

MANOS QUE CREAN, MENTES QUE DESCUBREN Y JUEGAN: DISEÑO DE
AMBIENTES PARA EL JUEGO PRESIMBÓLICO CON NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS MESES A
DOS AÑOS DE EDAD

Gómez López Estefanía

Moreno Morales Angie Lorena

Zúñiga Asprilla Yulis Carlina

Tutora: Angela Yesenia Mayorga Rodríguez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BOGOTÁ, D.C. COLOMBIA 2025
PROPUESTA PEDAGÓGICA

MANOS QUE CREAN, MENTES QUE DESCUBREN Y JUEGAN: DISEÑO DE
AMBIENTES PARA EL JUEGO PRESIMBÓLICO CON NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS MESES A
DOS AÑOS DE EDAD.

Gómez López Estefanía

Moreno Morales Angie Lorena

Zúñiga Asprilla Yulis Carlina

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BOGOTÁ, D.C. COLOMBIA 2025

AGRADECIMIENTO

A nuestras familias por enseñarnos el valor de la perseverancia, la valentía y el amor incondicional. A nuestros profesores por guiarnos siempre en este camino, en especial a la profesora Sandra Durán, por contagiarnos su amor por el ser y quehacer docente, por ser mejores maestras enseñándonos e inspirándonos a reconocer cada día más el valor del juego en la vida de niños y niñas.

A los niños y las niñas que hicieron este sueño realidad, infinitas gracias, sin duda los llevaremos siempre en nuestros corazones; por último, a nuestra amistad que se ha forjado y fortalecido con cada reto, con cada desafío, con cada aventura y con cada obstáculo superado juntas.

DEDICATORIA

A mi familia, porque en cada uno de mis logros hay un sueño cumplido para cada uno gracias por amarme tanto, por confiar y apoyarme en cada una de mis decisiones, siempre han sido esa luz y fortaleza que me han impulsado a ser mejor cada día. En especial a mi madre, no solo por darme la vida, sino también, por enseñarme a caminar en ella con amor y valentía. A mis hermanas, quienes con su amor, compañía y complicidad han sido fuente de inspiración y resiliencia.

A mi familia por el destino de la vida, por hacerme sentir parte de su familia e impulsar cada uno de mis sueños y estudios, confiar en mis capacidades y nunca soltarme, ni dejarme sola en todos estos años que hemos pasado juntas, por darme esos abrazos repentinos que me hacen sentir tan fuerte, amada y acompañada.

Por último, me dedico esta tesis a mí misma, por cada noche desvelada, cada uno de los momentos difíciles que elegí resistir, por enfrentar cada desafío, por atreverme a soñar y confiar en mi camino, siendo mi mayor apoyo y orgullo.

Yulis Carlina Zúñiga Asprilla

Dedico este trabajo a las mujeres que me han acompañado y han sido mi fortaleza en cada paso de este largo camino. La principal, mi madre, que con su amor incondicional, apoyo y sabios consejos ha sido mi mayor inspiración, su ejemplo de lucha, perseverancia y entrega me ha enseñado que no hay obstáculo imposible de superar cuando se tiene determinación y fe.

A la pequeña Valery, porque sin saberlo se convirtió en una fuente de motivación, recordándome que, incluso en los momentos más difíciles, siempre hay razones para seguir adelante y nunca rendirse.

A Clara, mi compañera de vida, por su apoyo inquebrantable, su confianza en mí y su amor sincero. A mis amigas, que con su cariño, comprensión y muy buenos postres me han acompañado en este recorrido, convirtiéndose en seres valiosos en mi vida que deseo conservar por siempre. Y, sobre todo, a Dios, quien ha sido mi guía y refugio en cada desafío, dándome la fuerza y la claridad para continuar.

Angie Lorena Moreno Morales

A Dios, quien ha sido mi luz en cada prueba, nunca me ha abandonado y ha guiado mi camino, sosteniendo mi mano en los momentos más difíciles. A la mujer en la que me he convertido, gracias a las tantas adversidades y a las personas que han transitado por mi vida, algunas marchándose, otras quedándose, pero todas dejando una huella. A los seres que me inspiraron a ser una excelente maestra y me ayudaron a lograrlo.

Dedico este trabajo, principalmente, a mi mamá, quien lo es todo para mí. Con su amor inigualable, su coraje y su valentía, me ha enseñado que las mujeres somos capaces de todo y mucho más. Ella es mi ejemplo de resiliencia y fortaleza, mi mayor inspiración en la vida. A Miguel Ángel, mi hermano, quien me motiva a ser mejor cada día y a luchar por nuestro futuro.

A mi abuelito Jeremías, que ahora convertido en ángel guía mi camino en este plano terrenal, él me demostró lo mucho que se puede querer a alguien; su compañía y apoyo, sabiduría y palabras de aliento y afecto, forjaron gran parte de lo que soy. Nos dedicó a mí y a mis amigas este logro. A ellas, por enseñarme el verdadero significado de la amistad; a nuestras risas, llantos, siestas, postres, a cada momento que ha fortalecido nuestro lazo, gracias.

Por último, a los amores que me acompañan en esta etapa de la vida, quienes, con su amor incondicional y genuino, me han demostrado que el cariño más puro va más allá de las palabras y las formas.

Estefanía Gómez López

Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	MANOS QUE CREAN, MENTES QUE DESCUBREN Y JUEGAN: DISEÑO DE AMBIENTES PARA EL JUEGO PRESIMBÓLICO CON NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS MESES A DOS AÑOS DE EDAD
Autor(es)	Gómez Estefanía, Moreno Angie, Zúñiga Yulis.
Director	Mayorga Rodríguez Angela Yesenia
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2025.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	DISEÑO DE AMBIENTES; JUEGO PRESIMBÓLICO; ROL DEL MAESTRO, EXPLORACIÓN, FAMILIA

Descripción
<p>Esta propuesta pedagógica denominada “Manos que crean, mentes que descubren y juegan: diseño de ambientes para el juego presimbólico con niños y niñas de seis meses a dos años de edad”, fue desarrollada en la Fundación Social Crecer Grupo Territorial “Mis Ternuras”.</p> <p>La propuesta, parte de la importancia de la participación activa de los niños y las niñas en los encuentros propuestos por la Fundación, por lo cual, se recurre al juego presimbólico y el diseño de ambientes como estrategia pedagógica para favorecer la interacción autónoma en el ambiente, los</p>

objetos y sus pares, recociéndolos como sujetos protagonistas de su propio conocimiento, desde su deseo de explorar, conocer, comprender y transformar el mundo que los rodea.

Este trabajo se fundamenta mediante referentes teóricos que han realizado diversas contribuciones en el ámbito de la educación infantil, principalmente enfocado en los aportes realizados a las categorías centrales (el juego presimbólico, el diseño de ambientes y el rol del maestro) desde las cuales se analiza la propuesta. En este sentido, se destacan los aportes de Durán y Martín (2016), que resaltan la importancia del juego en la vida del ser humano, según estas autoras, cuando se da un espacio y un tiempo adecuados para el juego, este se convierte en un momento significativo que contribuye al desarrollo y fortalecimiento de habilidades para la vida.

De igual modo, se consideran los trabajos de Javier Abad y Ángeles Ruiz (2006), quienes han realizado significativos estudios sobre el juego presimbólico, en los cuales analizan distintas acciones repetitivas que realizan los niños y cómo, a través de estos juegos, expresan sus emociones y pensamientos más profundos, acciones desde las cuales los niños van comprendiendo el mundo que los rodea y construyendo el propio.

En la segunda categoría, diseño de ambientes; se consideran los trabajos de los autores mencionados, quienes, mediante sus contribuciones en el diseño de ambientes para el juego, destacando la relevancia de crear espacios pensados para niños, en los cuales los materiales incorporados responden a sus necesidades e intereses y también a fortalecer sus habilidades y retarlos. Estos entornos, concebidos para el juego, la exploración y la creatividad, posibilitan un sinnúmero de interacciones que favorecen el desarrollo integral desde su interacción y participación en dicho ambiente.

En la última categoría, Rol del maestro; se reconoce la importancia del maestro como mediador y facilitador del juego, responsable de diseñar y pensar espacios cuidadosamente estructurados. Él es quien, selecciona los objetos y los materiales adecuados para propiciar diversas interacciones y juegos, valorando cada reacción y acción de los niños y las niñas. Para el análisis de esta categoría se toman en cuenta los aportes de Durán y Martín (2016), quienes destacan que la maestra actúa mediante una observación participante, otorgando significado a las intervenciones de los niños y resaltando la trascendencia de estos espacios en la labor educativa.

• Fuentes

- Abad, Javier & Ruiz de Velasco, Ángeles. (2006). El diseño de espacios lúdicos en la escuela infantil. Editorial Octaedro.
- Abad, J. y Ruiz, Á. (2008). Juegos en la educación infantil: el espacio lúdico como experiencia. Graó
- Duran, S. (2013) *“Los rostros y las huellas del juego - Dialnet”* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada, España] Editorial de la Universidad de Granada.
- Duran, Sandra & Martín, Consuelo. (2016) Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. RELAdEI 5.1.
- Hoyuelos, A. (2006). “La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi”. Barcelona: Rosa Sensat Octaedro.
- Kappelmayer, M. (Buenos Aires: Vocación docente- no.3). La profunda significación del movimiento. (sf) Revista Vocación Nivel Inicial, p. 458-461.
- Martín, C. & Durán, S. (2016). “Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión.

- Dialnet[®]) RELADEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 5(1), pp. 84–95. Disponible en <http://www.reladei.net>
- SED (2016- 2019) Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito. Actualización Secretaría de Educación en el Distrito. Bogotá, Colombia. URL: <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/99fed65d-4fe7-4dc6-83e5-2d1bfcf12498/content>.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. Documento N° 22. Bogotá, Colombia.

• **Contenidos**

Este documento está conformado por doce capítulos.

La presentación, abarca la estructura del documento, la introducción, en la cual se brinda un panorama general del contenido que será desarrollado a lo largo del documento, y la justificación, que aborda la importancia y la pertinencia del diseño de ambientes para el juego presimbólico en los niños de seis meses a dos años de edad.

Marco contextual, a través del cual, se describe el contexto histórico e institucional de la Fundación Social Crecer, de igual modo, se realiza una caracterización de la población, las rutinas y el lugar del juego dentro de esta, como también, se presenta el planteamiento de la problemática de forma coherente, a lo largo de la cual, se precisa la problemática y la pregunta que orienta dicha tesis.

Los objetivos, que definen la meta a alcanzar y establecen cómo se realizará. Antecedentes, como los estudios previos que han realizado sobre el tema.

Marco teórico, el cual expone aportes conceptuales sobre las categorías a abordar: Juego presimbólico, diseño de ambientes y rol del maestro.

Marco metodológico, que presenta el enfoque pedagógico que sustenta la propuesta, acompañado de las estrategias y herramientas que la guían.

Propuesta pedagógica, en la que se detallan y se describen los elementos que la caracterizan y su desarrollo.

Análisis reflexivo de la propuesta, se examina críticamente el proceso y el impacto de las interacciones con los participantes a partir de la propuesta pedagógica.

La bibliografía, que da cuenta de los referentes teóricos.

Los anexos, en los cuales se encuentra el registro fotográfico y la matriz de análisis.

• Metodología

La propuesta pedagógica “Manos que crean, mentes que descubren y juegan: diseño de ambientes para el juego presimbólico con niños y niñas de seis meses a dos años de edad”, se organiza en cinco fases fundamentales, cada una con objetivos específicos que, en conjunto, reflejan un avance continuo hacia la consecución de los fines propuestos, abordando de manera sistemática dicha propuesta.

Estas fases son: *Fase de exploración y conceptualización*, se realiza la contextualización de la Fundación Social Crecer, el desarrollo infantil y las interacciones de los niños y las niñas; *Fase de delimitación de la problemática*, en la cual se define con precisión el problema que se aborda; *Fase de diseño e implementación*, en la cual, se aplican los hallazgos obtenidos para crear entornos adecuados a las necesidades de los niños y las niñas entre seis meses y dos años; *Fase de resultados y análisis*, en la cual se evalúa el impacto de los ambientes de juego diseñados, a través de la observación y recolección de datos cualitativos; y *Fase de conclusiones*, en la que se presenta de manera reflexiva el análisis de la propuesta realizada.

• Conclusiones

Reconocer la importancia del juego presimbólico y el diseño de ambientes en la educación inicial permite otorgarles un papel fundamental en el desarrollo infantil y en el quehacer del maestro. Al integrar una intencionalidad pedagógica en estos espacios, se generan experiencias enriquecedoras que fomentan la participación activa de los niños y las niñas, que desde su deseo por conocer y sus capacidades perceptivas, los llevan a descubrir con su propio cuerpo, a interesarse por todo lo que les rodea, sus propias sensaciones, los objetos y los demás.

En este marco, la propuesta pedagógica "*Manos que crean, mentes que descubren y juegan*", frente al proceso de su elaboración y desarrollo se puede concluir que:

Los diseños de ambientes para el juego presimbólico propuestos posibilitaron mayor participación de los niños y las niñas dentro de los talleres de la Fundación Social Crecer, ya que, fueron los principales protagonistas desde sus formas de ser y estar en cada una de las experiencias

presentadas, asimismo al ser diseñados con el objetivo de responder a sus necesidades, intereses, flexibles, con gran valor estético y desafiantes, permitía que los niños y las niñas llevaran a límite sus habilidades logrando nuevas conquistas en su desarrollo integral, en las cuales, se involucra el cuerpo, la exploración, el movimiento y el juego, en los cuales están inmersos todos sus lenguajes y con ello formas únicas de interactuar con los materiales, el ambiente y sus pares, mientras aprenden sobre el mundo, sobre si mismos, sobre el otro y sobre la vida, mediante unos espacios que se transforman y cobran sentido desde las interacciones y los vínculos establecidos.

A medida que se diseñaban y se implementaban los ambientes se otorgaba un sentido de pertenencia en los niños y las niñas, en que cada rincón esconde una aventura a ser descubierta, que se resignifican por medio de las diversas interacciones que posibilita transformar el espacio en un mundo propio, sin límites, sin imposiciones que se habita a través del juego y la exploración favoreciendo a la construcción de su identidad mediante las vivencias, dejando una huella, dándoles significado y convirtiéndolos parte esencial de su mundo. Los ambientes se configuran como lienzos en movimiento desde el juego, la interacción y la apropiación de estos, pues habitar no es solo estar, sino transformar, intervenir y darles un sentido.

El rol del maestro resulto fundamental en el desarrollo de esta propuesta, cumpliendo un papel clave en la creación de espacios que favorecieron el juego y la exploración en la infancia presente en la fundación. Ejerciendo una labor que va más allá de seleccionar y preparar materiales; consiste en generar un ambiente seguro en el que los niños y las niñas puedan descubrir, experimentar y construir su propia lectura del mundo. Durante la implementación de la propuesta, la presencia del maestro siendo un observador participante que no dirige el juego y no impone lo que sucede dentro de él, al contrario, es alguien que brinda seguridad y confianza, que motiva a explorar, a atreverse a nuevas experiencias y a superar pequeños desafíos en su desarrollo. Su rol fue el de

alguien que dispone el ambiente de manera intencional, pero sin restringir, dejando que los niños interactúen con los materiales, con sus pares y con el espacio desde la espontaneidad de sus propios intereses y necesidades.

Durante la implementación de la propuesta, se evidenció que cuando las maestras poseen una formación que les permite comprender la relevancia del juego en la primera infancia, su intervención pedagógica se transforma: ya no se trata de dirigir o controlar, sino de generar posibilidades, habilitar caminos, ofrecer materiales y escenarios que despierten la curiosidad, la exploración y el deseo de conocer del niño y la niña. Esta perspectiva favorece la creación de ambientes más ricos y significativos, donde el juego no es una actividad aislada, sino el hilo conductor del desarrollo.

La propuesta adquirió sentido para los niños, las familias y las agentes educativas porque fue llevada a cabo por maestras que conocen profundamente a los niños y niñas de la fundación, lo que les permitió leer sus intereses, necesidades y conquistas a lo largo del proceso. Esta lectura atenta no se agota en la observación, sino que se enriquece con la capacidad de la maestra para formular hipótesis pedagógicas: suposiciones fundamentadas que le permiten interpretar lo que los niños están expresando con sus acciones, sus elecciones, sus silencios o repeticiones.

Estas hipótesis funcionan como puentes entre lo que los niños ya han alcanzado y lo que podrían conquistar, orientando la planificación de ambientes que representen nuevos desafíos que estimulen la iniciativa, el pensamiento, la relación con otros y el vínculo con el entorno. Desde esta mirada, cada experiencia se convierte en la base para la siguiente, en una trama de continuidad y sentido, en que el juego es entendido como una construcción viva, en constante evolución. Así, la propuesta no solo resignifica el valor del juego dentro de la institución, sino que también instala una

forma reflexiva y respetuosa de hacer pedagogía, reconociendo a los niños y las niñas como sujetos capaces, activos y protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje.

Por otro lado, las familias fueron parte importante en la planeación e implementación de la propuesta pedagógica, aunque al inicio la participación era nula, a medida que se realizaban nuevos diseños de ambientes se evidenciaba la integración y apoyo en cada uno de los encuentros participando activamente en las sesiones, observando y apoyando a sus hijos sin intervenir inmediatamente en el espacio, alentando a interactuar con los materiales y se unían al juego cuando el niño o la niña buscaba su atención o ayuda, siendo clave para reforzar el vínculo afectivo y fomentar su confianza para explorar el entorno.

De esta manera se evidenció también, como las familias reconocieron el valor pedagógico de los ambientes diseñados, comprendiendo el juego no solo como actividad recreativa, sino como eje fundamental en el desarrollo en esta etapa; en este sentido asumieron un rol más consiente y participativo en la construcción de experiencias significativas para sus hijos e hijas. Así como acompañantes ofrecían seguridad y apoyo emocional, permitiendo que los niños y las niñas sintieran la libertad de moverse y descubrir a su propio ritmo.

La interacción cercana entre los niños, las niñas y sus padres favoreció el desarrollo del juego compartido, imitando las acciones que realizaban sus padres con los objetos, lo cual potenció sus capacidades de aprendizaje por observación. A través de la observación e interacción, las familias también lograron comprender mejor las necesidades, capacidades, intereses y ritmos de aprendizajes de los niños y las niñas.

De este modo, la propuesta no solo impactó en la infancia, sino que también transformó la percepción de los adultos sobre el aprendizaje en esta etapa, promoviendo una mirada más consciente y participativa. Así, se reafirma que el juego, en un ambiente diseñado con intención pedagógica, es un motor esencial para el descubrimiento, la creatividad y la construcción de significado en la primera infancia.

Este trabajo de grado se inscribe en la línea “Juego, cultura y crecimiento” y constituye un aporte que entrelaza referentes teóricos consolidados con una propuesta pedagógica situada. Reconoce el amplio campo de investigaciones sobre el juego y el movimiento en la primera infancia y presenta la construcción de ambientes que favorecen la exploración pre-simbólica en bebés de seis meses a dos años. Estos ambientes evidencian la importancia del juego en la primera infancia y los aportes teóricos funcionan no solo como punto de partida, sino también como andamiaje conceptual para la creación de espacios diseñados con intención pedagógica.

De igual manera, esta se fundamenta desde enfoque que considera el juego como un lenguaje cargado de sentido: un conjunto de acciones que permite a niñas y niños establecer un vínculo significativo con el mundo y todos sus elementos. En este marco, los ambientes de juego presimbólico se conciben como espacios donde cuerpo, emoción y exploración convergen, brindando a los pequeños nuevas formas de habitar el espacio e interactuar con los materiales dispuestos en los espacios y con sus pares.

La innovación se refleja tanto en la diversidad de diseños espaciales desarrollados en esta modalidad familiar como en la intencionalidad pedagógica de generar significativas experiencias que revelan la importancia que tiene brindar espacios, tiempo y material para el juego.

Elaborado por:	Gómez Estefanía, Moreno Angie, Zúñiga Yulis
Revisado por:	Mayorga Rodríguez Angela Yesenia
Fecha de elaboración del resumen	14. 03. 2025

Tabla de contenido.

