



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO
DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA
CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019- 2020

Tesis previa a la obtención del Grado
de: Licenciada en Ciencias de la
Educación, Mención: Psicología
Infantil y Educación Parvularia

AUTORA:

Virginia Azucena Llanes Solórzano

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020, de la autoría de la Srta. Virginia Azucena Llanes Solórzano . En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 16 de Octubre de 2020



Firmado electrónicamente por:
CARMEN ROCIO
MUNOZ TORRES

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORIA

Yo, Virginia Azucena Llanes Solórzano, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Firma:

Cédula: 1150025151

Fecha: 2 de junio de 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Virginia Azucena Llanes Solórzano, declaro ser autora de la tesis titulada **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019-2020**, como requisito para optar al grado de Licenciada de Ciencias de la Educación; mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dos días del mes de junio de dos mil veintiuno firma la autora.

Firma:

Autora: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Cédula: 1150025151

Dirección: Av. Pablo Palacio

Correo Electrónico: virginia.llanes@unl.edu.ec

Teléfono: 2663247

Celular: 0994306143

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

Tribunal de Grado: Presidenta: Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg. Sc.

Primera Vocal: Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando. Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Sonia Maria Castillo Costa. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Dirijo un respetuoso y sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, y de manera especial a su personal docente, por haberme inculcado los conocimientos y experiencia necesaria durante mi formación profesional.

A mi directora de tesis Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., por haberme guiado, dirigido, asesorado y orientado de manera oportuna durante el desarrollo de mi trabajo de titulación, poniendo a mi disposición sus conocimientos y habilidades.

De igual manera, un inmenso agradecimiento al Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, a su coordinadora quien me permitió desarrollar el presente trabajo investigativo, y sobre todo a las docentes y niños por brindar su valiosa colaboración.

La autora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo con todo mi amor y gratitud a mis padres Mónica y Mario, por su sacrificio y esfuerzo brindado durante el transcurso de mi formación profesional, por creer y confiar siempre en mí, por alentarme a que cumpla cada meta propuesta, por ser un soporte fundamental en cada aspecto de mi vida, por fomentarme siempre el deseo de superación, por enseñarme que en la vida nada es fácil, pero con sacrificio y dedicación todo se puede, y sobre todo por su amor incondicional.

A mi hermano, Jhonny, por anhelar y desear siempre lo mejor para mi vida, por demostrarme su cariño, e inculcarme optimismo y perseverancia.

A los docentes que compartieron sus conocimientos, valores y experiencias sin egoísmo alguno, durante toda mi etapa universitaria.

Virginia Azucena

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Virginia Azucena Llanes Solórzano LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DE CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PARAISO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020	UNL	JUNIO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL VALLE	PARAÍSO DE JIPIRO	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

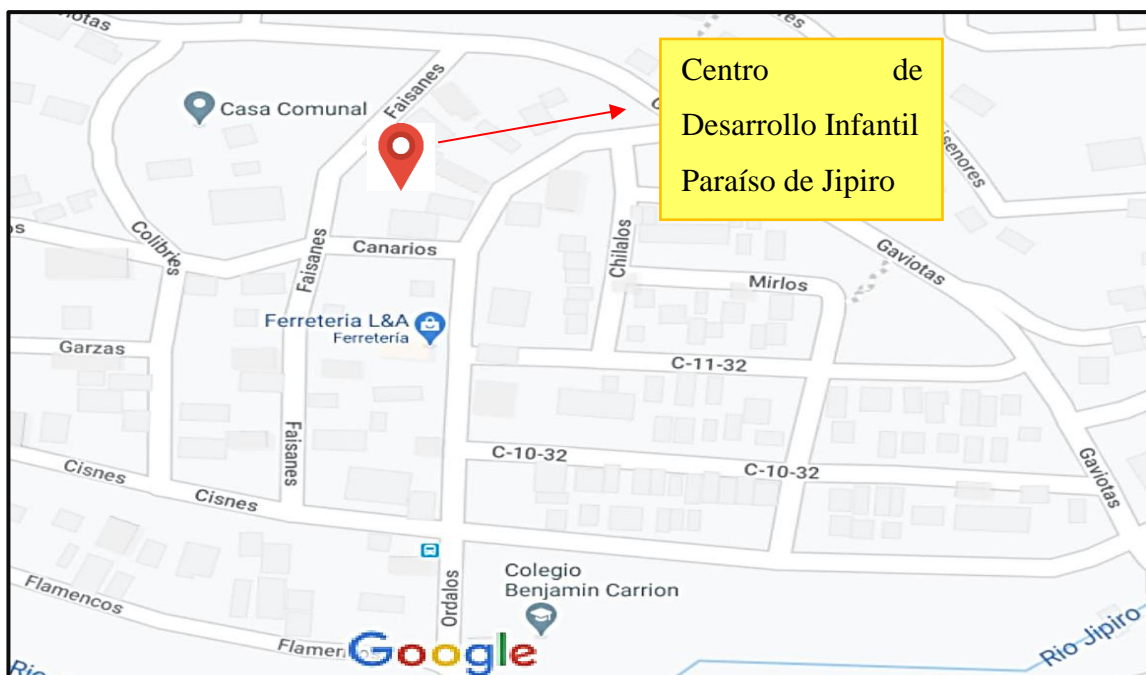
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: Ubicación geográfica del cantón Loja. Obtenido de Google fotos.

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO



Fuente: Localización del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia el Valle. Obtenido de Google fotos.

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - GUÍA DE ACTIVIDADES
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

ÍNDICE

a. TÍTULO

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020

b. RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general: analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años. La investigación fue de tipo no experimental partiendo de un enfoque mixto. Los métodos empleados fueron: descriptivo, analítico- sintético, deductivo e inductivo. Entre las técnicas e instrumentos utilizados estuvieron: la observación, la encuesta aplicada a las docentes para determinar su conocimiento sobre las experiencias de aprendizaje, y la Escala de Desarrollo Infantil Bayley que valoró el índice de desarrollo cognitivo y psicomotriz. El presente estudio nace de un macro proyecto investigativo de la Carrera de Educación Inicial, en dónde se consideró a 11 Centros de Desarrollo Infantil que se encuentran bajo la coordinación del Ministerio de Inclusión Económica y Social, para evaluar a 353 niños comprendidos entre la edad de 2 a 3 años y 38 docentes, considerando la población de 50 niños y 5 docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, extrayendo como muestra 10 niños y 4 docentes. Los resultados obtenidos reflejaron que el 100% de niños obtuvieron un nivel de desarrollo cognitivo inadecuado; mientras que un 50% en el área psicomotriz alcanzaron un nivel poco adecuado, en relación con su edad cronológica, para lo cual, se diseñó una guía de actividades compuesta por experiencias de aprendizaje creativas e innovadoras, que fue entregada de forma virtual al Centro de Desarrollo Infantil para su posterior aplicación. Concluyendo que toda la muestra de niños alcanzó un nivel de desarrollo cognitivo inadecuado, representando un retraso en esta área, que, si no es intervenida de forma pertinente y temprana, desencadenaría problemas de aprendizaje a futuro.

PALABRAS CLAVES: aprendizaje, conocimientos, enseñanza, pedagogía, planificación estratégica

ABSTRACT

The research entitled: **LEARNING EXPERIENCES IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 2 TO 3 YEARS OLD FROM THE PARADISE OF JIPIRO CHILDREN'S DEVELOPMENT CENTER, LOCATED IN THE CITY OF LOJA, PERIOD 2019-2020.** Its general objective was to analyze the importance of the experiences of learning in the cognitive development of children from 2 to 3 years old. The research was non-experimental based on a mixed approach. The methods used were: descriptive, analytical-synthetic, deductive and inductive. Among the techniques and instruments used were: observation, the survey applied to teachers to determine their knowledge of learning experiences, and the Bayley Scale of Child Development, which assessed the cognitive and psychomotor development index. This study stems from a research project of the Initial Education Career, where 11 Child Development Centers that are under the coordination of the Ministry of Economic and Social Inclusion were considered, to evaluate 353 children between the age of 2 to 3 years and 38 teachers, drawing a sample of 10 children and 4 teachers. The results obtained reflected that 100% of children obtained an inadequate level of cognitive development; while 50% in the psychomotor area reached an inadequate level, in relation to their chronological age, for which, an activity guide composed of creative and innovative learning experiences was designed, which was delivered to the child development center for its subsequent application. Concluding that the teachers, by not knowing the methodological guidelines of a learning experience, use an inappropriate methodology for the teaching-learning process, which would be affecting the cognitive development of children.

KEY WORDS: learning, knowledge, teaching, pedagogy, strategic planning

c. INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo está relacionado con el aprendizaje, mediante este proceso el niño almacena información en sus esquemas mentales que le permitirán entender cada vez más el mundo que le rodea. Una de las mejores alternativas para favorecerlo durante los tres primeros años de vida, son las experiencias de aprendizaje porque constituyen una verdad estratégica metodológica, que por su cualidad vivencial le permitirá aprender mediante la exploración, indagación y protagonismo.

Con la investigación realizada se evidenció una gran prevalencia de problemas a nivel cognitivo y sus causas pueden derivarse a distintos tipos, una de ellas corresponde a la utilización de una metodología de enseñanza inadecuada. En el contexto ecuatoriano sigue existiendo una planificación superficial de actividades, a pesar de que las experiencias de aprendizaje deben ser el eje central de la práctica docente, pero por diversos factores, no se aplican en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por lo antes mencionado, se planteó investigar, la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro ubicado en la ciudad de Loja.

Los objetivos específicos formulados para la presente investigación fueron: identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años; conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años; y, diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

La construcción de la revisión de literatura se fundamentó en dos variables. La primera, desarrollo cognitivo, que comprende los siguientes subtemas: conceptualización, importancia, teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, estadios, teoría del constructivismo social, procesos cognitivos, modificabilidad cognitiva, desarrollo de las etapas de aprendizaje, tipos aprendizaje, desarrollo cognitivo y aprendizaje significativo, factores, importancia, hitos, actividades para niños de 2 a 3 años, y desarrollo cognitivo y educación inicial.

En la segunda variable, experiencias de aprendizaje, se abordaron subtemas como: conceptualización, importancia, experiencias de aprendizaje o aprendizaje experiencial, exploración del medio en niños de 2 a 3 años, experiencias de aprendizaje en educación inicial, pedagogía desde un enfoque constructivista social, experiencias de aprendizaje como nuevo modelo pedagógico, currículo de educación inicial, experiencias de aprendizaje para fomentar los ejes de desarrollo y aprendizaje, aplicación de experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica, características, momentos, micro planificaciones curriculares, aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje , rol del docente, rol del niño, y, experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo.

La investigación fue de tipo no experimental, para lo cual, se utilizó los siguientes métodos: descriptivo, aplicado en la revisión de la literatura, recolección de datos, elaboración de tablas y figuras, y propuesta alternativa; analítico-sintético: para la revisión de la literatura, y análisis e interpretación de resultados; inductivo: en la fundamentación teórica, conclusiones y recomendaciones; y, deductivo: para redactar las conclusiones y recomendaciones; a partir de la información proporcionada en la revisión de la literatura y recolección de datos

Las técnicas utilizadas en la investigación fueron: la encuesta aplicada a las docentes del Centro de desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, con la finalidad de relevar información acerca de su conocimiento de las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica; la observación, que permitió analizar situaciones dentro del contexto educativo, y como instrumento de evaluación se aplicó la Escala de Desarrollo Infantil Bayley a los niños de 2 a 3 años para determinar su índice de desarrollo mental y psicomotriz.

La población del Centro de Desarrollo Infantil estuvo conformada por 50 niños y 5 docentes. Se aplicó el muestreo no probabilístico, dando como resultado una muestra integrada por 10 niños de 2 a 3 años, y 4 docentes.

En los resultados obtenidos en el diagnóstico con la Escala de Desarrollo Infantil Bayley se evidenció que todos los niños presentaron un nivel de desarrollo mental inadecuado, mientras que la mitad de investigados obtuvieron un desarrollo psicomotriz poco adecuado en relación con su edad cronológica. En la encuesta se determinó que la mayoría de las docentes desconocen aspectos importantes de las experiencias de aprendizaje. Considerando esto, se diseñó una propuesta alternativa, que, por la emergencia sanitaria a nivel mundial y local, fue entregada a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil para su posterior aplicación. La misma, se denominó: un viaje hacia lo divertido, que estuvo organizada por 5 experiencias de aprendizaje innovadoras y creativas, distribuidas en 40 actividades, con la finalidad de trabajar en el área cognitiva desde los distintos ámbitos de desarrollo aprendizaje.

Se concluye que las docentes desconocen lineamientos metodológicos importantes acerca de las experiencias de aprendizaje, existiendo una planificación superficial de

actividades que no cumplen con características de esta, lo que pudo afectar de forma negativa el área cognitiva. Por lo cual, se sugiere que realicen capacitaciones o se auto preparen en cuanto a lo referente a experiencias de aprendizaje, para que desde su rol mediador contribuyan de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los niños.

Considerando lo estipulado en el reglamento de la Universidad Nacional de Loja, el presente informe de tesis contiene: preliminares, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

DESARROLLO COGNITIVO

Conceptualización

El desarrollo cognitivo comprende conocimientos, habilidades, destrezas y aprendizajes, adquiridos por medio de la experiencia, que se van acoplando a estructuras existentes mediante un constante proceso de modificación. Estos cambios le permiten al niño comprender su entorno y adaptarse al mismo. Para Saldarriaga, Bravo y Loor (2016) es un proceso continuo, que permite la construcción de los esquemas, a partir de experiencias previas, siendo a la vez un proceso de reconstrucción constante.

El desarrollo cognitivo, comprende conocimientos albergados en estructuras mentales complejas, producto de la interacción que el niño tiene con su entorno. Los tres primeros años de vida resultan ser más importantes, debido a la plasticidad neuronal, que le permite crear muchas estructuras mentales sólidas, para un aprendizaje exitoso.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Un exponente sobresaliente de esta teoría fue Piaget, quien sostenía que los niños procesan la información del medio ambiente en base a lo que ya conocen, para interpretar nuevas situaciones, en un proceso de reconstrucción continua.

Saldarriaga et al. (2016) aclaran que, estas modificaciones cognitivas suceden a partir de una serie de etapas o estadios, definiéndose por la jerarquía de estructuras intelectuales que obedecen a un tipo de evolución. En cada uno de ellos, se produce una apropiación superior

al anterior, y representan cambios tanto en lo biológico, y en lo psíquico; que pueden ser observables.

Piaget enfoca su teoría en la importancia de la adaptación psicológica, y a partir de los postulados biológicos sobre adaptación del ser humano, realiza una comparación: así como el cuerpo cambia por las situaciones del medio, la psiquis lo hace para ser capaz de resolver y comprender situaciones más complejas (Lara y Vidales, 2011). Durante este suceso, los procesos cognitivos evolucionan en relación con el ciclo vital, por lo que se distinguen cuatro estructuras a las que Piaget denominó: estadios.

Estadios del desarrollo

El conocimiento se adquiere y desarrolla en el marco de un proceso secuenciado de estadios, y los logros alcanzados se integran en el siguiente. Los autores Lara y Vidales (2011) establecen que los estadios que distinguió Piaget son:

Estadio sensoriomotor: comprende desde el nacimiento hasta los dos años de vida, el niño interactúa con su entorno mediante la percepción y las conductas motoras, por lo que, se evidencia el paso de la actividad refleja del bebé a la construcción de esquemas mentales de acción, y las primeras conductas intencionales. Este estadio tiene los siguientes subestadios:

- Subestadio 1, el ejercicio de los reflejos: comprende desde el nacimiento hasta el primer mes de vida, el bebé nace con reflejos innatos que no dependen de la experiencia; se van modificando y adaptando mediante los procesos de asimilación y acomodación.
- Subestadio 2, las primeras adaptaciones adquiridas y las reacciones circulares primarias: parte desde el primer al cuarto mes de vida, se lo designa así, porque

consiste en la repetición de acciones sobre el propio cuerpo, que se producen de forma espontánea y provocan satisfacción en el niño.

- Subestadio 3, las reacciones circulares secundarias: comprende desde el cuarto al octavo mes de vida, son acciones orientadas hacia el exterior, el niño se interesa por los efectos que ocasionan sus acciones sobre el medio que le rodea, pero aún no se adquiere la capacidad de intencionalidad.
- Subestadio 4, la coordinación de los esquemas secundarios: abarca desde los ocho a los doce meses. El niño generaliza los esquemas adquiridos y los coordina, observándose conductas claramente intencionales.
- Subestadio 5, las reacciones circulares terciarias: abarca desde los doce a los dieciocho meses, se caracteriza por la capacidad que tiene el niño de crear otras secuencias de acciones.
- Subestadio 6, la invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales: abarca de los dieciocho a los veinticuatro meses de edad, surge la capacidad simbólica o representacional.

Estadio preoperacional: concebido desde los dos a los siete años, se caracteriza por la adquisición y consolidación de la capacidad representativa y el dominio del lenguaje. La habilidad de representación mental: se denomina función simbólica, y hace posible recordar o pensar sobre situaciones. Se puede manifestar de las siguientes formas: juego simbólico, imitación, dibujos y el lenguaje.

Ovejero (2013) explica que Piaget estableció características del pensamiento durante esta etapa; egocentrismo: imposibilidad para diferenciar o separar el mundo exterior de su mundo propio; centración: tendencia a fijar su atención en un solo aspecto de la realidad;

sincretismo: capacidad para percibir la realidad de una manera global y subjetiva; irreversibilidad: incapacidad para comprender que las acciones se pueden ejecutar en los dos sentidos; yuxtaposición: incapacidad para relacionar de manera lógica elementos que forman un todo. Este estadio comprende los siguientes subestadios:

- Subestadio 1: pensamiento simbólico y preconceptual, abarca desde los dos a cuatro años, se caracteriza por la aparición de los preconceptos: esquemas representativos concretos que no tienen la generalidad de conceptos. Solo se fijan en una parte relevante de un hecho o realidad, y no en el marco general conceptual.
- Subestadio 2: pensamiento intuitivo, comprende desde los cuatro a siete años, se caracteriza por la presencia de intuiciones que todavía no tienen las características de pensamiento lógico, además, aparecen las denominadas invariantes: cualidades que se le otorga a los objetos o a las personas, y que permiten reconocerlas como tales.

Estadio de operaciones concretas: comprende desde los siete a doce años, hace referencia a las operaciones lógicas utilizadas para la solución de problemas. El niño en este estadio es capaz de usar los símbolos de un modo lógico, y mediante la capacidad de conservación poder llegar a generalizaciones acertadas. Para Saldarriaga et al. (2016) los esquemas operatorios son de naturaleza reversibles, y razonan sobre las transformaciones, sin seguir las apariencias perceptivas, es decir, que su pensamiento es concreto. Los niños son capaces de: clasificar, seriar y entender la noción del número; de establecer relaciones cooperativas y de tomar en cuenta el punto de vista de los demás; de comenzar a construir una moral autónoma.

Estadio de operaciones formales: comprende desde los 12 años en adelante, las operaciones perciben el conocimiento científico, para exponer pensamientos abstractos, elaboración de hipótesis, y emplear el razonamiento para la resolución de problemas.

Al comenzar esta etapa el adolescente emplea un pensamiento abstracto para reflexionar sobre sí mismo, y elaborar sus propias creencias sobre diferentes temas, además, el pensamiento formal implica un razonamiento reflexivo sobre acciones con rango de reversibilidad, es decir, el pensamiento reflexiona sobre sí mismo (Urbano y Yuni, 2016).

Teoría del constructivismo social

En su propuesta teórica, Vygotsky, manifiesta que todos los procesos cognitivos realizados a lo largo del desarrollo están condicionados por los aspectos sociales, culturales e históricos.

En la teoría del constructivismo social, Ovejero (2013) manifiesta que el desarrollo humano es el resultado de la interacción entre el niño y el contexto histórico, social y cultural que le rodea. Por lo tanto, no se puede aislar lo cognoscitivo, del mundo en el que se encuentra inmerso, resultando importante la interacción con él entorno, porque él no piensa y a partir de eso construye; sino que piensa, expresa, comparte y después construye.

Desde otro punto de vista, para Faas (2018) tanto Vygotsky como Piaget enfatizan la interacción activa de los niños con su entorno. En primera instancia Piaget explicó que los niños construyen su conocimiento a partir de la información de su medio, por su parte Vygotsky establece al desarrollo cognitivo como proceso cooperativo, en donde el niño no

se adapta al ambiente, sino que ambos se modifican mutuamente mediante una interacción dinámica.

En relación con el desarrollo y el aprendizaje, Vygotsky concreta dos niveles evolutivos básicos:

- Nivel de desarrollo real: compuesto por las capacidades que el niño tiene en el momento presente, es decir, lo que puede realizar sin la intervención de alguien.
- Zona de desarrollo próximo: se trata de la distancia entre el nivel evolutivo real de desarrollo: lo que es capaz de hacer el niño; y lo que podría hacer con la ayuda de otra persona.

Procesos cognitivos

Permiten la adquisición de información para la construcción de conocimiento. Existen dos tipos: superiores y básicos, para Leliwa y Scangarello (2018) los básicos son innatos, están determinados genéticamente, y su comportamiento es limitado. Los superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social.

Superiores

Pensamiento: Implica la relación de los procesos básicos como instrumento del pensamiento, dando la capacidad para solucionar problemas y razonar (Sáez, Subías y Folguera, 2018). Algunas destrezas para la solución de problemas en los niños pueden ser: ensayo-error, análisis gradual e intuición o insight.

Lenguaje: según Marino, Jaldo, Arias y Palma (2017) involucra un complejo sistema de comunicación, propio en el niño. Se caracteriza por una doble organización: los fonemas se

combinan para formar palabras, y a su vez, se organizan para crear oraciones. Además, el lenguaje tiene los siguientes componentes: fonológico, sintáctico, semántico y pragmático.

Inteligencia: Zoraida (2018) la define como el conjunto de habilidades cognitivas, que, aprovechando los recursos accesibles del medio, se la emplea para interpretar información del entorno y de manera conjunta con la experiencia y conocimientos ir forjando destrezas, como: la resolución de problemas, y razonamiento, que conduzcan a la reacción física y mental ante la presentación de un problema.

Creatividad: es mejor entendida cuando no se la define como una habilidad o rasgo de personalidad, sino como una conducta resultante de un conjunto de habilidades cognitivas, características de personalidad y de la influencia del medio social (Castejón, Gilar, González y Miñano, 2013).

La creatividad según Lara y Vidales (2011) es la capacidad que permite al niño situarse desde diferentes perspectivas ante una situación dada, haciendo uso de estrategias e ideas diferentes a las propuestas.

Básicos

Sensación: según Sánchez y Andrade; y Ovejero (2013) es un proceso neurológico que consiste en la respuesta de un estímulo por parte de los órganos de los sentidos que crean impulsos nerviosos para conectarlos con las estructuras mentales. Se distinguen tres fases: estimulación, transmisión y proyección.

Percepción: es la interpretación de los estímulos recibidos del exterior, por medio de la sensación. El proceso perceptivo se realiza en tres fases: selección, organización e interpretación (Ovejero, 2013).

Memoria: comprende la habilidad para adquirir, codificar, almacenar y recuperar información, que permite asimilar y adquirir conocimientos (Sánchez y Andrade, 2013). Existen dos tipos; memoria a corto plazo: retiene información por poco tiempo, y memoria a largo plazo: permite almacenar información en estructuras mentales, indefinidamente.

Atención: es la selección de pocos estímulos entre la variedad de información sensorial recibida. Sáez et al. (2018) consideran que es la primera condición básica para el aprendizaje, porque el niño aprende, de aquello que tiene significado para él.

Modificabilidad cognitiva

Este término fue introducido por Reuven Feuerstein, y tiene como premisa que todo niño es modificable, por lo que destaca la importancia de los distintos agentes que pueden incidir en esta modificabilidad.

La modificabilidad cognitiva, según Avendaño (2012) parte del principio: que la inteligencia no es estática, sino dinámica y modificable, es decir que cambia y se adapta a nuevas situaciones. Además, considera a la plasticidad cerebral como una condición básica del niño por lo que experimenta modificaciones significativas en su estructura cognitiva.

De igual manera, Avendaño destaca que los aportes de Vygotsky y Piaget aportaron para sustentar la teoría de modificabilidad de Feuerstein, permitiéndole adquirir el carácter

sociocultural del niño, la influencia del medio sobre el mismo, y los procesos internos desde la perspectiva cognitiva.

Parada y Avendaño (2013) también la denominan la adaptabilidad del organismo, y resaltan que, en el campo educativo, este principio, ha sido considerado para que los docentes replanteen su papel, como trasmisor de la información, a un interactivo proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desarrollo de las etapas de aprendizaje: organización, adaptación, asimilación, acomodación y equilibrio

Las etapas de aprendizaje se desempeñan durante la interrelación: niño-entorno. Al recibir diversa información del medio, se produce un desajuste en el interior de los esquemas que debe ser resuelto por etapas o procesos cognitivos, para lograr una armonía entre antiguos y nuevos aprendizajes.

Leliwa y Scangarello (2018) mencionan un concepto determinado por Piaget; funciones invariantes: mecanismos presentes durante el desarrollo cognitivo; son heredadas, es decir, que son tendencias innatas; a su vez, se distinguen dos tipos: organización y adaptación. En la organización, se ordena la información y la experiencia en esquemas mentales. La tendencia a la organización esclarece que todo niño nace con la predisposición a organizar sus procesos mentales, en esta fase las estructuras se combinan y coordinan continuamente para formar otras más perfeccionadas. En la adaptación, se realiza el reajuste al medio, transformando la información o los esquemas, esta direccionada a dos procesos asimilación y acomodación.

