por qué?2. ¿De qué tamaño es la casa que creaste para el animal que escogiste?, ¿Por qué?, ¿Cuántos animales van a vivir ahí?3. ¿La casa tiene techo?, ¿Por qué?4. ¿Quisieras poner algo más a la casa de tu animal?5. ¿Tiene nombre la casa?, ¿Por qué?6. ¿Te imaginas cómo serían las casas de los otros animales?7. ¿Te gustó la casa de algún compañero?, ¿Por qué?

TALLER LÚDICO-PRÁCTICO

Investigadoras: Johana Sofía Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

ACTIVIDAD No. 3 “La Cocina de Karola”

Actividades	Preguntas subjetivas
<p>Actividad No. 3 La cocina de Karola Para esta actividad, se realizará la preparación con todos los ingredientes necesarios para cocinar galletas; Una vez se asigne a cada niño su gorro de chefsito, se presentará a Karola, quien es un títere que nos estará orientando en los ingredientes que debemos utilizar y sus cantidades. Se entregará a cada niño sus respectivos recipientes, utensilios e ingredientes, para que así, puedan seguir, junto a la maestra practicante, las instrucciones de Karola. Una vez cada niño haya completado la actividad se realizará una serie de preguntas con respecto a su preparación de la receta.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. ¿Recuerdas cuáles eran los ingredientes que tuvimos que utilizar para la receta?2. ¿Qué podemos cocinar también con estos ingredientes?3. ¿Si pudiéramos añadir un nuevo ingrediente, cuál sería?4. ¿Recuerdas cuántas chispas de chocolate tuvimos que utilizar?, y si quisiéramos hacer un pastel más grande ¿debemos utilizar más chispitas o menos?5. ¿Cuál fue tu ingrediente favorito?6. ¿Quisieras volver a preparar otra receta algún día?

Anexo 4

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Investigadoras: Johana Sofía Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

Nombre del Maestro: _____

A continuación, encontrara una serie de preguntas que solicitamos responder de manera abierta y con la mayor claridad posible:

Cognición:

1. ¿De qué manera cree que las experiencias cotidianas de los niños influyen en su aprendizaje en el aula?
2. ¿Qué tipo de actividades lúdicas ha visto que estimulan la cognición de los niños y cómo lo nota en su participación?
3. ¿Ha notado que los niños hacen preguntas que reflejan su curiosidad? ¿Podría dar un ejemplo?

Memoria:

1. ¿Cómo observa que los niños retienen información y experiencias en el aula?
2. ¿Puede compartir un ejemplo en el que un niño haya recordado un concepto importante en un momento clave?
3. ¿Qué patrones ha notado en la forma en que los niños utilizan su memoria durante las actividades?

Pensamiento divergente:

1. ¿Ha observado que los niños generan múltiples ideas o soluciones durante actividades creativas? ¿Puede dar un ejemplo?
2. ¿Cómo se manifiesta la creatividad de los niños en su trabajo diario?
3. ¿Qué tipo de proyectos o actividades han permitido a los niños explorar su pensamiento divergente?

Pensamiento convergente:

Anexo 5

Investigadoras: Johana Sofia Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

Nombre del padre de familia: _____ Telf. Contacto: _____

Nombre del niño: _____

A continuación, encontrará una serie de preguntas que solicitamos responder de manera abierta y con la mayor claridad posible:

FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Su hijo/a muestra curiosidad por aprender cosas nuevas? ¿Cómo lo manifiesta?
2. ¿Qué clase de preguntas realiza? Podría anotar un ejemplo
3. ¿Qué aspectos puede resaltar que realiza su hijo o hija, que le permiten evidenciar que avanza en su desarrollo cognitivo?
4. ¿Su hijo o hija recuerda fácilmente canciones, rimas o cuentos que le han enseñado en el colegio o en casa?
5. ¿Cuándo le da órdenes que tienen secuencias, es capaz de realizarlas de manera precisa? ¿Cuántas órdenes atiende a la vez?
6. ¿Qué aspectos se le hacen difíciles recordar o aprender a su hijo o hija?
7. ¿Cuándo presenta un problema sencillo, vacila en conseguir una solución? ¿Las soluciones que da son las usuales y esperadas o tiene ideas particulares? ¿De ser así, podría señalarnos una solución que recuerde y haya llamado su atención?
8. ¿A su hijo o hija le es fácil completar patrones o series lógicas?
9. ¿Su hijo o hija inventa juegos o historias de manera común?
10. ¿Cómo calificaría la creatividad de su hijo o hija? Justifique su respuesta
11. ¿Existe un área en particular en la que le gustaría que su hijo/a desarrollara más sus habilidades de pensamiento?
12. ¿Tiene alguna otra observación que quiera compartir sobre el desarrollo cognitivo de su hijo/a?