1 PRESENTACIÓN.....	20
1.1 Estructura del documento.....	20
1.2 Introducción.....	22
1.3 Justificación.....	23
2 MARCO CONTEXTUAL	27
2.1 Contexto institucional de la Fundación Social Crecer	27
2.2 ¿Quiénes son los niños y las niñas de la Fundación Social Crecer?	32
2.3 Las rutinas y la vida cotidiana en la Fundación Social Crecer.....	35
2.4 Lugar del juego en la Fundación Social Crecer.....	36
3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	38
3.1 Origen del interés	38
3.2 Delimitación del problema	40
4 OBJETIVOS	45
4.1 Objetivo general	45
4.2 Objetivos específicos.....	45
5 ANTECEDENTES.....	46
6 MARCO TEÓRICO	52
6.1 Juego Presimbólico	52
6.2 Diseño de ambientes.....	55
6.3 Rol del maestro en el juego y el diseño de ambientes	58
7 MARCO METODOLÓGICO	60
7.1 Fase de exploración y conceptualización.....	61
7.2 Fase de delimitación de la problemática	61
7.3 Fase de diseño e implementación	63
7.4 Fase de resultados y análisis de la propuesta	64
7.5 Fase de conclusiones.....	64
8 PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	66
8.1 Enfoque pedagógico.....	67
8.2 Estrategias pedagógicas	68
8.2.1 Diseño de ambientes de juego	68

8.3 Instrumentos de recolección de información	69
8.3.1 Diario de campo	69
8.3.2 Registro fotográfico	70
8.4 Planeaciones	71
9 ANÁLISIS REFLEXIVO DE LA PROPUESTA.....	91
10 CONCLUSIONES	113
11 BIBLIOGRAFÍA	118
12. ANEXOS.....	120
MATRIZ DE ANÁLISIS	121
REGISTRO FOTOGRÁFICO.....	121

1 PRESENTACIÓN

1.1 Estructura del documento

La presentación, abarca la estructura del documento, la introducción, en la cual se brinda un panorama general del contenido que será desarrollado a lo largo del documento, y la justificación, que aborda la importancia y la pertinencia del diseño de ambientes para el juego presimbólico en los niños de seis meses a dos años de edad.

Marco contextual, a través del cual, se describe el contexto histórico e institucional de la Fundación Social Crecer, de igual modo, se realiza una caracterización de la población, las rutinas y el lugar del juego dentro de esta, como también, se presenta el planteamiento de la problemática de forma coherente, a lo largo de la cual, se precisa la problemática y la pregunta que orienta dicha tesis.

Los objetivos, que definen la meta a alcanzar y establecen cómo se realizará. Antecedentes, como los estudios previos que han realizado sobre el tema.

Marco teórico, el cual expone aportes conceptuales sobre las categorías a abordar: Juego presimbólico, diseño de ambientes y rol del maestro.

Marco metodológico, que presenta el enfoque pedagógico que sustenta la propuesta, acompañado de las estrategias y herramientas que la guían.

Propuesta pedagógica, en la que se detallan y se describen los elementos que la caracterizan y su desarrollo.

Análisis reflexivo de la propuesta, se examina críticamente el proceso y el impacto de las interacciones con los participantes a partir de la propuesta pedagógica.

La bibliografía, que da cuenta de los referentes teóricos.

Los anexos, en los cuales se encuentra el registro fotográfico y la matriz de análisis.

1.2 Introducción

“Manos que crean, mentes que descubren y juegan: diseño de ambientes para el juego presimbólico con niños y niñas de seis meses a dos años de edad”, es una propuesta pedagógica desarrollada con el fin de diseñar e implementar ambientes para el juego presimbólico que favorezcan la participación activa de los niños y las niñas de seis meses a dos años de edad dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer. A partir de un enfoque pedagógico, que destaca el aprendizaje desde la experiencia, la exploración, el juego y el descubrimiento propio, mediante un proceso activo de autoconocimiento, desde allí el niño construye la comprensión del mundo a medida que interactúa con él, al mismo tiempo que se busca resignificar el valor del juego, brindando un papel protagónico dentro de los encuentros propuestos.

Se pretende generar un impacto positivo, en cómo la institución y las familias perciben y promueven el juego en los primeros años, consolidando espacios donde los niños y las niñas sean protagonistas de su propio desarrollo.

Esta propuesta pedagógica se desarrolla bajo una perspectiva cualitativa, donde la observación participativa y la interacción en los ambientes diseñados para el juego presimbólico permiten analizar cómo estos favorecen la exploración, el descubrimiento, la autonomía, la creatividad, la curiosidad, potenciando el desarrollo integral de los niños.

1.3 Justificación

Desde el nacimiento las niñas y los niños entran en contacto con su mundo, sus capacidades perceptivas y sensoriales, los llevan a interesarse por todo lo que les rodea, a explorar su propio cuerpo y sus propias sensaciones, se convierten en buscadores y exploradores activos de su entorno, lo que les permite descubrir y experimentar múltiples experiencias y situaciones que son indispensables para su desarrollo y la significación de todo lo que se encuentra a su alrededor.

Por lo cual, el diseño de ambientes para el juego presimbólico es fundamental en esta etapa de desarrollo; ya que, estos espacios invitan a los niños y las niñas a satisfacer dichas necesidades desde la interacción con el ambiente y sus pares, la manipulación de los materiales, la participación y el juego libre, lo cual, les brinda la posibilidad de potenciar su curiosidad y explorar el entorno; socializar, ganar autonomía y desarrollar sus capacidades desde las particularidades e intereses propios. Teniendo en cuenta lo anterior, se reconoce la gran importancia que tiene el juego en la primera infancia, al permitir conocer, explorar, descubrir y experimentar su entorno mediante la interacción con los materiales, descubriendo sus propiedades, como textura, temperatura, grosor, materialidad, color, tamaño, forma e incluso olores.

Además, el juego fomenta la construcción de vínculos afectivos, tanto con los padres como con sus pares, fortaleciendo así, el sentido de seguridad y pertenencia, siendo fundamental para el bienestar emocional a lo largo de la vida. Razón principal, por la que, el diseño de ambientes para el juego presimbólico dirigido a los niños y las niñas de seis meses a dos años en la Fundación Social Crecer, se convierte en un elemento clave en los talleres que se proponen

a los padres de familia. Los ambientes propuestos deben ser estéticamente armoniosos y reflejar las identidades de quienes los habitan, además de posibilitar el juego, la exploración, el asombro y el aprendizaje.

En este marco, Malaguzzi afirma “El ambiente es un *tercer maestro* (Hoyuelos 2005), entendiendo este como un medio que enseña, que debe ser preparado, que invite al aprendizaje, la exploración, la creatividad, la experimentación y, sobre todo, que implique a los niños y les ayude en su desarrollo integral.” Por ende, se percibe el ambiente como un componente activo en los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños, pues desempeña un papel crucial en la construcción de experiencias significativas en la primera infancia.

Desde esta perspectiva, el diseño de ambientes resulta una estrategia esencial, al favorecer la exploración, la experimentación, el aprendizaje de manera activa, relacionándose con su entorno y fortaleciendo su desarrollo, a partir, de sus propias experiencias y vivencias cotidianas; por lo tanto, este se convierte en un dispositivo que invita al juego y el movimiento, favoreciendo la participación infantil, proporcionando una diversidad de estímulos sensoriales, motrices y cognitivos.

Según Peña y Castro (2012):

El juego es un escenario en el que comienza la participación infantil, ya que, dentro de él es posible escuchar las voces de los niños con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y relaciones que se dan entre ellos: donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación de compromiso entre ellos y ellas dentro del juego. (p.128).”

El juego es algo innato del niño y la niña, por medio de este, satisface su deseo de movimiento y acción, es un vehículo para explorar y conocer el mundo, encontrar respuestas, desarrollar estrategias, tomar decisiones, la creatividad, mientras se fortalece la autonomía al tomar decisiones por sí mismos, y expresar diversas emociones.

Siguiendo con esta idea, estas experiencias le conceden al niño y a la niña explorar e interactuar con el espacio, los objetos y los pares de manera segura y con autonomía, pues al ingresar a un ambiente de juego no se les dice qué hacer, todo parte desde su acción y desde su iniciativa, adaptando un papel activo en las experiencias, confiando en sus capacidades y otorgándole al adulto un papel secundario.

Con respecto a esto, Ruiz y Abad (2011) afirman lo expuesto a continuación:

Posibilitar tiempos y espacios para el juego contribuye al desarrollo de las capacidades madurativas que posibilitan la independencia motriz propicia que el niño pueda tener una sensación de autonomía que le lleve a la búsqueda progresiva de su propia identidad, así se va formando el sentimiento de que es necesario tener experiencias de unión con otros seres humanos, como de alejamiento.” (Pág. 48).

En este sentido, la propuesta de diseño de ambientes para el juego presimbólico en la educación infantil ofrece múltiples beneficios para los maestros de educación inicial. Enriquece el conocimiento pedagógico sobre la importancia del juego y su impacto en el desarrollo integral de los niños y niñas, lo cual contribuye significativamente a la mejora de las prácticas educativas.

Este trabajo promueve la innovación, al ofrecer estrategias pedagógicas replicadas en otros contextos similares, animando a los maestros de la educación inicial a explorar y aplicar metodologías y enfoques pedagógicos que pueden ser efectivas y atractivas para los niños y las niñas, dándoles las herramientas y la confianza necesarias para tomar decisiones informadas, efectivas y fomenta el crecimiento y el desarrollo profesional constante.

2 MARCO CONTEXTUAL

2.1 Contexto institucional de la Fundación Social Crecer

A continuación, se analiza este contexto desde las tres perspectivas que Miguel Zabalza (2012) presenta en su texto "Territorio, cultura y contextualización curricular". Según el planteamiento del autor se encuentra que, para realizar la lectura del contexto, se debe pensar en el territorio e identidad de este, entendiendo que cada niño y niña posee unas particularidades que no se pueden desligar del contexto; pues tal y como lo enuncia Zabalza (2012) "cada niño o niña, es un ser que vive en un marco determinado. Por lo cual, no se puede conocer bien a un niño y a una niña, si antes no conocemos su ambiente y el marco físico, biológico y cultural en el que ha nacido y en el que vive." p.11.

En concordancia con lo anterior, el autor menciona tres niveles en los que se divide el contexto:

Un macroambiente, referido al contexto natural, social y cultural general en el que se sitúan los sujetos. Incluyendo los estilos de vida, las instituciones y organizaciones sociales y ciudadanas, usos y costumbres, entre otros, razón por la cual, influye en la percepción que los individuos tienen de sí mismos y del mundo que les rodea.

Un mesoambiente, integra los entornos cercanos y habituales, incluyendo familiares y amigos, la comunidad local, el entorno físico y ambiental inmediato, el entorno cultural, la escuela y el barrio.

El microambiente, enmarca desde la configuración interna y corporal del sujeto hasta los grupos más próximos, como la familia y el grupo de amigos. Estos elementos influyen en el desarrollo personal y social del individuo. Zabalza señala que los niños llegan a la escuela con un patrimonio de modos de ser y de expresarse que son fruto de su experiencia vital más básica y cotidiana, y, por tanto, del contexto en el que desenvuelven.

Desde estos tres niveles en los que se divide el contexto propuesto por el autor, se precisa que en cuanto al macroambiente de la Fundación Social Crecer, se desarrolla en la localidad de Engativá, se determina como un sector catalogado por tener un rango de estrato socioeconómico entre el tres y el cuatro; principalmente de carácter residencial (casas y departamentos), comercial y servicios, seguida en menor medida por la industria y la construcción, en este territorio se concentra la mayor cantidad de empresas de la localidad. Entre los principales exponentes de la dinámica económica se encuentran los centros comerciales, tales como: Unicentro de Occidente, Titán Plaza, Nuestro Bogotá, entre otros. Cuenta también con tres grandes plazas de mercado: plaza Quiriguá, plaza las Ferias y plaza Boyacá Real.

La localidad tiene una amplia riqueza cultural, incluye varios parques y unas cuatro bibliotecas, centros culturales y variedad de colegios públicos y privados; y el Hospital de Engativá, uno de los más importantes de la localidad. También hay zonas verdes para prácticas deportivas y parques infantiles, permitiendo a niños interactuar con su entorno y sus pares, se brindan espacios de socialización, salud y exploración del mundo que los rodea, para reconocer y apropiarse de la cultura, fomentar su creatividad y promover la apreciación y el respeto a la diversidad cultural. Tal como lo afirma Zabalza (2012), la cultura integra el conjunto de elementos

que marcan la identidad de los sujetos: el lenguaje, las formas de comportamiento, los modos de percepción de la realidad y que se construye a partir del entorno.

Además de lo mencionado, se puede identificar que existen diferentes problemáticas sociales que pueden afectar a la comunidad, como: la inseguridad, los problemáticas ambientales y deficiencia importante de alumbrado público propiciando así actos delictivos.

El mesoambiente por su parte, en la fundación, se refiere a la alineación de los procesos con el Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF), en el cual, el Instituto Colombiano Bienestar Familiar (ICBF), avanza en los procesos y criterios de calidad de los servicios dirigidos a la primera infancia.

Haciendo referencia al Manual Operativo Modalidad Familiar del ICBF (volumen 7, p. 24) del Instituto Colombiano Bienestar Familiar, se establece en la Constitución Política de Colombia de 1991, la Ley 1098 de 2006 y la Ley 1804 de 2016, menciona que la familia, la sociedad y el Estado son corresponsables de la protección de los derechos y del desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes. La implementación de la Ley 1804 de 2016 resalta que es responsabilidad de todas las entidades del nivel nacional que hacen parte de la Comisión Intersectorial Primera Infancia (CIPi), así como de las familias, los actores sociales y las comunidades, (artículo 22 de la Ley 1804 de 2016).

Respecto al microambiente, la Fundación Social Crecer es una entidad privada sin ánimo de lucro, que brinda sus servicios con el fin de mejorar las condiciones económicas, sociales, culturales y políticas de familias que hacen parte de esta, atendiendo a niños, niñas, mujeres gestantes y sus familias de las zonas urbanas, rurales, dispersas y extranjeras haciendo parte

del ICBF, por lo tanto, cuenta con la Modalidad de desarrollo infantil en medio familiar, la cual, tiene la particularidad de trabajar de manera continúa con las familias en el entorno, el hogar y la comunidad.

Para Zabalza, (2012) la relación contexto, institución escolar y currículo, refiere a cómo el contexto dialoga con la institución se adapta e integra a ella; esto significa que la escuela debe en sintonizar con las dinámicas y problemáticas locales, promoviendo una educación que responda a los desafíos específicos del territorio. La relación entre contexto e institución escolar es bidireccional: mientras el contexto influye en la escuela, esta también tiene la capacidad de influir y transformar su entorno a través de sus prácticas educativas y su vinculación con la comunidad.

Ante esta perspectiva, la modalidad de funcionamiento de la Fundación da un papel protagónico a las familias en el desarrollo de niños y niñas, mediante el trabajo pedagógico y acompañamiento en diferentes áreas como pedagogía, psicología, salud y nutrición; para mejorar la crianza y la afectividad de los niños para potenciar su desarrollo integral. Simultáneamente, promueve la educación, el desarrollo económico sostenible, el bienestar social y la igualdad de oportunidades para mejorar las condiciones económicas, sociales, culturales y políticas de las familias del territorio.

Así mismo, la interacción bidireccional entre contexto y educación, como plantea Zabalza (2012), refuerza la importancia de adaptar las prácticas educativas a las realidades locales, demostrando que la educación y el desarrollo comunitario deben ir de la mano para lograr un impacto duradero y positivo en la sociedad.

Por consiguiente, la relación entre el contexto y el manual operativo de la Fundación evidencia un estrecho vínculo entre los componentes de la propuesta pedagógica y el contexto, los cuales son:

- *Familia, Comunidad y Redes Sociales*: Se acompaña y se forma a las familias y las comunidades a favor del cuidado y protección a los derechos de la primera infancia.
- *Salud y Nutrición*: el hogar como escenario en el cual se promueva y respete los derechos del infante desde su gestación.
- *Proceso Pedagógico*: Con el objetivo central de potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños se promueven experiencias familiares y comunitarias, que fortalezcan los roles de cuidado, crianza y protección, a la vez, se permite a los agentes educativos, madres, padres, y talento humano a planear y desarrollar experiencias y ambientes pedagógicos.
- *Ambientes Educativos y Protectores*: Se reconoce la importancia del espacio en la construcción de identidad de los niños y se busca que sean seguros y enriquecidos, posibiliten aprendizajes y favorezcan su desarrollo integral.

Mediante estos componentes se genera una particular cultura de conocimiento y aprecio de lo propio que fomenta una identidad, se estudia el contexto con los niños, partiendo de sus particularidades y necesidades, involucrando a toda la comunidad.

La Fundación Social Crecer, a través de su unidad territorial “Mis Ternuras”, trabaja cada semana un componente específico, organizando sus actividades en función de los grupos etarios. Estos grupos están atendidos por duplas pedagógicas, conformadas por un agente educativo y un auxiliar pedagógico, quienes adaptan las experiencias a las necesidades y etapas de desarrollo de cada grupo. Los grupos son los siguientes: *Mis Ternuritas*: (madres gestantes,

lactantes y niños de cero a seis meses). *Mi Ilusión*: (niños de seis a doce meses). *Mi Lugar Feliz*: (niños de doce a veinticuatro meses) y *El Reino de los Niños*: (niños de doce a veinticuatro meses).

De esta manera, La Fundación Social Crecer, busca asegurar una atención personalizada y adecuada para cada etapa del desarrollo infantil, promoviendo un aprendizaje integral.

2.2 ¿Quiénes son los niños y las niñas de la Fundación Social Crecer?

Los niños y las niñas pertenecientes a la Fundación Social Crecer, a quienes va enfocada la propuesta pedagógica se encuentran en un rango de edad entre los seis meses y los dos años. En esta etapa han alcanzado varias conquistas en su desarrollo, tales como: el gateo, balanceo, giro, desplazamiento consciente y autónomo, además de adquirir mayor independencia en la marcha.

Teniendo en cuenta a Montessori (2004), para quien los bebés comienzan a realizar movimientos voluntarios como de “agarrar o coger; apenas el niño y la niña coge algún objeto, su conciencia presta atención a la mano que ha sido capaz de hacerlo”, por lo tanto, ya logran tener una concepción de su propio cuerpo y de lo que este puede hacer.

En este sentido, se puede notar que, en los niños y las niñas de seis a nueve meses, ya que los niños y las niñas se pueden sentar sin apoyo durante periodos cortos, se arrastran, gatean, se ubican boca abajo o boca arriba según sus cuerpos lo permitan, destacando su gran capacidad y evolución de sus movimientos y el reconocimiento de su cuerpo a partir de este; a su vez, presentan interés por arrastrarse hacia adelante en busca de desplazamiento y agarrar objetos con las manos evidenciando la coordinación mano-ojo.

En los niños y las niñas de nueve a doce meses, comienzan a mostrar una mayor coordinación motora, lo que les facilita sentarse sin apoyo, gatear con mayor agilidad y, en muchos casos, dar sus primeros pasos. Su capacidad para manipular los objetos se incrementa, ya que, utilizan la pinza (agarre con el pulgar y el índice) para explorar y jugar con los materiales dispuestos en el entorno. En términos de comunicación, empiezan a comprender palabras simples y a imitar sonidos, además de producir balbuceos que se asemejan a palabras. Socialmente, muestran una creciente conciencia de su entorno y de las personas que los rodean.

Entre los doce y dieciocho meses, los niños y las niñas experimentan un notable desarrollo motor, por lo tanto, incrementa su destreza al caminar con mayor seguridad y explorar su entorno con confianza y destreza, posibilitando una exploración y experimentación con causa y efecto, resolviendo problemas básicos y demostrando curiosidad por cómo funcionan las cosas. Otro hito importante en su desarrollo es el uso de palabras simples y frases cortas, comprendiendo instrucciones básicas y expresando necesidades y deseos.

En la etapa de los dieciocho a los veinticuatro meses, desde nuestras observaciones, se precisa que los niños tienen un gran desarrollo motor, con el dominio de la marcha se hacen mucho más independientes, les gusta realizar saltos y comienzan a caminar con o sin apoyo. Aprovechan el placer del movimiento al máximo y se concibe el cuerpo como un vehículo de transmisión y expresión siendo un puente hacia la libertad, la creatividad, la comunicación, el juego y la exploración, que los lleva hacia el encuentro con los otros, la exploración del espacio, los objetos, ampliando el conocimiento personal.

En cuanto a los intereses y gustos de los niños y las niñas, teniendo en cuenta nuestras observaciones participantes, se centran especialmente en satisfacer sus necesidades de

exploración y movimiento en el mundo que los rodea, a través de sus sentidos; en las que podemos identificar diferentes elementos:

Contacto físico: Los niños y las niñas disfrutan del contacto físico con sus cuidadores, como abrazos, caricias y piel con piel que le ayudan a establecer un sentido de seguridad, confianza y amor, lo que es fundamental para su bienestar emocional sintiéndose amados y protegidos.