Desde otra perspectiva, Gutiérrez y Vila (2015) sostienen que, estas tendencias resultan ser procesos para la evolución de estructuras biológicas y psicológicas: en el plano externo: la adaptación sucede cuando el organismo realiza ajustes necesarios para la supervivencia. El proceso de organización corresponde a un plano interno, porque se van integrando y fijando tales cambios mediante las reestructuraciones.

La asimilación se produce cuando el organismo debe integrar información externa dentro de estructuras existentes, durante la acción asimiladora tratan de acomodarse a las formas previas de conocimiento, y mediante el proceso contrario: de acomodación se modifican los esquemas previos para integrarlos con las nuevas experiencias. Estos procesos son complementarios y se regulan mediante un proceso dinámico que permite alcanzar estados de equilibrio más satisfactorios a través de la coordinación de distintos agentes, este factor de equilibrio produce niveles más altos de desarrollo.

Esquema mental: Faas (2018) deduce que son estructuras cognitivas básicas organizadas en patrones de comportamiento y se utilizan en diferentes situaciones. En un esquema se realiza ajustes para dar espacio a la nueva información, mediante su comparación e incorporación.

Tipos de aprendizaje

Desde el punto de vista de Maldonado, Araujo y Rondón (2018) tiempo atrás el aprendizaje estaba marcado por un proceso memorístico. En la actualidad, ha surgido cambios inmersos en una pedagogía innovadora, que incluye nuevos tipos de aprendizaje, por ejemplo:

Aprendizaje por asociación de experiencias: consiste en conectar la estructura cognitiva previa, con la adquirida mediante la experiencia del niño. Esta metodología proporciona la adquisición de conocimientos conectando lo existente con lo que está por aprenderse.

Aprendizaje por descubrimiento: sucede cuando se activa conexiones con experiencias pasadas para encontrar nuevas maneras de resolver un problema. El niño tiene la oportunidad de explorar soluciones, para establecer diversas formas de solventar una actividad.

Aprendizaje constructivista: se centra en como el niño construye un significado propio sobre la información que está aprendiendo, además, aprender a involucra la construcción del conocimiento en relación con el ambiente y la realidad de quien aprende.

Aprendizaje colaborativo: método activo de enseñar que incluye la cooperación entre los niños, con el fin de alcanzar una meta común, promueve la acción y se presentan diferentes perspectivas al resolver un problema.

Aprendizaje significativo: desde la posición de Rodríguez (2014) al hablar de una pedagogía innovadora, se debe considerar al aprendizaje significativo que consiste: en una modificación de conocimientos ya elaborados, en donde el niño es responsable de la construcción acompañado con el docente como facilitador y mediador de aprendizajes, que le proporcionará toda la ayuda pedagógica necesaria.

Desarrollo cognitivo y aprendizaje significativo

El desarrollo cognitivo está íntimamente relacionado con el aprendizaje. Los autores Prieto, De Iscar, Nistal y Verdú (2012) definen al aprendizaje como las reestructuraciones o modificaciones producto de la experiencia, que originan determinadas habilidades, conocimientos o destrezas.

El aprendizaje significativo depende del desarrollo cognitivo, porque es un mecanismo crucial que permite integrar la nueva información; vinculándola con conocimientos previos albergados en los esquemas mentales (Ferreira, Olcina y Reis, 2019). Además, cuando se establece una conexión de este tipo, la información se trasfiere a la memoria de largo plazo; considerándose un aprendizaje significativo.

Desde la misma perspectiva, Rodríguez (2012) considera que la organización de esquemas es producto de la interacción de estructuras presentes y la nueva información, que provoca cambios cognitivos estables. Además, debe tener un significado lógico, aunque no garantiza que el aprendizaje sea significativo; comprende una de las condiciones necesarias. Cuando los conceptos tienen significado lógico, pueden asociarse sustancial y no arbitrariamente con elementos de la estructura cognitiva del niño.

Factores que influyen en el desarrollo cognitivo

El niño es un ser social, por lo que su desarrollo, no responde solo a procesos internos, sino también a la influencia de los factores externos.

Amar (2015) sostiene que durante el desarrollo cognitivo el niño establece una triple relación con él, con los demás y con su entorno. Por lo tanto, dependerá de estas relaciones,

para llegar a conformar las diferentes dimensiones que sustentan al desarrollo cognitivo como un proceso multidimensional, potencial, continuo, integral y adaptativo.

El desarrollo cognitivo se encuentra influenciado por diversos agentes que aportaran de manera positiva o negativa. Durante los primeros años de vida, el niño es más susceptible a su ambiente. Diversos estudios realizados en la actualidad sobre los distintos factores, estado nutricional, entorno familiar, salud, estimulación, educación o contexto socio- cultural, dejan en manifiesto, que lo cognoscitivo no está únicamente vinculado a cambios internos, sino que existe una gran influencia del medio.

Importancia del desarrollo cognitivo durante los tres primeros años de vida

Rebello (2017) argumenta que la etapa comprendía desde la concepción hasta el inicio de la educación escolar, ofrece una oportunidad decisiva y única para influir en el desarrollo cognitivo de los niños. Durante este periodo, la capacidad cerebral es increíble, formando numerosas conexiones neuronales, influyendo en la capacidad para aprender y relacionarse con el medio, además, no determina y afecta solo a lo cognitivo, sino a lo social y emocional.

En diversas investigaciones se han comprobado que en los tres primeros años de vida el 90% del cerebro se ha desarrollado (Zamora y Guzmán, 2016). Además, durante este período los niños aprenden más rápido, especialmente cuando los espacios son afectivos, la atención y alimentación se encuentran presente. En definitiva, la importancia radica en ser un periodo indispensable, donde se construirá los mecanismos y funciones que servirán de base para los procesos cognitivos.

Hitos de desarrollo cognitivo de 2 a 3 años

Un hito de desarrollo es un logro en cualquier área cognoscitiva. Los tres primeros años constituye una etapa de grandes alcances. Pérez et al. (2012) mencionan algunos presentes en niños de 2 años:

- Centran su atención solo en un aspecto de un tema.
- Conocen algunas cualidades de objetos.
- Establecen relaciones sociales.
- Comienzan a denominar verbalmente objetos y situaciones.
- El desarrollo del razonamiento lógico se basa en las propias experiencias.
- Comprenden e interpretan diferencias y semejanzas de los objetos.
- Surge la comprensión de la emisión del lenguaje en forma pasiva.

Para reconocer algunos de los hitos durante los 3 años, se cita a Miller (2019) quien propone los siguientes:

- Atribuyen las causas de hechos a motivos ilógicos.
- Expresan curiosidad sobre las cosas que están relacionadas con ellos mismos.
- Exploran el concepto de conciencia espacial a medida que organizan objetos.
- Usan el método de ensayo y error para solucionar problemas.
- Se centran en una sola solución, seguros de que es la única respuesta.
- Dibujan la figura humana; en forma de renacuajo.
- Identifican y repiten patrones.
- Distinguen entre escritura y dibujo.
- Imitan líneas para crear una escritura ficticia.
- Comprende que algunas historias son ficticias y otras dan información real.

Actividades para el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años

Ovejero (2013) propone actividades que impliquen experiencias con el entorno en base a los tipos de conocimientos propuestos por Piaget:

Actividades para el conocimiento físico:

- Manipulación de las diferentes figuras geométricas para establecer características.
- Colaboración en el cuidado de plantas y animales.
- Identificación de los cambios que producen las diferentes estaciones en el medio ambiente y en la vida de las personas.
- Identificación de alimentos característicos de cada estación.
- Identificación de los fenómenos atmosféricos y el efecto que tienen sobre los objetos.
- Manipulación de diferentes objetos y materiales para identificar sus características.

Actividades para el conocimiento social:

- Descubrimiento de algunas características de la familia y miembros de la escuela.
- Reconocimiento de algunos medios de transporte.
- Narración de relatos sencillos para expresar acontecimientos de la vida cotidiana.
- Identificación de algunas profesiones.
- Identificación de los lugares de diversión cercanos.
- Realización de dramatizaciones corporales para acompañar a los relatos orales.
- Fomentar la colaboración entre los niños; y adquisición de responsabilidades.

Actividades para el conocimiento lógico- matemático:

- Ejercicios para clasificar objetos.
- Juego de posibilidades.
- Identificación de las semejanzas y diferencias entre los objetos.

- Actividades enfocadas a la resolución de problemas.
- Actividades de orientación espacial, para el uso adecuado de los objetos.
- Relato de experiencias que hayan vivido y le han generado impacto.
- Lectura de cuentos o historias.

Otra manera, para potenciar el área cognitiva, son las actividades planificadas como experiencias de aprendizaje, que permiten la participación de forma activa y lúdica del niño.

Desarrollo cognitivo y educación inicial

La intervención educativa en la etapa inicial constituye un factor fundamental, porque permite que el niño cree esquemas mentales significativos, y progresen de mejor manera sus procesos cognitivos superiores. La escuela se convierte en un lugar para experimentar, vivir, aprender y disfrutar.

Páramo (2017) aclara que en los últimos años se evidencia un cambio de enfoque tradicional y conductista hacia un modelo más cognitivo; en donde la educación centra su atención en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Además, el autor propone que el niño con su desarrollo cognitivo en educación inicial explorará habilidades y destrezas que le permitan adquirir autonomía.

Villalta, Assael y Martinic (2013) desde una perspectiva constructivista social denominan a la escuela como un espacio de mediación, en donde mediante el proceso de andamiaje, el niño moldeará sus estructuras cognitivas internas para asimilar nuevos conocimientos.

En la actualidad, la escuela adquiere un nuevo significado; pasa de ser transmisora de conocimientos a un laboratorio de aprendizajes. El niño es un ser social por naturaleza, por eso su desarrollo está influenciado por el medio, por lo tanto, la escuela debe ser un factor positivo, que permitirá potenciar su desarrollo cognitivo; y no retrasarlo.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Conceptualización

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2014) en el Currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes que producen gozo y asombro en los niños, son planificadas por el docente con el propósito de fomentar el desarrollo de las destrezas planteadas en los distintos ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Desde la posición de la Cruz y Paucar (2019) las experiencias de aprendizaje corresponden a una didáctica comprendida por una serie de actividades diseñadas, teniendo como propósito promover mediante aprendizajes significativos el desarrollo de destrezas.

Las experiencias de aprendizaje permiten la experimentación a través de situaciones planteadas por la docente, estas actividades deben generar curiosidad e interés en el niño, de tal manera, que surjan aprendizajes significativos.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2013) establece que durante los tres primeros años de vida los niños experimentan un proceso de crecimiento en donde sucederán cambios más profundos y significativos de toda su vida. Se trata de una etapa de gran plasticidad, en la que se desarrollan importantes funciones cerebrales. Sobre estos principios se ha comprobado que ofrecer ambientes afectivos y estimulantes benefician al desarrollo cognitivo de los niños, mientras que espacios carentes de estimulación, provocan un deterioro de capacidades. Por lo tanto, brindar una atención educativa de calidad, asegura un buen desarrollo en las diferentes áreas: cognitiva, motriz, social, y afectiva.

Las experiencias de aprendizaje son importantes para el desarrollo cognitivo del niño. De la Cruz y Paucar (2019) menciona que son útiles, si el docente consigue originar experiencias en relación con las necesidades sociales y culturales de los niños, porque favorecen al desarrollo de competencias de forma integral, permitiéndole al niño investigar, crear y resolver problemas, mediante actividades y recursos para su aprendizaje de manera autónoma o cooperativa.

Experiencias de aprendizaje o aprendizaje experiencial

Las experiencias de aprendizaje en primera instancia tienen como objetivo que el niño vivencie, descubra y experimente, por sí solo todo lo que le rodea.

Baena (2019) establece que el aprendizaje experiencial es un proceso en donde el niño, es el principal protagonista de su aprendizaje, produciendo cambios a nivel cognitivo, comportamental y afectivo.

Baena describe que, desde la perspectiva de aprendizaje experiencial, existen dos formas de experimentación que originan conocimiento: experiencia concreta y conceptualización en abstracto, y a su vez, preexisten dos modelos de transformación: la observación por reflexión y experimentación activa del niño. Esta teoría, parte de las siguientes ideas:

- Los niños necesitan tener un rol activo y participativo durante la construcción de su aprendizaje.
- El aprendizaje, no es cuestión solamente del docente, deberían formar parte los padres y la comunidad.
- El aprendizaje debe resultar interesante y motivador para los niños.
- El aprendizaje debe preparar a los niños para el futuro incierto.

Según Gutiérrez, Romero y Solórzano (2011) el aprendizaje experiencial puede influir de dos formas en el niño: mejorando su estructura cognitiva y modificando su comportamiento. Además, el aprendizaje mediante una participación activa y experiencial influye en el desarrollo cognitivo, y a su vez, el niño adquiere el compromiso por su propio aprendizaje.

Por otro parte, el MinEduc (2014) establece que la finalidad de las experiencias de aprendizaje es educar niños capaces de indagar, explorar, experimentar y plantear hipótesis, es decir, que construyan su propio aprendizaje a medida que van potenciando su desarrollo cognitivo.

A pesar de ser términos diferentes, tanto experiencias de aprendizaje como aprendizaje experiencial comparten el mismo propósito, participación activa del niño durante la construcción de sus conocimientos. Entre más vivencial sean las actividades planteadas por la docente, más significativo será el aprendizaje.

Exploración del medio en niños de 2 a 3 años como parte de las experiencias de aprendizaje

Plazas, Abudinen y Monroy (2015) sostienen que, desde los diferentes ambientes donde sucede la vida de los niños se debe impulsar la exploración del medio, porque así construyen numerosos conocimientos; al identificar semejanzas y diferencias de los elementos que le rodean; al reconocer las distintas maneras en las que se relacionan las personas de su entorno, irá comprendiendo cada vez más su mundo.

Los mismos autores, agregan que, en la educación inicial la exploración del medio involucra estrategias de enseñanza, en donde se promueva la búsqueda, indagación y

cuestionamiento en los niños, favoreciendo así su desarrollo cognitivo. Por lo tanto, el rol docente en el proceso de exploración está direccionado a vincularse afectivamente, y poner a disposición ambientes para la exploración, observación y descubrimiento. En la exploración del medio se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Observar las conductas durante el juego libre.
- Prestar atención a lo que los niños expresan.
- Establecer tiempo en actividades, para así fortalecer el juego.
- Otorgarle significado y valor a lo que realizan los niños.
- No demandar logros determinados.
- El docente debe innovar en propuestas pedagógicas.
- Agrupar niños de distintas edades.
- El docente debe estar dispuesto a conocer nuevas e inesperadas situaciones sobre los niños.

El MinEduc (2012) manifiesta que a través de las experiencias de aprendizaje los niños tienen la oportunidad de explorar en un entorno seguro y de confianza, prospera en ellos la sensación de poder hacer, generando autoconfianza y fortaleciendo su desarrollo cognitivo, porque mediante la indagación y descubrimiento sobre su ambiente van tomando decisiones, por sí solos, con la finalidad de resolver problemas, y sentir el deseo de satisfacción.

Experiencias de aprendizaje en Educación Inicial

Castro, Ezquerro y Argos (2017) consideran a la educación como un proceso formativo que dirige el desarrollo integral del niño, comprendiendo todas sus dimensiones: cognitiva, afectiva, axiológica, motriz y social. La educación inicial comprende la primera etapa del

sistema educativo; desde el nacimiento hasta los seis años de edad. Además, es un espacio, en donde conviven y aprenden juntos: niños, docentes y padres de familia.

El aprendizaje debe ser un proceso activo, que resulte placentero para el niño, y le permita trabajar de forma autónoma. La mejor estrategia para lograr lo mencionado, serían las experiencias de aprendizaje, porque permiten el despliegue máximo de las capacidades cognitivas (Malaguzzi, 2014).

Según Gervilla (2014) en la educación inicial existe la necesidad de implicar al niño en su propio proceso de aprendizaje, para lo cual el docente debe mantener una metodología basada en vivencias adaptadas a las características individuales. Las actividades planificadas como medio para el aprendizaje son acciones que tienen como fin proporcionar a los niños la oportunidad de experimentar sus habilidades cognitivas. Por lo tanto, las experiencias de aprendizaje son el núcleo central de los contenidos elaborados que se deben ejecutar en la educación inicial.

En el contexto ecuatoriano, las experiencias de aprendizaje se comparan como vivencias desafiantes. El término vivencia consiste en un fenómeno psíquico en donde el niño experimenta una situación establecida. Durante la vivencia se interioriza lo experimentado, contribuyendo en su proceso cognitivo. Considerando esto, como política educativa para el nivel inicial, se incluyen a las experiencias de aprendizaje como orientaciones o estrategias metodológicas que deben diseñar los docentes durante el proceso de aprendizaje, para cumplir con el principio de brindar un desarrollo integral.

Pedagogía desde un enfoque constructivista social para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje

Desde el punto de vista de Malaguzzi (2014) y Córdoba (2018) en la pedagogía con enfoque constructivista, se cuestionaba: si enseñar contenidos o presentar al niño situaciones en las que él es activo y puede aprender solo. El niño, debe ser el protagonista activo de su propio aprendizaje partiendo desde sus estructuras internas y la interacción social, de los agentes mediadores.

Además, Córdoba (2018) agrega que, en el enfoque social, Vygotsky consideraba que el aprendizaje se produce en interacción con el medio, con los otros, y a raíz de esto evoluciona el desarrollo cognitivo. En esta pedagogía, el niño utiliza herramientas propuestas por sus docentes para resolver problemas.

Milicic, Condemarín, Chadwick y Gorostegui (2016) conceptualizan a la pedagogía constructivista social, como los aprendizajes del niño construidos mediante la información proporcionada por los agentes mediadores que influyen en su experiencia durante la etapa inicial.

De acuerdo con, Herranz y Delgado (2012) en la pedagogía constructiva social, la escuela se organiza, para proporcionar prácticas y herramientas en donde los niños aprendan y fomenten su desarrollo cognitivo. Además, las experiencias o actividades planificadas dentro del aula tienen que cumplir con planteamientos que respondan a los principios de las teorías cognitivas y socio- culturales.

Partiendo de las dos perspectivas; constructivista y social, se crea una pedagogía que fusiona estos dos enfoques, en donde se establece que el niño irá modificando sus estructuras

cognitivas a media que se relaciona con su medio. Las experiencias de aprendizaje, propuestas como actividades desafiantes, tienen esta concepción, que, por medio de la exploración y experimentación, el niño va reconstruyendo sus esquemas mentales y potenciando su desarrollo cognitivo.

Experiencias de aprendizaje como nuevo modelo pedagógico

Cruz, Criollo y Raffo (2017) sostienen que el sistema educativo, dejó atrás el modelo conductista de aprendizaje, para reemplazarlo por un enfoque constructivista social, es decir, busca generar conocimiento a través de un proceso dinámico con el medio, partiendo del nivel cognitivo actual del niño.

Trillos (2015) puntualizó que un modelo pedagógico es la representación de parámetros en donde se establece, las relaciones entre los agentes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la didáctica dependiendo del contexto socio- cultural de cada niño. Además, resalta la importancia de crear modelos que aislen el aprendizaje mecánico, y promuevan procesos de aprendizaje por experimentación.

Sandoval (2019) asegura que transformar la pedagogía educativa, implica cambiar las reformas educativas, para que fortalezcan la interacción del niño con su medio, permitiéndole desplegar sus funciones cognitivas; a medida que se modifican constantemente por su participación activa.

El Ministerio de Educación, con la finalidad de atender con calidad al niño, cambia su perspectiva de enseñanza, creando un nuevo modelo pedagógico. El MinEduc (2014) esclarece que la pedagogía ecuatoriana reconoce que el desarrollo infantil es integral, por lo

tanto, considera la interrelación de las distintas áreas: cognitiva, social, psicomotriz y afectiva, que suceden en el entorno natural y social. Para garantizar esta posición, se debe promover oportunidades de aprendizaje mediante la exploración de ambientes diversos y creativos, e interacciones positivas.

Para dar cumplimiento a este nuevo enfoque, en el currículo de educación inicial, el MinEduc, plantea lineamientos pedagógicos y metodológicos, que incluyen experiencias de aprendizaje como opciones de aprendizaje para conseguir un proceso de enseñanza: participativo, innovador y motivador, considerando las diferencias individuales, ritmos y estilos de aprendizaje, para brindar una educación integral basada en el juego, experimentación, exploración y vivencia. Por lo tanto, las experiencias de aprendizaje se han consolidado como un nuevo enfoque pedagógico direccionadas a posibilitar una enseñanza activa.

Experiencias de aprendizaje en el currículo de educación inicial

Las experiencias de aprendizaje han sido planteadas por el Ministerio de Educación del Ecuador, para dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje con calidad desde las diferentes áreas evolutivas del niño. Las mismas se encuentran detalladas en el Currículo de Educación Inicial, para que los docentes guíen su labor en función a estas orientaciones metodológicas planteadas.

Currículo de Educación Inicial

Biezma (2012) el currículo constituye un plan educativo previamente organizado, en donde se establecen objetivos educativos a desarrollar en los niños, cumpliendo con la normativa educativa vigente del país al que pertenece.

El autor antes citado, menciona que los currículos difieren unos de otros. Sin embargo, contienen las mismas orientaciones teóricas determinadas:

- **Sociológicas:** reúnen contenidos del contexto social que hacen que el niño se convierta en un miembro integrado de la sociedad.
- **Epistemológicas:** son propias de la teoría del aprendizaje; por ejemplo, las áreas del lenguaje.
- **Pedagógicas:** son las estrategias para favorecer el aprendizaje.
- **Psicológicas:** se refieren a los procesos que constituyen la enseñanza y el aprendizaje. Además, se basan en los conocimientos establecidos por la psicología evolutiva y sobre el aprendizaje.

Por su parte, el MinEduc (2014) plantea un currículo para educación inicial que tiene como idea que todos los niños son seres bio- psicosociales, culturales e irrepetibles, siendo los actores principales del proceso de enseñanza- aprendizaje. De igual manera, se reconocen las necesidades, potencialidades, ritmos de aprendizaje, nivel de desarrollo, características de personalidad e interés, atendiendo a la diversidad y promoviendo la igualdad de oportunidades.

Elementos propuestos en el currículo de educación inicial incluidos en las experiencias de aprendizaje

El currículo de educación expone varios elementos que permiten tener pertinencia en los aprendizajes a desarrollar a través de las experiencias de aprendizaje. Para el nivel inicial, MinEduc (2014) establece los siguientes:

Destrezas: constituyen las habilidades adquiridas por medio del aprendizaje, son evolutivas y responderán a las características individuales. Su orientación depende de la edad de los niños: de 0 a 2 años; evidencia su nivel progresivo de desarrollo y aprendizaje, teniendo como objetivo establecer un proceso sistematizado de estimulación para potenciar las diferentes áreas; cognitivo, motriz y social; de 3 a 5 años corresponde un conjunto de conocimientos que se construirán mediante un proceso pedagógico intencionado en donde van las experiencias de aprendizaje. De forma general una destreza debe responder a la pregunta: ¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños?

Ejes de desarrollo y aprendizaje: constituyen uno de los principales elementos propuestos en el currículo, consisten en áreas generales de aprendizaje a desarrollar dependiendo de la edad cronológica del niño, con la finalidad de proporcionarle diferentes oportunidades de aprendizaje, y contribuir a su desarrollo integral.

Ámbitos de desarrollo y aprendizaje: se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje, por lo tanto, son aspectos curriculares más puntuales, permitiendo identificar, secuenciar y organizar los objetivos, y destrezas de aprendizaje para cada subnivel de educación inicial.

Soria (2017) a partir de lo estipulado en varios documentos educativos define los siguientes ámbitos para niños de 0 a 3 años:

- **Vinculación emocional y social:** implica el desarrollo de las emociones como respuesta ante los estímulos, los mecanismos para expresarlas, y la capacidad para relacionarse con otras personas.

- **Exploración del cuerpo y motricidad:** desarrollo y adquisición de capacidades motrices, conocimiento y control de su propio cuerpo; mediante actividades que impliquen movimiento.
- **Manifestación del lenguaje verbal y no verbal:** desarrollo de la expresión oral, mediante: gestos, balbuceo, o emisión de frases cortas, y ampliación del vocabulario que le permita expresar sus pensamientos y deseos.
- **Descubrimiento del medio natural y cultural:** implica desarrollar la capacidad para reconocer y comprender los elementos naturales y culturales de su entorno, así como las relaciones que se establecen en los mismos.

Orientaciones metodológicas: experiencias de aprendizaje y juego

Gómez y García (2016) formulan que, al hablar de metodología, el docente tiene que plantearse la interrogante: ¿cómo enseñar?, es decir, que establecerá la forma didáctica más exitosa de llevar a cabo el aprendizaje del niño.

El MinEduc (2014) establece que las orientaciones metodológicas son una serie de sugerencias didácticas que tienen como propósito guiar la actividad del docente para ayudarlo a elegir mejores decisiones pedagógicas.

Las orientaciones metodológicas, integran una serie de pautas puestas a disposición de los docentes, con la finalidad de mejorar su rol durante el proceso enseñanza- aprendizaje. Estas sugerencias buscan generar aprendizajes significativos y crear una enseñanza: activa, divertida y motivadora. Para el nivel inicial, existe el juego y las experiencias de aprendizaje.

Juego: corresponde a una actividad propia del niño, y muy sustancial porque mediante este suceso, se acerca de forma natural a su entorno y comprende cada vez más la realidad que le rodea (Venegas, García y Venegas, 2018).