Anexo 6

Investigadora: Johana Sofia Narváez Delgado

Asesora: Mg. Viviana Rodríguez Caicedo

Objetivo específico al que se articula: Caracterizar las habilidades del pensamiento de los Niños de 3 a 4 Años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños San Juan de Pasto.

ACTIVIDAD ARNULFO EL ÁRBOL

Nombre de la actividad: Arnulfo el Árbol	
Descripción metodológica de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Describe tu juego favorito. • Describe como es tu casa. ¿Es grande, pequeña, bonita, tiene jardín, arboles? • ¿Puedes cantarme tu canción favorita? • ¿Recuerdas cuáles son los colores primarios? • Dibuja y señala las partes del cuerpo con color azul • Se brinda material didáctico donde el niño realice un dibujo libre y realice la combinación de colores primarios y secundarios según su preferencia. • Agrupación de objetos por color, tamaño, textura y forma
Objetivo de la actividad	Identificar e interpretar estado de las habilidades de pensamiento en los niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil ciudad de los niños
Subcategoría de estudio	Cognición, memoria, pensamiento convergente, pensamiento divergente y evaluación
Recursos	Temperas, colores, lápiz, hojas, objetos de diferentes formas, colores y texturas

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)	CÓDIGO: AAC-BL-FR-032
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

San Juan de Pasto, 16 de enero de 2026

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
 Universidad CESMAG
 Pasto


Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado “Diseño de una herramienta multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto”, presentado por el (los) autor(es) Johana Sofía Narváez Delgado, del Programa Académico de Licenciatura en Educación Infantil al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,




Viviana Marcela Rodríguez Caicedo
 C.C. 59.312.032
 Licenciatura en Educación Infantil
 Tel: 3168751535
 vmrodriguez@unicesmag.edu.co

 UNIVERSIDAD CESMAG <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	CÓDIGO: AAC-BL-FR-031
		VERSIÓN: 1
		FECHA: 09/JUN/2022

INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
Nombres y apellidos del autor: Johana Sofía Narváez Delgado	Documento de identidad: 1.193.218.576
Correo electrónico: sofianarvaez144@gmail.com	Número de contacto: 3157111502
Nombres y apellidos del asesor: Viviana Marcela Rodríguez Caicedo	Documento de identidad: 59312032
Correo electrónico: vmrodriguez@unicesmag.edu.co	Número de contacto: 3168751535
Título del trabajo de grado: Diseño de una herramienta multisensorial para estimular las habilidades del pensamiento en niños de 3 a 4 años del Jardín Infantil Ciudad de los Niños en San Juan de Pasto	
Facultad y Programa Académico: Facultad de Educación – Programa de Licenciatura en Educación Infantil	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.
- Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se

 <p>UNIVERSIDAD CESMAG NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	<p>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</p>	<p>CÓDIGO: AAC-BL-FR-031</p>
<p>VERSIÓN: 1</p>		
<p>FECHA: 09/JUN/2022</p>		

compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.

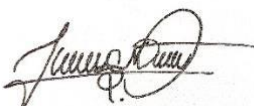

- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los dieciséis (16) días del mes de enero del año dos mil veintiséis (2026)

<p>Firma del autor </p>	
<p>Nombre del autor: Johana Sofía Narváez Delgado</p>	
<p></p> <p>Nombre del asesor: Viviana Marcela Rodríguez Caicedo</p>	