Exploración sensorial: Los niños y las niñas están fascinados por la exploración sensorial, tocar objetos de diferentes texturas, escuchar sonidos, ver colores brillantes y experimentar diferentes sabores y olores, como medio que posibilita ir construyendo una base sólida para el aprendizaje, están constantemente descubriendo cosas nuevas sobre el mundo que les rodea.

Movimiento: los niños y las niñas, exploran con las habilidades motoras fundamentales adquiridas hasta el momento. Les gusta y disfrutan realizar movimientos como levantar la cabeza, rodar, sentarse, gatear, caminar, saltar, correr según su hito de desarrollo. A medida que exploran su entorno en movimiento, están constantemente procesando información sensorial, resolviendo problemas y desarrollando habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la percepción espacial.

Interacción social: Aunque los más pequeños aún no pueden comunicarse verbalmente, está presente el lenguaje corporal; disfrutan de la interacción social con sus cuidadores y sus pares. Les gusta mantener el contacto visual y prestar atención detallada a los gestos y expresiones faciales de las personas a su alrededor y responder con sonrisas a las voces familiares o rostros conocidos. Los niños y las niñas en las edades de un año o más se divierten

al comunicarse, cooperar, compartir y establecer relaciones sociales significativas con sus pares y las personas de su entorno.

2.3 Las rutinas y la vida cotidiana en la Fundación Social Crecer

La hora de inicio de los encuentros en la fundación Social Crecer es a las 8:00 am, desde este momento empiezan a llegar las maestras, los niños, las niñas y sus familias; el tema a trabajar en el encuentro es según el componente de la semana (pedagógico, salud y nutrición, ambientes seguros y protectores; familia, comunidad y redes). La maestra realiza una adecuación del ambiente, asegurando que el espacio sea acogedor, inclusivo y propicio para la interacción tanto de las madres como de los niños. Para comenzar el encuentro, se lleva a cabo una dinámica rompe-hielo, diseñada para generar confianza, disposición y acogida a los participantes, así, se crea un puente de comunicación que favorece la integración grupal.

Una vez abierta la sesión, se invita a los niños y a las niñas a interactuar en el ambiente previamente preparado por las agentes educadoras, en él, se disponen colchonetas y diferentes elementos que contribuyen a su desarrollo psicomotriz. Mientras, la agente educadora inicia el taller desde la explicación del tema que se desarrolla durante la semana, promoviendo un diálogo de saberes, en que cada familia comparte sus experiencias y conocimientos previos, a la vez, que se propician y se construyen nuevos conocimientos en conjunto. Luego, se invita a un diálogo reflexivo, mediante el cual se abre un espacio para que las familias expresen lo que aprendieron y compartan sus impresiones. Finalmente, se ofrece un refrigerio para los niños, las niñas y sus familias.

2.4 Lugar del juego en la Fundación Social Crecer

Según el Manual Operativo: Modalidad Familiar para la Atención a la Primera Infancia (2022), documento normativo de la Fundación Social Crecer, se establece un componente pedagógico, el cual regula las dinámicas de trabajo de la Fundación, este, basado en documentos oficiales que subrayan la importancia del juego en el desarrollo integral durante la primera infancia, los cuales, destacan que los agentes educativos deben ofrecer experiencias pedagógicas centradas en el juego, la literatura y la exploración. Afirmando que “es importante que desde el componente pedagógico se generen ambientes pedagógicos que promuevan la expresión de ideas, pensamientos, sentimientos y el disfrute del juego, la literatura, la exploración y expresiones artísticas.” (p.105)

Sin embargo, durante la práctica se observaron encuentros centrados principalmente en las familias, con actividades organizadas en formato de talleres dirigidos a los padres y madres. En estos espacios, los niños y las niñas permanecen usualmente en brazos o junto a sus acompañantes, sin una propuesta específica dirigida a ellos. El ambiente destinado para la infancia presenta ciertas limitaciones, como la presencia de colchonetas distribuidas en el suelo y juguetes estructurados, mayoritariamente de plástico, algunos de ellos de tamaño reducido, lo cual podría representar un posible riesgo.

De igual manera, estos espacios se ven limitados por las familias, quienes interfieren en la exploración autónoma, la toma de decisiones y la participación de los niños y las niñas en el ambiente propuesto, ya sea, al tenerlos sentados en un lugar definido y quietos, acercando objetos específicos, restringir sus movimientos, sobreprotegiendo y condicionando sus acciones

interviniendo más de lo necesario, interrumpir u obstaculizar las interacciones entre pares. Por otro lado, se observa que las propuestas pedagógicas destinadas a la primera infancia son escasas, lo que reduce las oportunidades de ofrecer experiencias significativas en ambientes de aprendizaje seguros, estimulantes y colaborativos. Estos espacios podrían favorecer que los niños y niñas jueguen, exploren, descubran y construyan su propio entendimiento del mundo.

En este sentido, se vuelve fundamental repensar las estrategias pedagógicas desde una mirada que reconozca al niño y la niña como sujetos activos, capaces de construir conocimiento a partir de sus experiencias, intereses y habilidades, que implica promover su desarrollo integral mediante el fomento de la autonomía, la creatividad, la curiosidad y se reconozca su participación y protagonismo en su proceso de aprendizaje.

3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 Origen del interés

El interés surge desde los espacios enriquecidos Lúdica y Psicomotricidad I y II, dirigido por la profesora Sandra Durán, quien es autora de algunos de los referentes teóricos que consideramos importantes en la propuesta, debido a que construye una mirada diferente del juego, con un gran valor simbólico, expresivo y como actividad vital de la primera infancia que favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Teniendo en cuenta lo anterior, en los espacios enriquecidos Lúdica y Psicomotricidad I, se le da gran apertura y profundidad al juego presimbólico enfocándose en él desde los cero a tres años de edad, también se reconoce y se comprende la importancia del juego y el movimiento en la primera infancia, se identifican sus manifestaciones y particularidades, así mismo, brinda estrategias pedagógicas como el cesto de los tesoros, de juego heurístico, entre otras, como posibilidad para el trabajo pedagógico alrededor del juego y el movimiento en la primera infancia, implicando, la importancia del espacio, los objetos y el rol del maestro en el diseño de ambientes.

En este espacio académico se abre la importancia de la Práctica Psicomotriz que, desde el movimiento el niño y la niña percibe su cuerpo y construye su identidad, facilitando los procesos de expresión y comunicación los primeros años de vida, fundamental para su desarrollo integral.

Más adelante, en la segunda parte, el espacio enriquecido de Lúdica y Psicomotricidad se centra en el juego, el movimiento y su relación con el desarrollo de la función simbólica del niño y la niña, basándose específicamente en el juego simbólico, un lugar privilegiado para exteriorizar su pensamiento, emociones y entretener el sentido de realidad por medio de símbolos

y significados, al mismo tiempo, que transforma y entiende su mundo, la cultura y la sociedad en la cual se desenvuelve. Por otro lado, se le da continuidad a la práctica psicomotriz como un medio que permite la construcción de identidad, la expresión y la simbolización de los niños.

En este espacio se destaca la construcción de los ambientes de juego desde una perspectiva más estructurada, en el cual se valoran los objetos como dispositivos culturales, se usan materiales estructurados y no estructurados, como telas, trozos de madera, cajas, espejos, etc. En los que se incluye el placer de imaginar, resignificar, crear y explorar.

Considerando lo expuesto anteriormente, se considera que el espacio enriquecido de Lúdica y psicomotricidad I, se alinea con los objetivos del trabajo de grado, ya que se centró en comprender y analizar a fondo el desarrollo y el juego en niños y niñas de cero a tres años de edad, en el cual se incluye el grupo etario al que dirigimos nuestra propuesta pedagógica.

Por otro lado, el interés también se vio influenciado desde los diversos escenarios de práctica, como los Jardines Origami Mazuren, Tic Toc y Las Mariposas (ICBF), donde se permitió crear ambientes para grupos de niños de edades diferentes y presenciar la posibilidad de exploración, descubrimiento, experimentación e interacciones que favorece el juego en la infancia promoviendo experiencias enriquecedoras con sus compañeros y los objetos a su disposición, gracias a estas interacciones se observa cómo los niños y niñas transforman el ambiente según sus intereses, manipulando los objetos que llaman su atención, otorgándoles nuevos significados.

3.2 Delimitación del problema

Al nacer y, sobre todo, en los primeros años de vida, los niños y las niñas se adaptan al mundo que los rodea, así pues, traen consigo un profundo deseo de conocer, de saber, de aprender y de aventurarse a los desafíos y conquistas en el entorno en el cual se desenvuelven, por lo cual, el juego no solo se convierte una actividad placentera, sino también, en un vehículo para descubrir su mundo y construir su saber propio, conocerse así mismo, a los otros, a los objetos y todo lo que les rodea. Por lo que el juego se transforma en componente crucial para su desarrollo integral

Desde esta perspectiva, en la Fundación Social Crecer el diseño de ambientes es fundamental al proporcionar espacios que fomenten e inviten a el juego desde la participación activa y el interés genuino de indagar, conocer, descubrir, experimentar, entender y comprender el entorno de los niños y las niñas; por consiguiente, el juego les posibilita participar en la construcción del mundo del que hacen parte, en que significan y dan sentido a partir de las interacciones con el entorno, consigo mismos y los otros.

A partir de la formación del pregrado, se ha comprendido, que una de las principales funciones de las educadoras es reconocer al niño y la niña como agentes activos de su aprendizaje, con el papel de potenciar su desarrollo integral, fomentar la autonomía y promover la capacidad para construir conocimientos a través de la experiencia y la interacción con el entorno. Además, es esencial reconocer que cada niño es único, con necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje propios, por ende, se deben promover experiencias significativas que conecten la vida cotidiana e intereses; añadiendo a esto, la maestra debe diseñar ambientes que potencien el desarrollo integral de los niños.

Tal como lo presenta Sandra Durán (2019), uno de los roles más importantes del maestro en educación inicial hoy es el de disponer ambientes, pues esto conlleva a pensar que el entorno debe generar: preguntas, relaciones, incertidumbre, nuevos sentidos y significados; debe hablar por sí mismo sin necesidad de una invitación verbal y, por último, debe reconocer las emociones de quienes acojan este ambiente. (p. 136).

Se reconoce que uno de los aspectos más cruciales de la labor docente es ser un diseñador de ambientes que favorezcan experiencias de aprendizaje significativas que generen preguntas, relaciones, incertidumbres, descubrimiento autónomo al explorar y experimentar, posibilitar interacciones con materiales y los compañeros.

De igual modo, es fundamental la creación de espacios con sentido, que hablen por sí mismos, por tanto, implica que el docente prepare el ambiente, con una selección detallada de materiales definidos y de gran valor funcional, experimental, relacional y cultural, que tengan concordancia con la intención pedagógica, donde cada objeto, cada rincón, debe tener un propósito pedagógico definido, permitiendo que los niños y las niñas interactúen de manera significativa con el espacio y los objetos sin necesidad de la intervención constante del adulto.

En relación con esto, Loris Malaguzzi (2004), citado por Hoyuelos (2006), sustenta que los niños y las niñas siempre juegan un papel activo en la construcción y adquisición de conocimiento y entendimiento. Por lo tanto, el aprendizaje es, sin duda, un proceso autoconstructivo.

El diseño de ambientes y el juego son fundamentales en la participación de los niños y las niñas en la construcción del conocimiento, de tal forma, el entorno debe considerarse un

espacio flexible, en el que el descubrimiento, la curiosidad y la experimentación ocurran constantemente. El juego, en este contexto, no solo es una actividad lúdica, sino un medio esencial que hace parte vital de las relaciones, el mundo exterior, los objetos y el espacio, posibilitando interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, donde, el momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75).

Al jugar, los niños hacen suyo el espacio y los objetos, registrando sus experiencias junto con sus interacciones sociales, lo que da lugar a un aprendizaje significativo, fortaleciendo su confianza en sí mismos y su capacidad de relacionarse con los demás, ofreciéndoles un sinfín de posibilidades desde la participación activa con el ambiente.

Como maestros, al facilitar estos diseños de ambientes, se acompaña los procesos de aprendizaje autoconstructivo, donde cada experiencia vivida contribuye a su evolución y comprensión del mundo. Así, el ambiente y el juego se entrelazan, en tanto, los adultos como los niños participan en la construcción conjunta del conocimiento.

En concordancia, en la Fundación Social Crecer, Grupo territorial “Mis Ternuras”, se evidencia una mayor participación y relación entre las familias y los maestros, debido a que, la institución se enfoca en la Modalidad Familiar para la Atención a la Primera Infancia, con el objetivo de fortalecer el entorno familiar y apoyar a los padres en su rol como principales cuidadores.

La propuesta pedagógica que se lleva a cabo en la Fundación por parte de las agentes educativas consiste en la planificación de talleres y proyectos dirigidos a los padres y las madres.

Sin embargo, esto ha llevado a una participación limitada de los niños y las niñas, quienes permanecen en brazos de sus padres sin interactuar con su entorno ni con sus compañeros, desaprovechando habilidades fundamentales que son la base para su crecimiento futuro, tales como: la exploración sensorial y del medio, el desarrollo corporal y estructuración mental, la autonomía, las habilidades sociales y comunicativas, el juego, el descubrimiento y el movimiento.

Agregando a lo anterior, se observa que los ambientes de juego en este escenario no tienen intencionalidad pedagógica y preparación por parte de los agentes educativos, pues carecen de estructura y propósitos, siendo estos, un medio de entretenimiento e inacción; los elementos u objetos disponibles dan cuenta de ello (colchonetas y objetos estructurados; pimpones) ubicados indiscriminadamente, lo que muestra que los momentos de exploración surgen casualmente y no por la preparación y disposición de un ambiente. A propósito, Abad, J & Ruiz de Velasco, A (2019) afirman:

“Las instalaciones de juego son una propuesta educativa concebida desde la presentación estética de unos objetos específicos en un espacio transformable.” (“Repensar las instalaciones de juego: lugar de símbolo, metáfora y relación”) Se dispone para favorecer el vínculo afectivo y las relaciones entre un grupo de niñas y niños acompañados de un adulto referente que da sentido a los procesos simbólicos de la infancia en un “lugar de símbolo” como metáfora de la vida de relación. (p.70).

Esto evidencia que el juego presimbólico está relacionado con el descubrimiento sensorial y motor, y el diseño de ambientes es de gran importancia para fomentar su desarrollo. Este tipo de juego implica la exploración y manipulación de objetos sin una representación simbólica, en

que toda su interacción es a través de su cuerpo, el movimiento e involucrando todos sus sentidos.

En cuanto, a los ambientes para el juego presimbólico, Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco señalan la importancia de crear espacios que inviten a la exploración libre y a la experimentación, deben ofrecer diversidad de texturas, colores, formas y materiales para que se pueda interactuar y descubrir el mundo a través de los sentidos y el movimiento. "El espacio, los materiales, la luz, las texturas, las formas, los colores y los tamaños son elementos que los ayuda a adentrarse en procesos de exploración sensorial, manipulativa y motora, conducentes al desarrollo de sus capacidades cognitivas y emocionales" (Abad y Ruiz de Velasco, 2006).

El diseño de espacios para los niños y las niñas entre los seis meses y dos años debe centrarse en ofrecer un entorno seguro pero desafiante, en el cual el juego y la exploración estén implícitos en cada acción que se posibilite.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la pregunta que orienta la propuesta pedagógica es: ¿Cómo los diseños de ambientes para el juego presimbólico dispuestos por las maestras, favorecen la participación activa de los niños y las niñas de seis meses a dos años de edad, dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer para las familias?

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Diseñar e implementar ambientes para el juego presimbólico, que favorezcan la participación activa de los niños y las niñas de seis meses a dos años de edad, dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer para las familias.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar y comprender los referentes teóricos que sustentan la propuesta pedagógica orientada al diseño de ambientes de juego para niños y niñas de seis meses a dos años de edad.
- Diseñar e implementar ambientes para el juego significativos, que posibiliten la interacción y la participación de los niños de seis meses a dos años en la Fundación Social Crecer.
- Analizar cómo el diseño de ambientes de juego favorece la participación activa y las interacciones de los niños, con los objetos, sus pares y las maestras.

5 ANTECEDENTES

En el proceso y construcción de este trabajo de grado, se realiza una indagación, sobre diferentes referentes teóricos acerca del juego presimbólico, el diseño de ambientes en el rango de edad de seis meses a dos años y el rol del maestro, con el propósito de orientar este proyecto, fortalecer los conocimientos previos y generar nuevos saberes, a partir de un diálogo intertextual de cada referente, de igual modo, proporcionan bases teóricas y conceptuales, brindando un marco para interpretar los resultados obtenidos, para lo cual, se retomaron trabajos de grado de la Universidad Pedagógica Nacional y otras universidades. Y se recurre a otras investigaciones en relacionadas tomados de la web.

En relación con esto, en primera instancia, se hace referencia al juego por medio de la tesis de la Universidad de los Andes, titulada **Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia** (2021) elaborada por Juliana Sánchez.

Que presenta un estudio con el objetivo de analizar las tensiones de juego en el ámbito político, social y escolar, siendo la estrecha relación que existe entre el juego y aprendizaje la principal tensión limitante, desde la perspectiva que el niño y la niña siempre tiene que estar aprendiendo y que el juego sin componente pedagógico no tiene sentido en el aula.

Se busca resolver la tensión del juego “ideal” en las aulas, analizando las oportunidades de juego que se dan dentro del aula, a partir de las siguientes categorías: grado de libertad en los niños, la participación del adulto y nivel de involucramiento que este realiza, y por último el papel del juego como medio de aprendizaje de contenidos específicos.

En este trabajo se presentan las concepciones, el significado y la postura que tienen sobre el juego algunos autores. Más adelante, se refiere a lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional, presentada como fuente principal de orientaciones pedagógicas que guían el trabajo con niños en Colombia.

Se resalta la importancia de capturar las características de las oportunidades de juego que se presentan en las aulas de educación inicial, y la necesidad de comprender el juego como un continuo que permite integrar diferentes tipos y prácticas. Además, de favorecer a comprender el juego como un medio a través del cual se puede potenciar el desarrollo socioemocional, el lenguaje, el razonamiento lógico y, en general, de contenidos específicos en el contexto del juego, que tradicionalmente se enseñan con prácticas diferentes.

Igualmente se rescata la literatura sobre el juego que se ha realizado a lo largo de la historia de su evolución, desde este punto se empieza a definir el juego, las características y la importancia en la vida del ser humano, así como también se identifican las diferentes categorías que lo componen. Otro concepto desarrollado en este trabajo es el juego y desarrollo infantil, el juego en el contexto colombiano, el juego en los procesos educativos y el rol del docente dentro de la construcción de los diferentes escenarios posibilitadores de juego.

En segunda instancia se señala al diseño de ambientes de juego, a partir del trabajo de grado titulado ***Diseño de ambientes para el juego y el movimiento, una propuesta de transformación***, elaborado por Cortés et al. (2022), quienes participan desde la reflexión, expectativas, perspectivas y conocimientos frente al diseño de ambientes para el juego y el movimiento.

Sobre esta investigación, se puede concluir que es de gran relevancia para la propuesta pedagógica, ya que, enfatiza la importancia de crear ambientes educativos inclusivos, y en constante evolución para el desarrollo óptimo de los niños y las niñas en la primera infancia, que fomenten la exploración, el juego y el movimiento, reconociendo estos elementos como fundamentales para el desarrollo integral, a la vez, se destaca el compromiso con la labor y el aprendizaje continuo y colaborativo del docente, siendo una herramienta que fortalece los conocimientos y enriquece los saberes y la mejora continua.

A continuación, se hace referencia a otro trabajo de grado sobre el diseño de ambientes para el juego presimbólico de la Universidad Pedagógica Nacional: **Nuestra escuela: territorio de juego**". "Diseño de ambientes para el juego presimbólico en la escuela maternal de la universidad pedagógica nacional." (2018). Rojas, Xiomara y Silva Juliana.

La propuesta pedagógica parte del reconocimiento del juego como fundamental en la primera infancia, para la que se hace indispensable disponer de tiempos y espacios propios para su surgimiento y enriquecimiento, enfocándose en la construcción de la escuela como territorio de juego, para lo cual, el diseño de ambientes efímeros y permanentes es fundamental, pues logran darle un lugar privilegiado al juego como experiencia libre y espontánea, consolidando así a la Escuela Maternal como territorio de juego. (Rojas y Silva, 2018).