El juego propicia muchas situaciones para el aprendizaje, porque posibilita descubrir nuevas habilidades, y mejorar aquellas que el niño ya ha aprendido. De igual forma, tiene un alto valor educativo, para Venegas, García y Venegas (2018) y Fernández (2012) debe reunir con algunas características para ser utilizado como recurso metodológico:

- Ser libre, espontáneo, voluntario y producir placer en el niño.
- Innato; propio de la infancia, por lo que debe intervenir directamente en el proceso de aprendizaje, porque los niños necesitan jugar para explorar y aprender.
- Involucrar actividad, no todos los juegos tienen que ver con movimiento motor, algunas capacidades que también intervienen son: explorar, pensar, deducir, imitar y relacionarse con los demás.
- Elemento motivador: al utilizarlo como orientación metodológica, cualquier actividad resulta interesante para él niño. Se puede lograr determinadas destrezas en el medio, gracias a la actividad lúdica.
- Promover hábitos de autonomía y valores universales.

El juego es un excelente recurso que puede utilizar el docente en la etapa inicial. Desde otro punto de vista, Mora, Plazas, Ortiz y Camargo (2016) explican que la educación inicial, tiene muy claro la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, y para el desarrollo de procesos cognitivos como: atención, concentración y memoria. Sin embargo, algunos docentes prefieren usar hojas preelaboradas para realizar actividades lúdicas, generando en el niño frustración y poca creatividad.

Experiencias de aprendizaje: es un término en auge, introducido por el Ministerio de Educación del Ecuador, para orientar el trabajo docente en el nivel inicial. Sin embargo, a nivel global, su uso se encuentra inscrito de diversas maneras: aprendizaje experiencial, aprendizaje vivencial, exploración del medio, aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje mediado, a raíz de esto, es conveniente mencionar, que todas estas definiciones, tienen la misma orientación metodológica que una experiencia de aprendizaje, producir la participación activa y experimentación durante la construcción del aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje y el juego deben trabajar de forma conjunta, tal como expresa Pineda, Garzón, Bejarano y Buitrago (2015) que los docentes al comprender las características del desarrollo cognitivo durante la primera infancia consideraran estrategias de carácter lúdico y que posibiliten construir aprendizajes mediante la vivencia.

Experiencias de aprendizaje para fomentar los ejes de desarrollo y aprendizaje

El MIES (2013) menciona que el desarrollo infantil, es producto de un proceso educativo de calidad, en donde se predispone el alcance integral de los niveles evolutivos en los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje son actividades planificadas que responderán a las destrezas planteadas en los distintos ejes de desarrollo aprendizaje: desarrollo personal y social; descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación. Estas áreas de intervención corresponden a las distintas dimensiones de desarrollo del niño, y se encuentran inscriptas para ambos subniveles de educación inicial.

Desarrollo personal y social: es entendida como la interacción individual y grupal del niño, en la que desarrolla sus habilidades y destrezas para la comunicación abierta y directa, las relaciones interpersonales y la toma de decisiones, permitiéndole conocer un poco más de sí mismo y de sus compañeros de grupo (Campo, 2010).

Descubrimiento del medio natural y cultural: en este eje se desarrollan las habilidades de pensamiento en el niño, que permiten construir conocimientos, mediante la vinculación con los objetos de su entorno, la curiosidad y procesos de indagación. Esta construcción se realiza por medio de experiencias de aprendizaje, que facilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural (MinEduc, 2014).

Expresión y comunicación: en este aspecto se fortalece la capacidad expresiva y comunicativa de pensamientos, actitudes, experiencias y emociones, utilizando las diversas manifestaciones del lenguaje. De igual forma, es importante los procesos de la psicomotricidad, iniciando desde del conocimiento de su propio cuerpo, hasta lograr la comprensión e interacción con su entorno inmediato (MinEduc, 2014).

Aplicación de experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica

Campusano y Díaz (2017) denominan estrategia metodológica, al conjunto integrado y pertinente de orientaciones, técnicas, actividades y recursos empleados en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Teniendo como objetivo facilitar el desarrollo de las destrezas planteadas, tomando en cuenta los principios pedagógicos establecidos; favorecer el desarrollo de la capacidad de adquisición, interpretación, y procesamiento para la generación de nuevos aprendizajes significativos.

Las estrategias metodológicas, tiene como finalidad mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si el docente, opta por utilizar la metodología experiencias de aprendizaje, su propuesta didáctica, será diferente, los niños asumirán un rol activo, en donde el aprendizaje les resultará placentero y significativo.

Características

El MinEduc (2014) en su Currículo de Educación Inicial establece que una experiencia de aprendizaje debe reunir las siguientes características:

- Ofrecer una participación activa de todos los niños.
- El docente cumple un rol mediador.
- Actividades desafiantes que propicien la exploración y reflexión.
- Respetar las diferencias individuales, el ritmo y estilo de aprendizaje, porque cada niño es un ser único.
- Las actividades planificadas se englobarán por medio de un elemento integrador.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Favorecer una interacción positiva entre los niños, en donde disfruten de sus actividades.
- Asegurar actividades para que el niño pueda expresar sus ideas y sentimientos.
- Plantear problemas interesantes que respondan a situaciones de la vida diaria.
- No ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones.
- Incentivar la indagación y reflexión como procesos significativos para el desarrollo del pensamiento en el niño.
- Utilizar entornos variados que ofrezcan experiencias significativas.

Momentos del proceso metodológico de la experiencia de aprendizaje

Los momentos de la experiencia de aprendizaje, permiten que el docente organice su tiempo y coordine como realizara la actividad propuesta. Partiendo de lo establecido en el currículo de educación inicial, Bustamante (2015) los sustenta:

Inicio: en este apartado, el docente y los niños, dialogan sobre la vivencia que van a desarrollar, surgiendo un sentimiento de entusiasmo. De igual manera, se organiza las actividades, considerando el objetivo propuesto en la planificación, si la experiencia se prolonga más de un día se deberá retroalimentar este momento cada día, para que los niños encuentren sentido a lo que están realizando.

Desarrollo: en esta fase, los niños se involucran en las actividades o vivencias planificadas. Su rol participativo, los incita a experimentar, preguntar, explorar, jugar y crear. Por su parte, el docente ejerce su rol mediador al hacer preguntas, poner a la disposición el material necesario y crear ambientes de aprendizaje para que se produzcan las distintas interacciones de descubrimiento y aprendizaje.

Cierre: en este momento, el niño siente que lo que realizó tuvo una finalidad, y es importante para él y los demás. Los niños y el docente se reúnen al finalizar la jornada y retroalimentan lo que resulto fácil y difícil, lo que disfrutaron y lo aprendido. El docente, puede organizar un espacio en donde se presentan mediante exposiciones las producciones individuales o grupales, para el resto de los niños, personal de la institución y para la familia, así se transmite las vivencias y los logros alcanzados.

Micro planificaciones curriculares basadas en experiencias de aprendizaje

La micro planificación corresponde al tercer nivel de concreción curricular, es decir, las actividades que sucederán dentro del aula; dirigidas y programadas por el docente.

De acuerdo con Lahora (2013) al planificar cualquier actividad para niños de 0 a 3 años se deben tener en cuenta que el niño vivencie y sienta su realidad. Por eso, la diversificación de contenidos no debe reconocer solamente los criterios pedagógicos, sino también debe dar respuesta a las necesidades específicas de los niños.

Bradford (2014) las actividades planificadas por el docente de inicial deben partir de una serie de consideraciones basadas en el conocimiento del currículo, valoración adecuada de las necesidades del desarrollo de un niño, recursos de los que dispone el centro educativo, momento evolutivo de cada niño. La necesidad de tener un enfoque flexible que pueda ilustrar los distintos modos en que el niño aprende por medio de la experiencia, experimentación, movimiento, observación, lenguaje y juego.

Bustamante (2015) sostiene que el Ministerio de Educación, no plantea un modelo único de planificación, por lo tanto, el docente tiene la libertad de elaborar propuestas de acuerdo con las necesidades y contextos de los niños, siguiendo una actitud comprometida y coherente con la finalidad de mejorar la calidad educativa. Por lo tanto, lo ideal es que se planifique en base a experiencias de aprendizaje, así, incentive un desarrollo integral y participativo en los niños.

Estructura de una planificación por experiencias de aprendizaje

En la guía metodología para la implementación del currículo de educación inicial, el MinEduc (2015) detalla que una planificación por experiencia de aprendizaje está estructurada de la siguiente forma:

- **Elemento integrador:** es un medio para ejercitar las destrezas planificadas, entre los cuales se encuentra: juegos, canciones, cuentos, poemas, experimentos, salida pedagógica, entre otros.
- **Descripción de la experiencia:** en este apartado, se describe de manera general, en qué consistirá la experiencia y qué van a lograr los niños.
- **Ámbitos de desarrollo y aprendizaje:** cada experiencia de aprendizaje debe estimular destrezas; seleccionadas en correspondencia con los ámbitos planteados en el currículo.
- **Actividades:** consiste en el proceso metodológico de la experiencia de aprendizaje en sus tres etapas: inicio, desarrollo y cierre. Las actividades deben ser vivenciales, y producir gozo y asombro en los niños, que les permitan participar de forma activa.
- **Recursos:** son aquellas vías que facilitan el desarrollo de destrezas durante el proceso de aprendizaje, aproximando o mediando el contenido de las experiencias de aprendizaje (Gómez y García, 2016).
- **Indicadores de logro:** corresponde a los resultados de aprendizaje observados y desempeñados en el niño, y van en concordancia con la destreza planteada. (Bustamante, 2015).

Aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje

Desde la posición de Guerrero (2014) el aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos ejes elementales: constructivismo y la interacción con el medio. Para que resulte un

aprendizaje significativo, se requiere de una activa participación por parte del niño; en donde sus esquemas se modifican: relacionado lo nuevo con lo adquirido previamente.

El MinEduc (2012) destaca que los niños aprenden mejor por medio de experiencias de aprendizaje, que estimulan su curiosidad. Por lo tanto, es fundamental ofrecerles una variedad de vivencias que lo involucren y promuevan al crear aprendizajes significativos que aportaran a su desarrollo cognitivo.

Rol del docente en las experiencias de aprendizaje

En la opinión de Castro et al. (2017) y Villarroel (2015) el docente en el contexto educativo cumple el rol de propiciar procesos de enseñanza–aprendizaje participativo e innovador, centrándose en la observación y la posibilidad de proporcionar al niño experiencias que le permitan aprender de manera autónoma y participativa.

Gervilla (2014) explica que la clave de toda metodología radica en el rol docente que consiste principalmente, en mantener una participación activa de los niños, planificando experiencias de aprendizaje, en donde, el niño potencia su pensamiento crítico, la capacidad de razonamiento, por lo tanto, los aprendizajes serán significativos y no memorísticos.

Desde el punto de Baena (2019) una educación centrada en el niño exige una transformación del rol docente, que involucre un cambio en los objetivos, enfoque de actividades y en la organización del aprendizaje.

Todos los niños pueden desarrollar un alto nivel cognitivo, si el docente mediador ofrece interacciones pedagógicas de calidad. Por lo tanto, el rol no consiste solo en transmitir

contenidos, sino facilitar la realización de experiencias de aprendizaje, que conecten al máximo las necesidades, intereses y motivaciones del niño (Figuroa, 2016).

Rol del niño en las experiencias de aprendizaje

El MIES (2013) reconoce a los niños como actores protagónicos de su desarrollo y aprendizaje, en donde el adulto es el principal mediador. Se entiende por mediación diseñar, organizar, reordenar, o estructurar experiencias de aprendizaje en ambientes especialmente organizados, en función de alcanzar el desarrollo social, motriz y cognitivo.

Las experiencias de aprendizaje propician la participación activa y rol protagónico del niño en la construcción de su aprendizaje, Peralta y Hernández (2012) expresan que el mismo no será un simple receptor, sino por el contrario debe ir construyendo su aprendizaje de forma activa, basándose en la vivencia de experiencias que capten su atención, es decir, el aprendizaje será mayor y favorecerá al desarrollo cognitivo, cuando el niño este más implicado, atento e interesado.

Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo

Desde varios postulados, la modificabilidad cognitiva que tiene el niño en sus primeros años de vida debe aprovecharse al máximo para enriquecer sus capacidades. Una intervención educativa adecuada puede favorecer a su desarrollo cognitivo. Las experiencias de aprendizaje corresponden a una buena práctica docente, la selección de esta estrategia metodológica permite potenciar varios procesos cognitivos: lenguaje, pensamiento, creatividad e inteligencia, porque mediante la exploración, vivencia, protagonismo y mediación crea aprendizajes significativos, y entiende más su realidad.

Según Quiroz (2012) la educación desde los primeros años de vida significa garantizar oportunidades equivalentes, apoyar un crecimiento saludable y armónico e incentivar de forma integral el desarrollo del potencial de aprendizaje. Este hecho resulta ser una experiencia valiosa e irrepetible en la formación personal de cada niño, en algunos casos decisiva, respecto al logro de futuros aprendizajes.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

En la presente investigación se empleó diversos materiales como; bibliográficos: libros, artículos científicos, fotocopias; electrónicos: computadora, memoria USB, cámara, impresora; de oficina: lápices, esferos, hojas de papel; y, material didáctico para la aplicación de la Escala de Bayley: tableros, clavijas, cubos, muñecos articulados, imágenes, pelotas, cuerda, entre otros.

La investigación fue de tipo no experimental, porque, se analizó y estudió la situación de desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje. A su vez, comprendió un enfoque mixto; empleando lo cuantitativo: para la recolección de datos; y lo cualitativo: en el análisis e interpretación de resultados.

La investigación, además, se sustentó en la utilización de métodos para su realización; descriptivo, aplicado en la problemática, justificación, marco teórico, revisión de la literatura, en la recolección de datos, para la elaboración de tablas y figuras. De igual manera, este método, fue empleado en la propuesta alternativa, que constituye una guía de actividades planificadas como experiencias de aprendizaje, la misma que fue entregada a las docentes del Centro de Desarrollo Paraíso de Jipiro, para su posterior aplicación.

El método analítico-sintético; estuvo presente desde el planteamiento del tema de investigación, en la elaboración del marco teórico y revisión de la literatura: porque mediante la indagación bibliografía se recopiló información muy diversa acerca de desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje; y, en el análisis e interpretación de resultados.

Inductivo; sirvió para diseñar el objetivo general y los específicos, redacción de la justificación, durante la fundamentación teórica, y en la elaboración de las conclusiones y recomendaciones. Deductivo: fue destinado para redactar la problemática, los objetivos, y exponer las conclusiones y recomendaciones; a partir de la información proporcionada en la revisión de la literatura y recolección de datos.

Entre las técnicas que fueron utilizadas para la investigación se encuentra: la encuesta dirigida a las docentes del Centro de desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, estuvo estructurada por un cuestionario de 6 preguntas, con la finalidad de relevar información acerca del conocimiento de las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica; la observación, realizada de forma directa y participativa, en donde la investigadora analizó situaciones como la realización del proceso de enseñanza aprendizaje, situación cognitiva de los niños, estado de la infraestructura del centro infantil, etcétera.

El instrumento de evaluación aplicado a los niños de 2 a 3 años durante la fase diagnóstica de la investigación fue la Escala de Desarrollo Infantil Bayley: que comprende el índice de desarrollo mental, psicomotriz y comportamental. En la escala mental se evaluó la agudeza sensorio-perceptiva, la discriminación y capacidad de respuestas estímulos, la adquisición temprana de la constancia de objeto, memoria, aprendizaje, capacidad de resolución de problemas, las vocalizaciones al comienzo de la comunicación verbal; y la capacidad temprana para generalizar y clasificar. En la escala de psicomotricidad se valoró el grado de control del cuerpo y habilidad manipulativa de manos y dedos.

La población del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro estuvo conformada por 50 niños y 5 docentes. La investigadora aplicó el muestreo no probabilístico, porque

consideró sus intereses, para delimitar características educativas y sociales, dando como resultado una muestra integrada por 10 niños de 2 a 3 años y 4 docentes.

f. RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada a las docentes

Tabla 1

Seleccione los elementos básicos de la planificación de una experiencia de aprendizaje

Indicadores	Si		No	
	f	%	f	%
Elemento integrador	-	-	4	100
Nombre de la experiencia	-	-	4	100
Ámbitos y destrezas	3	75	1	25
Actividades	4	100	-	-
Recursos y materiales	4	100	-	-

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

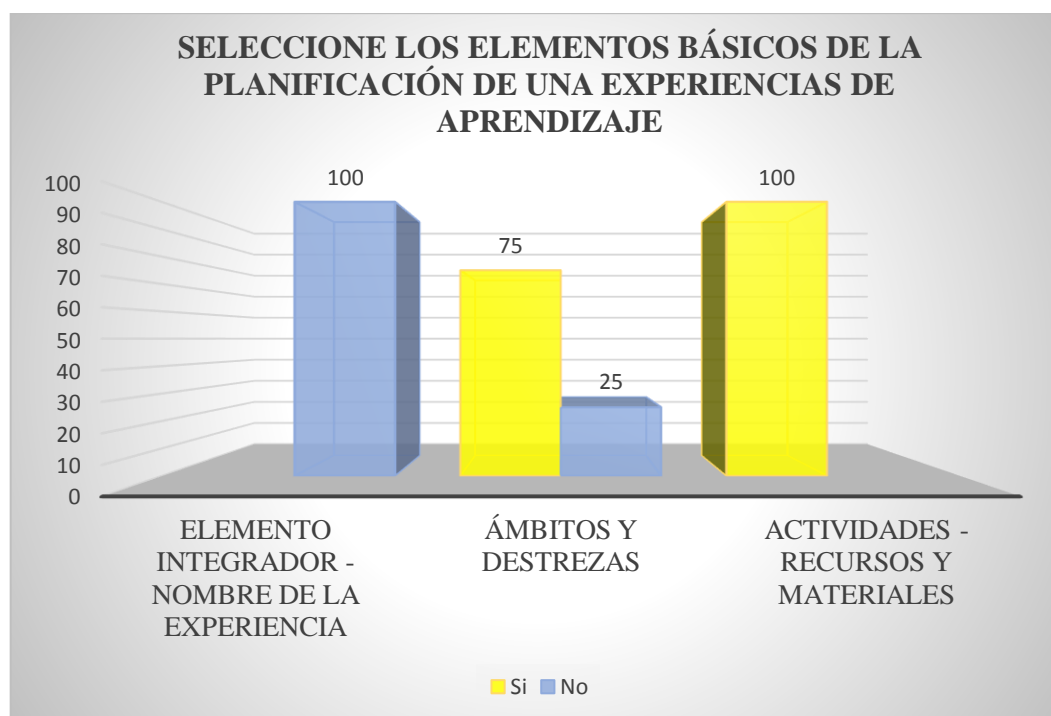


Figura 1

Análisis e interpretación

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2014) en su guía metodológica para la implementación del currículo, manifiesta que la planificación de una experiencia de aprendizaje tiene los siguientes elementos: elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales, e indicadores para evaluar. Cada experiencia de aprendizaje es un proceso que se desarrolla por medio de una secuencia ordenada, siguiendo cada uno de los elementos antes mencionados.

De acuerdo con los datos obtenidos, se puede observar que el 100% de docentes desconocen que el elemento integrador, nombre de la experiencia, las actividades; y, recursos y materiales son elementos básicos para la planificación de una experiencia de aprendizaje; mientras que el 75% de investigadas solo considera a los ámbitos y destrezas.

Todos los elementos enunciados son básicos y constituyen un engranaje dentro de la estructura de una experiencia de aprendizaje. De tal manera, resulta fundamental que las docentes se autocapaciten para que tengan conocimiento sobre estos, así podrán planificar experiencias de aprendizaje coherentes que conlleven a obtener en los niños aprendizajes significativos.

Tabla 2

Escriba los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje

Indicadores	Desconocen		Conocen	
	f	%	f	%
Inicio	4	100	0	0
Desarrollo	4	100	0	0
Cierre	4	100	0	0

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Análisis e interpretación

Las experiencias de aprendizaje consta de tres momentos; inicio: diálogo y planteamiento de las actividades a realizar; desarrollo: los niños se sumergen en las actividades experimentando, explorando o creando; cierre: retroalimentar las experiencias, los niños otorgan significado a lo que realizaron (MinEduc, 2014).

En la tabla 2 se puede evidenciar que el 100% de docente desconocen los momentos de desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

Una experiencia de aprendizaje pertinentemente planificada constará de tres momentos que ayudaran a mantener el interés del niño. El desconocimiento de las docentes sobre los momentos de una experiencia de aprendizaje se refleja en sus planificaciones micro curriculares, porque su estructura obedece a otro tipo de estrategia poco favorable.

Tabla 3

¿Cómo surge el nombre de una experiencia de aprendizaje?

Indicadores	f	%
Del interés y las necesidades del niño	4	100
Del interés de la educadora	4	100
De la educadora y niño	4	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Análisis e interpretación

En la guía metodología para la implementación de currículo, MinEduc (2014) sostiene que, las experiencias de aprendizaje pueden ser planteadas por el docente, partir de la iniciativa del niño.

De los resultados obtenidos se constata que el 100% de docentes consideran que el nombre de una experiencia surge del interés y las necesidades del niño, del interés de la educadora y de la educadora y niño.

El nombre de la experiencia de aprendizaje nacerá del interés del niño, debiendo la educadora canalizar las actividades de forma estratégica, permitiendo que ambos agentes disfruten de las actividades planificadas. Además, es necesario que las docentes conecten aquellos temas que capturan la atención de los niños con las destrezas a desarrollar, porque muchas de las veces se centran solo en el contenido para cumplir planes anuales, dejando de lado aquello que generaría gozo y placer.

Tabla 4

El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es:

Indicadores	f	%
Un objetivo de aprendizaje	4	100
Una destreza	4	100
Un pretexto o medio de aprendizaje	4	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Análisis e interpretación

El elemento integrador corresponde al medio para que el niño desarrolle la destreza planteada, entre los cuales se considera: un juego, un cuento, una canción, un baile, entre otros. Espinosa (2016) aclara que: “El elemento integrador escogido es creativo o novedoso y responde a temáticas que se acostumbra a proponer” (p.2).

Con los datos recogidos se puede mencionar que el 100% de docentes descartan que el elemento integrador es un objetivo de aprendizaje, una destreza y un pretexto o medio de aprendizaje.

El elemento integrador es el pretexto para alcanzar el desarrollo de una destreza, las educadoras deben tener claro esta conceptualización y no confundirlo como un objetivo o destreza. Emplear el elemento integrador de forma adecuada facilitará generar actividades y al mismo tiempo se estaría estimulando de mejor manera a los niños.

Tabla 5

¿Qué características tiene una experiencia de aprendizaje?

Indicadores	f	%
Garantizar la participación activa de todos los niños	4	100
Respetar el ritmo de aprendizaje	4	100
Tener pertinencia cultural y contextual	4	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.	4	100
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos	4	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Análisis e interpretación

El Currículo de Educación Inicial enlista varias características que debe tener una experiencia de aprendizaje. Entre las cuales se encuentra: participación activa de los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, pertinencia, interacción positiva, actividades en donde el niño exprese sus ideas y sentimientos, interacción con problemas concretos e interesantes, propiciar la indagación y reflexión, y contextualizar entornos (MinEduc, 2014).

En la tabla 5 se refleja que el 100% de docentes indican que las características de una experiencia de aprendizaje son: garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, tener pertinencia cultural y contextual ; y, propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.

A pesar de que todas las docentes coinciden en la importancia de las características de una experiencia de aprendizaje no se refleja en su quehacer educativo. Desde el plano docente, resulta crucial que al realizar planificaciones microcurriculares tengan presente que las condiciones deben tener una experiencia, así se podrá cubrir con las necesidades de aprendizaje de cada niño, respetando sus intereses y diferencias individuales, desde una interacción activa: docente- niño.

Tabla 6

¿Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje?

Indicadores	f	%
Contenidos	-	-
Destrezas	4	100
Total	4	100

Fuente: docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

Análisis e interpretación

Las experiencias de aprendizaje están contempladas para desarrollar destrezas desde los diferentes ejes de desarrollo y aprendizaje. El MinEduc (2014) las conceptualiza según la edad: para los niños de 0 a 2 años constituyen referentes estimados que evidencian el nivel progresivo de desarrollo y aprendizaje, teniendo como objetivo establecer un proceso sistemático de estimulación que permitirá fortalecer al máximo su desarrollo; mientras que

para los niños de 3 a 5 años es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado.

En la tabla 6 se observa que el 100% de docentes opinan que las experiencias de aprendizaje ayudan a desarrollar las destrezas en los niños.

Las docentes deben conocer a profundidad que destrezas pertenecen a cada subnivel, sin dejar de lado que el desarrollo: es continuo y progresivo, para ejemplificar, de 1 a 2 años: el niño asocia objetos de su entorno que tienen igual color; de 2 a 3 años: reconoce tres colores en objetos de su entorno. Por tal motivo, en el Currículo de Educación Inicial para orientar el trabajo docente propone destrezas desde los diferentes campos de desarrollo y aprendizaje, adquiriendo dos enfoques: de 0 a 2 años; referentes para la estimulación, y de 3 a 5 años; aptitudes adquiridas durante el proceso pedagógico.

Resultados de la aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil a los niños de 2 a 3 años

Tabla 7

Nivel de desarrollo mental

Índice	f	%
Inadecuado	10	100
Poco adecuado	-	-
Adecuado	-	-
Muy adecuado	-	-
Total	10	100%

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

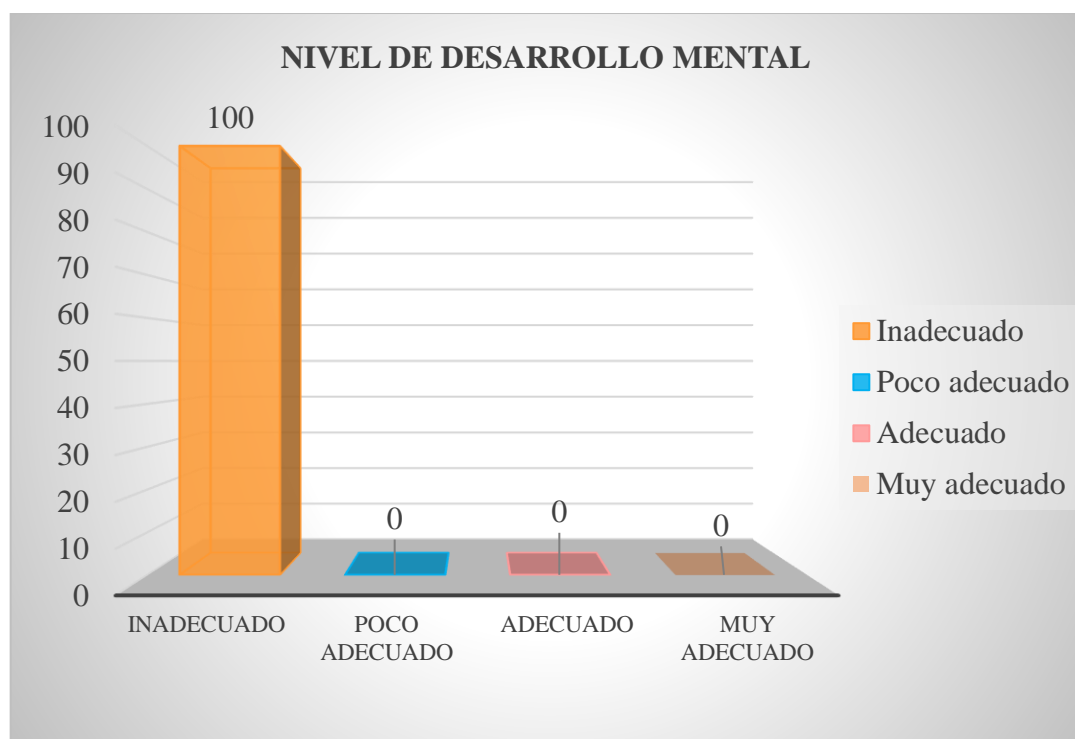


Figura 2

Análisis e interpretación

Según Arrieta, Martínez y Melean (2012) se puede entender al desarrollo cognitivo: como la adquisición del conocimiento adaptativo por parte del niño a su medio físico, social, e histórico- cultural, resultado de la construcción de aprendizajes significativos.

Los resultados evidencian que el 100% de niños evaluados que corresponden a 10, presentan un nivel de desarrollo cognitivo inadecuado.

El desarrollo cognitivo es producto de la interacción que el niño tiene con su entorno, y progresa juntamente con la edad cronológica, si se presenta un nivel inadecuado es conveniente que en el aspecto educativo las docentes realicen una intervención mediante: actividades, juegos, y experiencias de aprendizaje, porque lo cognitivo esta interrelacionado con otras áreas: motriz, personal, social, afectiva, y de igual forma si no se interviene a tiempo se verán afectadas.

Tabla 8

Nivel de desarrollo psicomotriz

Índice	f	%
Inadecuado	1	10
Poco adecuado	5	50
Adecuado	3	30
Muy adecuado	1	10
Total	10	100%

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro aplicación de Escalas de Bayley
Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

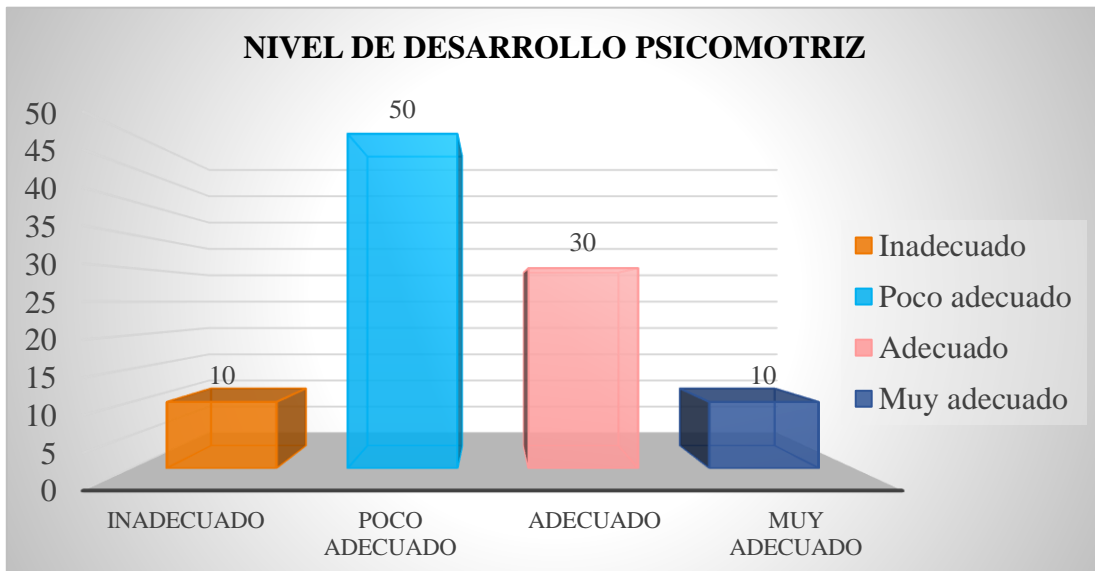


Figura 3

Análisis e interpretación

La psicomotricidad tiene varias concepciones, para Justo (2014) puede ser considerada como: “Una metodología psicoeducativa integral que se caracteriza por la utilización de la actividad corporal para favorecer el desarrollo armonioso de los diferentes aspectos de la personalidad infantil” (p.24).

De los resultados obtenidos, se puede apreciar que el 10% de niños investigados que corresponde 1, se encuentra en un nivel de desarrollo psicomotriz inadecuado; el 50% equivalente a 4 en un nivel poco adecuado; el 30% correspondiente a 3, en adecuado; y, un 10% perteneciente a 1, en muy adecuado.

La psicomotricidad es la educación para el movimiento, resulta importante porque el niño aprende mediante la interacción y el desplazamiento dentro de su entorno. Al verse afecta, la mejor manera para que las docentes realicen su intervención, sería utilizando actividades lúdicas, dinámicas, interactivas y sobre todo experiencias de aprendizaje que involucren más al niño mediante su expresión corporal.

g. DISCUSIÓN

La indagación bibliográfica realizada durante el presente trabajo investigativo permitió conocer y determinar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro.

En los primeros años de vida la capacidad cerebral del niño se encuentra al máximo, y su desarrollo cognitivo depende en gran medida del ambiente en el que se encuentra inmerso, la forma en la que recibe información puede influir de manera positiva o negativa. Algunos factores como: poca estimulación, inadecuada metodología, educación tradicionalista, o falta de aplicación de experiencias de aprendizaje afectan el área cognitiva. Paolini, Oiberman y Mansilla (2017) comprobaron que 3 de cada 10 niños entre 6 a 30 meses presentan dificultades en el desarrollo cognitivo, es decir, alcanza un nivel por debajo de lo esperable para su edad, presentando un desajuste entre lo cognitivo y otras áreas: lenguaje, motricidad y social. Todo se debe a diversas causas, que aumentan la probabilidad de déficits de aprendizaje a futuro.

El primer objetivo específico: identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años, para su cumplimiento y recolección de datos se aplicó la Escala de Desarrollo Infantil Bayley, que valora el índice de desarrollo mental, psicomotriz y comportamental. En el desarrollo psicomotriz se estimó habilidades motoras finas y gruesas, y coordinación sensoriomotora, patentizando que un gran porcentaje de niños obtuvieron un nivel poco adecuado. En cuanto al desarrollo mental se evaluó percepción aprendizaje y vocalización. Revelando que toda la muestra tuvo un nivel de desarrollo cognitivo inadecuado en relación con su edad cronológica, reafirmando lo expuesto por Salamanca y Sánchez (2018) quienes indican que el crecimiento y desarrollo cognitivo son

dimensiones distintas, lo primero responde a cambios físicos. En cambio, lo cognitivo se caracteriza por la adquisición o perfeccionamiento habilidades como: el lenguaje, la memoria, la atención, etc. A pesar de ser dimensiones distintas, progresan de manera conjunta, si el desarrollo cognitivo, no responde a la edad cronológica del niño, se hablaría de un retraso, que no solo afectaría a esta área, sino a otras.

El segundo objetivo específico: conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años, para recolectar información se adaptó una encuesta direccionada a determinar el conocimiento de las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica. En donde se reflejó que todas las docentes desconocen aspectos importantes de los lineamientos planteados por el Currículo de Educación Inicial. Reluciendo una mala metodología utilizada, que pudo influir de manera negativa en el desarrollo cognitivo de los niños. Contradiendo a lo descrito por Zabalza y Zabalza (2011) que manifiestan que la formación docente de calidad en educación inicial responde a tres aspectos importantes: conocer a profundidad el desarrollo infantil; saber manejar el currículo de la etapa; adquirir y practicar nuevas habilidades de enseñanza o estrategias metodológicas más adecuadas para trabajar con los niños.

El tercer objetivo específico: diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje. Se elaboró una guía de actividades, titulada un viaje hacia lo divertido. La misma estuvo estructurada por 5 experiencias de aprendizaje distribuidas en 40 actividades creativas, motivadoras y divertidas, direccionadas a fortalecer el área cognitiva desde los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Por la emergencia sanitaria a nivel mundial y local, fue entregada a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil, para su posterior aplicación. Reafirmando lo expuesto por Campo (2010)

quien indica que los programas de atención y educación temprana a la infancia deben considerar la planificación y ejecución de experiencias de aprendizaje que permitan a los niños experimentar, explorar, vivenciar, desarrollando la curiosidad y poniendo a prueba sus habilidades, considerándolo un ser único y diverso, en donde se favorezca su desarrollo cognitivo, motriz, social y afectivo, desde los diferentes ámbitos.

Las experiencias de aprendizaje constituyen una verdadera oportunidad de experimentación para los niños, mediante la vivencia de actividades motivadoras y significativas, el niño potenciará su desarrollo cognitivo, y será el propio constructor de sus aprendizajes.

h. CONCLUSIONES

- La prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños se verificó con la aplicación de la Escala Bayley de Desarrollo Infantil, referente al índice mental, se evaluó los parámetros de percepción, aprendizaje y vocalización. A partir de esto, se encontró que toda la muestra de niños alcanzó un nivel de desarrollo cognitivo inadecuado en correspondencia para su edad cronológica, representando un retraso en esta área, que, si no es intervenida de forma pertinente y temprana, desencadenaría problemas de aprendizaje a futuro.
- Los resultados obtenidos a través de la encuesta aplicada a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil investigado, reflejan claramente que las mismas, desconocen lineamientos metodológicos importantes acerca de las experiencias de aprendizaje, lo que supone que la metodología empleada para el proceso de enseñanza- aprendizaje, no es la adecuada, existiendo una planificación superficial de actividades que no cumplen con las características de una experiencia, por lo que influye de forma negativa en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Con la intención de contribuir a la solución de la problemática encontrada. Se diseñó una propuesta alternativa constituida por una guía de actividades compuestas por experiencias de aprendizaje, para trabajar desde los distintos ámbitos de desarrollo y aprendizaje el área cognitiva afectada. La misma, fue entregada de forma virtual a las docentes para su posterior aplicación.

i. RECOMENDACIONES

- Los Centros de Desarrollo Infantil que se encuentra bajo las directrices del Ministerio de Inclusión Económica y Social, tienen que realizar procesos valorativos con instrumentos de evaluación estandarizados, que les permitan detectar si existe algún tipo de problema o retraso en cualquiera área evolutiva del niño, para realizar su oportuna y temprana intervención.
- Las docentes para ofrecer una educación de calidad, y de acuerdo con las deficiencias encontradas, es conveniente que realicen capacitaciones o se auto preparen en cuanto a lo referente a experiencias de aprendizaje, para que desde su rol mediador contribuyan de forma positiva en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Con la entrega de la guía de actividades, se sugiere a las docentes que realicen su aplicación, porque además de fortalecer el desarrollo cognitivo, estimularán otras áreas en el niño disminuyendo la probabilidad de problemas de aprendizaje a futuro. De igual manera, crearán un ambiente de enseñanza más divertido y placentero, y así, encontrarán en sus aulas a niños felices y participativos.

j. BIBLIOGRAFIA

- Amar, J. (2015). *Desarrollo infantil y prácticas de cuidado*. Colombia: Universidad del Norte.
- Arrieta, X, Martínez, R., y Melean, R. (2012). Desarrollo cognitivo conceptual y características de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Omnia*, 18(3), 35-48.
- Avendaño, W. (2012). Un modelo pedagógico para la educación ambiental desde la perspectiva de la modificabilidad estructural cognitiva. *Luna Azul*, 1 (36), 110-133.
- Baena, V. (2019). *El aprendizaje experiencial como metodología docente. Buenas prácticas*. España: Narcea. S.A.
- Biezma, M. (2012). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Grupo Macmillan.
- Bradford, H. (2014). *Observación infantil y planificación educativa*. Madrid: Narcea S.A.
- Bustamante, S. (2015). *Currículo Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito.
- Campo, L. (2010). Relación entre el desarrollo personal social y los procesos evolutivos vinculados con el aprendizaje escolar en las áreas del lenguaje y la cognición. *Psicogente*, 13 (23), 88-99.
- Campos, L. (2010). *Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación*. Lima: Cerebrum.
- Campusano, K., y Diaz, K. (2017). *Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección*. Chile: INACAP.
- Castejón, J., Gilar, R., González, C., y Miñano, P. (2013). *Psicología de la Educación*. España: ECU.
- Castro, A., Ezquerro, M., y Argos, J. (2017). *Fundamentos teóricos de la educación infantil*. España: Universidad Cantabria.

- Córdoba, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. España: IC editorial.
- Cruz, M., Criollo, M., y Raffo D. (2017). Estrategias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje con enfoque aprender en libertad. *Innova*, 2(10), 54-59.
- De la Cruz, A., y Paucar, A. (2019). *Las experiencias de aprendizaje y el desarrollo de la cultura de género del subnivel inicial 2* (tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Espinosa, M. (2016). *Elaboración de una planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje*. Ecuador: Dirección Nacional de Currículo.
- Faas, A. (2018). *Psicología del desarrollo de la niñez*. España: Brujas.
- Fernández, B. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Madrid: CEP S.L.
- Ferreira, M., Olcina, G., y Reis, J. (2019). El profesorado como mediador cognitivo y promotor de un aprendizaje significativo. *Educación*, 43(2), 613-625.
- Figuroa, I. (2016). Rol mediador de aprendizajes en educación parvularia: procesos de apropiación en el contexto de una propuesta formativa en experiencia de aprendizaje mediado. *Summa psicología UST*, 13(1), 33-44.
- Gervilla, A. (2014). *Didáctica básica de la educación infantil conocer y comprender a los más pequeños*. España: Narcea, S.A.
- Gómez, I., y García, F. (2016). *Manual de didáctica aprender a enseñar*. Madrid: Pirámide.
- Guerrero, M. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Las tic y la educación*. México: Marpadal Interactive Media S.L.
- Gutiérrez, F., y Vila, J. (2015). *Psicología del desarrollo II*. Madrid: Uned.
- Gutiérrez, M., Romero, M., y Solórzano, M. (2011). El aprendizaje experiencial como metodología docente: aplicación del método Macbeth. *Argos*, 28(54), 127-158.

- Herranz, P., y Delgado, B. (2012). *Psicología del desarrollo y educación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. España: Universidad de Almedria.
- Lahora, C. (2013). *Las aulas de 0 a 3 años su organización y funcionamiento*. Madrid: Narcea, S.A.
- Lara, P., y Vidales, A. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: CEP.
- Leliwa, S., y Scangarello. (2018). *Psicología y educación*. Argentina: Brujas.
- Malaguzzi, L. (2014). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Maldonado, S., Araujo, V., y Rondón, O. (2018). Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales. *Educare*, 22(3), 1-12.
- Marino, J., Jaldo, R., Arias, J., y Palma, M. (2017). *Neurociencias de las capacidades y los procesos cognitivos*. Argentina: Brujas.
- Milicic, N., Condemarín, M., Chadwick, M., y Gorostegui, M. (2016). *Madurez escolar*. Chile: Ediciones UC.
- Miller, S. (2019). *Desarrollo de las habilidades cognitivas en los más pequeños*. Madrid: Narcea. S.A.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *Educación inicial: experiencias de aprendizaje I programa de formación continua del magisterio fiscal*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. Quito.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Desarrollo infantil integral*. Quito.

- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudo*, 4(40), 137-144.
- Ovejero, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Macmillan Iberia, S.A.
- Paolini, C., Oiberman, A., y Mansilla, M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 21 (2), 162-183.
- Parada, A., y Avendaño, W (2013). Ámbitos de aplicación de la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein. *El Ágora USB*, 13(2), 443-458.
- Páramo, M. (2017). *Conociendo el aprender a aprender y su metamorfosis en educación infantil*. Madrid: La Muralla.
- Peralta, V., y Hernández, L. (2012). *Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana*. Madrid: OEI.
- Pérez, N., Navarro, I., González, C., Rodríguez, J., Cantero, M., Martínez, A., Gión, S., y Domenech, B. (2012). *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez*. España: Club Universitario.
- Pineda, N., Garzón, J., Bejarano, D., y Buitrago, N. (2015). Aportes para la educación inicial: saberes construidos por el proyecto pedagógico educativo comunitario. *Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), 263-278.
- Plazas, C., Abudinen, K., y Monroy, Y. (2015). *Exploración del medio*. Colombia: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
- Prieto, J., De Iscar, M., Nistal, P., y Verdú, N. (2012). *Estimulación temprana y psicomotricidad*. España: Wanceulen.
- Quiroz, A. (2012). *Políticas de enseñanza*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Rebello, P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. New York: UNICEF.

- Rodríguez, L. (2014). Metodologías de enseñanza para un aprendizaje significativo de la histología. *Digital Universitaria*, 15 (11), 1-16.
- Rodríguez, M. (2012). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona: Octaedro.
- Sáez, L., Subías, M., y Folguera, M. (2018). *Educación Infantil*. España: Aula Mentor.
- Salamanca, L., y Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Editex.
- Saldarriaga, P., Bravo, G., y Loo, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 2(3), 127-137.
- Sánchez, L., y Andrade, R (2013). *Habilidades intelectuales. Una guía para su potenciación*. México: Alfaomega.
- Sandoval, E. (2019). El aula escolar como ambiente activo-modificante en contextos vulnerados: una propuesta necesaria. *Psicología Escolar e Educativa*, 23, 1-10.
- Soria, E. (2017). *El estado del Buen Vivir: Desarrollo Infantil Integral*. Quito: Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Trillos, J. (2015). Un modelo pedagógico ambiental desde la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva. *Educere*, 19(63), 373-389.
- Urbano, C., y Yuni, J. (2016). *Psicología del desarrollo. Enfoques y perspectivas del curso vital*. España: Brujas.
- Venegas, F., García, P., y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. España: IC.
- Villalta, M., Assael, C., y Martinic, S. (2013). Conocimiento escolar y procesos cognitivos en la interacción didáctica en la sala de clase. *Perfiles educativos*, 35(141), 84-96.
- Villarreal, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), 153-170.

- Zabalza, M., y Zabalza, A. (2011). La formación del profesorado de Educación Infantil. *Los docentes, conciencia educativa de la sociedad*, (16), 103-113.
- Zamora, A., y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes. *Universidad y Sociedad*, 8 (4), 186-192.
- Zoraida, L. (2018). *Cerebro, inteligencias y mapas mentales*. Buenos Aires: Alfaomega.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

PROPUESTA ALTERNATIVA

AUTORA:

Virginia Azucena Llanes Solórzano

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2020



TÍTULO: UN VIAJE HACIA LO DIVERTIDO

1. PRESENTACIÓN

Las experiencias de aprendizaje constituyen un conjunto de vivencias desafiantes, intencionalmente elaboradas por el docente, para inducir la exploración y reflexión en los niños. Las mismas surgen de su interés, generándole gozo y asombro, teniendo como propósito la adquisición de las destrezas planteadas en los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del Currículo de Educación Inicial.

El desarrollo cognitivo le permite al niño albergar conocimientos en esquemas mentales, que se modifican constantemente por la información que recibe de su entorno, si sus docentes le presentan situaciones en las cuales él vivencie y experimente, irá asociando la nueva información con sus experiencias previas, creando así aprendizajes significativos.

Las experiencias de aprendizaje forman parte de las dos orientaciones metodológicas propuestas el Ministerio de Educación en su Currículo de Educación Inicial, cuyo objetivo es contribuir al desarrollo cognitivo de los niños durante sus primeros años de vida. Es de vital importancia, que para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente planifique experiencias motivadoras, placenteras, llamativas e innovadoras, que respeten los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, y sobre todo en donde el niño sea el principal protagonista.

Por lo antes mencionado, se presenta esta guía de actividades conformada por experiencias de aprendizaje creativas, con la finalidad de aportar al desarrollo cognitivo de los niños. Se encuentra direccionada a trabajar esta área desde los distintos ámbitos de desarrollo y aprendizaje; vinculación emocional y social, descubrimiento del medio natural

y cultural, manifestación del lenguaje verbal y no verbal; y, exploración del cuerpo y motricidad.

2. JUSTIFICACIÓN

Las experiencias de aprendizaje correctamente planificadas, y bien utilizadas se convierten en un gran recurso a emplear en el proceso de enseñanza- aprendizaje, más aún, si se aplican desde los primeros años de vida; porque existe una elevada plasticidad cerebral, que le permite al niño asimilar a gran escala la información que recibe de su entorno. Sin embargo, la atención educativa de los niños deberá ser óptima en todos los niveles de escolaridad.

Las experiencias de aprendizaje contribuyen de manera significativa en el desarrollo cognitivo del niño; siendo el proceso mediante el cual el niño adquiere conocimientos, habilidades y destrezas a medida que explora y se relaciona con su entorno.

Por lo tanto, es importante emplear a las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica en el proceso educativo, además, si un niño llegase a presentar dificultades en su desarrollo cognitivo, puede superar este hecho si su docente le ofrece esta alternativa.

La finalidad de la propuesta planteada es aportar con experiencias de aprendizajes novedosas, divertidas e innovadoras que sirvan de ayuda a las docentes del centro de desarrollo infantil investigado, para fortalecer el desarrollo cognitivo. De igual forma, al emplear esta metodología cultivaran el interés, curiosidad, motivación, el trabajo en equipo creando un clima de trabajo armónico y participativo.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

- Facilitar una guía didáctica a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro con experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños.

Objetivos específicos

- Elaborar experiencias de aprendizaje novedosas en base a los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños.
- Proporcionar una guía de actividades compuesta por experiencias de aprendizaje novedosas para ayudar al desarrollo cognitivo de los niños.

4. CONTENIDOS

Las experiencias de aprendizaje

Bustamante (2015) considerando lo planteado en el currículo de educación inicial define a las experiencias de aprendizaje como una estrategia metodológica integradora, conformada por vivencias y actividades desafiantes, esquematizadas por el docente en respuesta a los intereses del niño, con la finalidad de incentivar el gozo y la curiosidad. Las mismas tienen como finalidad forjar desde los primeros años, a niños capaces de utilizar y potenciar su pensamiento lógico, capacidad intuitiva y creativa, mediante la exploración y experimentación.

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2014) en su currículo menciona que una de las características que debe tener una experiencia aprendizaje, es la de propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos, para desarrollar el pensamiento, a través de la curiosidad, exploración, y la imaginación. Por su parte, el docente no debe ofrecer soluciones

o plantear preguntas cerradas a los niños, porque no serán capaces de formular sus propias conclusiones, y no surgirán aprendizajes significativos.

Las experiencias de aprendizaje como parte del proceso educativo

El Ecuador con la intención de ofrecer una educación de calidad, propone en su Currículo de Educación Inicial orientaciones metodológicas para direccionar el quehacer educativo; el juego trabajo y las experiencias de aprendizaje con la intención de que los niños alcancen el desarrollo de sus destrezas. Las orientaciones metodológicas cubren los objetivos planteados en los campos generales de desarrollo y aprendizaje, y, guían las diferentes experiencias de aprendizaje, para ofrecer una formación integral.

Estos campos generales son denominados ejes de desarrollo y aprendizaje, que a su vez se subdividen en ámbitos, su funcionalidad no se limita solo a contribuir al desarrollo cognitivo, sino también a proporcionar un desarrollo integral, es decir, cubriendo otras áreas evolutivas en el niño. Las experiencias de aprendizaje para niños de 2 a 3 años se planifican en función de los siguientes ámbitos: vinculación emocional y social; descubrimiento del medio natural y cultural; manifestación del lenguaje verbal y no verbal; y, expresión del cuerpo y motricidad. Hablar del desarrollo cognitivo, comprende a todos los conocimientos que adquiere el niño, para lo cual, los ámbitos de desarrollo y aprendizaje, trabaja en función con el área cognitiva, que comprende aspectos como: lenguaje, memoria, atención, habilidades motrices, entre otras.

Vinculación emocional y social

Megias y Lozano (2019) expresan que el aspecto social y el afectivo van unidos, y resulta difícil distinguir uno de otro, sobre todo en el rango de edad de 0 a 6 años. La vinculación

emocional y social, asocia un conjunto de emociones, sentimientos y circunstancias sociales que configuran la relación del niño con su medio personal y social, y repercute en el desarrollo de su personalidad y predisposición para el aprendizaje en etapas posteriores.