A partir de esta tesis, se puede concluir la importancia y posicionamiento del juego como eje central de la experiencia educativa, brindando la oportunidad de explorar, crear y aprender en un ambiente de libertad y espontaneidad. En la que se reconoce la importancia de comprender y aprovechar los contextos de juego según las posibilidades y nuevas oportunidades que se les

ofrecen basadas en sus intereses y las capacidades individuales, además de primar la observación y la escucha activa de los maestros en las interacciones de la infancia en los ambientes y los objetos.

En tercera instancia, desde el juego presimbólico, se recurre al libro de la Editorial GRAÓ, **Psicomotricidad y Vida Cotidiana (0-3 años)**. (2007) escrito por Susanna Fuste y Mercé Bonastre. En el cual, se aborda la educación psicomotriz de niños y niñas de cero a tres años, destacando el papel crucial del cuerpo en la supervivencia y en la búsqueda de la felicidad. Las autoras invitan a reflexionar sobre cómo estos se expresan, comunican y adquieren conocimientos a través del movimiento corporal. Presentan un proyecto de educación psicomotriz integrado en la vida diaria del centro educativo, que se lleva a cabo en diferentes espacios, como aulas y patios, utilizando materiales y recursos adaptados a las necesidades infantiles.

Se subraya la importancia de la observación sistemática por parte de los adultos, además brinda una información profunda de la importancia de la práctica psicomotriz en niños y niñas de cero a tres años, asimismo, propone herramientas para la organización del espacio y el material para promover un ambiente de juego, teniendo en cuenta las edades. A la vez, abarca a profundidad el qué es el juego, qué posibilita y cuáles son sus tipos.

Además, esta investigación ofrece a esta propuesta pedagógica, un enfoque integral y fundamentado para comprender cómo los ambientes de juego influyen en el desarrollo infantil. Al destacar la importancia del cuerpo en la expresión, comunicación y adquisición de conocimientos en los primeros años de vida, este texto proporciona una base teórica y metodológica útil para investigaciones que exploren la creación de espacios de juego

enriquecedores. La integración de la psicomotricidad en los diferentes entornos educativos y la observación sistemática de la actividad infantil, entender cómo los ambientes de juego pueden ser diseñados no solo para el entretenimiento, sino también para fomentar el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo.

Asimismo, se retoma la tesis doctoral de Sandra Durán, titulada **Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la Secretaría Distrital de Integración Social (SDIS), (2013)**. Esta investigación tiene como objetivo principal identificar, comprender y reflexionar sobre las creencias del profesorado acerca del juego y la práctica de jugar con niños y niñas de cero a dos años en el contexto colombiano.

Esta tesis está estructurada en dos partes; En la primera, se realiza una mirada crítica respecto a la educación en Colombia, desde el modelo neoliberal y sus dos herramientas a saber: la gestión y la participación, a partir de las cuales se puede comprender lo político, lo educativo y lo social. También se realiza una mirada retrospectiva a la Educación Infantil, ubicando el lugar del juego en cada uno de los períodos que la constituyen históricamente. En la segunda parte se encuentra la metodología, que se refiere al enfoque hermenéutico interpretativo y a la narrativa, orientaciones desde las que se describe, interpreta y analiza la información recogida con los instrumentos de recolección de la información (observación y grabación en video, entrevistas, talleres de devolución a las maestras y transcripciones de las sesiones realizadas).

En relación con esta investigación, se puede afirmar que su relevancia para la propuesta pedagógica a desarrollar es considerable, dado que el estudio destaca el papel crucial que desempeñan el ambiente y los objetos en el juego de los niños y las niñas. El ambiente debe

estar diseñado para estimular la curiosidad, la exploración y la creatividad, mientras que los objetos deben ser adecuados para apoyar y enriquecer las experiencias lúdicas. Un ambiente bien estructurado y una selección apropiada de objetos pueden facilitar la participación y fomentar diversas formas de juego.

Por otro lado, uno de los hallazgos clave de la tesis es la complejidad de entender el juego en bebés, especialmente en aquellos menores de dos años. La observación detallada de las manifestaciones corporales y gestuales es esencial para interpretar sus preferencias y propuestas lúdicas.

Finalmente, esta investigación destaca que el juego debe ser visto como una forma de libertad y placer para los niños y las niñas. El juego no solo es una actividad que fomenta el aprendizaje y el desarrollo, sino que también debe ser disfrutado como una experiencia placentera en sí misma. Esta perspectiva resalta la importancia de permitir que los niños jueguen libremente y exploren de acuerdo con sus propios ritmos y deseos.

6 MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico, se estructura en tres categorías que sustentan la propuesta pedagógica.

En el primer apartado, se hace referencia al Juego presimbólico; como una de las primeras manifestaciones de juego en los niños y las niñas, en que exploran a partir de cuerpo los objetos que los rodean. En el segundo apartado, el diseño de ambientes referidos a la creación y configuración de espacios adaptados a las necesidades, intereses y capacidades de los niños y las niñas; así como un tercer maestro que invite, provoque y fomente la exploración, el juego y la participación. Finalmente, se reconoce el rol del maestro en el juego y en el diseño de ambientes, como un agente fundamental, facilitador en el proceso de desarrollo de los niños, diseñador de ambientes que posibilita experiencias significativas.

Por lo tanto, este marco teórico se sustenta principalmente en autores como: Sandra Duran, Javier Abab, Hoyuelos, Malaguzzi, Aucouturier, entre otros.

6.1 Juego Presimbólico

El juego es una manifestación inherente al ser humano que emerge de manera espontánea. A través de él, los niños y las niñas exploran y comprenden su entorno, interactúan con objetos y establecen conexiones significativas con sus pares y otras personas. Esta actividad no solo genera placer individual y colectivo, sino que también, les impulsa a conocer e interpretar la realidad y el contexto en el que viven, convirtiéndose en una ventana para leer y comprender el mundo, aprendiendo a interactuar con él, lo que le otorga un sentido de pertenencia.

El juego es una actividad libre que les permite conectarse con su entorno y desarrollar habilidades esenciales para su vida, mientras se divierten y se sienten seguros de ser ellos mismos. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2014), el juego es “un reflejo de la cultura y la sociedad en el que se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y, al hacerlo, resignifican su realidad. Es un medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural” (p. 12).

Considerando lo anterior, el juego no debe tratarse superficial o sin cuidado, es importante evitar ofrecer espacios poco enriquecedores o limitar excesivamente el tiempo. Desde esta perspectiva, tal como lo expresan Durán y Martín (2015):

Quando a los niños se les otorgan espacios y tiempos suficientes para jugar, “se promueve la resolución de problemas, las interacciones, los conocimientos y aprendizajes sobre sí mismos, los otros y el entorno. Dejar jugar implica respetar, acompañar, preguntar, encontrarse con la mirada de los otros, sonreír” (p. 99).

Por lo tanto, para ofrecer experiencias de juego significativas, es crucial conocer el contexto y sus particularidades.

El juego se da como un proceso natural en el que los niños y las niñas deciden cuándo empezar, durante este tiempo se explora y se descubre de manera libre y espontánea, disfrutando y sintiéndose motivado por sus propios intereses. A lo largo de este, se puede observar cómo el niño se conecta con el entorno, los objetos y las personas a su alrededor, estableciendo vínculos que le brindan una mayor sensación de cercanía y pertenencia, lo cual facilita su desarrollo.

En relación con esta idea, y retomando la afirmación de Durán y Martín (2016), quienes sostienen que “el juego debe ser libre y espontáneo para que emerja el placer y el interés genuino en los niños y niñas” (p. 93), resulta pertinente distinguir entre el juego libre y el juego dirigido, reconociendo sus particularidades y aportes. El juego libre, al no estar mediado por instrucciones adultas ni objetivos externos, permite que los niños y las niñas desplieguen su creatividad, curiosidad y deseo natural de explorar, convirtiéndose así en protagonistas activos de su aprendizaje. En cambio, el juego dirigido implica una planificación previa por parte del adulto y responde a fines pedagógicos concretos, como el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales o motoras específicas. Si bien ambos tipos de juego pueden convivir en contextos educativos, es fundamental reconocer el valor del juego libre como experiencia autónoma y significativa, que favorece el bienestar emocional y el desarrollo integral desde los intereses genuinos de la infancia.

Desde esta perspectiva, la presente propuesta se enfoca en el juego presimbólico como una de las primeras manifestaciones de juego, caracterizado por la exploración sensorial y acciones repetitivas que se realizan por placer. Este tipo de juego es crucial para el desarrollo cognitivo, emocional y social, al experimentar su entorno de manera directa y sensorial, por medio del cual se establecen las bases para habilidades más complejas, como el pensamiento abstracto, el lenguaje y la capacidad de imitar roles, que más tarde aparecerán en el juego simbólico.

Por consiguiente, es crucial entender la importancia del juego presimbólico en el crecimiento y la maduración de los niños, qué ocurre principalmente en las primeras etapas del desarrollo de cero a tres años. Ruiz y Abad (2011), mencionan: “en los juegos presimbólicos los

niños y las niñas expresan a través del juego y de las acciones la elaboración de sus conflictos, sus miedos y sus deseos”, dicha simbología es expresada a través del cuerpo y de las acciones que desarrolle dentro del espacio y manipulación de los objetos.

El juego presimbólico marca una fase crucial en el desarrollo infantil, por ello es importante ofrecerles experiencias significativas, pues a medida que van participando de estas actividades se irán construyendo las bases fundamentales de comprensión simbólica que se desarrollará más adelante.

Siguiendo con esta idea, estas experiencias permiten explorar e interactuar con el espacio, los objetos y los pares de manera segura, con autonomía, pues cuando el niño o la niña ingresa a un ambiente donde no se le dice qué hacer y el papel del adulto es secundario. Con respecto a esto Ruiz y Abad (2011) afirman que posibilitar tiempos y espacios para el juego presimbólico contribuye al “desarrollo de las capacidades madurativas que posibilitan la independencia motriz propicia que el niño pueda tener una sensación de autonomía que le lleve a la búsqueda progresiva de su propia identidad, así se va formando el sentimiento de que es necesario tener experiencias de unión con otros seres humanos, como de alejamiento.” (Pág. 48).

6.2 Diseño de ambientes

El diseño de ambientes se refiere a la creación y configuración de espacios adaptados a las necesidades, intereses y capacidades de los niños y las niñas. Esta estrategia pedagógica resulta clave, especialmente en los primeros años de vida, ya que contribuye al desarrollo integral y al aprendizaje significativo de las infancias. Según diversos autores, estos espacios deben estar

“diseñados para fomentar el juego, la exploración y el aprendizaje activo” (Durán & Martín, 2016, p. 93), permitiendo así que los niños y niñas se desarrollen de manera autónoma y en armonía con su entorno.

Cabe destacar que no se refiere a la decoración estética del espacio, sino a propuestas diversas elaboradas por el maestro o maestra, con intención pedagógica que potencian la creatividad, la exploración, la curiosidad y el movimiento, entendiendo que al niño y la niña son sujetos activos de su aprendizaje. Tal como lo mencionan Martín y Durán (2016) “la diferencia entre decorar y ambientar está en que, la decoración servirá solo para decorar y la ambientación será lo que le da la intencionalidad al espacio”. Estas propuestas buscan facilitar las interacciones entre el ambiente, los objetos dispuestos y las relaciones entre pares. Para ello, es crucial considerar las características y habilidades del grupo con el que se trabajará para diseñar un ambiente de juego adecuado y eficaz.

En este contexto, es importante resaltar la mirada de Malaguzzi, quien considera el ambiente como un “tercer maestro” (Hoyuelos 2005), este autor destacó la importancia del ambiente preparado como un medio que enseña, invita al aprendizaje, la exploración, la creatividad, la experimentación, la comunicación y la investigación y, sobre todo, que impliquen notablemente a los niños y las niñas, y contribuya en su desarrollo integral.

Es importante, la estética en los ambientes cuidadosamente diseñados con atención al color, la textura, la luz y la disposición de los materiales para crear un entorno acogedor, flexibles y adaptables que puedan responder a las necesidades e intereses cambiantes, al ofrecer múltiples formas de interacción y uso; que inspiren y enriquecen la experiencia de aprendizaje. Por lo tanto, el diseño de ambientes se concibe como un componente integral del espacio, que

permite a los niños y las niñas explorarlo, sentirlo, afianzarlo y resignificarlo según sus propias necesidades, por lo tanto, la forma en cómo se presenta un ambiente es fundamental, ya que comunica un mensaje, una intención e invita a desarrollar diversas acciones, promoviendo la construcción y transformación del espacio por parte de los propios sujetos.

Como señalan Abad y Ruiz de Velasco (2016), “los niños acceden a estos espacios para resignificarlos a través del juego libre, generando una coreografía espontánea de la acción lúdica que ofrece una sorprendente variedad interpretativa del espacio, de los objetos y de las relaciones” (p. 39). Las interpretaciones de un objeto pueden ser tan diversas como los niños y las niñas que interactúan con él, son ellos los que les otorgan una acción y un valor a esos objetos dispuestos en el ambiente, en otras palabras, lo resignifican. En este contexto, no solo la naturaleza del objeto favorece la creación de múltiples significados, sino también su disposición en el espacio. Como señalan Abad y Ruiz de Velasco (2016), “la elección y colocación de los objetos resulta fundamental por su aporte al sentido estético [...] y las posibilidades de juego que poseen” (p. 24). Así, la selección y organización de los objetos en el ambiente, como promotor de la generación de diversos significados, reflejados en las transformaciones que el espacio experimenta.

La configuración inicial del espacio es reorganizada, la cual, es una huella muy notable de que fue un espacio adecuado, ´provocador e interesante, pues esas transformaciones que sufre el ambiente son reflejo de ello, como destacan Cabanellas y Eslava (2005), citados por Abad y Ruiz de Velasco (2011), “un espacio de juego queda definido por el movimiento y las transformaciones de los jugadores” (p. 97).

6.3 Rol del maestro en el juego y el diseño de ambientes

El maestro desempeña un papel crucial como facilitador del proceso de desarrollo de los niños y las niñas; y en el juego su función es fundamental, pues, el maestro enseña a jugar, desde la propuesta de un diseño de ambiente de juego hasta los objetos que se les presenta.

Sobre esto, Sandra Duran (2020), afirma que: "El maestro enseña a jugar, no en el sentido de impartir conocimientos técnicos, sino en el de guiar el proceso de juego de los niños y las niñas, fomentando la creatividad y la exploración. A través de su intervención, el maestro no solo apoya el desarrollo lúdico, sino que también enriquece la experiencia del juego, permitiendo descubrir nuevas formas de interacción y expresión."

El maestro no se limita a una supervisión pasiva, sino que participa en el acompañamiento y enriquecimiento de las experiencias de juego, no permanece indiferente ante las exploraciones y juegos, sino que se involucra significativamente, apoyando y complejizando las actividades propuestas por los niños. A propósito, Martín, C. Durán, S. (2016). Afirman que es importante considerar hoy al maestro como el adulto que reconoce, anima, sostiene afectivamente las exploraciones y juegos de los niños y las niñas, no se mantiene al margen, indiferente frente a lo que sucede. El rol del docente como el que acompaña observa e interviene de una manera sutil. (p. 93).

Sumado a lo anterior, se concibe al profesor, como diseñador de ambientes y escenógrafo que posibilita experiencias significativas que fomentan el desarrollo progresivo de sus capacidades innatas. Al proporcionar un espacio-ambiente, sugerente y provocador, que

favorece la curiosidad, la exploración, la representación y la simbolización de la vida cotidiana, en el cual, el jugar refleja las múltiples oportunidades que brindó el ambiente.

El maestro debe crear un ambiente para explorar y aprender de manera independiente y de manera activa, en el que el juego pueda florecer, por lo que, reconocer el valor educativo y expresivo del juego es esencial, pues es una herramienta que permite explorar y dar sentido a su entorno.

De igual modo, el maestro debe considerar el cuerpo como un lenguaje que expresa y comunica. Su capacidad para observar y escuchar atentamente las acciones y el lenguaje corporal descubriendo nuevas formas de juego y expresión. Este enfoque sensible y atento facilita una comprensión más profunda de las manifestaciones infantiles, le facilita al maestro documentar los avances y desafíos de cada niño y niña para ajustar y proponer nuevas experiencias educativas.

7 MARCO METODOLÓGICO

La presente propuesta pedagógica se enmarca en lo que el documento *Orientaciones sobre el Trabajo de Grado en L.E.I. (Licenciatura en Educación Infantil)* define como “proyecto pedagógico”, ya que cumple con las características establecidas para este tipo de trabajo académico. Se desarrolla a partir de un proceso de análisis crítico y reflexión constante sobre la práctica educativa, entendida como un escenario dinámico de transformación y construcción de saberes. Esta propuesta nace de la observación atenta de los intereses, necesidades y posibilidades de la población infantil, y se orienta a evidenciar cómo, a través del diseño de ambientes para el juego presimbólico, es posible favorecer la participación activa de los niños y niñas. En consonancia con lo planteado en el documento mencionado, la práctica educativa en sus diferentes modalidades constituye el nicho donde el proyecto pedagógico se consolida, cobra sentido y se proyecta hacia la mejora continua del quehacer docente (FED, Reglamento de Trabajo de Grado, Art. 9, 2024).

Además, esta propuesta se rige por los principios que caracterizan a una metodología cualitativa de investigación, la cual se orienta hacia la comprensión profunda de los fenómenos sociales y educativos desde una mirada holística, situada, interpretativa y participativa. En este enfoque, se prioriza la interpretación de los sentidos y significados que emergen de las experiencias de los sujetos en este caso, niños, niñas y maestras, reconociendo la subjetividad como una fuente válida de conocimiento. Según Martínez (2006), la investigación cualitativa busca captar la complejidad de la realidad desde la perspectiva de quienes la viven, explorando intenciones, sentidos y significados que surgen en contextos específicos. En este sentido, dicha metodología se convierte en una vía pertinente para comprender las dinámicas del juego presimbólico, ya que permite atender a las experiencias singulares de los niños y niñas,

interpretar sus formas de interacción con el espacio, los materiales y los adultos, y resignificar continuamente la práctica pedagógica a partir de la observación, la documentación, el diálogo y la reflexión crítica.

La propuesta pedagógica “Manos que crean, mentes que descubren y juegan: diseño de ambientes para el juego presimbólico con niños y niñas de seis meses a dos años de edad”, se estructura en cinco fases, cada una con objetivos específicos y que, en conjunto, reflejan un avance continuo hacia la consecución de los fines propuestos.

7.1 Fase de exploración y conceptualización

Se refiere al diagnóstico o búsqueda preliminar. En esta etapa, se busca una comprensión profunda del desarrollo infantil, considerando aspectos clave como el desarrollo sensorial, motriz, cognitivo y las primeras interacciones sociales, en la cual es fundamental realizar observaciones detalladas del grupo para identificar patrones de comportamiento, intereses y formas de interacción, ya que esta información será crucial para diseñar ambientes de juego presimbólico que responda a sus necesidades específicas.

Se busca conocer profundamente sus necesidades, características y habilidades en este rango de edad, así como las condiciones del entorno en el que se desarrolló la propuesta, contribuye a la definición de los espacios-instalación mediante experiencias exploratorias, que buscan identificar intereses, comprender las formas de interacción que establecen con el cuerpo, los objetos, el espacio y la presencia del otro.

7.2 Fase de delimitación de la problemática

Se busca el tema o situación a estudiar, se establecen los límites y categorías teóricas de la problemática. En este caso, el problema gira en torno a la creación de ambientes de juego

presimbólico para niños y niñas de seis meses a dos años en la Fundación Social Crecer, destacando la importancia del juego, este no solo es una actividad placentera para los niños y las niñas, sino que es fundamental para su desarrollo integral. Sin embargo, en los espacios observados dentro de la fundación, se detectó una falta de intencionalidad pedagógica en el diseño de estos ambientes y el juego, lo que los limita a la participación activa en los talleres propuestos.

El problema específico que se pretende abordar parte de la observación de una baja participación activa por parte de los niños y niñas en los encuentros familiares, especialmente en lo que respecta a la interacción con los ambientes de juego, los objetos y su entorno. Se ha podido registrar que, en varios casos, los niños y niñas permanecen en brazos de sus acompañantes durante gran parte de la jornada, lo cual limita las oportunidades de movimiento libre y exploración. A su vez, los espacios destinados al juego presentan una disposición de elementos que, en ocasiones, no responde a una intencionalidad pedagógica visible, lo que reduce las posibilidades de ofrecer experiencias significativas y coherentes con sus necesidades de desarrollo.

Esta situación se relaciona con la manera en la que se preparan los ambientes para la infancia, los cuales, en algunos casos, no logran propiciar experiencias que favorezcan la autonomía, la participación activa y el descubrimiento. A propósito, tal como lo mencionan Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco, es crucial diseñar ambientes que inviten a la exploración libre a través de la manipulación de objetos y materiales diversos. Los espacios deben ser transformables y ofrecer estímulos sensoriales que fomenten su curiosidad y su capacidad de interactuar de manera activa con su entorno.

A partir de este contexto, se propone una mirada renovada sobre el diseño de ambientes de juego, entendidos como escenarios pedagógicos capaces de favorecer el desarrollo sensorial, lingüístico, cognitivo, motriz y social en la primera infancia, de igual modo, este escenario invita a reflexionar sobre la importancia de diseñar intencionadamente espacios que respondan a sus necesidades e intereses, reconociendo el valor del ambiente como un mediador del aprendizaje y el desarrollo integral desde los primeros años de vida, resaltando que no se busca señalar falencias, sino aportar a la construcción de una práctica educativa situada, reflexiva y sensible al protagonismo de los niños y niñas desde los seis meses hasta los dos años de edad.

7.3 Fase de diseño e implementación

Esta etapa se basa en los hallazgos obtenidos durante el diagnóstico inicial, donde se tuvieron en cuenta momentos cotidianos como la llegada, el juego libre, la alimentación y los espacios compartidos con las familias, observando atentamente las formas en que los niños y niñas se relacionan con su entorno, los objetos, los adultos y sus pares. Dado que en esta etapa el lenguaje verbal aún está en desarrollo, se priorizó la observación como herramienta fundamental para identificar expresiones corporales, gestos, miradas, vocalizaciones y desplazamientos, permitiendo inferir intereses, necesidades y niveles de desarrollo.

La información se recopiló principalmente mediante diálogos informales con las agentes educativas y las familias, quienes aportaron valiosos elementos sobre las rutinas, preferencias y características individuales de los niños. Asimismo, se consideró la disposición del espacio físico y los materiales disponibles, reconociendo su influencia en la autonomía, la exploración y la participación infantil. Este proceso fue acompañado por una reflexión pedagógica colectiva del equipo, orientada a transformar los ambientes y las experiencias en función del bienestar y desarrollo integral de cada niño y niña.

El proceso continúa con la elaboración de las planeaciones pedagógicas, la selección de los elementos de interacción y los materiales a utilizar. En esta etapa, es fundamental diseñar un entorno que no solo sea seguro, sino también flexible y adaptable a las distintas fases del desarrollo infantil. Los elementos del espacio deben invitar al movimiento, a la exploración sensorial y a la interacción social, permitiendo que cada niño y niña experimente y descubra a su propio ritmo.

7.4 Fase de resultados y análisis de la propuesta

A partir de una matriz mencionada más adelante y la identificación de las categorías teóricas delimitadas en la problemática (juego presimbólico, diseño de ambiente y rol del maestro) y las categorías emergentes que nacen del trabajo de campo y la puesta en marcha de la propuesta, se realiza un análisis muy riguroso de los resultados, en el que se tiene en cuenta el diario de campo y los registros fotográficos.

Asimismo, en esta fase se evalúa el impacto de las decisiones tomadas en las fases previas y se desarrolla una revisión detallada de cómo el diseño de ambientes de juego presimbólico han sido utilizados en la práctica, examinando si efectivamente han facilitado las interacciones y experiencias esperadas. Aquí se recopilan datos cualitativos, a partir de la observación directa, además de registros fotográficos o audiovisuales.

7.5 Fase de conclusiones

Fase donde se sintetizan los aprendizajes, hallazgos y proyecciones del trabajo desarrollado. Se reflexiona sobre el proceso realizado, se evalúa el impacto potencial de la propuesta y se destacan los aportes más relevantes, además se presentan los objetivos

logrados, la reflexión crítica sobre la pertinencia, viabilidad y posibles dificultades, así como los aportes pedagógicos que ofrece la propuesta al contexto educativo en la primera infancia.

8 PROPUESTA PEDAGÓGICA

El juego tiene un papel crucial en el desarrollo de todo ser humano, por ende, es crucial el diseño e implantación de los ambientes de juego presimbólico, al ofrecer oportunidades en las cuales se explore, experimente y desarrolle sus habilidades de manera significativa acorde a su etapa evolutiva, demandando la evolución, transformación y ajustarse continuamente de las prácticas pedagógicas de los maestros teniendo en cuenta dichas necesidades.

En concordancia, se presenta esta propuesta pedagógica, está definida como una acción que responde a la didáctica de la enseñanza, en el contexto de la educación inicial; que tiene como objetivo general diseñar e implementar ambientes de juego presimbólico que favorezcan la participación activa de los niños y las niñas de seis meses a dos años dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer para las familias, por lo tanto, esta propuesta se desarrolla por medio del diseño e implantación de diversos ambientes de juego presimbólico, a partir de planeaciones en la cuales se destaca la importancia de ofrecer espacios de juego con una intención pedagógica clara e incentive la participación, teniendo especial cuidado en la selección de los materiales dispuestos, así como la presentación de dichos espacios que deben ser transformables, posibilitadores de interacciones para adaptarse y responder a las necesidades e intereses de los niños y niñas permitiendo transformar de manera significativa los talleres realizados en el escenario.

8.1 Enfoque pedagógico

Se refiere al cómo se organiza y se estructura el proceso educativo para facilitar el aprendizaje, este como un marco orientador de todas las acciones educativas, reflejando las concepciones existentes sobre los sujetos y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, la propuesta pedagógica presentada se inspira en la idea de que el conocimiento se construye a partir de las experiencias que el individuo tiene con el mundo y con los otros, en un proceso activo de construcción de conocimiento, a través de la cual se estructura su comprensión del mundo a medida que interactúa con él, por lo tanto, el maestro como mediador proporciona experiencias, guía, apoya y facilita el proceso.

De igual manera, se reconoce a los niños y las niñas como sujetos de derechos, con singularidades, particularidades e intereses que los dotan de capacidad y actividad en el desarrollo de su conocimiento, teniendo en cuenta la diversidad de infancias y por tanto, se relacionan de maneras diferentes, por lo cual, debe basarse en la observación y el descubrimiento de las formas que tienen de participar, proceder y elegir, considerando que desde su nacimiento participan en la configuración del mundo mediante sus habilidades y relaciones con su entorno.

El desarrollo de las múltiples habilidades infantiles puede potenciarse o inhibirse según la relación con el contexto cultural y escolar. Rinaldi (2011) resalta que "el papel del adulto como eje del desarrollo del niño no se limita a acciones directas y dirigidas, sino que se manifiesta indirectamente mediante la creación de contextos educativos que permiten practicar comportamientos competentes" (p. 109). Así, la construcción del conocimiento está protagonizada por los niños, quienes como sujetos activos configuran sus saberes y significados del mundo en interacción con él.

Por consiguiente, a través de la escucha, la observación y la documentación, el maestro fundamenta las acciones pedagógicas desde las particularidades, al reconocer la multiplicidad de lenguajes, formas de expresión y comunicación que los niños poseen, en consonancia con los "cien lenguajes" propuestos por Malaguzzi (1995).

“El niño tiene cien lenguajes, cien manos, cien pensamientos, cien formas de pensar, de jugar y de hablar... Cien siempre cien, cien modos de escuchar, de amar, cien alegrías para cantar y entender. Cien formas de descubrir, cien formas de inventar, cien mundos para soñar”. (“Inicio | Cometas”)

Así las habilidades y las capacidades de la infancia son potenciadas desde las acciones pedagógicas, escucha, observa y amplifica los intereses y sus exploraciones, lo anterior resalta, la importancia de la creación de ambientes que posibiliten la exploración, favorecer la expresión de los lenguajes de los niños y las niñas y sus interacciones y descubrimientos.

8.2 Estrategias pedagógicas

A continuación, se aborda el diseño de ambientes de juego como estrategia pedagógica en la presente propuesta.

8.2.1 Diseño de ambientes de juego

El diseño de ambientes de juego puede entenderse como una construcción intencionada de espacios que, a través de la disposición estratégica de objetos y elementos, invitan a explorar, interactuar y aprender mediante el juego. En este sentido, es una estrategia clave en la propuesta

pedagógica, ya que “los ambientes educativos bien diseñados fomentan la autonomía, la exploración y la creatividad, ofreciendo múltiples oportunidades para la interacción con los materiales, con sus compañeros y con el entorno” (Pérez & Rodríguez, 2017, p. 102). Por ello, el diseño de los ambientes de juego antecede y sustenta la creación de los espacios-instalación, los cuales están pensados para responder a las necesidades observadas durante la fase de diagnóstico.

8.3 Instrumentos de recolección de información

Como instrumentos para recoger y documentar las interacciones y participaciones de los niños y las niñas en los ambientes de juego presimbólico, se retoma el diario de campo, el registro fotográfico y registros audiovisuales.

8.3.1 Diario de campo

El diario de campo es una herramienta pedagógica que consiste en un registro sistemático de experiencias, reflexiones y observaciones realizadas en un contexto educativo, su construcción es fundamentada en los procesos de observación y escucha del maestro. Así, se convierte en un registro analítico e interpretativo.

Ricoeur (1995), considera el diario de campo como una forma de relato que estructura la experiencia, permitiendo ordenar, sintetizar, interpretar las experiencias mediante la narración y la reflexión, se da sentido a las vivencias, a reconstruir el conocimiento a partir del análisis de las acciones y percepciones registradas. De modo que lo narrado da cuenta, no sólo de la organización y estructura de lo que se ha planteado, sino también, de los procesos de reflexión que surgen tras las vivencias de los participantes.

En el quehacer docente, el diario de campo facilita la reflexión crítica sobre la práctica educativa, identificando áreas de mejora y reconociendo fortalezas, que contribuyen al desarrollo profesional y personal. Asimismo, este fomenta la autoevaluación, la retroalimentación, y apoya la construcción del conocimiento, ya que, al documentar y analizar las experiencias educativas, se fomenta la integración de la teoría y la práctica, lo que favorece a la generación de nuevo conocimiento.

Por otro lado, Porlán (1991), plantea que el diario de campo del profesor es un recurso valioso para la investigación en el aula, ya que permite explorar las prácticas docentes, sus concepciones y los cambios en el proceso educativo. Según Porlán, el diario es una herramienta para la auto investigación y el desarrollo profesional, proporcionando evidencias que pueden contribuir a la innovación pedagógica.

8.3.2 Registro fotográfico

El registro fotográfico es una herramienta educativa valiosa que facilita la documentación detallada de los procesos y eventos significativos dentro del entorno de aprendizaje. Esta técnica captura, organiza e interpreta las experiencias educativas a través de imágenes, proporcionando una narración visual que refleja la dinámica y el contexto de las actividades realizadas.

De acuerdo con Hoyuelos (2007), “el registro fotográfico requiere una cuidadosa selección, enfoque y encuadre para asegurar que los aspectos más relevantes sean representados con precisión”. Este tipo de documentación no solo sirve para capturar momentos específicos, sino que también ofrece una oportunidad para la reflexión y el análisis detallado de los procesos observados. Las imágenes obtenidas generan múltiples interpretaciones y

comprensiones de los eventos, enriqueciendo así la perspectiva sobre el desarrollo y los logros de los niños.

Además, el registro fotográfico facilita la creación de una memoria visual del proceso educativo, lo que facilita regresar y revisar lo ocurrido en distintos momentos. Esta capacidad de retorno es fundamental para evaluar el progreso, identificar áreas de mejora y celebrar los éxitos alcanzados. Como afirma Hoyuelos (2013), “la documentación fotográfica hace públicos y, por lo tanto, confortables e intercambiables los procesos observados y recogidos” (p. 199), promoviendo así una mayor transparencia y comunicación entre educadores, padres y otros interesados.

El uso del registro fotográfico también contribuye a la visibilidad y reconocimiento de las prácticas pedagógicas, ofreciendo una representación tangible de las actividades y enfoques utilizados. Siendo clave para compartir buenas prácticas y experiencias exitosas, y para proporcionar evidencia concreta de la efectividad de los métodos educativos aplicados. En este sentido, el registro fotográfico se alinea con la afirmación de Malaguzzi, citada por Abad y Ruiz de Velasco (2011), “lo que no se documenta no existe” (p. 111). Así no solo documenta lo ocurrido, sino que también válida y destaca la riqueza del proceso educativo.

8.4 Planeaciones

A continuación, se presentan las planeaciones de los diseños de ambientes de juego presimbólico que fueron cuidadosamente planificados e implementados con niños y niñas entre seis meses y dos años de edad. Para su presentación se establece la siguiente estructura para cada uno de estos.

Escenario: Fundación Social Crecer.

Unidad: Mi ilusión (edad de seis meses a dos años)

Maestra titular: Mailin Bonilla.

Maestra en formación: Angie Lorena Moreno Morales. Yulis Carlina Zúñiga Asprilla.

Objetivo general: Diseñar e implementar ambientes de juego presimbólico que favorezcan la participación de los niños de seis meses a dos años, dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer para las familias.

Diseño de ambiente No. 1

UNA EXPERIENCIA SENSORIAL MUY GELATINOSA

Fecha: 11 de abril del 2024

Objetivo específico: Potenciar la actividad psicomotriz mediante el juego y el arte como actividades interrelacionadas para el desarrollo integral de niños.

Descripción del desarrollo de la sesión

Bienvenida: Para este momento las maestras en formación disponen de la canción “Soy una Taza” *Canta Juego*, con la cual, se invita al movimiento, la interacción y la participación de los niños, las niñas y las madres. Esta actividad tiene el fin de reforzar el vínculo afectivo entre la familia, así mismo, integrar a todos los participantes, invitar a la participación y disposición en la actividad, mientras se crea un ambiente positivo y se fortalece habilidades sociales y emocionales desde el inicio.

Desarrollo: Se organiza el ambiente, que consiste en colocar dos colchonetas en el centro del salón, forradas en cartulina blanca, para que así las creaciones y huellas que van dejando con las gelatinas en el cuerpo y el material se reflejen con claridad. En las orillas de las colchonetas se pedirá a las madres que se sienten, para que puedan involucrarse con la actividad

propuesta, mientras observan la interacción de su hijo con el material y sus pares, pero sin intervenir directamente en el espacio.

En los extremos de estas colchonetas, se distribuyen recipientes con gelatinas de diferentes sabores, colores, texturas y presentaciones o estados; en el otro extremo se organiza más gelatina en pequeñas montañas, formas y cubos, para que puedan observar el material para luego poder manipular libremente, desde la interacción con su cuerpo, como vehículo de transmisión y expresión, puente a la libertad, creatividad y comunicación desde las manifestaciones del niño y la niña.

Cierre: Se realiza un diálogo colectivo donde se narran las emociones, sentires e interacciones realizadas por los niños durante la sesión mediante las voces de las madres y nuestras observaciones de cada uno los participantes.

Para fomentar este diálogo se formularán preguntas como: ¿Qué emociones y sentimientos se desarrollaron durante el encuentro? ¿Cuál fue el momento que más disfrutaste con tu hijo durante el encuentro?

Al finalizar, se narran las observaciones de algunos de los niños y niñas durante la interacción con el ambiente y los materiales, además de expresar ante las madres que esta actividad puede trasladarse a la casa, destacando la importancia de crear ambientes significativos desde el hogar para potenciar su desarrollo integral.

Recursos: Canción “Soy una Taza” (Canta Juego), colchonetas, cartulina, gelatina de diversos colores y sabores.

UN MUNDO ENTRE CAJAS

Fecha: 16 de septiembre de 2024

Objetivo específico: Potenciar el desarrollo integral por medio del juego presimbólico y la interacción con diferentes materiales dispuestos en el ambiente y sus pares, brindando una base sólida para su crecimiento cognitivo, emocional y social.

Descripción del desarrollo de la sesión

Bienvenida (Rompehielos): Se da la bienvenida, por medio de la ronda infantil (“Soy una taza”, *Canta juego*) y (En la selva me encontré). Por las cuales, mediante el ritmo y el movimiento, se crea un ambiente seguro y sugerente para los asistentes. Este momento, les permitirá reducir la ansiedad que los niños, pueden sentir al enfrentarse a nuevos entornos y personas, promoviendo una transición segura y cómoda. Al fomentar la comunicación y la interacción desde estas edades, los rompehielos facilitan la formación de relaciones positivas y la colaboración, lo que contribuye a un desarrollo social y emocional saludable.

Desarrollo: Para este momento, en el ambiente se utilizan los siguientes materiales: pelotas, pimpones y cajas de diversos tamaños. El diseño del ambiente será el siguiente:

En el centro del salón se colocará una caja grande sellada y con cuatro orificios circulares. Uno de estos orificios, estará ubicado en el centro de la tapa superior de la caja, mientras que los otros, estarán distribuidos a los lados. Alrededor de la caja, se colocará un grupo de pelotas de colores, dispuestas de manera accesible.

Además, se dispondrá cajas de diferentes tamaños alrededor de la caja central y algunas de estas tendrán orificios circulares de diversos tamaños en diferentes posiciones para ofrecer

variedad en la interacción, y, por último, se colocarán cuatro carretas construidas a partir de cajas, cada una estará llena de pelotas, pimpones y un par de cuerdas atadas para facilitar su arrastre, estos carretas, también ubicados en la última capa del círculo, a fin de que los niños y las niñas puedan utilizarlos como parte de esta propuesta, promoviendo el movimiento y la exploración.

Aunque los objetos se dispondrán en círculo, la figura no será límite para que niños y niñas durante la intervención la transformen según sus intereses y las interacciones que surjan dentro de este ambiente.

Cierre: Se ofrecerá un espacio de diálogo entre las madres y las maestras entorno a las interacciones de los niños y niñas en el ambiente, orientado por preguntas como: ¿Cómo fue la interacción que tuvo el niño y la niña con el ambiente, los objetos y sus pares?, ¿Cuál es la importancia de hacer este tipo de actividades con los niños y las niñas? y ¿Qué aspectos destaca del encuentro o considera que se debe mejorar?

Recursos: Ronda infantil “Soy una taza y en la selva me encontré”, pelotas, cajas de cartón de diferentes tamaños, pimpones y cuerdas.

Diseño de ambiente No. 3

EXPLORANDO Y JUGANDO

Fecha: 17 de septiembre del 2024

Objetivo específico: Fomentar el juego presimbólico por medio de las interacciones con el ambiente, favoreciendo la exploración, el descubrimiento y la experimentación de los niños y las niñas

Descripción del desarrollo de la sesión

Bienvenida: Se inicia al ritmo de la canción “Yo tengo un cuerpo” la cual, incentiva a la participación de todos los integrantes, reforzará los vínculos afectivos con todos los participantes, de igual manera, establece un ambiente amigable, sentando las bases para una experiencia de aprendizaje enriquecedora y motivadora.

Desarrollo: Para el ambiente, se ubica en el centro del salón una caja con pelotas en su interior; en cada esquina de esta, se organizan cajas pequeñas llenas de pelotas formando un camino. Seguido de este, se les agrega un camino de colchonetas psicomotrices de manera horizontal, que da paso a tres caminos; en los extremos mediante la distribución de tubos con una pelota arriba y en el centro bolos.

Promoviendo la libertad de movimiento, el juego, la expresión corporal, la interacción y la exploración con diferentes materiales, partiendo desde la espontaneidad y el descubrimiento propio del niño y la niña, los cuales toman decisiones sobre qué objeto utilizar y cómo utilizarlo desde sus intereses y autonomía.

Al final de la actividad, se le da un espacio de recoger los objetos en una actividad dirigida por las maestras y que permite la participación de todos los integrantes. Este momento es acompañado con la canción “cada cosa en su lugar” de Plim.

Cierre: se abre un espacio de diálogo reflexivo con las familias sobre los sentires e interacciones en el ambiente, que ayudará a replantear y mejorar las actividades para las próximas planeaciones.

Recursos: Rondas infantiles “Yo tengo un cuerpo, Cada cosa en lugar” de Plim, pelotas, bolos, cajas, colchonetas psicomotrices.