Para desarrollar el ámbito emocional en un niño, se necesita principalmente del contacto cálido y afectivo, y de las múltiples manifestaciones de cariño, buen trato, cuidado, respeto, aceptación y protección que el niño logre tener, partiendo de la relación que tiene con su madre y con las personas que conforman su entorno inmediato, de igual forma con los docentes encargados de su atención y educación (Peñaherrera, 2015). Todo esto permite desarrollar una personalidad sólida que afianza procesos adecuados de aprendizaje, e interrelación personal y social.

Descubrimiento del medio natural y cultural

Angulo (2018) considera que este ámbito es importante, porque el niño aprende mediante la exploración de su entorno, además, continuamente se plantea interrogantes de cómo funciona el medio que le rodea, y una de las mejores maneras de explicarlo o de transmitir el conocimiento es proporcionando los recursos o medios necesarios, para que forje su propio conocimiento, y de lugar a aprendizajes significativos.

Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Ospina y Gallego (2014) mencionan que el lenguaje infantil se desarrolla inicialmente con la manifestación oral de sonidos como el llanto, la risa y la sonrisa. Estas expresiones son producidas sin intencionalidad concreta, posteriormente se adquiere significado gracias al proceso articulatorio que originan emisiones sonoras, hasta transformarse en

expresiones lingüísticas aprendidas en relación con otras personas. El vínculo comunicativo entre el niño y los adultos, es la base para el desarrollo, cognitivo y psicosocial.

Según Espinoza (2016) la base fundamental para el aprendizaje es el lenguaje; como sistema de comunicación que le permite al niño relacionarse con su entorno, a su vez, el lenguaje verbal y no verbal se desarrolla de manera permanente en el quehacer educativo. Una de las estrategias para desarrollar el lenguaje verbal es la práctica constante del vocabulario, para ello es indispensable utilizar la lectura de imágenes como recurso para captar la atención de los niños, porque reconocen lo que observan, y así, posteriormente se irá sistematizando el lenguaje en sus esquemas mentales.

Expresión del cuerpo y motricidad

Leni y Wey (2015) afirman que ofrecer una educación direccionada a la expresión del cuerpo y motricidad, es muy importante en cualquier proceso educativo. Las actividades de motricidad ayudan al niño a conocerse mejor, relacionarse con su medio y adquirir autonomía, además, pueden trabajarse de forma integrada con otros contenidos. Además, si se consideran el cuerpo como la principal media de acción y relación, es fundamental que sea bien trabajado desde los primeros años de vida, porque de esto dependen las futuras habilidades de movimiento en las manifestaciones corporales.

Los niños, mediante la actividad motriz construyen su esquema corporal, conoce su cuerpo y lo utiliza como medio de expresión, además, experimenta la realidad temporal, tomando consciencia del mundo exterior en el que vive y del espacio que ha de compartir con los demás (Zambrano, 2016).

El Mineduc (2014) expone que en este ámbito se considera el desarrollo de las habilidades motrices y expresivas, a partir de los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para poder incrementar la capacidad de interacción del niño con su entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá adquirir conocimientos básicos de psicomotricidad y entender más la realidad que le rodea.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

El MinEduc (2012) sostiene que los niños, aprenden mediante experiencias o actividades que estimulen su curiosidad, por eso resulta importante ofrecer una variedad de vivencias, para que tengan una participación activa, con experiencias de aprendizaje que promueven su desarrollo cognitivo y su aprendizaje

El MinEduc establece que diversas investigaciones sobre el desarrollo cognitivo han destacado, la importancia de ofrecer experiencias directas para ayudar a los niños en su proceso de crecimiento y maduración. La habilidad de un niño para integrar el conocimiento nace de la experiencia directa.

5. METODOLOGÍA

La metodología empleada en la presente guía al tratarse de experiencias de aprendizaje está enfocada a que los niños sean agentes activos de su aprendizaje mediante la exploración y vivencia en su entorno, por tal motivo, las actividades planteadas le generarán curiosidad y captarán su atención, además, los recursos didácticos y materiales serán de fácil acceso, a su vez, propiciarán la experimentación e indagación como medio para resolver problemas que se le plantee. El proceso de enseñanza- aprendizaje será interactivo, en donde docente y

niños serán partícipes de los aprendizajes a desarrollar, además se fomentará la participación familiar. La guía de actividades consta de 8 semanas, en donde se ejecutaran 5 planificaciones de experiencias de aprendizaje desglosadas en 40 actividades a trabajar una por día, cada una de estas, parten de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje teniendo como estructura: objetivos, materiales, procedimiento, anexos, y al final de cada semana se realizará la evaluación correspondiente mediante la utilización de una escala valorativa, que permite estimar el cumplimiento o alcance de los objetivos planteados.

6. OPERATIVIDAD

UN VIAJE HACIA LO DIVERTIDO				
FECHA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
SEMANA 1				
Viajo a mi mundo verde				
Lunes	Descubrimiento del medio natural y cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: juego veo veo. • Recolección de varios objetos del entorno. • Se colocan los objetos sobre líneas diferentes marcadas en el patio. • Exploran y manipulan los elementos recolectados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Fundas • Tiza o cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y descubre elementos del entorno.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Juego: capitán manda. • Descripción de los objetos y narración acciones. • Se elabora un camino con los objetos encontrados, y los niños caminan dentro del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Canción 	
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Se invita a escuchar los sonidos que se emiten en el entorno. • Representación de los sonidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos • Elementos del entorno 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de maracas con una botella y varios elementos de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Botella • Semillas • Piedras • Canción 	
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del poema: las mariposas. • Se indica con diferentes elementos los colores de la naturaleza. • En un papelote estampan sus manitos con toda la libertad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poema: las mariposas • Objetos del aula • Papelotes • Pintura de agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Identifican los elementos de su entorno con características de duro/ blando. • Adivinan con los ojos vendados ¿qué textura es? 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de su entorno • Vendas • Caja decorada 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando.
SEMANA 2 Viaje a mi mundo verde				
Lunes	Descubrimiento del medio natural y cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de varios alimentos. • Identifican alimentos mediante la degustación (dulce/salado) • Adivinan con los ojos vendados ¿Qué sabor es? 	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos • Vendas • Platos 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos atributos de elementos de su entorno como dulce/ salado.

Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de títeres: la granja de Zenón • Se realizan máscaras de los animales (domésticos) • Forman rompecabezas de animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Cartulina • Moldes de figuras de animales • Rompecabezas • Ordenes ejecutables 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos. 	
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del video: señora vaca • Manipula productos obtenidos de los diferentes animales. • Miniferia de productos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video: señora vaca • Productos 		
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del poema: la noche y el día. • Salida al exterior a observar el sol. • Se recrea una escena de noche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento: la noche y el día. • Luna y estrellas • Papel fosforescente 		<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el día y la noche asociándolas con las acciones que ejecutan.
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Salida al exterior, para observar la naturaleza. • Indicaciones sobre la importancia de las plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos de jardinería • Macetas • Plantas 		<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta actitudes que fomenten el cuidado y protección de animales y plantas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Se ejecutan acciones de cuidado como: regar, abonar y podar. • Se siembran plantas en macetas. 		
SEMANA 3 Saltito a saltito me divierto				
Lunes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se traza un camino en el piso utilizando cinta. • Cada niño caminara por la línea llevando un juguete hacia una canasta o recipiente y lo ubicará en una canasta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Canasta • Objetos • Papeles • Grabadora • Música 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Se trazan caminos en el piso. • Ubicación de las imágenes: tortuga, conejo y un sapito, frente a cada camino. • Los niños se ubican al frente de las imágenes. • Se demuestra la acción que deben realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina, corre y salta coordinadamente
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Organización de una carrera de postas. • Se colocan obstáculos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Postas • Cuerdas 	<ul style="list-style-type: none"> • Corre con seguridad distancias más largas

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños corren atravesando los obstáculos establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vallas 	
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Caminan por diferentes recorridos. • Realización de un desfile de niños en forma individual • Juego: twister. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Canciones • Twister 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Se dibuja un camino en el piso. • Se coloca un cartón grande al otro extremo de la cancha. • El niño pateara la pelota en dirección del cartón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Cartón • Pelota 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados de ojo y pie
SEMANA 4 Descubrimiento mi mundo				
Lunes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: Juan Paco Pedro de la Mar. • Los niños participan en el teatro de sombras. • Realizan cualquier movimiento en el teatro de sombras. • Se identifica con el nombre y apellido de quién es la persona que está actuando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Sábanas • Lámparas • Cartulina • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características propias de su identidad
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza un acróstico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un collage con fotografías de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Goma • Papelotes • Fotografías 	
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Canción de Barney la familia. • Relato de un cuento sobre la familia unida. • Elaboración de un álbum familiar, y se lo expone. • Cada niño grabará un video familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos de la familia • Hojas • Goma • Tijeras • Marcadores • Títeres • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Clasifican prendas de vestir correspondientes a niño y niña, según la imagen. • Seleccionan prendas de acuerdo a su género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendas de vestir • Armadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como niña o niño identificando sus características físicas.
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Canción: las frutas. • Se presentan imágenes de frutas. • Juego del restaurante saludable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Frutas • Platos • Tenedores 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma

SEMANA 5				
Descubrimiento mi mundo				
Lunes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> • Buscan un tesoro siguiendo orientaciones. • Se ordena el salón de clases al ritmo de la canción: a guardar a guardar. • Colocan cada objeto en su lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes • Canción 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar con el orden de los espacios.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Recitación: me visto solo • Presentación de prendas de vestir. • Seleccionan diferentes prendas de vestir. • Juego: capitán manda, colocando el mayor número de prendas. • Colocan prendas en una cuerda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto de la recitación • Prendas de vestir • Cámara • Cuerda • Pinzas 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse.
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Caminan sin zapatos por diferentes texturas. • Se dibuja los pies de cada niño en una cartulina. • Decoran su dibujo con la técnica de pintando con tenedor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zapatos • Texturas • Tenedores • Cartulinas • Tempera 	
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del poema: el aseo 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto del poema 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Juego de los espejos para que repitan la acción de lavado de dientes. • Representación de la canción: sonrisas brillantes y futuros brillantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Cepillos de dientes • Canción 	realización de acciones de aseo.
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Se canta y se realiza la mímica de la canción: pin pon. • Se lavan sus manos, su cara y sus dientes. • Los niños comen una banana con la utilización de un tenedor. • Se lavan sus manos al final de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Útiles de aseo • Banana • Plato • Tenedor 	
SEMANA 6 Conociendo palabritas mágicas				
Lunes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan órdenes ejecutables. • Juego: ¿Qué animal es? • Representación de animales por medio de tarjetas. • Elaboración de animales utilizando la técnica de modelado con arcilla. • Exposición de galería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenes ejecutables • Pelota • Tarjetas • Arcilla 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa a animales mediante el juego simbólico.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Juego: las estatuas 	<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Representación artística en un mini teatro. 		
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de un cuento mediante pictogramas. • Identifican los personajes del cuento en los pictogramas. • Narran un cuento de forma diferente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento en pictogramas 	<ul style="list-style-type: none"> • Relata cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Rima: la jirafa y sol solecito. • Decoran la silueta de un libro. • Dramatización de escenas de un cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rimas • Imágenes • Papel brillante o lentejuelas • Goma • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Recorrido por la ciudad, mientras se juega: veo veo. • Presentación de una caja con etiquetas. • Se realiza un mural con las etiquetas colocándolas en un papelote. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de etiquetas • Elementos de la naturaleza • Goma o cinta • Papelote 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos logotipos de productos y objetos conocidos
SEMANA 7 Conociendo palabritas mágicas				

Lunes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección de video-cuento: el monstruo de colores. • Lanza un dado para representar emociones. • Elaboración de un frasco de la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video cuento • Frasco de la calma • Música • Aromatizante • Dado grande 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza un dibujo libre, en donde represente a su familia. • Exposición de una galería en donde cada niño presenta su pintura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de la familia • Hojas papel bond • Pinturas • Cuadros 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Selección de una película o video de la elección de los niños. • Reproducción de la película o video. • Preguntas acerca de lo que está observando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector o televisión • Película o video • Mantas 	
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Organización de un programa de talentos • Se invita a los padres a participar • Cada niño realiza una intervención artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Música • Globos y serpentinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones breves mediante preguntas

		<ul style="list-style-type: none"> • Se le plantean preguntas sencillas ¿Quién te acompaña hoy? 		
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Se socializa la receta a realizar. • Asignación de tareas por grupos. • Elaboración de la receta. • Degustación de las galletas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Receta • Colorante alimentario • Ingredientes • Gorros y delantales de cocina 	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue instrucciones sencillas que involucren una actividad
SEMANA 8 Me divierto jugando con mi cuerpo				
Lunes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Breve calentamiento. • Explicación del juego de las hormigas. • Salida al exterior, para recoger objetos. • Caminan siguiendo líneas marcadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Cinta o tiza • Música 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Motivación. • Se inflan globos largos en forma de tira. • Cada niño se sube en su globo simulando que es un caballo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos largos • Canción 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia movimiento de galope y salticado.

		<ul style="list-style-type: none"> • Galopan por diferentes partes del aula al ritmo de la canción. • Juego libre. 		
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de manillas con las bombas atadas a una lana. • Se ubican las manillas en las manos y pies de los niños, y ejecutan movimientos al ritmo de la música. • Canción: el baile de los animales. • Juego: el piso es de lava. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lana • Bombas pequeñas de carnaval • Canción 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce nociones para orientarse en el espacio
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Se inflan globos pequeños con poco aire. • Garabatean libremente sobre el espacio de una hoja utilizando crayones. • Elaboración de un mural artístico, aplicando la técnica de estampado con globos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Hojas • Temperas • Crayones • Papelotes • Cámara 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza trazos a través de garabateo controlado
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Canción: voy a dibujar mi cuerpo • Decoración del aula entera con globos de diferentes, formas, colores y tamaños. • Se dibuja en un papelote la figura de un niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Globos de diferentes tamaños. • Papelote 	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental.

		<ul style="list-style-type: none">• Rellenan con globos pequeños la figura del niño.• Arman un cuerpo humano utilizando los globos que decoran el aula.		
--	--	--	--	--

7. EVALUACION

La evaluación se debe efectuar, mediante la observación directa y cumpliendo con los indicadores de cada una de las actividades planificadas en la guía de experiencias de aprendizaje. Luego de la finalización de todas las actividades propuestas la docente debe realizar una evaluación con la finalidad de conocer que avances y mejoras presentan los niños a raíz de la utilización de la propuesta alternativa, y comprobar si las experiencias de aprendizaje contribuyen de forma positiva al desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil.

Aspectos a evaluar

- Camina, corre y salta coordinadamente.
- Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos.
- Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
- Identifica características propias de su identidad.
- Relata cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos.
- Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.
- Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones.
- Participa en conversaciones breves mediante preguntas.
- Sigue instrucciones sencillas que involucren una actividad.
- Realiza trazos a través de garabateo controlado.

8. BIBLIOGRAFIA

- Angulo, S. (2018). *Desarrollar el ámbito de descubrimiento natural y cultural en niños y niñas de 4 años de edad a través de experimentos caseros* (tesis de pregrado). Instituto Tecnológico Cordillera, Quito.
- Bustamante, S. (2015). *Currículo Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito.
- Espinoza, M. (2016). *Manifestación del lenguaje verbal y no verbal mediante lectura de imágenes y gráficos para niños de educación inicial subnivel 1* (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- Leni, V., y Wey., W. (2015). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil*. Madrid: Narcea, S.A.
- Ministerio de Educación Del Ecuador. (2014). *Currículo De Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *Educación inicial: experiencias de aprendizaje 1 programa de formación continua del magisterio fiscal*. Quito.
- Megias, A., y Lozano, L. (2019). *Desarrollo socioafectivo*. Madrid: Editex.
- Ospina, S., y Gallego, A. (2014). Lenguaje y socialización en la primera infancia: propuesta didáctica para leer y escribir. *Katharsis*, (17), 9-27.
- Peñaherrera, A. (2015). *Influencia del ámbito vinculación emocional y social en el aprendizaje de niños y niñas de 3 años de edad* (tesis de pregrado). Instituto Tecnológico Cordillera, Quito.
- Zambrano, G. (2016). *Ámbito exploración del cuerpo y motricidad y el desarrollo de la lateralidad en los niños de uno a dos años* (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala, Ecuador.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y
LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**GUÍA DE ACTIVIDADES DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE
PARA DESARROLLO COGNITIVO.**



“UN VIAJE HACIA LO DIVERTIDO”

AUTORA

Virginia Azucena Llanes Solórzano

**Loja-Ecuador
2020**



Experiencia 1: viaje a mi mundo verde

Semana 1

Actividad 1

Hermosa naturaleza



Fuente: https://es.123rf.com/photo_46616308_lindo-ni%C3%B1o-recogiendo-hojas-de-arce-de-la-tierra-en-oto%C3%B1o.html

Objetivo: explorar y descubrir elementos del entorno.

Recursos:

- ✚ Elementos del entorno
- ✚ Fundas
- ✚ Tiza o cinta

Procedimiento: programación de una salida pedagógica a un espacio abierto o parque. Se debe iniciar con la motivación: juego veo, para ir nombrando y reconociendo elementos del entorno. Luego damos un paseo, en donde el niño recolectara varios objetos (sin maltratar a la naturaleza) y los deposite en fundas. En el salón de clases, se socializa los objetos recolectados.





Actividad 2

Camino verde



Fuente: <https://cuentitisaguda.com/como-hacer-un-paisaje-con-hojas-secas-para-ninos>

Objetivo: explorar y descubrir elementos del entorno.

Recursos:

✚ Elementos del entorno

✚ Canción

Procedimiento: empezar con el juego capitán manda, posteriormente se cuentan los objetos recolectados, y se los analiza mediante un juego de comparación, simultáneamente se debe ir describiendo los objetos y narrando acciones. Como segunda parte elaboramos un camino con los objetos encontrados y el niño debe caminar con precisión dentro del mismo, para esto último se puede utilizar alguna canción para animarlo.





Actividad 3

Musical



Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-tocando-tambor-trombon_1774580.htm

Objetivo: diferenciar algunos sonidos de su entorno.

Recursos:

- ✚ Sonidos
- ✚ Elementos del entorno
- ✚ Botellas
- ✚ Semillas
- ✚ Piedras
- ✚ Canción

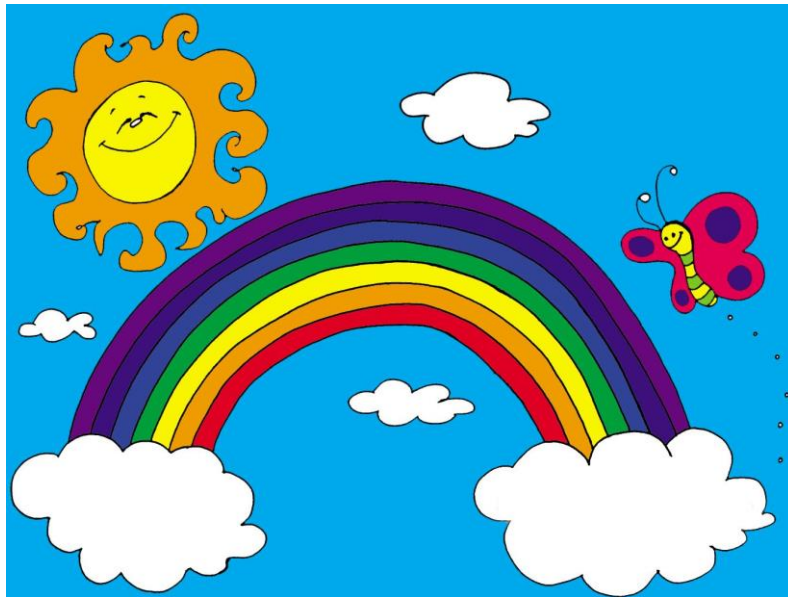
Procedimiento: se invita al niño a escuchar los sonidos que se emiten en el entorno (rayo, trueno, sonido de los pájaros, etcétera), luego le presentamos algunos elementos de la naturaleza, mientras escucha los sonidos, manipula y hace representaciones de los mismos. Como segunda parte cada niño elabora maracas en base a botellas y varios elementos de la naturaleza (semillas, piedras...) una vez culminado, se ejecuta un musical al ritmo de su instrumento musical con una canción de la elección del niño.





Actividad 4

El arcoíris



Fuente: <https://i.pinimg.com/564x/72/41/93/7241935c77a934d75480de7b313cb514.jpg>

Objetivo: reconocer tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

Recursos:

- ✚ Poema: las mariposas
- ✚ Objetos del aula
- ✚ Papelotes
- ✚ Pintura de agua

Procedimiento: lectura del poema; la mariposa y conversar sobre el mismo, mediante un juego indicar con diferentes elementos los colores de la naturaleza. Como segunda parte en unos papelotes realizamos un arcoíris, en donde el niño deberá estampar sus manitos con toda la libertad en el mismo. Al finalizar se realiza una exposición, y los niños pueden indicar cuáles son sus manitos y que color escogieron.





Actividad 5

¿Qué textura es?



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/28/d0/37/28d0377a7308242a1ab22f7bd7c4d9e1.jpg>

Objetivo: identificar algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando.

Recursos:

- ✚ Elementos de su entorno
- ✚ Vendas
- ✚ Caja decorada

Procedimiento: se presenta varios elementos de la naturaleza, en donde el niño tiene que manipularlos identificando sus características duro o blando. Como segunda parte deberá identificar objetos duros o blandos en grupos, para lo cual introducirá sus manitos en una caja sorpresa, y tocara los objetos que contiene la misma con sus ojos vendados tiene que adivinar ¿qué textura es? el equipo con más aciertos será el ganador.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: descubrimiento del medio natural y cultural													
Valoración	A= Adquirido EP= en proceso I= Iniciado												
Indicadores	Explora y descubre elementos del entorno			Diferencia algunos sonidos de su entorno			Reconoce tres colores en objetos de su entorno			Identifica algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando			
	Nombre	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





Experiencia 1: viaje a mi mundo verde

Semana 2

Actividad 6

¿Qué sabor es?



Fuente: <https://juegos.cosasdepeques.com/adivina-el-alimento.html>

Objetivo: identificar algunos atributos de elementos de su entorno como dulce/ salado.

Recursos:

- ✚ Alimentos
- ✚ Vendas
- ✚ Platos

Procedimiento: se inicia con la presentación de varios alimentos y el niño los identifica mediante la degustación (dulce o salado), luego por medio de un juego adivinará con sus ojos vendados ¿qué sabor es? Como segunda parte organizamos un festival de comida, se coloca en mesas distintos platos con alimentos dulces y otros con salados, e incluso se puede armar platos con ambos sabores, le invitamos al niño que deguste.





Actividad 7

La granja de Zenón



Fuente: https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-elementos-granja_965160.htm

Objetivo: identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.

Recursos:

- ✚ Títeres
- ✚ Cartulina
- ✚ Moldes de figuras de animales
- ✚ Rompecabezas
- ✚ Ordenes ejecutables

Procedimiento: se puede realizar una salida pedagógica de no ser posible, realizamos una presentación de títeres: la granja de Zenón mediante un dialogo preguntar ¿qué animales encontramos en la obra de títeres? Como segunda parte realizamos máscaras de los animales (domésticos) para jugar a las escondidas con las mismas, luego se dicen ordenes ejecutables sobre los animales, y por último forman rompecabezas.





Actividad 8

Yo tengo una granja



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/dc/78/b5/dc78b52d7f194329764688b38bfc6f00.jpg>

Objetivo: identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.

Recursos:

📺 Video: señora vaca

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=D0pMNIobZPM>

📺 Productos

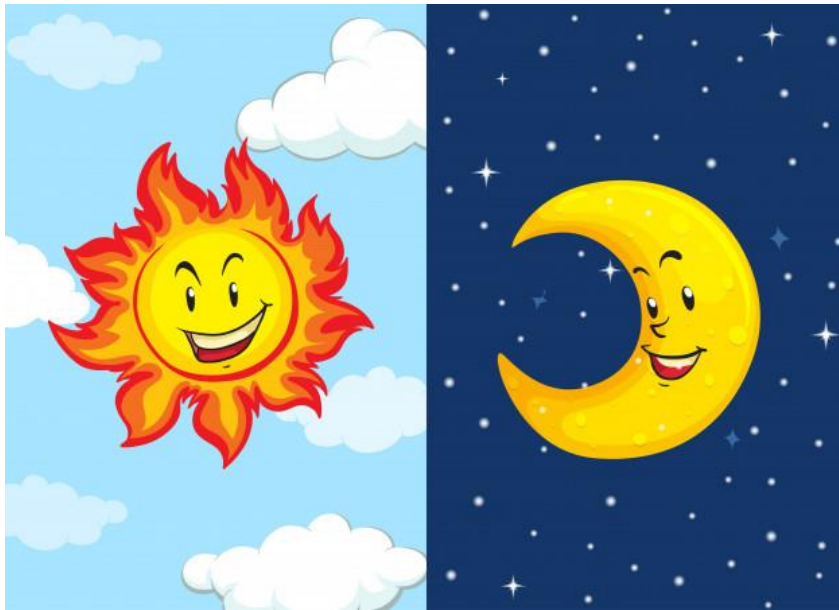
Procedimiento: se proyecta el video: señora vaca, conversar acerca del video con los niños, luego explicar que beneficios podemos obtener de cada animal. Realizar una miniferia de productos, para lo cual se puede invitar una persona productora de lácteos, para que realice una demostración, involucrando a los niños, otra alternativa, es planificar una salida pedagógica al mercado, para que vayan observando los distintos productos.





Actividad 9

El día y la noche



Fuente: https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-sol-luna_2958644.htm

Objetivo: diferenciar el día y la noche asociándolas con las acciones que ejecutan.