Diseño de ambiente No. 4

MI MUNDO ENTRE TELAS COLGANTES

Fecha: 1 de octubre de 2024

Objetivo específico: Proporcionar un ambiente de juego presimbólico, acogedor, que genere seguridad, por medio de telas, aros, sábanas, que posibilite la exploración y el descubrimiento mediante la interacción con el ambiente, los objetos y con los pares, favoreciendo el desarrollo integral y la participación de los niños y las niñas.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: La bienvenida a los niños, a las niñas y a sus familias, se realiza desde la ronda infantil “El baile del Gorila y La patita Lulú,” *Canta juego*. Por la cual, mediante el ritmo y el movimiento, se crea un ambiente seguro, acogedor y participativo. Asimismo, ayuda a reducir la tensión y la ansiedad.

Desarrollo: En esta ocasión, las telas serán las protagonistas de nuestro encuentro. El ambiente se organizará de la siguiente manera: el salón se dividirá en dos áreas, una destinada a las madres y la otra a la ambientación. Esta división se llevará a cabo utilizando una tela que estará entrelazada para formar una barrera divisoria, complementada con cortinas de telas. En el centro del espacio, crearemos un espiral con telas de diversos colores, cortadas en forma de cuadrados. En las esquinas, se utilizan sábanas y colchonetas para crear nichos que proporcionen un espacio íntimo, seguro y tranquilo. Frente a cada nicho, se estirarán un par de

cobijas, lo que favorecerá el juego espontáneo y la exploración libre, creando un escenario que podrá transformarse a través del juego.

Esta actividad se piensa para observar cómo niños expresan a través del juego y de sus acciones los conflictos, miedos y deseos, así como cómo transitan por la unión y separación de sus vínculos afectivos. Escenario donde el niño pueda emplear juegos que le permitan la adquisición de la función simbólica. Propuesta inspirada en los aportes teóricos de Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velazco, del libro *El juego simbólico*. (2011).

Cierre: Se ofrecerá un espacio de diálogo entre las madres y las maestras entorno a las interacciones de los niños y niñas en el ambiente, orientado por preguntas como: ¿Cómo fue la interacción que tuvo el niño y la niña con el ambiente, los objetos y sus pares?, ¿Qué aspectos destaca del encuentro o considera que se debe mejorar?

Recursos: Ronda infantil “El baile del Gorila, La patita Lulu”, telas, sábanas, pelotas de tela y colchonetas.

Diseño de ambiente No. 5

JUGAR, DESCUBRIR Y EXPLORAR

Fecha: 8 y 10 de octubre de 2024

Objetivo específico: Disponer un ambiente inspirado en el juego heurístico por medio de diversas categorías de materiales no estructurados tales como telas, utensilios de cocina, objetos de la naturaleza, pelotas, tapas, cartón, objetos antiguos, bloques de madera, que les permite descubrir por sí mismos las cosas, por medio de una exploración espontánea.

Descripción del desarrollo de la actividad

Bienvenida: Para iniciar el encuentro, se da la bienvenida a los niños con la canción “Hola, hola”, dando un saludo personalizado a cada niño y niña. A continuación, se dispone la ronda infantil “Polímita y chivo” la cual, involucra movimientos corporales que iremos realizando en compañía con las madres a medida que se enseña y se aprende la ronda, favoreciendo un espacio de confianza para iniciar con el encuentro de la semana.

Desarrollo: Se presenta el ambiente, inspirado en el diseño de ambiente de juego heurístico, en que se dispone de una gran variedad de objetos divididos por categorías dentro de diferentes recipientes que estarán distribuidos en el salón. Los elementos para utilizar son: cartón, elementos naturales, pelotas de plástico, telas, utensilios de la cocina, objetos antiguos, bloques de madera y tapas de plástico.

Cierre: Se realiza el cierre de la actividad, que consiste en recoger y organizar los objetos utilizados al ritmo de la canción “Cada cosa en su lugar”. Se invita a clasificar los objetos al echar cada uno en el recipiente que le corresponde dicha categoría.

Recursos: cartón, elementos naturales (hojas de los árboles), pelotas de plástico, telas, utensilios de la cocina, objetos antiguos, bloques de madera, tapas de plástico y recipientes de diferentes tamaños.

Diseño de ambiente No. 6

UN ESPACIO ACOGEDOR Y COLORIDO

Fecha: 15 y 17 de octubre de 2024

Objetivo específico: Diseñar un ambiente de juego presimbólico, por medio de un espacio blando que favorezca el desarrollo kinestésico, la exploración, la participación activa y descubrimiento a los niños y niñas por medio de la interacción con el ambiente, los objetos, las pares y las maestras.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Este momento se pretende acoger a los niños y las niñas de manera armoniosa y afectiva para que entren en disposición y sea un punto de partida a su participación en la propuesta, que se llevará a cabo durante la jornada, se sienten cómodos y se reconocen a sí mismos y a los demás, para este momento, se dispone de la canción “*camino por la selva*”, facilitando la integración, utilizando movimientos sencillos asociados con la música como aplaudir, mover las manos o girar en círculos, favoreciendo además la coordinación motora y el desarrollo del lenguaje.

Desarrollo: Se tiene un ambiente de juego para propiciar un espacio blando que posibilite la experimentación, el descubrimiento, el desarrollo kinestésico y el progreso en sus capacidades, posibilitando la exploración y la participación de los niños.

Para esto, se distribuyen nichos o cuevas en las esquinas del salón, de los cuales, dos tendrán espejos permitiendo un acercamiento al reconocimiento de sí mismos y tomando conciencia de su cuerpo, todos los nichos estarán ambientados con colchonetas de tela, peluches y cojines, propiciando un ambiente seguro y acogedor. En el centro del ambiente, se realiza una ambientación mediante una triada de objetos, tales como, peluches de diferentes tamaños, colores y formas; cilindros y pelotas de tela, los cuales estarán distribuidos de manera secuencial formando un círculo.

Cierre: Se ofrecerá un espacio de diálogo entre las madres y las maestras entorno a las interacciones de los niños y niñas en el ambiente, orientado por preguntas como: ¿Cómo fue la interacción que tuvo el niño y la niña con el ambiente, los objetos y sus pares?, ¿Qué objeto llamó más la atención de su hijo/a?, ¿Qué aspectos destaca del encuentro o considera que se debe mejorar?

Recursos: Ronda infantil “Camino por la selva” de Luli Pampín, pelotas de tela, cilindros de tela, peluches y colchonetas.

Diseño de ambiente No. 7

EL ESPIRAL DE JUEGO

Fecha: 5 de noviembre de 2024

Objetivo específico: Favorecer el juego presimbólico y el movimiento desde la exploración autónoma, la espontaneidad y la actividad del niño y niña para potenciar su desarrollo integral.

Descripción del desarrollo de la sesión

Bienvenida: Se inicia mediante las canciones “suben y bajan las olas” “Yo tengo un cuerpo “, para incentivar la participación y reforzar los vínculos afectivos con todos los niños, las niñas, las familias y las maestras.

Desarrollo: Se presenta un ambiente por medio de cuatro objetos principales (tela, vasos de colores, pelotas y papel) queden uno sobre otro, es decir, que se pondrá primero el papel, luego sobre este se ubicará la caja, sobre está irá el vaso y dentro del vaso irán las pelotas de ping pong; de esta manera se formarán varias de estas construcciones de disposición y se

dejarán sobre el papel, de tal modo, que formen un espiral, brindándole al niño y la niña otra forma de organización a la que se está acostumbrado y asimismo invitarlo a recorrer un camino.

Cierre: En esta parte de la sesión se abre un espacio de diálogo en torno al reconocimiento de la participación de cada niño y niña mediante su interacción en el ambiente, y se termina con la ronda infantil “Yo tengo una casita”. Un último momento de interacción y diversión grupal, lo que refuerza la cohesión y el sentido de grupo.

Recursos: Rondas infantiles “Suben y bajan las olas” “Yo tengo un cuerpo”, retazos de tela, vasos de diferentes colores, cajas y pelotas de ping pong.

Diseño de ambiente No. 8

AVENTURA DE JUEGO CON PELOTAS Y CAJAS

Fecha: 5 de noviembre de 2024

Objetivo específico: Diseñar un ambiente de juego presimbólico, por medio una triada de objetos, favoreciendo la libre exploración y transformación por medio de distintos materiales y la libertad de movimiento.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Con el objetivo de dar una cálida bienvenida a los niños, niñas y sus familias, los invitamos a participar en un espacio de lectura en voz alta antes de ingresar al ambiente diseñado para el juego presimbólico. En este momento compartiremos la lectura del libro "Vamos a cazar un oso" del autor Michael Rosen.

Desarrollo: Para esta planeación se presenta un espiral de telas, en el cual, arriba de las telas están pimpones y pelotas de diferentes colores intercaladas. En el centro, una torre de cajas, además se colocan cajas de diferentes tamaños distribuidas en diferentes espacios de la espiral, ofreciendo así, la oportunidad de desarrollar actividades como meter y sacar, llenar y vaciar, apilar, ausencia y presencia.

Cierre: Para finalizar y dar continuidad a la experiencia, cantaremos la adaptación musical del libro "Vamos a cazar un oso", que involucra movimientos corporales generando un espacio que invite a la participación y al disfrute del espacio.

Recursos: cajas de diferentes tamaños, pelotas, pimpones de colores, telas, libro Vamos a cazar un oso del autor Michael Rosen.

Diseño de ambiente No. 9

GRANITO A GRANITO EXPLORO CONTIGO

Fecha: 7 de noviembre 2024

Objetivo específico: Posibilitar interacciones desde la manipulación de materiales o elementos cotidianos como la harina que incentiva el descubrimiento y múltiples posibilidades de juego y expresión, contribuyendo a su desarrollo integral.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida (Rompehielos): Se da comienzo al encuentro cantando entre todo un par de rondas infantiles, como 'La rueda, rueda', para ello, se propone formar un círculo entre las madres, los niños y las maestras. De esta manera, se marca el inicio del encuentro, estableciendo la disposición y el ambiente necesarios para el desarrollo de la actividad.

Desarrollo: Para esta ocasión el material principal es la harina junto con diversos objetos como cucharas, vasos, tazas y coladores. El ambiente está organizado de la siguiente manera; 6 colchonetas que están forradas con bolsas negras, los objetos y materiales están organizados por capas en forma de cuadrado: capas; Un puño de harina en el centro de las colchonetas. Vasos de plástico ubicados en forma de cuadrado. Harina esparcida en líneas cuadrado. Cucharas y coladores formando el cuadrado. 3 puñados de harina por cada lado. Tazas pequeñas en cada esquina del cuadrado. Harina en zig zag formando la última capa.

Cierre: Para finalizar este encuentro, se pondrá la canción "A guardar, a guardar", como señal de que el tiempo de juego y la actividad han llegado a su fin. A través de esta canción, se dará la indicación a los niños, niñas y familias de que es momento de recoger y concluir el encuentro, favoreciendo un cierre ordenado y tranquilo.

Recursos: Harina de trigo, colchonetas, cucharas, vasos y coladores.

Diseño de ambiente No. 10

DIVERSIÓN A TODO MOVIMIENTO: UNA AVENTURA DE JUEGO y DESCUBRIMIENTO

Fecha: 12 de noviembre 2024

Objetivos específicos: Establecer un entorno de juego que favorezca la exploración sensorial y el juego presimbólico mediante el uso de materiales como globos, pelotas y conos, incentivando el movimiento libre, alentarlos a explorar nuevas formas de interacción con los materiales y con sus compañeros, retando sus habilidades motrices y percepción sensorial, mientras se favorece el descubrimiento autónomo y el placer del movimiento.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Se da comienzo al encuentro cantando y bailando con todos los participantes, al ritmo de la canción "Hola, Hola, ¿cómo estás?", con la cual, se da un grato saludo, en que las familias acompañan este momento fomentando el vínculo afectivo, favoreciendo la seguridad y confianza para ingresar al ambiente.

Desarrollo: Se presenta el ambiente que consiste en globos de diversos tamaños y colores colgados desde el techo a diferentes alturas; en el suelo, se dispone de una piscina de pelotas y a su alrededor se distribuyen conos coloridos formando caminos y figuras.

Un gran aporte a su desarrollo integral, al interactuar con estos materiales los niños y las niñas ejercitan su motricidad mejorando su coordinación y equilibrio al intentar alcanzarlos, estirarse o saltar, su percepción visual, explorar nuevas texturas; mientras desarrollan su curiosidad y disfrutan del movimiento libre. Los caminos y figuras formados por los conos ofrecen oportunidades de experimentar con el desplazamiento, la coordinación motriz y la exploración espacial, donde se involucran todos sus sentidos y habilidades físicas.

Cierre: Para finalizar este encuentro, se dispone de rondas infantiles tales como: "Si tú tienes muchas ganas de aplaudir (Luli Pan Plin)", "el baile del cuerpo, (COREOKIDS). Cerrando la sesión de manera alegre y tranquila, mientras se favorece el desarrollo emocional y social de los niños y las niñas. Esta actividad les ofrece una transición suave del juego al regreso a casa. Además, se fomenta la participación, el ritmo y la coordinación, lo que refuerza su desarrollo motriz, se regula su energía y crea una sensación de comunidad y bienestar.

Recursos: Globos, pelotas, conos.

Diseño de ambiente No. 11**UN MUNDO POR EXPLORAR**

Fecha: 19 de noviembre 2024

Objetivo específico: Establecer un entorno de juego presimbólico que favorezca la exploración y el libre descubrimiento mediante el uso de materiales reciclables como cubetas de huevo y tapas, posibilitando nuevas formas de interacción con los materiales y con sus compañeros, retando sus habilidades y capacidades.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Se da comienzo al encuentro cantando y bailando con todos los participantes al ritmo de la canción “Yo tengo una casita” con la cual se da un grato saludo y bienvenida a los niños y las niñas.

Desarrollo: Se presenta el ambiente mediante cubetas de huevo, los cuales, estarán distribuidos estratégicamente en el espacio en diferentes formas, tamaños, potenciando múltiples interacciones mediante la manipulación de los materiales.

En el centro de las colchonetas, se realizará una línea de manera horizontal con las cubetas, teniendo como referencia esta línea, por los dos lados con las tapas se hará un triángulo, formando así un gran rombo. En la punta de cada triángulo se pondrán un par de cubetas y en el resto del espacio se ubican pequeños grupos de tapas.

Cierre: Se dispone de varias rondas infantiles tales como: Soy una taza, La patita Lulú y Soy una serpiente, cerrando la sesión de manera alegre y tranquila.

Diseño de ambiente No. 12**¡PLOC, PLOC Y EN UNA AVENTURA ESTOY YO!**

Fecha: 21 de noviembre 2024

Objetivo específico: Posibilitar un ambiente de juego en el que el niño y la niña interactúen con el agua y diversos objetos, contribuyendo al fortalecimiento de su exploración sensorial y desarrollo integral.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Para dar inicio al encuentro de la semana, se reproducirá la canción Twist de los Ratoncitos de Dúo, de Tiempo de Sol, por la cual, se invita a los niños, las niñas y sus familias al movimiento, creando así, un ambiente de disposición, seguridad y confianza. Así, los niños podrán sentirse cómodos para intervenir activamente en el ambiente de juego.

Desarrollo: En esta ocasión, se pretende ofrecer a los participantes un espacio único de juego y exploración, utilizando uno de los elementos que, aunque puede resultar caótico para los adultos, se convierte en una experiencia profundamente significativa para los más pequeños: el agua. Para ello, se diseña un ambiente en el que este recurso natural será el protagonista principal, invitando a los niños y las niñas a descubrir, experimentar y disfrutar.

Las colchonetas se colocarán en el centro del salón, para asegurarse de que el agua no llegue a las tomas de luz, sobre ellas, dispondrán pequeños baldes (aproximadamente seis) en línea recta, en los cuales se verterá agua y pompones en diferentes cantidades. Por último, alrededor de los baldes se colocan vasos de plástico, algunos con pequeños huecos para que el agua se filtre a través de ellos, y se dispondrán recipientes como botellas, esponjas, tazas

pequeñas y cucharones de plástico, para que niños y niñas exploren cómo el agua puede fluir, derramarse y transformarse al transferirse de un recipiente a otro, entre otras posibilidades de interacción, descubrimiento y exploración.

Cierre: Se realiza una actividad de relajación para los bebés por parte de las madres o padres, para lo cual, mediante canciones suaves como “suben y bajan las olas, estrellita,” mientras se les pide a las madres que los acaricien teniendo cuidado y delicadeza, seguido de esto, las maestras por medio de un muñeco guían a las madres en la realización de diversos movimientos y masajes que deben imitar con sus bebés. Esta experiencia favorece un cierre tranquilo del encuentro, mientras ayuda al desarrollo del vínculo afectivo y emocional.

Recursos: Agua, recipientes o baldes, utensilios de cocina y vasos desechables.

Diseño de ambiente No. 13

EXPLORAR, TOCAR, SENTIR Y JUGAR.

Fecha: 19 de noviembre de 2024.

Objetivo específico: Fomentar la exploración sensorial y la libre elección en los niños y las niñas permitiéndoles descubrir sus preferencias a través del juego con materiales de diferentes texturas y pesos.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida (Rompehielos): Se iniciará la sesión con la canción “si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, esto para invitar a la participación activa al encuentro, estableciendo un espacio amable y acogedor.

Desarrollo: Se organiza un ambiente por medio de rincones. En el primero, se encontrarán objetos suaves y blandos (pelotas y rodillos de tela, cubos de tela, tapetes de espuma, tortugas de tela y colchonetas) diseñados para la exploración de texturas confortables y seguras. En el segundo, objetos duros o rígidos (bloques de madera, cubos de plástico, tubos de papel, pelotas e instrumentos musicales) para despertar el interés en texturas más firmes y la manipulación de materiales sólidos. La disposición de estos elementos invita a los niños y las niñas a elegir libremente qué explorar, fomentando su curiosidad y autonomía en el juego.

Cierre: Se dará cierre al encuentro con la canción “adiós, adiós”.

Recursos: Pelotas, rodillos, tortugas y cubos de tela, tapetes de espuma, colchonetas, bloques de madera, cubos de plástico, tubos de papel, pelotas, instrumentos musicales.

Diseño de ambiente No. 14

EXPLORANDO RITMOS Y TEXTURAS

Fecha: 26 de noviembre 2024

Objetivos específicos:

Potenciar la coordinación corporal, la percepción del ritmo y la expresión a través del movimiento, además de promover la exploración sensorial mediante el contacto con texturas y colores diversos, en un entorno seguro que fomente la curiosidad y la interacción espontánea con los materiales.

Descripción del desarrollo de la sesión:

Bienvenida: Para iniciar el encuentro armónicamente y dando apoyo al tema de la semana el cual es de instrumentos musicales, se le entregará a cada mamá y a cada niño o niña un instrumento musical de mano, como maracas, sonajeros y tambores, luego de esto, se realiza

una “marcha musical” juntos con las canciones Sinfonía inconclusa de Piero y la Tía Mónica. Esta actividad invita a la participación y crea un ambiente de colaboración y disfrute entre mamás e hijos.

Desarrollo: se prepara el ambiente para una experiencia sensorial con espaguetis. Por lo tanto, en el centro del área se encontrará un cuadro delimitado con el gimnasio para enmarcar la zona principal de exploración, allí estarán los espaguetis de colores cocinados. Los niños y las niñas tendrán acceso a una variedad de recipientes de diferentes tamaños, diseñados para experimentar llenando, vaciando y manipulando los espaguetis, con el objetivo principal de potenciar el desarrollo sensorial y el juego presimbólico, el contacto con diferentes texturas y colores les permitirá explorar nuevas sensaciones y mejorar su coordinación motriz, fomenta la curiosidad, el juego libre y la creatividad, al ofrecer un entorno seguro.

Cierre: Para continuar el tema de la semana, se dispondrá de una despedida más movida y alegre, que es "Chao, Chao, Adiós". Se invita a los bebés y a las mamás a sacudir sus instrumentos al ritmo de la canción, combinando movimientos de despedida como agitar las manos o dar pequeños pasos al compás. Su tono alegre hará que todos terminen la actividad con energía positiva. Luego, se llevará a cabo el momento evaluativo del encuentro, en el cual serán centrales las preguntas orientadoras ¿qué destaca del encuentro, cómo exploró su hijo/a, ¿qué pudo evidenciar de la experiencia? entre otras.

Recursos: instrumentos musicales, colchonetas, spaghetti de colores y recipientes.