Recursos:

- ✚ Poema: la noche y el día
- ✚ Luna y estrellas
- ✚ Papel fosforescente

Procedimiento: recitar el poema: la noche y el día, para proceder a conversar sobre acciones realizadas en el día y durante la noche. Luego salimos al exterior para que el niño observe el cielo, y preguntamos ¿qué acciones realizamos cuando sale el sol? Como segunda parte recreamos una escena de noche, para lo cual, se tratará de volver oscuro el salón de clases, y colocamos alrededor estrellas y una luna fosforescente, para animar a los niños y generarles seguridad se puede acompañar con música.





Actividad 10

Cuido mi naturaleza



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/258394097350748185/>

Objetivo: manifestar actitudes que fomenten el cuidado y protección de animales y plantas.

Recursos:

- ✚ Objetos de jardinería
- ✚ Macetas
- ✚ Plantas

Procedimiento: realizar una salida pedagógica, en donde, observaran la naturaleza, se debe ir explicando que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida, para afianzar realizamos acciones de cuidado como: regar, abonar y podar. Como segunda parte entre todos sembramos plantitas en macetas, explicando al niño que cierto tiempo se la regará y siempre debemos cuidarla.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: descubrimiento del medio natural y cultural												
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado											
Indicadores Nombre	Identifica algunos atributos de elementos			Identifica algunos animales			Diferencia el día y la noche			Manifiesta actitudes que fomenten el cuidado y protección		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I



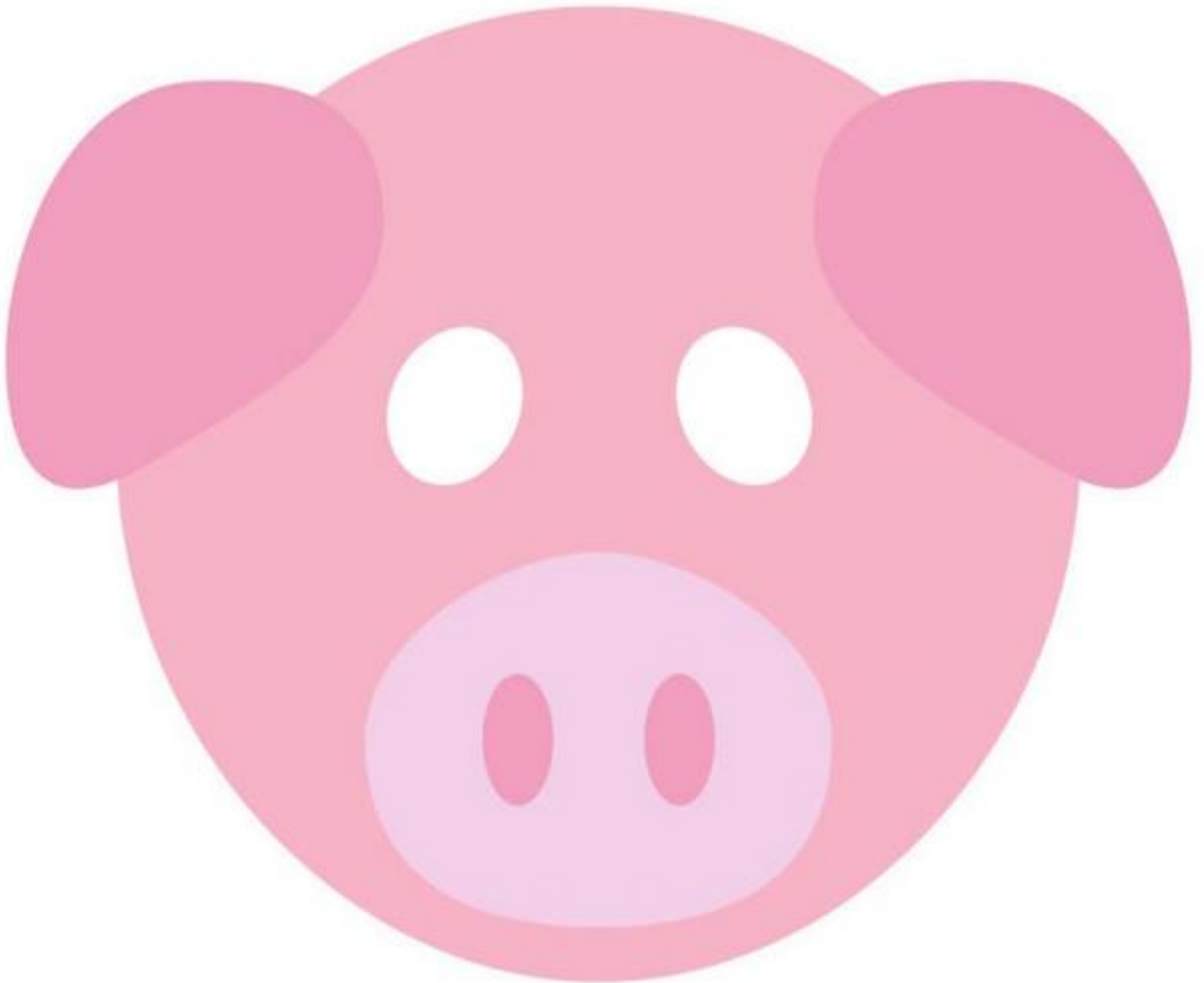


ANEXOS

Actividad 7

La granja de Zenón

Molde de máscaras de animales



Fuente: <https://mascarasdecarnaval.net/mascaras-para-imprimir/>





Fuente: <https://mascarasdecarnaval.net/mascaras-para-imprimir/>



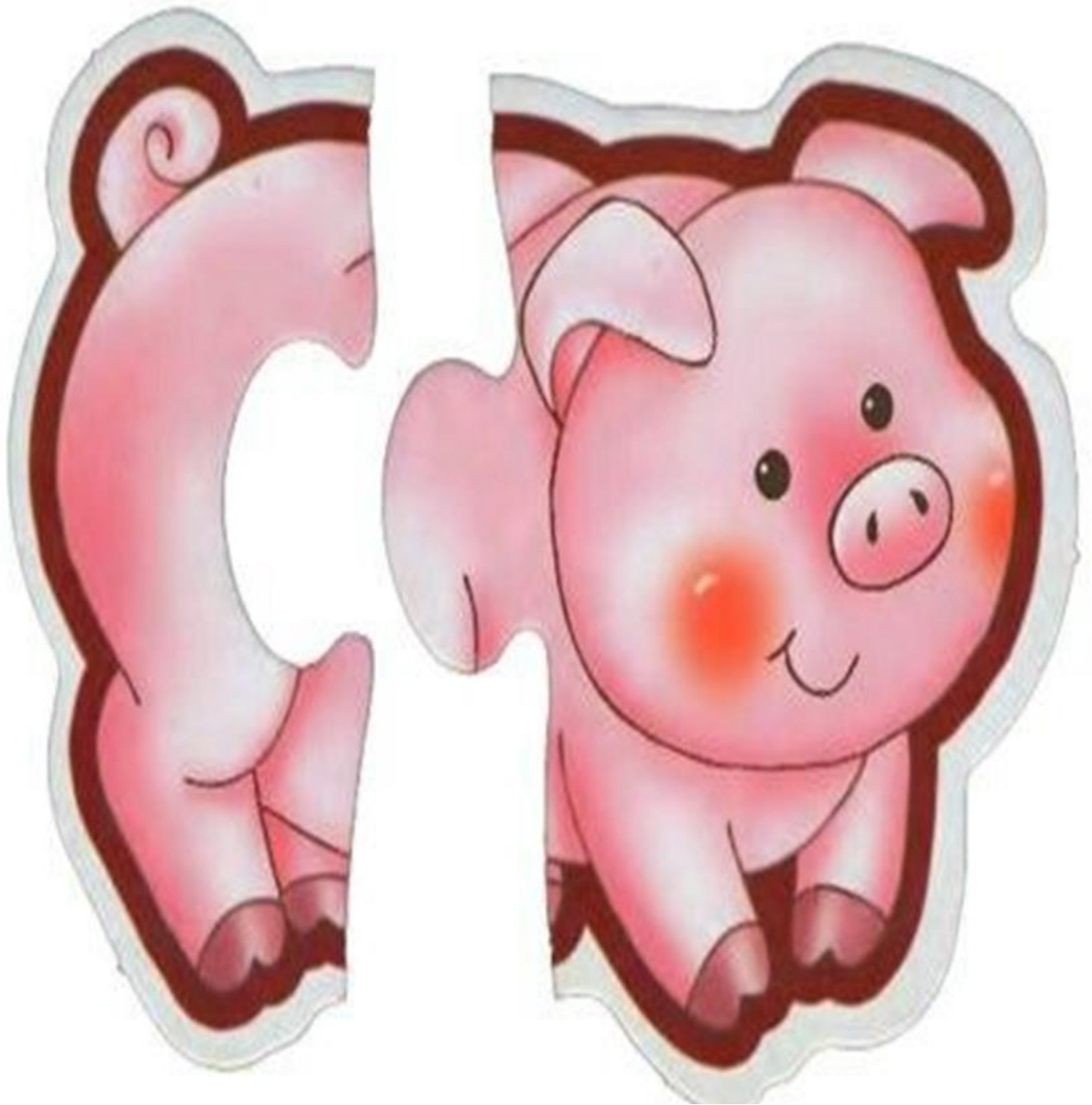


Rompecabezas



Fuente: <http://sgaguilarmjargueso.blogspot.com/2014/09/recortamos-y-encajamos.html>





Fuente: <http://sgaguilarmjargueso.blogspot.com/2014/09/recortamos-y-encajamos.html>





Ordenes ejecutables

Imágenes Educativas.com @acrblo

Dice la gallina Anacleta que hagas la bicicleta.



<http://www.imageneseducativas.com>

Imágenes Educativas.com @acrblo

Dice la cabra Manuela que saltes tan alto como puedas.



<http://www.imageneseducativas.com>

Imágenes Educativas.com @acrblo

Dice la vaca Pepita que saltes con una patita.



<http://www.imageneseducativas.com>

Fuente: <https://slideplayer.es/slide/10801798>





Actividad 9

El día y la noche

Poema: La noche y el día



LA NOCHE Y EL DÍA

Cuando es de día,
brilla mucho el sol
todo lo alumbraba
y nos da calor.
Luego, poco a poco,
se va escondiendo
y cuando es muy tarde
se queda durmiendo.
Entonces la luna
cumple su deseo
llama a las estrellas
y se van de paseo.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/360428776408900837/>





Experiencia 2: saltito a saltito me divierto

Semana 3

Actividad 11

Camino por un caminito



Fuente: <https://www.alamy.es/ilustracion-de-un-nino-nino-nino-llevando-un-bloque-de-juguete-image231898469.html>

Objetivo: caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Recursos:

- ✚ Cinta
- ✚ Canasta
- ✚ Objetos
- ✚ Papeles
- ✚ Grabadora
- ✚ Música

Procedimiento: trazar un camino en el piso utilizando cinta con dirección a una salida al exterior, luego se entrega un papel a cada niño, el mismo que debe caminar por el recorrido colocando el papel en su cabeza, al volver pedirle que camine por la línea llevando un juguete





hacia una canasta o recipiente y lo deposite en una canasta. Para acompañar a la actividad se reproduce música de distintos ritmos.

Actividad 12

Tortuga, conejo y sapito



Fuente: <https://illustoon.com/es/?id=2060>

Objetivo: caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente.

Recursos:

- ✚ Cinta
- ✚ Imágenes

Procedimiento: trazamos caminos en el piso, presentamos imágenes de una tortuga, conejo y un sapito, simultáneamente se realiza la mímica de cada animalito, explicando cómo se desplaza cada animalito, el primero camina despacio, el segundo corre, y el último salta. Se divide la clase en tres grupos, y se los ubica en diferentes caminos, se manifiesta que cuando saquemos la imagen de cualquier animalito deben imitar su mímica.





Actividad 13





Pequeños obstáculos



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/retos-competencias-y-juegos-divertidos.html>

Objetivo: correr con seguridad distancias más largas.

Recursos:

-  Objetos
-  Cuerdas
-  Postas
-  Vallas

Procedimiento: organizar carrera de postas, en donde el niño llevará un elemento o juguete en la mano y deberá entregarle a su compañero y así sucesivamente hasta llegar a la meta. Se establece tres obstáculos, el primero se coloca cuerdas, para que pasen por debajo de ellas, en el segundo ubicamos conos para el que niño camine zigzagueando, y el último, se sitúan vallas en donde saltará para esquivarlas.





Actividad 14

Twister



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/370913719285759560/>

Objetivo: mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos.

Recursos:

-  Cinta
-  Música
-  Twister

Procedimiento: construir con cinta un camino recto y curvo, el niño deberá caminar, por el mismo hasta llegar a la meta, luego organizamos un desfile, para lo cual armamos un camino para que los niños desfilen en él, se acompaña la actividad con música. Como segunda parte colocamos un twister, que puede ser elaborado previamente, se ubica a los niños en puntos estratégicos y le pedimos que realice un movimiento según la consigna dada.





Actividad 15




Patea la pelota



Fuente: <https://es.freeimages.com/premium/football-soccer-player-little-boy-cartoon-illustration-1612237>

Objetivo: realizar movimientos coordinados de ojo y pie.

Recursos:

-  Cinta
-  Cartón
-  Pelota

Procedimiento: en el patio con cinta marcamos la cancha de juego, luego colocamos un cartón grande que representara el arco a un extremo de la cancha. Realizamos un pequeño calentamiento mediante el juego: simón dice. Se procede a dar las debidas explicaciones al niño que deberá patear la pelota en dirección del cartón. Para esta experiencia se puede invitar a los padres de familia.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: Exploración del cuerpo y motricidad																
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= iniciado															
Indicadores	Camina con seguridad trasladando objetos	Camina, corre y salta de un lugar a otro	Corre con seguridad distancias más largas	Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos	Realiza movimientos coordinados de ojo y pie											
	Nombre	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





Experiencia 3: descubrimiento mi propio mundo

Semana 4

Actividad 16

Tengo un nombre



Fuente: <http://mehacesticlin.blogspot.com/2016/10/el-teatro-de-sombras-corporales.html>

Objetivo: identificar características propias de su identidad.

Recursos:

- ✚ Canción
- ✚ Sábanas
- ✚ Lámparas
- ✚ Cartulina
- ✚ Marcadores

Procedimiento: se inicia con la canción: Juan Paco Pedro de la Mar, luego se realiza una presentación de títeres, luego animamos a los niños a que pasen y realicen cualquier movimiento en el teatro de sombras, mientras sus compañeros deben identificar con el nombre y apellido quien es la persona que está actuando, y para finalizar colocamos a cada niño un identificativo con su nombre y fotografía.





Actividad 17





Yo me llamo



Fuente: https://es.pngtree.com/freepng/hand-drawn-cartoon-happy-little-boy_5254613.html

Objetivo: identificar características propias de su identidad.

Recursos:

-  Marcadores
-  Goma
-  Papelotes
-  Fotografías

Procedimiento: iniciamos realizando un acróstico, mientras pedimos que los niños digan su nombre para ir agregando al mismo, luego se explica lo importante de tener una identidad y que nos llamen por nuestro nombre. Como segunda parte realizamos un collage con fotos de los niños, y se escribe debajo de cada una a quien pertenece, colocamos el cartel en un lugar visible, y pedimos al niño que nos indique en donde se encuentra él.





Actividad 18

Mi familia



Fuente: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/family-finger-puppets-vector-8667411>

Objetivo: diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas.

Recursos:

- ✚ Fotos de la familia
- ✚ Hojas
- ✚ Goma
- ✚ Tijeras
- ✚ Marcadores
- ✚ Títeres
- ✚ Cuento: la familia unida

Procedimiento: se inicia con la canción de Barney: la familia, luego se realiza una presentación de títeres acerca del cuento: la familia unida. Como segunda parte realizamos un mini álbum familiar, en donde se coloca la foto de cada familiar importante para el niño, ubicamos su nombre, y una característica más relevante, y se exponen los trabajos. Para finalizar, se pide al padre de familia realizar un video de un día familiar, para su posterior reproducción.





Actividad 19

¡Soy un niño; soy una niña ;



Fuente: https://www.freepik.es/vector-premium/dibujos-animados-nino-nina-felices-viajar_4297044.htm

Objetivo: reconocerse como niña o niño identificando sus características físicas.

Recursos:

- ✚ Prendas de vestir
- ✚ Armadores

Procedimiento: para iniciar separamos al grupo en niños y niñas, dialogamos sobre su género y que prendas de vestir son propias para cada grupo, luego presentamos una variedad de prendas de vestir, una vez terminada la actividad el niño deberá clasificar las prendas de vestir según corresponda. Para finalizar, se arma una tienda, en donde los niños comprarán prendas de vestir según su género.





Actividad 20

Restaurante saludable



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/poesias/los-cubiertos-poema-didactico-para-ninos/>

Objetivo: practicar con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma.

Recursos:

🚩 Canción las frutas

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=N9TTN5smxcs>

🚩 Frutas

🚩 Platos

🚩 Tenedores

Procedimiento: motivar con la canción: las frutas, se presenta al niño las distintas frutas, y se habla acerca del beneficio para la alimentación. Como segunda parte se juega al restaurante saludable, que consiste, en que el niño pedirá un plato con las frutas que más le guste, y procederá a servirse haciendo uso del tenedor.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: vinculación emocional y social												
Valoración	A= Adquirido EP= en proceso I= Iniciado											
Indicadores Nombre	Identifica características propias de su identidad	Diferencia por los nombres a los miembros de su familia			Se reconoce como niña o niño			Practica con mayor control acciones para alimentarse				
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





ANEXOS

Actividad 16

Tengo un nombre

Canción: Juan Paco Pedro de la Mar

LA CANCIÓN

Juan Paco Pedro de la
mar

Juan Paco Pedro de la
mar
Es mi nombre si
Y cuando yo me voy
Me dicen que yo soy
Juan Paco Pedro de la
Mar.
La la la la la la la

¡Cantamos!

Fuente: <https://slideplayer.es/slide/5388085/>





Actividad 18

Mi familia

Cuento: la familia unida

La Familia Unida

_ Habia una vez una Familia muy unida que le gustaba compartir mucho con amigos y amistades, papá Paulo, mamá María, hermano Carlos y hermana Ana. El día de la Familia estaban compartiendo juntos toda la familia el día más feliz, ellos sabian que una familia feliz se haria sin discusiones ni peleas uno de los hermano estaba peleando y sus padres le dijeron que una familia no se conforma así, porque una familia se conforma alegre para que no haya conflictos hay que mantenerse unido porque en la familia debe estar el valor del amor, paz, unión, debería ser así, no hay que estar peleando.

FIN

Autores:
Angélica Robles
Daniesky Nuñez
U.E.E.B. "Padre Bergeretti"
6° Grado Sección "A"

Fuente: <https://www.slideshare.net/Euwithromero/cuentos-de-familia-i>





Experiencia 3: descubriendo mi propio mundo

Semana 5

Actividad 21

A guardar a guardar



Fuente: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/illustration-kid-boy-toddler-picking-his-1155954115>

Objetivo: colaborar con el orden de los espacios ubicando los objetos y juguetes en el lugar que se los ubica habitualmente.

Recursos:

- 🎨 Juguetes
- 🎨 Canción: a guardar a guardar

Procedimiento: Se inicia explicando a los niños, que el día de hoy se ha perdido un tesoro mágico, y seguramente debe estar en el salón, por lo que todos ayudaremos a buscarlo siguiendo orientaciones. Una vez encontrado el tesoro (cualquier objeto) se pide al niño que ayude a ordenar y ubicar cada cosa en su lugar correspondiente, se puede acompañar esta acción con la canción: A guardar a guardar cada cosa en su lugar.





Actividad 22

Me visto solo



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/426223552218422522/>

Objetivo: manifestar acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse

Recursos:

- ✚ Texto de la recitación
- ✚ Prendas de vestir
- ✚ Cámara
- ✚ Cuerda
- ✚ Pinzas

Procedimiento: se inicia con la recitación me visto solo, presentamos varias prendas de vestir a los niños, y ellos deberán seleccionar una que más les agrade, luego le pedimos que se la coloque un instante, y realice una pose, capturamos la fotografía, para enviársela a su representante. Luego jugamos capitán manda, por equipos, en donde los niños deben colocar





la mayor cantidad de prendas a un compañero. Para finalizar, recolectamos las prendas y le pedimos a los niños que las coloquen en una cuerda.

Actividad 23

Mis primeros pasos



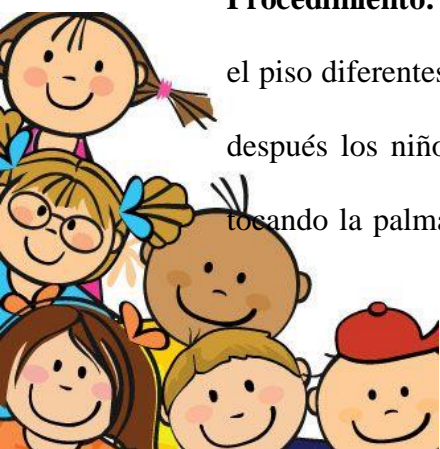
Fuente: <https://sotanoirene.blogspot.com/2014/01/mama-me-atas-los-cordones.html>

Objetivo: manifestar acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse

Recursos:

- ✚ Zapatos
- ✚ Texturas
- ✚ Tenedores
- ✚ Cartulina
- ✚ Tempera

Procedimiento: jugar simón dice: que se quiten los zapatos, dentro del aula colocamos en el piso diferentes texturas, le pedimos al niño que camine sobre ellas, en diferentes ritmos, después los niños deberán acostarse formando un círculo, la docente con una pluma ira tocando la palma del pie, luego con una lija, para que vayan discriminando texturas.





Como segunda parte en una cartulina el niño colocara sus pies, y con un marcador se los dibuja, con la técnica del pintado con tenedor, decorara su dibujo.

Actividad 24

Me cepillo los dientes



Fuente: <https://habitosninos.blogspot.com/2019/07/imagen-de-un-nino-cepillandose-los.html>

Objetivo: incrementar los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.

Recursos:

- ✚ Texto del poema
- ✚ Cepillos de dientes
- ✚ Canción: sonrisas brillantes, futuros brillantes

Link del video de la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=FgZEd0VXBNM>

Procedimiento: lectura del poema: el aseo, dialogar sobre la lectura, realizamos con los niños la mímica de cepillarse los dientes, mediante el juego de los espejos, el niño deberá imitar la acción de higiene bucal. Para finalizar realizamos una representación con la canción: sonrisas brillantes, futuros brillantes.





Actividad 25

Me aseo



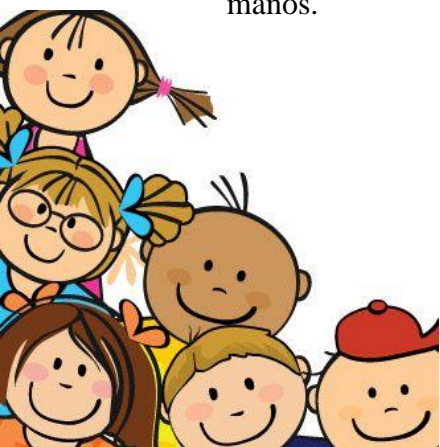
Fuente: https://www.shutterstock.com/es/search/kid+hand+sanitizer?image_type=illustration

Objetivo: incrementar los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.

Recursos:

- ✚ Canción: pin pon es un muñeco
- ✚ Útiles de aseo
- ✚ Banana
- ✚ Plato
- ✚ Tenedor

Procedimiento: se inicia con la canción “pin pon es un muñeco” es importante realizar la mímica de asearse de forma personal, se le ayuda a lavar sus manos, su cara y sus dientes para mayor facilidad se puede pedir a otra persona su colaboración. Como segunda parte le ofrecemos una banana al niño: pedir que la pelen y se la coman, luego hacer que se lave sus manos.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: Vinculación emocional y social									
Valoración	A= Adquirido EP= en proceso I= Iniciado								
Indicadores	Colabora con el orden de los espacios			Manifiesta acciones de creciente autonomía			Incrementa los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombre									





ANEXOS

Semana 5

Actividad 21

Canción: a guardar a guardar

A GUARDAR, A GUARDAR

A GUARDAR, A GUARDAR,
CADA COSA EN SU LUGAR.
SIN ROMPER, SIN ROMPER,
QUE MAÑANA HAY QUE VOLVER.



Fuente: <http://cantoresinfantiles.blogspot.com/2013/02/a-guardar-guardar.html>





Actividad 22

Texto de la recitación: Me visto solo

Recitación: me visto solo

Estoy aprendiendo a vestirme
Me pongo la ropa yo
Así me pongo yo la camisa
Así me pongo los pantalones
Así me pongo los calcetines
Así me calzo yo los zapatos.

Estoy aprendiendo a vestirme
Me pongo la ropa yo
Así me pongo yo la blusa
Así me pongo yo la falda
Así me pongo los calcetines
Así me calzo yo los zapatos.

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MLt9BL4j1B4>

Actividad 24

Me cepillo los dientes

Poema: el aseo

POESÍA PARA EL ASEO

Mi cuerpo yo cuido
con mucho interés,
mi cara me lavo
y lavo mis pies.

Me baño y me ducho
mejor al revés!

Me ducho y me baño,
me peino después.

Cepillo mis dientes
después de comer
y siempre mis manos
limpias y aseadas
procuro tener.

Fuente: <https://es.calameo.com/books/00250497285f7af3d9532>





Actividad 25

Me aseo

Canción: pin pon es un muñeco

Pin Pon

<p>Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón, se lava su carita con agua y con jabón.</p> <p>Pin Pon siempre se peina con peine de marfil, y aunque se hace tirones no llora ni hace así.</p>	<p>Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón, que quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon.</p> <p>Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón, se lava su carita con agua y con jabón.</p> <p>Pin Pon siempre se peina con peine de marfil, y aunque se hace tirones no llora ni hace así.</p> <p>Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón, que quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon.</p>
--	--



Fuente: <https://arbolabc.com/letras-imprimibles/pin-pon>





Experiencia 4: conociendo palabritas mágicas

Semana 6

Actividad 26

¿Qué animal es?



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/05/juegos-recreativos-infantiles-con-el.html>

Objetivo: representar a animales y personas mediante el juego simbólico.

Recursos:

- ✚ Imágenes de ordenes ejecutables
- ✚ Pelota
- ✚ Tarjetas
- ✚ Arcilla

Procedimiento: cumplir órdenes ejecutables: relacionadas con acciones que realice un animalito, posteriormente jugamos a ¿qué animal es? esta actividad consiste en colocar en una caja varias imágenes de animalitos, luego le pedimos a los niños que se sienten en semicírculo, y mediante la dinámica tingo tango seleccionamos a un niño, mientras explicamos que el presente juego consiste en que el niño escogido sacara una tarjeta y representara al animalito que le salga, y simultáneamente el resto trataremos de adivinar de qué animal se trata. Para finalizar se entrega a cada niño una cantidad de arcilla, y le





explicamos que con nuestra ayuda realizara un animalito que más le guste, una vez terminado el trabajo, se procede a su presentación, simulando una galería, se coloca la figura en un espacio y en la parte inferior el nombre del niño.

Actividad 27

Mi personaje favorito



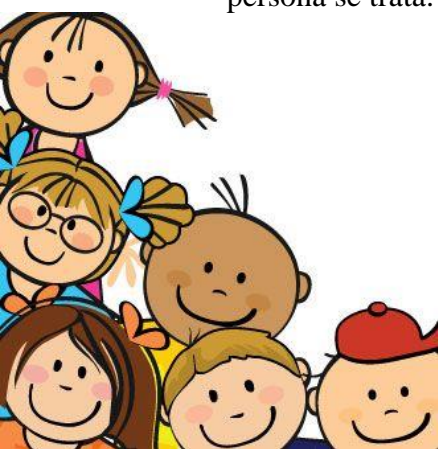
Fuente: <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>

Objetivo: representar a animales y personas mediante el juego simbólico.

Recursos:

🧩 Accesorios

Procedimiento: se inicia con el juego “las estatuas” luego se le pregunta al niño sobre una persona importante para él. Con la información dada, organizamos un mini teatro, en donde ayudamos al niño escoger elementos que ayudarían a representar a esa persona, posteriormente realiza su representación artística, y los demás trataran de adivinar de que persona se trata.





Actividad 28

Te cuento un cuento



Fuente: <https://www.eimenuts.com/blog/el-fomento-de-la-lectura-en-los-ninos/>

Objetivo: relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos.

Recursos:

🚩 Cuento en pictogramas

Procedimiento: se inicia relatando un cuento mediante pictogramas escogido por los niños, una vez concluida la lectura, socializamos el cuento y pedimos al niño que identifique los personajes del cuento en los pictogramas presentados. Como segunda parte, entre todos, narramos de forma diferente el cuento relatado, una vez culminado, se realiza una dramatización de la historia.





Actividad 29

Te digo una rima



Fuente: <https://dibustock.com/producto/nino-con-un-libro-leyendo-en-voz-alta/>

Objetivo: repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas

Recursos:

- ✚ Rimas
- ✚ Imágenes
- ✚ Papel brillante o lentejuelas
- ✚ Goma
- ✚ Cuento

Procedimiento: se inicia recitando la rima: la jirafa y sol solecito, pedir al niño que las repita después, posteriormente se entrega imágenes de la silueta de un libro, en donde decorara a su gusto, luego se realiza la lectura de un cuento, y se conversa sobre los personajes del mismo, como segunda parte se dramatiza escenas del cuento y se exponemos los trabajos en el aula.





Actividad 30

Los elementos que me rodean



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/607704543442736033/>

Objetivo: Identifica algunos logotipos de productos y objetos conocidos.

Recursos:

- ✚ Caja de etiquetas
- ✚ Elementos de la naturaleza
- ✚ Goma o cinta
- ✚ Papelote

Procedimiento: se inicia la actividad realizando con recorrido por la ciudad para que mediante el juego veo veo, los niños reconozcan los diferentes logotipos. Como segunda parte, en el aula se presenta una caja, que contiene etiquetas de diferentes productos, se pregunta si conocen de que se trata, dejamos que el niño las manipule. luego con etiquetas grandes, realizamos en un papelote un mural publicitario, en donde el niño deberá ir pegando logotipos, para finalizar se expone el mural.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: vinculación emocional y social												
Valoración	A= Adquirido EP= en proceso I= Iniciado											
Indicadores Nombre	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico	a y narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos	Relata cuentos completos y canciones, poesías y rimas sencillas	y completa logotipos de productos y objetos conocidos								
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





ANEXOS

Actividad 26

Imágenes de órdenes ejecutables



Fuente: <https://issuu.com/cristinaalvarez17/docs/frases-para-ejercicios-psicomotrice>





Actividad 29

Rimas: la jirafa y sol solecito



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/233553930662462183/>



Sol solecito
caliéntame un
poquito
Por hoy por mañana
por toda la semana.

Fuente: <https://cibvrayitosdeluz.wordpress.com/2013/04/05/en-esta-semana-cantamos-canciones-y-rimas-al-sol/>





Experiencia 4: conociendo palabritas mágicas

Semana 7

Actividad 31

¿Feliz o triste?



Fuente: https://es.123rf.com/photo_32787094_conjunto-de-4-ni%C3%B1os-de-dibujos-animados-se-enfrenta-con-diferentes-emociones.html

Objetivo: comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones.

Recursos:

🎨 Video cuento

Link del video cuento: <https://www.youtube.com/watch?v=DrBUeFmNAzY>

🎨 Frasco de la calma

🎨 Música

🎨 Aromatizante

🎨 Dado grande

Procedimiento: observar el video-cuento: el monstruo de colores, dialogar sobre las emociones. Con un dado grande previamente elaborado, se ubica diferentes emociones en sus lados, se le pide al niño que lo lance y deberá representar la emoción que le salga. Como





segunda parte realizamos un frasco de la calma, una vez terminada la actividad reproducimos música relajante y colocamos aromatizante, e invitamos al niño que use el frasco.

Actividad 32

Mi hermosa familia



Fuente: <https://lamenteesmaravillosa.com/como-interpretar-el-dibujo-de-la-familia-en-un-nino-2/>

Objetivo: describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Recursos:

- ✚ Láminas de la familia
- ✚ Hojas papel bond o cartulina
- ✚ Lápiz
- ✚ Pinturas
- ✚ Cuadros

Procedimiento: presentamos láminas o carteles sobre la familia, mencionamos una breve reflexión sobre el concepto de familia. Luego cada niño debe realizar un dibujo libre representando su familia. Como segunda parte realizamos una exposición de galería de arte, para lo cual se colocan los dibujos de los niños, en cuadros y se los cuelga en las paredes,





luego cada niño deberá exponer su pintura, además, se puede invitar a los padres a la presentación.

Actividad 33

Cine en clase



Fuente: <https://www.alamy.es/foto-ilustracion-de-stickman-ninos-viendo-dibujos-animados-59721005.html>

Objetivo: describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Recursos:

- ✚ Proyecto o televisor
- ✚ Película o video
- ✚ Mantas

Procedimiento: previamente se selecciona una película o video de la elección de los niños y organizando un espacio a modo de cine, se puede ubicar mantas en el piso para que el niño este a gusto. la actividad inicia explicando a los niños, que el día de hoy nos iremos al cine y pondremos atención. Como segunda parte se reproduce el video o película, se puede hacer pausas al video, para realizar preguntas ¿Qué observan? ¿Qué es eso? Para que los niños vayan describiendo lo que ven.





Actividad 34

Caza talentos



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/10/2d/6a/102d6af79e4ebf86d19b8ee6cf3e9ea2.jpg>

Objetivo: participar en conversaciones breves mediante preguntas

Recursos:

- ✚ Grabadora
- ✚ Música
- ✚ Globos y serpentinas

Procedimiento: dentro del aula se organiza un programa de talentos, para lo cual se requiere la ayuda de los padres de familia, ellos juntos a sus hijos deben realizar una intervención, ya sea cantando, bailando, recitando, etcétera, de igual forma, preparan una mini presentación del niño, que incluya su nombre y preferencias. En el aula, la docente organizara una pequeña tarima, y la misma jugará el rol de cazatalentos, cuando el niño termine con su presentación, deberá realizar preguntas sencillas ¿Quién te acompaña hoy? ¿Cuál es su nombre? ¿Qué es lo que más te gusta hacer?, entre otras. Al finalizar la actividad, la docente debe realizar un cierre, y resaltando que todos son unos ganadores y grandes artistas.





Actividad 35

Un gran cocinero



Fuente: <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/628847-nino-en-la-cocina-preparando-una-receta>

Objetivo: seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

Recursos:

- ✚ Receta de galletas
- ✚ Colorante alimentario
- ✚ Ingredientes
- ✚ Gorros y delantales de cocina

Procedimiento: para esta actividad, se requiere de la ayuda de un padre de familia para realizar la receta, y que ayude a hornear los panes. Se inicia la actividad socializando que el día de hoy vamos a realizar un super receta deliciosa, que consistirá en hacer galletas de colores, se procede a equipar a los niños con dentales, y gorritos de cocina (se pueden realizar con papel o cartulina), luego se divide a la clase en grupos pequeños y se les asignará tareas, por ejemplo: contar tazas de harina. Una vez terminado el producto, se lo envía a hornear, para degustarlo entre todos.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: manifestación del lenguaje verbal y no verbal												
Valoración	A= Adquirido EP= en proceso I= Iniciado											
Indicadores Nombre	Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones	Describe imágenes de diferentes tipos de texto			Participa en conversaciones breves mediante preguntas			Sigue instrucciones sencillas que involucren una actividad.				
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





ANEXOS

Actividad 35

Receta de galletas

Galletas para niños de colores

Ingredientes

- ✚ Mantequilla o margarina a temperatura ambiente, 125 gramos.
- ✚ Azúcar, 125 gramos.
- ✚ Huevo, 1 unidad.
- ✚ Harina, 250 gramos.
- ✚ Ralladura de limón o naranja, 1 cucharadita.
- ✚ Colorantes de varios colores.

Preparación

1. En un recipiente colocar la mantequilla y el azúcar. Unir bien formando una crema. Añadir la ralladura de limón o naranja y el huevo y volver a mezclar hasta integrar bien.
2. Agregar la harina poco a poco hasta que se mezcle por completo. Debe quedar una masa lisa y blanda que se trabajará en la mesa para que tome cuerpo. Dividirla en porciones. A cada porción añadirle unas gotas de colorante diferente.
3. Amasar bien para que el color se esparza uniformemente. Envolver cada porción con papel film y reservar en el refrigerador durante una hora.
4. Retirar la masa del frío y estirar cada uno por separado. Con la ayuda de los niños, darle la forma que se desee. También se puede combinar pedacitos de masa para que las galletas tengan varios colores.
5. En una placa engrasada y enharinada colocar las galletas y hornear a fuego moderado a bajo (160° aproximadamente), durante 15 minutos. Retirar y dejar enfriar. Duran varios días si se las guarda en un recipiente cerrado.

Fuente: <https://eresmama.com/4-recetas-de-galletas-para-ninos/>





Experiencia 5: me divierto jugando con mi cuerpo

Semana 8

Actividad 36

Hormiguitas



Fuente: <https://www.montessoridelbosque.com/caminar-la-linea/>

Objetivo: realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Recursos:

- ✚ Objetos
- ✚ Cinta o tiza
- ✚ Música

Procedimiento: antes de empezar se debe realizar un breve calentamiento, para esto nos podemos apoyar de música. Se explica a los niños que jugaremos a las hormiguitas y se nos ha encargado una visión, llevar un tesoro a nuestro hormiguero (salón de clases) para iniciar con la actividad, salimos al exterior, y le pedimos al niño que debemos caminar por las líneas (previamente marcadas) de forma ordenada, así como las hormigas, posteriormente dejamos que cada niño recoja algo que le llame la atención, los ordenamos, y a la cuenta de uno, dos y tres a caminar hormiguitas.





Actividad 37

Al ritmo del caballito



Fuente: <https://www.seekpng.com/ima/u2w7w7t4w7w7a9y3/>

Objetivo: iniciar movimiento de galope y salticado.

Recursos:

✚ Globos largos

✚ Canción

Link de la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=y5-y-xOIdGQ>

Procedimiento: para iniciar se infla globos largos en forma de tira, luego invitamos a los niños a que se suban en un globo simulando que es un caballo, al ritmo de la canción caballito de palo, deberá galopar por diferentes partes del aula. Como segunda parte se organiza una carrera de caballitos, para finalizar dejamos que el niño juegue libremente con su caballito.





Actividad 38

El piso es de lava



Fuente: https://es.123rf.com/photo_50440289_el-piso-es-lava-juego-de-los-ni%C3%B1os-populares-no-toque-el-suelo-ataques-de-lava-quien-toca-el-suelo-va-a.html

Objetivo: reconocer nociones para orientarse en el espacio

Recursos:

- ✚ Lana
- ✚ Bombas pequeñas de carnaval
- ✚ Canción

Procedimiento: con la ayuda de los niños elaboramos manillas con las bombas atadas a una lana, luego de terminar ubicamos las manillas en las manos y pies. Como segunda parte con la canción: el baile de los animales, ejecutamos diferentes movimientos con desplazamientos de acuerdo a consignas dadas. Para finalizar se realiza el juego: el piso es de lava que consisten que imaginar que el piso es de lava, y se debe evitar tocarlo para no quemarse, para lo cual deben subirse a una silla o mesa, cuando la docente diga “el piso es de lava” los niños permanecerán un tiempo determinado en ese sitio, y se vuelve a decir el mismo comando, como variante la docente puede ir agregando comandos de desplazamiento, por ejemplo: el piso es de lava, todos a la derecha.





Actividad 39

Mural artístico



Fuente: <https://mamapuedohacerlo.com/pintar-con-globos-de-agua/>

Objetivo: realizar trazos a través de garabateo controlado.

Recursos:

- ✚ Hojas A6 o cualquier tipo de hoja.
- ✚ Temperas
- ✚ Crayones
- ✚ Papelotes
- ✚ Cámara

Procedimiento: dejar al niño que garabatee libremente con crayones, una vez terminado en trabajo pegamos las hojas en papelotes y formamos un mural, de preferencia a fuera del salón. Como segunda parte pedimos al niño que infle un globo pequeño, para que pueda pintar el mural mediante la técnica del estampado con globos. Dejamos que salga a flote su creatividad, para finalizar realizamos una sesión fotográfica en el mural.





Actividad 40

El cuerpo humano



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/escamolale/figuras-con-globos/>

Objetivo: intentar representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental.

Recursos:

- ✚ Canción
- ✚ Globos de diferentes tamaños.
- ✚ Papelote

Procedimiento: se inicia con la canción: voy a dibujar mi cuerpo, luego decoramos el aula entera con globos de diferentes, formas, colores y tamaños, dibujamos en un papelote la figura de un niño, los niños deben rellenar la figura del niño con globos pequeños. Como segunda parte con la ayuda de la maestra armaran un cuerpo humano utilizando los globos para decorar el aula.





EVALUACIÓN

Escala Valorativa

Tema: Exploración del cuerpo y motricidad																
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico			Inicia movimiento de galope y salticado			Se orienta en el espacio reconociendo nociones			Realiza trazos a través de garabateo controlado			Intenta representar gráficamente el cuerpo humano			
	Nombre	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I





ANEXOS

Actividad 40

El cuerpo humano

Canción: voy a dibujar mi cuerpo

Voy a dibujar mi cuerpo



Voy a dibujar mi cuerpo:
la cabeza es lo primero,
un bracito a cada lado
y en las manos, cinco dedos.
Poco a poco voy bajando
y a las piernas ya he llegado.
Voy a hacer dos zapatillas
porque dentro están los pies.

Y ahora que recuerdo..
algo falta en la cabeza:
dos ojitos, una boca
la nariz y las orejas.

¡Mirad qué bien (palmas)
me dibujé (palmas)
de la cabeza hasta los pies! (bis)

Fuente: <https://www.pinterest.co.uk/pin/428475352050540968/>



k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO
DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DESARROLLO INFANTIL
PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO
2019-2020

Proyecto de tesis previo a la obtención del
título de: Licenciada en Ciencias de la
Educación, mención: Psicología Infantil y
Educación Parvularia

AUTORA:

Virginia Azucena Llanes Solórzano

LOJA-ECUADOR

2019-2020

a. TEMA

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DESARROLLO INFANTIL PARAÍSO DE JIPIRO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020

b. PROBLEMÁTICA

En los primeros años de vida la capacidad cerebral del niño se encuentra al máximo, la forma en la que recibe información de su entorno puede influir de manera positiva o negativa en su desarrollo. Varios factores como: poca estimulación, inadecuada metodología, educación tradicionalista o falta de aplicación de experiencias de aprendizajes afecta el desarrollo cognitivo.

Para Ordoñez y Tinajero (citado por Guzmán y Zamora, 2016) definen al desarrollo cognitivo como un proceso mediante el cual el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sentidos, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas.

Los autores Paolini, Oiberman y Mansilla (2017) realizaron un estudio en Argentina sobre la influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales en el desarrollo cognitivo durante la primera infancia, pone en evidencia que de un total de 956 niños investigados el 71,34% se encuentra normal, 15,06% en riesgo y el 13,60 en retraso.

Gaytan, Rosales, Reyes, Diaz y Calderón (2015) realizaron una investigación en México referente al impacto de las condiciones de vulnerabilidad social en el desarrollo cognitivo, comprobando que el 25.4% de los niños investigados presentan dificultades cognitivas.

El estudio ejecutado por Campo (2009) en la ciudad de Barranquilla a 229 niños entre las edades de 3 y 6 años acerca de las características generales del desarrollo cognitivo y del lenguaje revela que un 20,6% se encuentra alto, un 61,0% medio y un 16,4% bajo.

El sistema educativo del Ecuador propone un currículo con orientaciones metodológicas como el juego trabajo y las experiencias de aprendizaje, con la finalidad de potenciar el desarrollo integral del niño.

Mineduc (2014) menciona que en el Currículo de Educación Inicial se define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente planificadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

La aplicación de experiencias de aprendizaje deben ser parte de la labor diaria del docente, sin embargo, no se aplican en el proceso de enseñanza- aprendizaje por diversos factores como: falta de capacitación, conformismo docente, educación tradicionalista y falta de iniciativa.

El Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro ofrece atención a niños de 1 a 3 años de edad provenientes de familias con un nivel socioeconómico bajo y medio, se encuentra localizado al nororiente de la ciudad de Loja, siendo parte del barrio Paraíso que se ubica detrás del complejo ferial Simón Bolívar. El centro infantil cuenta con una infraestructura limitada conformada por: cuatro salas, un comedor, un patio y dos baños. La comunidad educativa es integrada por 4 docentes y 2 administrativos, acuden un total de 50 niños. Al frente se sitúa una cancha de uso múltiple y áreas verdes utilizadas para salidas pedagógicas, la misma que se encuentra en óptimas condiciones.

En el Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro hasta el momento no se ha llevado ningún tipo de investigación exclusiva y detallada sobre el tema a tratar. Sin embargo, este centro junto a 11 centros más, fueron considerados dentro de un proyecto investigativo titulado: las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas (2^a 3 años) que acuden a los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja, periodo 2019-2020 realizado por la Universidad Nacional de Loja.

Con la aplicación de la Escala de Bayley se pudo constatar que el desarrollo cognitivo y psicomotriz de los niños se encuentran en niveles bajos acorde a su edad cronológica, por tal razón se propuso investigar las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro.

Los problemas posteriores que tendrán los niños al no aplicar las experiencias de aprendizaje como estrategias metodológicas durante el proceso de enseñanza- aprendizaje afectara el desarrollo cognitivo de los niños.

Por lo tanto, el planteamiento del problema consiste en investigar: **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro, ubicado en la ciudad de Loja, periodo 2019-2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo determinar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años de los distintos Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja. La relevancia de esta investigación radica en promover la utilización de experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, para contribuir desde edades tempranas al desarrollo cognitivo.

En la actualidad el desarrollo cognitivo de los niños es de gran trascendencia, porque constituye la base del proceso de aprendizaje, y a su vez éste se ve influenciado por distintos factores; uno de ellos es el entorno educativo, por lo tanto, un buen rol del docente aportará de manera positiva en la formación integral de los niños.

Es factible realizar la investigación porque se cuenta con los recursos económicos, instrumentos, tiempo necesario, conocimientos científicos y técnicos recibidos a lo largo del proceso de formación profesional; la autorización y apertura en el Centro de Desarrollo Infantil.

El aporte de la investigación será a nivel social y educativo. Los beneficiarios directos de su realización serán los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro al recibir una mejor enseñanza enfocada en la utilización de experiencias de aprendizaje, respetando sus ritmos de aprendizajes, partiendo de sus intereses y sobre todo el acto educativo resultará placentero.

En cuanto a la comunidad educativa, se contribuirá a mejorar el servicio que el centro de desarrollo infantil presta; educar niños, donde los docentes al incorporar en su metodología las experiencias de aprendizaje encontrarán en las aulas niños activos, participativos, felices y capaces de solucionar problemas que se les presenten.

A nivel social, se contribuirán a reducir los índices de problemas de aprendizaje, conductuales, motrices, entre otros, porque al ofrecer una guía con experiencias de aprendizaje, a las docentes, mejorarán su práctica educativa. De igual forma, contribuye a la formación académica de la investigadora, como requisito para optar por el título de Licenciatura en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro de la ciudad de Loja, período 2019-2020.

Objetivos Específicos

- Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años.
- Conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años
- Diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

e. MARCO TEÓRICO

DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo implica la disposición de capacidades aprendidas a través de la experiencia. Rafael (2009) define al desarrollo cognitivo como:

El conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad. (p.2)

El desarrollo cognitivo está relacionado con el aprendizaje, siendo un proceso innato del ser humano que sucederá durante toda su vida, realizándose constantemente modificaciones en sus esquemas mentales que lo convertirán en un ser cada vez más apto para adaptarse a su realidad.

Un exponente sobresaliente de la teoría del desarrollo cognitivo fue Piaget, quien sostenía que los niños procesan la información del medio ambiente en base a lo que ya conocen para interpretar nuevas situaciones, por lo que el desarrollo cognitivo implica cambios en la estructura cognitiva del niño.

El inicio del desarrollo cognitivo comienza desde el nacimiento. (Sastres, 2013) surgiendo a partir de una base refleja, que va dando lugar a construcciones sucesivas de estructuras mentales cada vez más complejas, y que el fin o auge del desarrollo intelectual se produce en el período de las operaciones formales (adolescencia).

Los Procesos Cognitivos

Altamirano (2014) describe que los procesos cognitivos “son el conjunto de procedimientos que la persona utiliza para incorporar conocimientos, como los procesos cognitivos básicos y superiores” (p.30).

Existen dos tipos de procesos cognitivos, los básicos (sensación y percepción, memoria, atención) que son innatos en el ser humano resultan muy trascendentales, porque a partir de estos se podrá llevar a cabo los procesos cognitivos superiores (pensamiento, lenguaje, creatividad, motivación) que son procesos conscientes, se forjan mediante la integración de toda la información almacenada y demandan de un esfuerzo mental mayor para que sucedan.

- **Sensación:** recepción de información mediante los órganos de los sentidos.
- **Percepción:** capacidad de seleccionar, organizar e interpretar la información recibida mediante los sentidos, para luego ser almacenada y adaptada de acuerdo a nuestros esquemas internos.
- **Atención:** es una condición básica que implica la disposición neurológica para la recepción de los estímulos.
- **Memoria:** capacidad para recordar información, se da a través de tres procesos: codificación, almacenamiento y recuperación.
- **Creatividad:** habilidad para resolver un problema de diversas maneras.
- **Pensamiento:** es la capacidad que permite resolver problemas.
- **Motivación:** es una necesidad o deseo que activa al organismo a alcanzar una meta planteada.

- **Lenguaje:** capacidad única del ser humano para comunicarse, expresar ideas, pensamientos, sentimientos, vivencias mediante un sistema de signos.

Estadios del desarrollo cognitivo según Piaget

Piaget consideró que el desarrollo cognitivo tiene relación con el desarrollo biológico, por lo que estableció cuatro etapas conocidas como “Los estadios de desarrollo” donde cada etapa supone cambios diferentes, dando continuidad a la evolución de cada niño.

Cada estadio sufre límites de edad que pueden variar conforme a los distintos grupos poblacionales. Estas variaciones responden a los diferentes contextos en que se desarrollen, la cultura, estatus socio económico, tipo de familia, etcétera.

Los diferentes estadios de desarrollo cognitivo reconocidos por Piaget son:

Sensorio- motriz (0 a 2 años)

Se caracteriza por el desarrollo de los reflejos, que poco a poco se van convirtiendo en una estructura compleja de esquemas a partir del intercambio del sujeto con los elementos de su entorno, facilitándole la posibilidad de identificar la diferencia entre el yo y el mundo de los objetos (Bravo, Looz y Saldarriaga, 2016). Un triunfo muy importante de esta etapa es la capacidad que adquiere el niño para representar a su mundo como un lugar donde los objetos, a pesar de desaparecer momentáneamente; permanecen.