9 ANÁLISIS REFLEXIVO DE LA PROPUESTA

Con el propósito de realizar el proceso de análisis de la propuesta, se tienen en cuenta, la identificación de las categorías teóricas delimitadas en la problemática (Juego presimbólico, diseño de ambiente y rol del maestro) y las emergentes (Familia y Exploración) que nacen del trabajo de campo y la puesta en marcha de los ambientes, mediante las cuales se realizan reflexiones de los resultados, a la luz, de los diarios de campos consolidados en la matriz de análisis, los registros fotográficos y audiovisuales, con el fin de dar respuesta a la pregunta: ¿Cómo los diseños de ambientes para el juego presimbólico dispuestos por las maestras, favorece la participación activa de los niños y las niñas de seis meses a dos años de edad, dentro de los talleres propuestos por la Fundación Social Crecer para las familias?

Mediante el desarrollo e implementación de los diseños de ambientes para el juego presimbólico, se contribuyó a un mayor reconocimiento del juego como una capacidad innata del ser humano, que le genera placer a los niños y las niñas. Este se convierte, en un escenario en el que ellos son los protagonistas, participan activamente, dan rienda suelta a su imaginación y se expresan desde sus diferentes lenguajes; descubren, exploran y conocen el mundo que los rodea, aprenden a convivir con otros, mientras se fortalece el vínculo con su familia.

A medida que se avanzó en la implementación de esta propuesta pedagógica, surgen interacciones con el ambiente que les permitió conocerse, explorar, experimentar, fomentar su autonomía y desarrollar la confianza en sí mismos. Se ofreció un espacio en el que los niños se sintieron seguros, partícipes, escuchados y reconocidos; mientras descubrieron diversas formas de expresión y se sorprenden de las posibilidades de movimiento de su cuerpo, espacios pensados para favorecer en los niños y niñas la experimentación de sus capacidades y

limitaciones, pero también para retarse y aventurarse al descubrimiento y conquista de nuevas habilidades.

Al crear estos diseños de ambientes para los niños y las niñas, la interacción fue inmediata; comenzaron a moverse libremente por el espacio, tomando los objetos y explorarlos con su cuerpo, surgieron nuevas interacciones entre sus pares y con ello, el potenciamiento de sus habilidades. Apareció la ausencia y presencia que caracteriza el juego presimbólico, en el cual, su simbología es expresada a través del propio cuerpo y de las acciones desarrolladas mediante la exploración con el ambiente y los objetos dispuestos en él, evidenciados en el juego de llenar y vaciar, aparecer y desaparecer por unos instantes o construir y destruir, tirar, meter, sacar, entre otros; transformando el ambiente y, con ello, su presente tangible, a la vez, se da lugar al descubrimiento y por lo tanto nuevas conquistas, nuevas formas de comprender y explorar el mundo desde el juego.

“La disposición del espacio y los materiales dispuestos, permitió que los niños y las niñas interactúen entre sí, ya fuera, imitando las acciones de otros o cooperando en el uso de los objetos. Surgiendo momentos donde, dos niñas intentan meter pelotas en la misma caja, ambas buscan elementos que meter en ellos, lanzarlos y recogerlos juntas, entre otras acciones, generando intercambios de miradas y risas, no solo comparten el espacio, sino también, las experiencias de juego, a la vez, que se fortalece el lenguaje, a través de balbuceos y gestos, mientras se potencia el desarrollo de habilidades comunicativas.” (Tomado de la Matriz de análisis)

Las primeras interacciones evidenciadas se dieron desde la manipulación y exploración sensorial de los materiales, acciones que les permitieron a los niños descubrir las propiedades y

las características de los objetos presentes en el ambiente, para luego intervenir con estos, tal como lo afirma, Bruner (1984), “el juego es en sí mismo un motivo de exploración, es una actividad para uno mismo y no para los otros, es un medio para la invención” (p. 164).

No solo interactuaron con objetos para satisfacer necesidades inmediatas, sino también como la principal forma que les permite conocer el mundo, pues a través del juego, se dan espacios para percibir la realidad y comprender su entorno de manera personal, siendo la repetición de dichas acciones un medio para expresar sus más profundas emociones y al mismo tiempo explorar texturas, sonidos, reacciones físicas, y desarrollar una comprensión del objeto que manipula, mientras crea sus propios significados y métodos de interacción con el entorno.



Pie de imagen: 16 de septiembre, (Un mundo entre cajas): “Mia, con gran placer y entusiasmo mete una y otra vez pelotas por un orificio de la caja, que “desaparecen” por un momento y vuelven a salir por la parte inferior de esta”

De acuerdo con los postulados de Aucouturier (1985), el juego presimbólico se manifiesta a través de las acciones corporales de los niños y les permite expresar emociones y explorar la realidad a partir de sus necesidades internas. En este contexto, las cajas se convirtieron en un medio para que niños exploraran la ausencia y la presencia, experimentando cómo las pelotas

desaparecen y reaparecen al lanzarse por los agujeros, se creó un entorno que invitaba a la manipulación y al descubrimiento. De esta manera el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los niños y las niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; (Peña y Castro: 2012, p. 128).

Asimismo, conforme se realizaban nuevos diseños de ambientes, los juegos y las formas de explorar se iban transformando, se evidenciaba la evolución y la confianza que le transmiten a los niños y a las niñas, promoviendo su participación y un sin fin de posibilidades, que provoca un juego a partir del reconocimiento de su cuerpo y el de los otros, del entorno y de los objetos, mediante el cual se configura su identidad y surgen los primeros juegos compartidos.



Pie de imagen: 10 de octubre del 2024: Miguel, María y Roider. (Jugar, descubrir y explorar): “Miguel construye y destruye una y otras vez torres con bloques de madera, luego María le muestra una pelota con la intención de iniciar un nuevo juego juntos, que a pesar que la

explora y juegan por un momento, Miguel vuelve a su juego anterior y María lo acompaña, más tarde llega Roider con un bloque de madera e inmediatamente se une a este juego colocando un bloque de madera a la torre, seguido de esto, los tres siguen armando la torre que luego destruyen entre risas y aplausos.

Este juego compartido, ejemplifica cómo estas relaciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales. Miguel, al principio, se concentra en una actividad individual en un proceso de exploración autónoma. Sin embargo, la decisión de María de introducir una pelota como nuevo objeto de juego demuestra la capacidad para adaptarse a nuevas formas de interacción, sin abandonar su actividad inicial. La llegada de Roider, quien incorpora un bloque a la torre, activa una dinámica de cooperación, en la cual los tres niños colaboran en la construcción y posterior destrucción conjunta de la torre, mientras se observa la creación de objetivos comunes y el desarrollo de habilidades de comunicación y resolución compartida, donde no solo exploran sus propios intereses, sino que exploran el mundo en compañía, aprenden a relacionarse y construir significados en conjunto, expresando sus emociones y descubren sus habilidades, fomentando así, su autonomía y autoestima mientras construyen vínculos afectivos con sus pares.

Cuando un bebé juega, hay un intercambio comunicativo en el que los cuerpos y las disposiciones corporales de cada sujeto implicado hablan. El juego como interacción y expresión implica reconocer la expresividad como una construcción en la que el contexto social, cultural e histórico confluyen. En el juego, las niñas y los niños comunican con su cuerpo unas maneras particulares de ser, de existir, de actuar, de entender el mundo y de estar en él. Ministerio de Educación, 2014, pág. 23.

Los cambios de postura hacen que los niños y las niñas vean el mundo de manera diferente, en que se da lugar a exploraciones y movimientos que van acompañados de descubrimientos, que se traducen a retos motores más complejos, debido al placer que producen en sus protagonistas y por la comunicación que se suscita entre ellos, por ende, cada intercambio, cada manifestación expresa la voluntad, el deseo y el placer.



Pie de imagen: 10 de octubre del 2024. Sofia. (Jugar, descubrir, explorar): “Sofia, trata de coordinar todo su cuerpo, se estira, mueve sus pies arrastrándose un poco y vuelve a agacharse, emplea diversas posiciones hasta alcanzar el objeto deseado”

El juego es fundamental en el desarrollo de habilidades motrices, ya que les brinda la oportunidad de explorar y desafiar sus capacidades físicas de manera natural y espontánea. Con actividades como el arrastre, el gateo, el equilibrio y la manipulación de objetos, los niños y las niñas mejoran la coordinación, la fuerza y el control de sus movimientos, favoreciendo a que se apropien de su entorno, utilizando sus cuerpos para investigar y descubrir, lo que fortalece sus habilidades motrices, su autoconfianza y autonomía en el aprendizaje. Estas experiencias de juego permiten que los niños interactúen con su entorno y enfrenten desafíos físicos acordes a su desarrollo, sin instrucciones específicas para jugar, ya que el aprendizaje surge de su curiosidad innata y de la libertad para experimentar, manipular materiales variados para descubrir el mundo que los rodea. Asimismo, se evidencia en esta imagen, que, aunque los niños siguen

en la etapa de un juego presimbólico, surgen interacciones en las cuales se representa la vida cotidiana.



Pie de imagen: 10 de octubre del 2024, María, (Jugar, descubrir y explorar): “María cambia de posturas constantemente, disfruta el placer del movimiento, mientras encuentra diversas maneras de explorar y ser en el ambiente”.

El diseño de ambientes es crucial en el trabajo pedagógico con la primera infancia, en los espacios creados han surgido interacciones significativas entre los niños y los objetos, y entre los niños y las maestras, que resultan fundamentales, ya que cada una contribuye a un desarrollo multidimensional que abarca aspectos sociales, emocionales y cognitivos.

Los ambientes de juego se diseñaron con varios materiales, estructurados y desestructurados, lo que enriquece las exploraciones y juegos de niños y niñas, entre ellos están las pelotas de plástico, como elemento principal para captar el interés, por su forma, sus colores, que al agregarse al ambiente nunca pasa desapercibido.



Pie de imagen: 17 de septiembre del 2024 Emiliano, (Exploración y movimiento) “Emiliano, a través de movimientos coordinados logra desplazarse hasta alcanzar su objetivo, la pelota”

Los niños interactúan con la pelota de diversas maneras; un ejemplo notable es el de Emiliano, el integrante más pequeño del grupo, quien, con tan solo seis meses, utiliza su cuerpo y sus habilidades motoras para alcanzar una pelota que se le escapa de las manos, pero él no se rinde y a través de movimientos coordinados de brazos y pies, logra arrastrarse progresivamente hasta alcanzarla. Este tipo de interacción no solo fortalece el desarrollo motor, sino que también es esencial para el proceso de autorreconocimiento, como afirma Kappelmayer (2012), “los movimientos básicos son los verdaderos fundantes de la identidad”, esta frase, resalta la importancia de permitir que los bebés realicen movimientos libres, ya que, al limitar su capacidad de explorar físicamente puede obstaculizar su desarrollo de autoexploración y autoconocimiento.

En las planeaciones y en los ambientes diseñados, se busca crear un espacio seguro para los niños, lo que, a su vez, transmite confianza y tranquilidad a los cuidadores, esto facilita que las familias se sientan cómodas al permitir que sus hijos exploren de manera espontánea, un ejemplo de esta dinámica es el caso de Jeimar, quien disfrutó al máximo de la experiencia

con gelatina, y su madre contribuyó a que esto sucediera, dejándolo con ropa cómoda, para que le permitiera explorar y moverse con mayor tranquilidad.



Pie de imagen: 11 de abril 2024. Jeimar (Exploración sensorial) “Jeimar con curiosidad toca la gelatina con sus manos”

Jeimar comenzó observando el material disponible, y, utilizando su mano, tomó una cantidad de gelatina para llevarla a su boca, al mismo tiempo, notó cómo su compañera Priscila vertía el contenido de uno de los tarros sobre sí misma, con el tiempo, a medida que Jeimar adquirió suficiente confianza, decidió gatear para manipular los demás recipientes, fue un desplazamiento complicado, ya que, al estar la superficie llena de gelatina, en ocasiones se deslizaba, pero esto, no fue impedimento para que disfrutara y para que esta interacción culminará el niño aprovechó al máximo del ambiente utilizando todo su cuerpo, emoción y pensamiento, lo que se traduce en una experiencia de placer psicomotriz significativa.



*Pie de imagen: 11 de abril 2024. Jeimar (Interacción con sus pares y con el material)
 “Jeimar tiene pequeñas interacciones con sus pares mientras explora el material y se desplaza por el espacio”*

En el aprendizaje en la primera infancia, estas interacciones son significativas se basan en la intervención activa de niños y niñas con su entorno; un ambiente de exploración con intención pedagógica contribuye a la construcción de conocimiento y al desarrollo integral del niño. Según Jean Piaget (1970), los niños son agentes activos en la construcción de su conocimiento, explorando y manipulando objetos para comprender el mundo que los rodea, esta teoría se refleja en la experiencia de Jeimar, quien, al manipular gelatina, no solo se involucra en un juego sensorial, sino que también desarrolla habilidades motoras y cognitivas a través de la exploración.

En esta misma experiencia llamada "Un mundo entre cajas", Miguel ingresó al ambiente con gran emoción e interés por los elementos dispuestos a su alrededor. Su primera acción fue

interactuar con una de las cajas que contenía pelotas, comenzando a sacarlas una a una. Con satisfacción, las lanzaba hasta dejar la caja vacía, este juego captó rápidamente la atención de Luciana, quien había estado observando desde el regazo de su madre.

Poco a poco, Luciana se acercó a Miguel con la intención de mostrarle la pelota que tenía en sus manos. La confianza con la que Miguel exploraba el espacio animó a Luciana a superar su timidez, permitiéndole conquistar poco a poco más espacio. Después de un tiempo, comenzó a participar, manipulando las pelotas, reuniéndolas para devolverlas a la caja, intentó entrar, descubrió que era pequeña para ella, así que exploró las otras cajas cercanas, de las que sacó más pelotas.



*Pie de imagen: 17 de septiembre del 2024. Luciana y Miguel, (Interacción y juego)
“Luciana y Miguel comparten las pelotas, después Luciana interviene el ambiente manipulando una de las cajas”*

Estas interacciones con las pelotas no solo fueron divertidas, sino que también actuaron como un puente para fomentar diferentes relaciones entre los niños. Como sostiene el pedagogo

Loris Malaguzzi: "La interacción entre los niños es fundamental para su desarrollo; es a través de estas relaciones que aprenden a comunicarse, a compartir y a construir conocimiento juntos." Dichas interacciones se han priorizado cada vez más desde que se empezaron a realizar las intervenciones del diseño de ambientes para el juego.

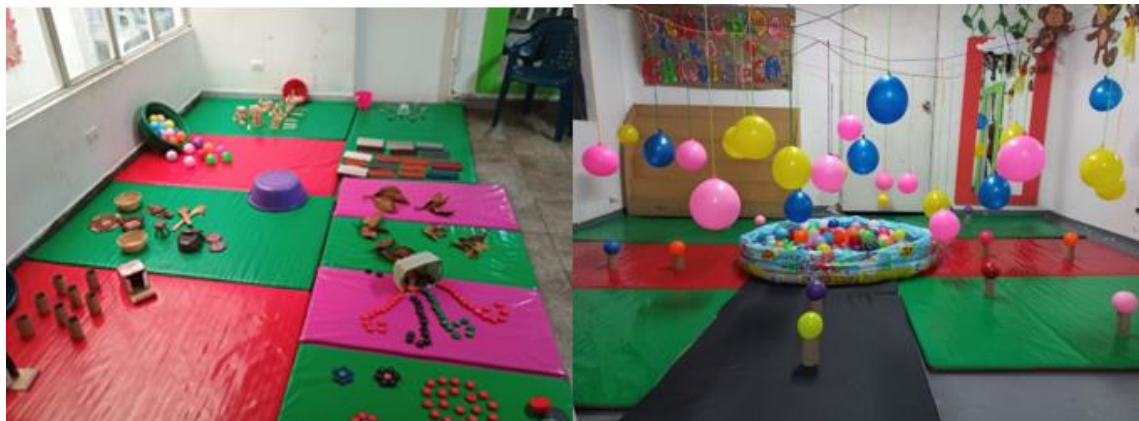
El maestro como una figura que guía, acompaña, organiza, observa, investiga, enseña y propone. En las experiencias de diseño de ambientes para el juego presimbólico, su rol resulta fundamental para crear un espacio que invite a la exploración libre, promueva el desarrollo autónomo y favorezca la participación activa de los niños y niñas. Este rol se despliega como el de facilitador y observador, siguiendo las ideas de Sandra Durán (2019), quien enfatiza que el ambiente debe "generar preguntas y relaciones sin la necesidad de una intervención verbal constante" (p. 34). Esta postura permite que los niños se involucren en el juego de manera espontánea, explorando y descubriendo por sí mismos, lo que potencia su curiosidad e independencia.



Pie de imagen: 10 y 15 de octubre, maestra (Angie Moreno) en formación acompañando a Violeta y Victoria (un espacio acogedor y colorido y jugar descubrir y explorar) “Los maestros favorecen la curiosidad innata e independencia de los niños, acompañando y guiando.”

El rol del maestro en esta propuesta comienza desde la disposición del espacio, organizando los materiales de manera que se pueda interactuar con ellos de diversas formas. La preparación incluye la selección consciente de objetos y materiales adecuados a la edad y el desarrollo de los niños y niñas. Se configura un ambiente en el que tienen libertad para explorar diferentes elementos desestructurados, como cajas, pelotas y objetos sensoriales como gelatina o telas. El maestro estructura un entorno seguro, asegurándose de que cada elemento despierte el interés sin intervenir directamente en sus acciones, posibilitando así una exploración autónoma y significativa.





Píe de imagen: diseños de ambientes implementados en la propuesta pedagógica; en estos el maestro dispone y crea espacios que favorezcan y potencien el juego libre, la exploración y la participación de los niños.

En algunas situaciones, el rol del maestro se percibe cuando interviene sólo si es necesario, actuando de manera sutil y con el propósito de brindar apoyo cuando los niños y niñas muestran inseguridad o necesitan un pequeño impulso. Como sugiere Elinor Goldschmied (1989), el maestro debe asumir un rol de respaldo en lugar de dirigir directamente el juego. Esta actitud genera un entorno enriquecedor en el que los niños pueden experimentar libertad y buscar sus propias soluciones a los desafíos que emergen durante el juego.

Este enfoque permitió que el niño liderara su aprendizaje al explorar nuevas posibilidades de interacción. En experiencias como "Mi mundo entre cajas", ante cualquier muestra de indecisión, las maestras ofrecían una presencia cercana, acompañando el proceso sin intervenir directamente. Tal como menciona Pikler (2006): "El adulto debe estar presente de manera que el niño sienta que es apoyado, pero no dirigido. El rol del adulto es crear un entorno seguro y dejar que el niño desarrolle su capacidad de jugar y aprender por sí mismo" (p. 45). Al permitirles guiar su propio proceso de descubrimiento, se fomenta su autonomía y curiosidad innata.



Pie de imagen: 1 de octubre del 2024, maestra en formación (Yulis Zúñiga) y Miguel (mi mundo entre telas colgantes) “El maestro acompaña, crea y amplía posibilidades de juego y exploración.”

Por otro lado, una estrategia utilizada fue situar a las madres en posiciones específicas, como en la experiencia “Un espacio acogedor y colorido”, donde se ubicaron en las orillas de las colchonetas. Esto facilitó que los niños y niñas se sintieran seguros al explorar, sabiendo que sus madres estaban cerca, pero sin intervenir constantemente en el juego. Este planteamiento refleja la intención de las maestras de tomar decisiones reflexivas sobre el espacio y su disposición. En esta experiencia, se dispuso un ambiente blando protagonizado por telas, en el cual los objetos estaban distribuidos para que los niños y niñas pudieran manipularlos de diversas maneras. Tras el ingreso de los pequeños al espacio, las intervenciones surgieron cuando ellos invitaban a los adultos a participar o cuando se consideraba necesario, ampliando y facilitando la exploración mediante gestos como levantar la tela para ocultarlos y descubrirlos, lo que añadió una dimensión de juego relacional y de exploración sensorial.

Además, en esta propuesta pedagógica, el maestro facilita el juego simbólico mediante estrategias que amplían las oportunidades de descubrimiento y exploración. En un ambiente

donde se utilizan telas, por ejemplo, el maestro puede proponer juegos de esconderse y descubrirse, promoviendo no solo la creatividad, sino también el desarrollo de la conciencia corporal y espacial. Aubry (2015) respalda esta perspectiva al señalar que el educador debe actuar como un facilitador, promoviendo la curiosidad y la autonomía en los niños, convirtiéndose en un creador de experiencias de aprendizaje que surgen a partir de los intereses y necesidades de los propios niños.

Es así como, se evidenció que el rol del maestro en los ambientes de juego presimbólico se centra en observar, facilitar y acompañar sin dirigir directamente. Al mantener una presencia cercana pero no invasiva, los maestros crean un entorno seguro y estimulante que permite a los niños tomar sus propias decisiones, favoreciendo su autonomía y su exploración natural. De este modo, el maestro se convierte en un apoyo esencial para el desarrollo integral del niño, respetando sus tiempos y promoviendo experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras.

Considerando las edades de los niños y las niñas y la modalidad de la Fundación Social Crecer en la cual se desarrolla esta propuesta, se planteó desde el inicio que las familias tendrían un rol específico en los encuentros, ya que su presencia es ineludible.

A partir de lo observado en el trabajo de campo, se identifica la categoría de “familias” como un elemento emergente y clave, dada su participación en cada sesión, acompañando a los niños y niñas de manera cercana y significativa. Las familias, al ser los primeros y más importantes cuidadores, son esenciales para el desarrollo integral de los niños, pues su implicación ofrece una base sólida de afecto y seguridad, elementos fundamentales para su crecimiento emocional y social. Su presencia en los ambientes diseñados para el juego es crucial

en la seguridad y la participación activa de niños y niñas, con un respaldo emocional que favorece la autonomía y el descubrimiento autónomo en cada experiencia de juego.

La participación de las madres se ha ido transformando con el paso del tiempo, dicha transformación ha sido progresiva; inicialmente las madres se mostraban reacias a soltar de sus brazos a los bebés, esto con temor a lo que les pudiese ocurrir en los espacios, con los elementos y diferentes objetos propuestos, esto limitaba un poco la exploración de los ambientes diseñados para el juego. Luego a medida que se iban involucrando más los niños y las niñas en los ambientes y mostraban interés por explorar, las madres fueron permitiendo que esto sucediera, soltándolos de sus brazos y manteniendo la cercanía necesaria para el bienestar de sus hijos, facilitando el desarrollo de la autonomía.

En las diferentes sesiones, se pidió a las madres mantener una cercanía sin intervenir directamente, lo que permitió a los niños explorar de manera autónoma, con una base segura y efectiva desde la que los niños pueden investigar su entorno, sintiéndose confiados para manipular nuevos materiales. En la planeación titulada “Una experiencia sensorial muy gelatinosa,” por ejemplo, en esta experiencia la presencia de las familias, como en el caso de la madre de Sofía, influye positivamente en la seguridad y participación activa de los niños y niñas, la actitud de la madre, que observaba a su hija con una sonrisa, transmitió a Sofía seguridad y confianza para explorar el material, permitiéndole tomar su tiempo y decidir cuándo participar; este apoyo cercano, pero no invasivo, facilitó que Sofía se sintiera segura y, tras un período de observación, decidiera manipular la gelatina con curiosidad, especialmente atraída por su textura más líquida.



Píe de imagen: 11 de abril del 2024, Sofía (una experiencia sensorial muy gelatinosa)
“Sofía toma y explora la gelatina, la cercanía de la madre de Sofía brindó seguridad y confianza, permitiendo que su hija explorara la gelatina a su propio ritmo. Este apoyo sutil favoreció que Sofía, tras observar, decidiera experimentar con la gelatina, atraída por su textura líquida.”

Esta especie de modelo de apoyo, cercano, pero no directivo crea un espacio seguro para que los niños exploren de manera independiente y tomen sus propias decisiones. Como explica Pikler (2006), "el adulto debe estar presente de manera que el niño sienta que es apoyado, pero no dirigido" (p. 45), lo cual permite que se sientan en libertad para investigar y desarrollar su confianza en el proceso de juego.

Se evidenció cómo al llegar, los niños y las niñas observaban los espacios dispuestos desde el regazo de sus madres, lo que les permitió sentirse en confianza para ingresar al espacio, comenzar a explorar y posteriormente jugar. Este rol de acompañamiento de las familias destaca la importancia del equilibrio entre apoyo y libertad. La cercanía sin intervención directa no solo fomenta la seguridad y el vínculo afectivo, sino que es clave para el desarrollo de la autonomía

en los niños y niñas. Esta dinámica refuerza la idea de que los niños necesitan un espacio en el que sentirse seguros para explorar, y la presencia atenta, pero no invasiva, de las familias les permite ganar confianza y tomar decisiones en un entorno que perciben como seguro.

En diferentes experiencias, la organización del salón en áreas específicas, una parte para las madres y otra para el juego de niños y niñas creó un entorno para favorecer la exploración autónoma y garantiza la cercanía emocional de los adultos, pues ver y sentir a sus madres cerca les permite ingresar al ambiente y habitarlo con mayor seguridad y tranquilidad. Cuando las familias permanecen físicamente cerca, los niños saben que tienen una base de seguridad y afecto a la cual recurrir, lo que les da el coraje para aventurarse en el juego y probar nuevas experiencias. Este respaldo familiar ofrece tranquilidad y refuerza el vínculo afectivo, esencial para que los niños puedan participar activamente. En las experiencias observadas, como en el caso de Sofía, se evidenció cómo una sonrisa de su madre fue suficiente para que ella decidiera interactuar con la gelatina tras un periodo de observación, mostrando cómo el acompañamiento seguro fomenta la confianza en la exploración.



Pie de imagen: 8 de octubre del 2024, grupo de niños y niñas, acompañados de sus madres (jugar, descubrir y explorar) “Las familias acompañan a los niños, brindándoles seguridad para jugar y explorar el ambiente con su presencia”

En el caso de Victoria, en la experiencia “un espacio acogedor y colorido” vemos cómo a pesar de ser un ambiente blando con peluches y colchonetas, no se sentía segura de ingresar en este sola; su madre la acompañó e invitó a explorar, lo que le permitió sentirse más segura de intervenir. Además, se pudo evidenciar cómo le acercaba los objetos dispuestos, observando cuáles llamaban más su atención por su color y forma. Poco a poco, Victoria decidió explorar el ambiente de manera autónoma.



Pie de imagen: 15 de octubre del 2024, Nalany Victoria y su madre (un espacio acogedor y colorido) “En estas imágenes se refleja como la madre transmite a Victoria tranquilidad, le presenta los objetos, y la invita a explorar.”

Por otro lado, el permitir a los niños una exploración autónoma en un entorno seguro y con la presencia cercana de sus familias responde a la teoría del apego de Bowlby, quien destaca que los niños exploran con mayor libertad cuando perciben a una figura de apego cercana y accesible. Este contacto visual y la proximidad física se convierten en un “refugio seguro” que los

motiva a probar nuevas actividades sin temor (Bowlby, 1969). Al saber que sus madres están presentes y disponibles, los niños exploran con seguridad y desarrollan habilidades para enfrentar desafíos de manera independiente y adquieren un sentido de logro que fortalece su autonomía.

Se evidenció cómo en situaciones en las que los pequeños mostraron incomodidad o frustración, algunas madres los ayudaban a cambiar de material o a dirigirse hacia otro espacio, pero luego les permitían continuar explorando de manera autónoma. Este acompañamiento alentaba a los niños a tomar sus propias decisiones y a explorar libremente, lo que aumentaba su confianza y les ayudaba a superar pequeños retos por sí mismos. La cercanía de sus madres les brindaba seguridad sin interferir en su proceso, promoviendo una exploración libre y autónoma, fundamental para su desarrollo integral. Un ejemplo claro de este planteamiento sería lo que sucedió con Elias, su madre en las diferentes experiencias siempre está cerca de él, pero permitiendo que explore, que juegue solo, y se acerca solo si cree que lo necesita.

Por otro lado, y considerando lo mencionado, así como muchas familias invitan, permiten y posibilitan la exploración, el juego y el desarrollo de la autonomía, hay ocasiones en las que este proceso puede verse limitado. A veces, por preocupación o inseguridad, algunos padres y madres tienden a intervenir de manera constante, limitando la libertad de sus hijos para tomar decisiones o experimentar por sí mismos. Esta intervención excesiva puede frenar la capacidad de los niños para enfrentar pequeños desafíos y reducir su confianza en la exploración autónoma. Así, aunque el rol de las familias es fundamental para crear un entorno seguro y afectivo, es importante equilibrar el acompañamiento con el espacio necesario para que los niños desarrollen su autonomía, enfrentando experiencias nuevas y aprendiendo a través del descubrimiento y la práctica.

En conclusión, la participación de las familias en las experiencias de juego presimbólico desde los diseños de ambientes, resulta clave para fortalecer la seguridad y autonomía de los niños y niñas. Su presencia les ofrece el respaldo necesario para explorar el entorno con confianza y libertad, permitiendo que cada niño desarrolle habilidades para enfrentar retos y tomar decisiones por sí mismo. Este acompañamiento cercano, pero sin intervención constante, asegura un equilibrio que impulsa su crecimiento emocional y social, enriqueciendo su desarrollo integral.

10 CONCLUSIONES

Reconocer la importancia del juego presimbólico y el diseño de ambientes en la educación inicial permite otorgarles un papel fundamental en el desarrollo infantil y en el quehacer del maestro. Al integrar una intencionalidad pedagógica en estos espacios, se generan experiencias enriquecedoras que fomentan la participación activa de los niños y las niñas, que desde su deseo por conocer y sus capacidades perceptivas, los llevan a descubrir con su propio cuerpo, a interesarse por todo lo que les rodea, sus propias sensaciones, los objetos y los demás.

En este marco, la propuesta pedagógica "*Manos que crean, mentes que descubren y juegan*", frente al proceso de su elaboración y desarrollo se puede concluir que:

Los diseños de ambientes para el juego presimbólico propuestos posibilitaron mayor participación de los niños y las niñas dentro de los talleres de la Fundación Social Crecer, ya que, fueron los principales protagonistas desde sus formas de ser y estar en cada una de las experiencias presentadas, asimismo al ser diseñados con el objetivo de responder a sus necesidades, intereses, flexibles, con gran valor estético y desafiantes, permitía que los niños y las niñas llevaran a límite sus habilidades logrando nuevas conquistas en su desarrollo integral, en las cuales, se involucra el cuerpo, la exploración, el movimiento y el juego, en los cuales están inmersos todos sus lenguajes y con ello formas únicas de interactuar con los materiales, el ambiente y sus pares, mientras aprenden sobre el mundo, sobre si mismos, sobre el otro y sobre la vida, mediante unos espacios que se transforman y cobran sentido desde las interacciones y los vínculos establecidos.

A medida que se diseñaban y se implementaban los ambientes se otorgaba un sentido de pertenencia en los niños y las niñas, en que cada rincón esconde una aventura a ser descubierta, que se resignifican por medio de las diversas interacciones que posibilita transformar el espacio en un mundo propio, sin límites, sin imposiciones que se habita a través del juego y la exploración favoreciendo a la construcción de su identidad mediante las vivencias, dejando una huella, dándoles significado y convirtiéndolos parte esencial de su mundo. Los ambientes se configuran como lienzos en movimiento desde el juego, la interacción y la apropiación de estos, pues habitar no es solo estar, sino transformar, intervenir y darles un sentido.

El rol del maestro resulto fundamental en el desarrollo de esta propuesta, cumpliendo un papel clave en la creación de espacios que favorecieron el juego y la exploración en la infancia presente en la fundación. Ejerciendo una labor que va más allá de seleccionar y preparar materiales; consiste en generar un ambiente seguro en el que los niños y las niñas puedan descubrir, experimentar y construir su propia lectura del mundo. Durante la implementación de la propuesta, la presencia del maestro siendo un observador participante que no dirige el juego y no impone lo que sucede dentro de él, al contrario, es alguien que brinda seguridad y confianza, que motiva a explorar, a atreverse a nuevas experiencias y a superar pequeños desafíos en su desarrollo. Su rol fue el de alguien que dispone el ambiente de manera intencional, pero sin restringir, dejando que los niños interactúen con los materiales, con sus pares y con el espacio desde la espontaneidad de sus propios intereses y necesidades.

Durante la implementación de la propuesta, se evidenció que cuando las maestras poseen una formación que les permite comprender la relevancia del juego en la primera infancia, su intervención pedagógica se transforma: ya no se trata de dirigir o controlar, sino de generar

posibilidades, habilitar caminos, ofrecer materiales y escenarios que despierten la curiosidad, la exploración y el deseo de conocer del niño y la niña. Esta perspectiva favorece la creación de ambientes más ricos y significativos, donde el juego no es una actividad aislada, sino el hilo conductor del desarrollo.

La propuesta adquirió sentido para los niños, las familias y las agentes educativas porque fue llevada a cabo por maestras que conocen profundamente a los niños y niñas de la fundación, lo que les permitió leer sus intereses, necesidades y conquistas a lo largo del proceso. Esta lectura atenta no se agota en la observación, sino que se enriquece con la capacidad de la maestra para formular hipótesis pedagógicas: suposiciones fundamentadas que le permiten interpretar lo que los niños están expresando con sus acciones, sus elecciones, sus silencios o repeticiones.

Estas hipótesis funcionan como puentes entre lo que los niños ya han alcanzado y lo que podrían conquistar, orientando la planificación de ambientes que representen nuevos desafíos que estimulen la iniciativa, el pensamiento, la relación con otros y el vínculo con el entorno. Desde esta mirada, cada experiencia se convierte en la base para la siguiente, en una trama de continuidad y sentido, en que el juego es entendido como una construcción viva, en constante evolución. Así, la propuesta no solo resignifica el valor del juego dentro de la institución, sino que también instala una forma reflexiva y respetuosa de hacer pedagogía, reconociendo a los niños y las niñas como sujetos capaces, activos y protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje.

Por otro lado, las familias fueron parte importante en la planeación e implementación de la propuesta pedagógica, aunque al inicio la participación era nula, a medida que se realizaban nuevos diseños de ambientes se evidenciaba la integración y apoyo en cada uno de los encuentros participando activamente en las sesiones, observando y apoyando a sus hijos sin intervenir inmediatamente en el espacio, alentando a interactuar con los materiales y se unían al juego cuando el niño o la niña buscaba su atención o ayuda, siendo clave para reforzar el vínculo afectivo y fomentar su confianza para explorar el entorno.

De esta manera se evidenció también, como las familias reconocieron el valor pedagógico de los ambientes diseñados, comprendiendo el juego no solo como actividad recreativa, sino como eje fundamental en el desarrollo en esta etapa; en este sentido asumieron un rol más consiente y participativo en la construcción de experiencias significativas para sus hijos e hijas.

Así como acompañantes ofrecían seguridad y apoyo emocional, permitiendo que los niños y las niñas sintieran la libertad de moverse y descubrir a su propio ritmo. La interacción cercana entre los niños, las niñas y sus padres favoreció el desarrollo del juego compartido, imitando las acciones que realizaban sus padres con los objetos, lo cual potenció sus capacidades de aprendizaje por observación. A través de la observación e interacción, las familias también lograron comprender mejor las necesidades, capacidades, intereses y ritmos de aprendizajes de los niños y las niñas.

De este modo, la propuesta no solo impactó en la infancia, sino que también transformó la percepción de los adultos sobre el aprendizaje en esta etapa, promoviendo una mirada más consiente y participativa. Así, se reafirma que el juego, en un ambiente diseñado con intención

pedagógica, es un motor esencial para el descubrimiento, la creatividad y la construcción de significado en la primera infancia.

Este trabajo de grado se inscribe en la línea “Creencias y pensamiento del profesor en educación infantil” y constituye un aporte que entrelaza referentes teóricos consolidados con una propuesta pedagógica situada, reconoce el amplio campo de investigaciones sobre el juego y el movimiento en la primera infancia y presenta la construcción de ambientes que favorecen la exploración presimbólica en bebés de seis meses a dos años. Estos ambientes evidencian la importancia del juego en la primera infancia y los aportes teóricos funcionan no solo como punto de partida, sino también como andamiaje conceptual para la creación de espacios diseñados con intención pedagógica.

De igual manera, esta se fundamenta desde enfoque que considera el juego como un lenguaje cargado de sentido: un conjunto de acciones que permite a niñas y niños establecer un vínculo significativo con el mundo y todos sus elementos. En este marco, los ambientes de juego presimbólico se conciben como espacios donde cuerpo, emoción y exploración convergen, brindando a los pequeños nuevas formas de habitar el espacio e interactuar con los materiales dispuestos en los espacios y con sus pares. La innovación se refleja tanto en la diversidad de diseños espaciales desarrollados en esta modalidad familiar como en la intencionalidad pedagógica de generar significativas experiencias que revelan la importancia que tiene brindar espacios, tiempo y material para el juego.

11 BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2006). *El diseño de espacios lúdicos en la escuela infantil*. Octaedro.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2008). *Juegos en la educación infantil: El espacio lúdico como experiencia*. Graó.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Graó.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). *Pedagogía Reggio Emilia: La voz de los niños en la documentación educativa*. Graó.
- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia. *Iberoamericana de Educación*, 71.
- Agut, M. P. M., & Hernando, C. R. (2015). *Pedagogía Reggio Emilia y los 100 lenguajes*. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.
- Bowlby, J. (1969). *El apego y la pérdida: Vol. 1. El apego*. Ediciones Morata.
- Cabanellas, C. E. (2014). Ambientes para la infancia: Escuelas entre experiencia y proyecto. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 51–80.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Calmels, D., & Brailovsky, D. (2019). Jardín maternal: Dar a explorar, dar experiencias. *Olhar de Professor*.
- Durán, S. (2013). *Los rostros y las huellas del juego* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Editorial de la Universidad de Granada.
- Durán, S. (2019). *Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado* (Caps. IV y V). Universidad Pedagógica Nacional.
- Durán, S. (2020). *El juego como herramienta educativa* (p. 45). Educación Creativa.

- Durán, S., & Martín, C. (2016). Diseño de ambientes para el juego: Práctica y reflexión en educación infantil. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 5(1), 84–95.
- Facultad de Educación. (2024). *Reglamento de Trabajo de Grado. Orientaciones sobre el Trabajo de Grado en L.E.I.* Universidad Pedagógica Nacional.
- Ferreira, P. O. B. C. (2017). Los medios audiovisuales en la educación: Una herramienta para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista de Educación*, 23(1), 45–60.
- Garaigordobil, M. (2016). *El juego infantil y su metodología: Teoría y práctica*. Pirámide.
- Hoyuelos, A. (2006). *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Rosa Sensat - Octaedro.
- Hoyuelos, A. (2007). *La fotografía como herramienta de documentación en educación*. Educación y Sociedad.
- Hoyuelos, A. (2013). Documentación y narrativa en el contexto educativo: La importancia del registro fotográfico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45(2), 195–202.
- Kappelmayer, M. (s.f.). La profunda significación del movimiento. *Vocación Nivel Inicial*, (3), 458–461.
- Manual Operativo "Modalidad Familiar para la Atención a la Primera Infancia", Versión 7. (2022).
- Martín, C., & Durán, S. (2016). Diseño de ambientes para el juego: Práctica y reflexión en educación infantil. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 5(1), 84–95. <http://www.reladei.net>
- Martínez, M. (2006). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Síntesis.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial* (Documento No. 22). MEN.

- Ministerio de Educación Nacional. (2024, septiembre 2). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. MEN.
- Pérez, J., & Rodríguez, M. (2017). *Diseño de ambientes educativos para el desarrollo infantil*. Educación y Juego.
- Pikler, E. (2006). *Moverse en libertad: Desarrollo de la motricidad global*. CEPE.
- Porlán, R., & Martín, J. (1991). *El diario del profesor: Un recurso para la investigación en el aula*. Díada Editoras.
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración*. Siglo XXI.
- Rodríguez, I. (2012). *La importancia del juego en el desarrollo infantil: Una perspectiva sociocultural*. Universidad Central de Venezuela.
- Secretaría de Educación del Distrito. (2016–2019). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. SED.
- Tedesco, J. C. (1997). *La documentación pedagógica: Un enfoque integral para la mejora educativa*. Buenos Aires.
- TEJIENDO Y ENTRELAZANDO HILOS DE VIDA PARA LA COMUNIDAD. (s.f.). Fundación Social Crecer. <https://funcrecer.com/>
- Zabalza, M. (2012). *Territorio, cultura y contextualización curricular*. Universidad de Santiago de Compostela.

12. ANEXOS

MATRIZ DE ANÁLISIS

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_WazpRIGzUhaFk29Vr6ZgjjJBpOITOBEOuHpA5NSIKM/edit?usp=sharing

REGISTRO FOTOGRÁFICO

<https://docs.google.com/document/d/1JUVynxKVpt490irYpNqG1QLEtySHkFnkmrdF9BJ0h0Y/edit?usp=sharing>