Estadio preoperatorio (2 a 6 años)

Se identifica por la interiorización de las respuestas de la etapa sensoriomotor, dando lugar a acciones mentales que aún no son consideradas como operaciones por su imprecisión, inadecuación y falta de reversibilidad (Valdés, 2014). Son procesos propios de esta etapa: el juego simbólico, el agrupamiento, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

Piaget denomina preoperacional al segundo estadio, porque los niños aún no aplican las operaciones mentales que demandan de un pensamiento lógico, porque éste todavía no está consolidado.

Este estadio preoperacional, concebido desde los dos a los seis años, se caracteriza porque los niños comienzan a representar su entorno mediante palabras, imágenes y dibujos. La habilidad de representación mental, se denomina función simbólica y hace posible recordar o pensar sobre situaciones, lo que favorece al desarrollo cognitivo y social.

Ellis y Papalia (citados por Campo, 2009) exponen que el mismo Piaget denominó a la etapa preoperacional como niñez temprana, caracterizándola por el inicio del pensamiento simbólico, el incremento en las capacidades lingüísticas, la construcción de ideas estructuradas y la mayor comprensión de las identidades, el espacio, la causalidad, la clasificación y el número, puntos claves para la escolarización. Sin embargo, a esta edad, el pensamiento se ve limitado a experiencias individuales, lo que lo el niño sigue siendo egocéntrico, intuitivo y escaso de lógica.

Muñoz (2013) menciona que dentro de este estadio existen dos sub estadios:

Pensamiento simbólico y preconceptual

Abarca de los dos a los cuatro años aproximadamente, donde el niño utiliza preconceptos como primeras nociones sobre la realidad, y donde, se hace presente la función simbólica. Este desarrollo del pensamiento simbólico se exterioriza a través de múltiples manifestaciones o conductas, como la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales y el lenguaje.

Pensamiento intuitivo

Comprende de los cuatro a los seis o siete años aproximadamente, y se distingue por el predominio de la intuición sobre la lógica, porque sus intuiciones aún son muy primarias, inflexibles e irreversibles.

Estadio de las operaciones concretas (7 a 11 años)

Hace referencia a las operaciones lógicas utilizadas para la solución de problemas. El niño en este estadio es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, mediante la capacidad de conservación poder llegar a generalizaciones acertadas.

Según Piaget (citado por Muñoz, 2013) asegura que transitar por el estadio de las operaciones concretas, supone depender de la lógica, sobre la que se construye la inteligencia, los niños cada vez se vuelven más lógicos, mientras reduce su egocentrismo.

La característica que determina las operaciones concretas es la adquisición de las operaciones mentales. Se define operación como una acción que se representa en el interior, que obedece a ciertas reglas lógicas y que forma estructuras.

Estadio de las operaciones formales (12 años en adelante)

En esta etapa es cuando el cerebro humano está potencialmente preparado, desde el plano biológico, las operaciones comprenden el conocimiento científico, para exponer pensamientos abstractos, elaboración de hipótesis, emplear el razonamiento para la resolución de problemas.

Del Rio (citado por Muñoz, 2013) aporta que ya en este estadio sucede un cambio de nivel y aparecen otras habilidades que caracterizan al niño de esta etapa, como el pensamiento formal, y que tiene como característica principal la capacidad de desentenderse del contenido concreto; la lógica coordinada, siendo un razonamiento fundamental para solucionar problemas de relacionados con las distintas maneras en que se puede realizar una operación con un conjunto de cosas; y el razonamiento hipotético-deductivo, es aquel que el niño utiliza para aislar los componentes sustanciales de una situación no real y llegar a una solución lógica, es decir, que puede formular hipótesis teniendo en cuenta las posibilidades de respuesta.

Principios del desarrollo cognitivo en relación con el aprendizaje

Organización y adaptación.

Estos dos conceptos básicos rigen el desarrollo intelectual del niño. El primer principio es la organización, conforme el niño va creciendo integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos.

El segundo principio es la adaptación, su definición parte de la idea de que todos los organismos tienen la capacidad innata de acoplar sus estructuras mentales a las exigencias del medio.

Asimilación y Acomodación.

Los términos asimilación y acomodación son utilizados para describir cómo se adapta el niño a su entorno. En el proceso de la asimilación moldea la nueva información para que se ajuste a sus esquemas existente, mediante el proceso de acomodación modifican dichos esquemas, y sucede cuando la información difiere un poco con los esquemas; si discrepa demasiado es porque el niño no cuenta con una estructura mental que le permita interpretar esa nueva información.

Equilibrio

El equilibrio es un concepto original en la teoría de Piaget (citado por Rafael, 2009) y lo define: “Como la tendencia innata del ser humano a mantener en equilibrio sus estructuras cognoscitivas” (p.4).

Los estados de desequilibrio resultan ser insatisfactorios por lo que el individuo se ve impulsado a modificar sus estructuras cognoscitivas con tal de devolver el equilibrio. Así pues, este hecho se convierte en una forma de conservar la organización y la estabilidad con el entorno. Además, a través del proceso de equilibrio se alcanza un nivel superior de funcionamiento mental.

Esquema mental

Un esquema es una imagen sintetizada de alguna información almacenada en nuestra memoria, en sí, un esquema es una estructura mental determinada que puede ser transferida y modificada.

Importancia del desarrollo cognitivo en los tres primeros años de vida

Distintos estudios han evidenciado que en los tres primeros años de edad el 90% del cerebro se ha desarrollado (Guzmán y Zamora, 2016). Además, durante este período los niños aprenden más rápido, especialmente cuando los espacios afectivos, atención y alimentación se encuentran presente.

La importancia del desarrollo cognitivo de 0 a 3 años radica en que es un período indispensable, en donde se forjarán los mecanismos y funciones que servirán de base para la inteligencia, el procesamiento, la organización lógica, la comprensión y representación de la información y la resolución de problemas.

Para Sastre (2013) son tres aspectos que condicionan la construcción cognitiva y del saber: la potencialidad intelectual propia del sujeto y sus posibilidades, la relación del niño

con los objetos y la intervención del adulto, que puede ser más o menos positiva y está influenciada por la actividad del niño.

Para un desarrollo cognitivo óptimo no se debe considerar solamente el funcionamiento de la estructura interna del niño, sino también la relación entre él y su entorno. Por tanto, esta primera etapa de vida es crucial en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución del desarrollo cognitivo posterior del niño y en las dimensiones motora, lenguaje, y socioafectiva, entre otras, por lo que es importante reflexionar acerca de condiciones o factores que influirán en el desarrollo cognitivo del niño.

Desarrollo cognitivo en la Educación Infantil

La importancia de la educación inicial se expresa claramente en el enunciado mencionado por Jaramillo (2007):

El aprendizaje comienza al nacer. Esto requiere de atención temprana a la infancia y de Educación Infantil, que se pueden proporcionar a través de disposiciones que impliquen la participación de la familia, las comunidades o programas institucionales o según corresponda. (p.113)

Es importante que, desde los primeros años de vida, se le ofrezca al infante una educación direccionada a satisfacer sus necesidades e interés, y este hecho no solo debe ser resuelto por la escuela, sino por todos los actores involucrados en su diario vivir.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Según Good (citado por UAA, 2009) define la experiencia de aprendizaje como: “toda actividad intencional que tiene como propósito provocar el aprendizaje significativo” (p.1). Las experiencias deben ser organizadas para que el alumno desarrolle a través de ella conocimientos, habilidades, actitudes que le servirán en sus estudios posteriores, en su trabajo, o para la vida personal.

El Ministerio de Educación del Ecuador en su Currículo de Educación Inicial integra a las experiencias de aprendizaje como una metodología que guiara el trabajo docente durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, con la intención de contribuir al desarrollo integral del niño.

Las experiencias de aprendizaje tienen como finalidad formar desde edades tempranas a niños capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, impulsando un pensamiento lógico que, de origen a la capacidad intuitiva y creativa, para que, a su vez, construya su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.

Hidalgo (citado por De la Cruz y Paucar, 2019) conceptualiza a las experiencias de aprendizaje como parte de una didáctica comprendida por una serie de actividades diseñadas cuyo objetivo es promover mediante aprendizajes significativos el desarrollo de competencias.

Además, las experiencias de aprendizaje tienen como estructura un problema social que los estudiantes pueden solucionar, contribuir en su resolución o tomar medidas preventivas necesarias, a partir del trabajo pedagógico.

Experiencias de aprendizaje como parte de la educación inicial

La educación inicial incluye la atención de los niños desde su concepción hasta los 6 años, cuya finalidad principal es aportar significativamente en el desarrollo infantil, considerando que cada niño es un ser único, con necesidades, intereses y características propias del momento en el que se encuentra, por lo que se le debe ofrecer una atención integral en un ambiente eficaz que beneficie su crecimiento y desarrollo en los aspectos cognitivos, socioemocionales y psicomotrices.

Gómez (citado por Jaramillo, 2007) plantea que para que la educación se convierta en fuerza que promueva el desarrollo, su proceso educativo debe obedecer a determinadas características:

- Partir del desarrollo actual del niño para impulsarlo a un nivel superior, teniendo en cuenta las potencialidades de cada niño.
- El niño ha de participar en la concepción y planificación de las actividades que el adulto, educador, familiar o cualquier otro agente educativo realizan.
- Tener un enfoque lúdico durante todo el proceso educativo.
- El niño debe ser protagonista de su educación, es decir que todo lo que se organiza y planifica debe estar en función del niño y tener como objetivo su formación; programando las acciones educativas en relación de sus necesidades e intereses, para conseguir una participación activa y cooperadora.
- Debe tener un carácter colectivo y cooperativo, cuando el niño interactúe con otro, le ofrecerá ayuda y le dará sugerencias.
- El clima socioafectivo es un elemento esencial del desarrollo integral del niño.

La escuela debe ofrecer situaciones que transfieran consecuencias positivas para el desarrollo del niño, ya que cada situación puede promover la adquisición de diferentes habilidades o competencias necesarias para su desarrollo y buen desempeño en la sociedad.

Son parte de las situaciones que contribuirán al desarrollo cognitivo del niño las experiencias de aprendizaje al ser vivencias desafiantes diseñadas por el docente. Se encuentran inscriptas en el Currículo de Educación Inicial como estrategias a utilizar durante en el proceso de enseñanza, a su vez, deben responder a compromisos y objetivos establecidos por la Educación Inicial.

Rol del docente

Para Figueroa (2016): “todos los niños pueden alcanzar niveles superiores siempre y cuando un mediador o mediadora consciente propicie interacciones pedagógicas de calidad” (p. 35).

La educación para convertirse en un factor positivo para el desarrollo cognitivo del niño, no se basará solamente en cumplir una normativa legal, en donde se estipula que una educación de calidad contribuirá al desarrollo actual y futuro del infante. La acción educativa y su influencia sobre la vida de un niño, dependerá en gran medida del rol docente, es decir, de su quehacer educativo.

De igual manera, el rol del docente no consiste solo en transmitir contenidos al niño para que éste los aprenda, sino facilitar la realización de actividades y experiencias que, conecte al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y desarrollarse.

El docente como mediador de aprendizajes debe seleccionar y organizar los contenidos (formas de saber) y los métodos (formas de hacer) más adecuados para propiciar el desarrollo del pensamiento. Diez y Román (citados por Figueroa, 2016) expresan que el docente se transformará, en un constructor de puentes entre el medio y el niño que posibilitan la incorporación de una amplia gama de estrategias cognitivas y procesos, que resultarán en comportamientos considerados como prerequisites para un buen funcionamiento cognitivo.

El docente cumple un rol de mediador entre el entorno y el niño, en donde el objetivo fundamental es obtener aprendizajes significativos que contribuirán a su buen desarrollo cognitivo, para lo cual, el docente hará uso de estrategias y una metodología apta para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Experiencias de aprendizaje como orientación metodológica

Mineduc (2014) define a las orientaciones metodológicas como “el conjunto de recomendaciones didácticas que tienen como objetivo dirigir la acción del docente para orientarlo a tomar mejores decisiones pedagógicas” (p.18). De las cuales, el docente será responsable para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, además, la finalidad también consiste en disponer instrucciones metodológicas a los profesionales de este nivel educativo para facilitar y dinamizar el aprendizaje de los niños.

En educación inicial son consideradas orientaciones metodológicas: el juego trabajo y las experiencias de aprendizaje. El juego es una principal estrategia en el proceso de enseñanza. Chamorro (2010) menciona que el juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Las experiencias de aprendizaje como orientaciones metodológicas facilitan la planificación, ejecución y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, existe la facilidad de planificar actividades orientadas al desarrollo de capacidades en relación con los ejes y ámbitos del currículo oficial del ministerio de educación que se presentan como construcciones permanentes en los desempeños de los niños de Educación Inicial

El Currículo de Educación Inicial propone que una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características:

- Ofrecer una participación activa de todos los niños.
- Respetar las diferencias individuales, el ritmo y estilo de aprendizaje; porque cada niño es un ser único.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Favorecer a la interacción positiva entre los niños y también con los adultos, en donde los niños disfruten de sus actividades.
- Asegurar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus aspectos.
- Plantear problemas interesantes que respondan a situaciones de la vida diaria, incentivando al niño a realizar sus propios descubrimientos.
- No ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones, se debe propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos para desarrollar su pensamiento.
- Recurrir a cualquier entorno que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se necesita conocer las condiciones socioculturales.

Momentos de las experiencias de aprendizaje.

El Mineduc (2014) en su currículo plantea que las actividades planificadas en una experiencia de aprendizaje están determinadas por tres momentos: inicio, desarrollo y cierre.

- **Momento de inicio:** se genera un diálogo entre los niños y el docente, planean y se emocionan por lo que van a experimentar, organizan las actividades del día recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar, de tal manera que los niños encontrarán sentido a las actividades.
- **Momento de desarrollo:** es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se lleve a cabo actividades, en donde los niños experimentaran, preguntaran y exploraran.
- **Momento de cierre:** en este espacio los niños sienten que lo que hicieron tiene un significado, presentan o exponen sus trabajos al resto del grupo, personal del centro infantil o para las familias, donde se transmite lo que vivenciaron los niños. Además, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar sus dificultades, identificando lo que fue fácil, lo que descubrieron y aprendieron y lo que les resultó difícil.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje son importantes para el desarrollo cognitivo del niño. De la Cruz y Paucar (2019) menciona que son útiles, si el docente consigue originar experiencias en relación a las necesidades sociales y culturales de los niños, favoreciendo al desarrollo de competencias de forma integral, porque se le permite al niño investigar, crear y resolver problemas, mediante actividades y recursos convenientes para su aprendizaje de manera autónoma o cooperativa.

Relación entre experiencias de aprendizaje y el desarrollo cognitivo

Al hablar de programas, prácticas educativas o estrategias de aprendizaje, en nuestro contexto es mencionar a las experiencias de aprendizaje. Las orientaciones metodológicas utilizadas por el docente en un aula de inicial son el juego y las experiencias de aprendizaje por su alto grado de contribución al desarrollo cognitivo, sin embargo, si en el proceso educativo no están presente afectara al niño, muchas de las veces las malas prácticas educativas son causantes de problemas o retrasos cognitivos.

El desarrollo cognitivo de un infante es influenciado de manera positiva por medio de programas sistemáticos de intervención educativa. Un currículo orientado adecuadamente logra ser un programa de intervención de largo alcance, que los docentes pueden utilizar para socializar y trabajar de manera efectiva con sus estudiantes.

Por su parte, el niño aprende con sus capacidades, entendidas como funciones cognitivas básicas, cuando las ha desarrollado apropiadamente y cuando no las ha desarrollado, se debe a la carencia de la intervención adecuada por parte de los adultos como intermediarios de su aprendizaje.

Los autores Diez y Román (2000) manifiestan que muchas de las veces: “El profesor se centra en el que aprenden (contenidos), pero descuida el cómo aprenden” (p.4).

Por lo tanto, una intervención adecuada implica seleccionar las actividades de aprendizaje, centradas en el sujeto que aprende y orientadas al desarrollo de procesos cognitivos (capacidades, destrezas y habilidades) y afectivos (valores y actitudes).

Las prácticas de aprendizaje deficientes o no aplicación de experiencias de aprendizaje, constituyen un factor muy importante. Lema (2018) expresa que:

Existe evidencia de la existencia de maestros que se resisten al cambio y continúan utilizando metodologías y técnicas tradicionales inapropiadas que causan problemas serios de clase porque los estudiantes no se sienten motivados o con interés, dispuestos para aprender, más bien pierden interés en estas clases sin ganar aprendizajes significativos. (p.30)

Una enseñanza inadecuada o ausencia de aplicación de experiencias de aprendizaje, desecha la posibilidad de un buen desarrollo cognitivo para el niño, porque una enseñanza mal entendida reduce las expectativas favorables, porque le afectan de manera negativa al niño.

f. METODOLOGÍA

La presente investigación tendrá un enfoque mixto; dado que, se manejará lo cuantitativo y cualitativo. Para la recolección de resultados; se utilizará el enfoque cuantitativo, y lo cualitativo se hará presente con la interpretación de los datos que llevará a obtener un problema en común entre la muestra.

La investigación es de tipo no experimental, porque no se construye ninguna situación; sino por el contrario se observan situaciones ya existentes. Por lo cual, la investigación se centra en analizar cuál es el nivel o estado de la variable problema en un momento determinado, y cuál será su cambio o evolución a consecuencia de la variable solución.

Métodos

La investigación, además de lo antes mencionado, se sustentará en la utilización de diversos métodos durante su realización. Los métodos empleados serán: descriptivo, analítico- sintético, inductivo y deductivo.

Método descriptivo: haciendo uso de este método se realizará una descripción de la situación actual de las variables; dentro de estructura de la problemática y en la justificación de los motivos para efectuar la investigación, este método también estará presente en la propuesta alternativa; en donde, se detallarán las actividades enfocadas a las experiencias de aprendizaje.

Método analítico- sintético: estará presente desde el planteamiento del tema de investigación, obtención e interpretación de los resultados, y en la elaboración del marco

teórico porque mediante la investigación bibliográfica se obtendrá información muy diversa acerca de cada una de las variables, a su vez, esta información recopilada necesitará ser analizada y sintetizada para conseguir un consenso entre desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje.

Método inductivo: con la recolección de la información obtenida en el centro infantil investigado, se usará este método para plantear los objetivos, elaboración de la justificación; porque con la fundamentación teórica se expondrá las razones para realizar la investigación, por otra parte, el método será utilizado para la elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

Método deductivo: forma parte de la problemática; dentro de la cual se parte de los hechos a nivel general para enfocarse en lo particular; el Centro Desarrollo Infantil investigado. Igualmente, durante el planteamiento de los objetivos generales y específicos se recurre a este método y en su posterior comprobación.

Técnicas e instrumentos

Entre las técnicas de la investigación estará la encuesta dirigida a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro cuyo objetivo es conocer como llevan a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje, metodología utilizada, y su conocimiento acerca de las experiencias de aprendizaje.

La observación es una técnica inherente en cualquier proyecto de investigación, porque permite recolectar una gran cantidad de información en diferentes situaciones, establecer los objetivos y conocer breves rasgos en la muestra seleccionada.

La observación realizada dentro del proceso de investigación será directa y participativa, en donde la investigadora analizará situaciones y extraerá información, como la realización del proceso de enseñanza aprendizaje, situación cognitiva actual de los niños, estado de la infraestructura del centro infantil, etcétera.

Como instrumento de evaluación para los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro se aplicará la Escala Bayley de Desarrollo Infantil: que valora el índice de desarrollo mental, psicomotricidad y socioafectivo, en niños con edades comprendidas entre un mes y tres años y medio. En el desarrollo Mental se evalúa la agudeza sensorio-perceptiva, la discriminación y capacidad de respuestas estímulos; la adquisición temprana de la constancia de objeto y de la memoria, aprendizaje y capacidad de resolución de problemas; las vocalizaciones al comienzo de la comunicación verbal; y la capacidad temprana para generalizar y clasificar, base del pensamiento abstracto. El desarrollo de la psicomotricidad proporciona una medida del grado de control de cuerpo y habilidad manipulativa de manos y dedos.

Población y muestra

El estudio se lo realizó a través del muestreo no probabilístico, porque la elección responde a los intereses de la investigadora, que se basó teniendo en cuenta características educativas y sociales de la población seleccionada del Centro de Desarrollo Infantil.

La población del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro es de 50 niños/as, la muestra que se tomara es de 10 niños de la edad de 2 a 3 años en los cuales se le evaluara

aspectos del desarrollo cognitivo. Además, la población es de 5 educadoras; seleccionado como muestra a 4.

Tabla 1

Población y muestra

Indicador	Población	Muestra
Niños	20	4
Niñas	30	6
Docentes	5	4

Fuente: Coordinación del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

g. CRONOGRAMA

AÑO	2019												2020												2021																																					
	Oc			Nov			Dic			Ene			Feb			Mar			Abr			May			Jun			Jul			Ago			Sep			Oct			Nov			Dic			Ene			Feb			Mar			Abr			May			Jun	
SEMANAS	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																																																														
1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación.																																																														
2. Elaboración y ajustes del proyecto.																																																														
3. Presentación del proyecto.																																																														
4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto.																																																														
5. Pertinencia y asignación de director.																																																														
6. Entrega del oficio con pertinencia																																																														
7. Redacción de preliminares del informe.																																																														
8. Elaboración del 1º borrador de tesis.																																																														
9. Elaboración de propuesta																																																														
10. Presentación y corrección del 2º borrador																																																														
11. Aprobación del informe definitivo																																																														
12. Trámites de aptitud legal.																																																														
13. Sustentación privada.																																																														
14. Sustentación pública y graduación.																																																														

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2

Listado de recursos y presupuesto

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS MATERIALES			
Resmas de papel bond	1	4,00	4,00
Impresora	1	250,00	250,00
Cartuchos de tinta	3	11,00	33,00
Manual de la Escala de Bayley	1	2,50	2,50
Materiales de la Escala de Bayley			50,00
Computadora	1	1	750,00
Materiales de oficina			10,00
Materiales para la propuesta alternativa			100,00
Material audiovisual	1	20,00	20,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Servicio de internet	12	20,00	240,00
Fotocopias	500	0,02	10,00
Impresiones	500	0,05	10,00
Transporte		100,00	100,00
Reproducción de tesis	2000	0,20	40,00
Empastado de tesis	10	5,00	50,00
RECURSOS HUMANO: financiados por la autora			
IMPREVISTOS			80,00
TOTAL DE PRESUPUESTO ESTIMADO			1.460.0

Elaboración: Virginia Azucena Llanes Solórzano

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.460,00.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano, M. (2014). *La influencia de la estimulación multisensorial en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Bravo, G., Loor, M y Saldarriaga, P. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341-351.
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- De la Cruz, A., y Paucar, A. (2019). *Las Experiencias de Aprendizaje y el desarrollo de la Cultura de Género del Subnivel Inicial 2*. Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Diez, E y Román, M. (2000). El currículum como desarrollo de procesos cognitivos y afectivos. *Revista enfoques educacionales*, 2(2).
- Figuerola, I. (2016). Rol mediador de aprendizajes en educación parvularia: procesos de apropiación en el contexto de una propuesta formativa en experiencia de aprendizaje mediado. *Summa psicol. UST*, 13(1), 33-44
- Gil, M., y Sánchez, O. (2004). Educación inicial o preescolar: el niño y la niña menores de tres años. Algunas orientaciones a los docentes. *Educere*, 8(27), 535-543
- Gaytan, E., Rosales, M., Reyes, H., Diaz, F., y Calderón, J. (2015). Prevalencia de dificultades emocionales, conductuales y cognitivas en niños de escenarios urbanos con diferente grado de marginación. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 6(1), 57-74.

- Guzmán, M y Zamora, A. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes. *Universidad y Sociedad*, 8 (4), pp. 186-192. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. *Zona próxima*, (8), 108-123.
- Lema, D. (2018). *Las experiencias de aprendizaje y el desarrollo científico*. Universidad Técnica de Ambato, Quito.
- Ministerio de Educación Del Ecuador. (2014). *Currículo De Educación Inicial*. Recuperado de: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE EDUCACION-INICIAL.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf)
- Muñoz, M. (2013). *Las dificultades en el pensamiento preoperacional*. Universidad de Valladolid, España.
- Paolini, C., Oiberman, A., y Mansilla, M. (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 21 (2), 162-183.
- Rafael, A. (2009). Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Master paidopsiquiatria*. Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/programa_modulo_1.pdf
- Sastre, S. (2013). Desarrollo cognitivo diferencial e intervención psicoeducativa. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (4), 95-117.
- Universidad Autónoma de Aguascalientes. (2009). Experiencias de Aprendizaje. Boletín Información. Recuperado de https://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/boletin_may_jun_09.pdf
- Valdés, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Universidad Marista de Guadalajara, México.

ANEXOS

Anexo 1 Escala de Bayley de Desarrollo Infantil

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

Escala Mental HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

	Año	Mes	Día		Puntuación directa	Índice de desarrollo *
Fecha del examen	_____	_____	_____	Escala Mental	_____	_____
Fecha de nacimiento	_____	_____	_____	Escala de Psicomotricidad	_____	_____
Edad	_____	_____	_____			

NOTA.—Si se aplican ambas Escalas (Mental y de Psicomotricidad) los datos que se solicitan en las líneas siguientes sólo se cumplimentan en la Hoja de anotación de la Escala Mental.

Peso al nacer _____ N.º de orden de nacimiento _____

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

COMPOSICION DE LA FAMILIA												Otros niño con la	
	Padre	Madre	Hermanos									1	2
			1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Márquese si vive en casa													
Edad aproximada													
Sexo: V (varón), M (mujer)													
Observaciones:													

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES:

* La puntuación típica para la Escala Mental se denomina IDM. (Índice de Desarrollo Mental), y para la Escala de Psicomotricidad, IDP (Índice Psicomotor).



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A., según acuerdo especial con el propietario original THI LOGICAL CORPORATION, que se reserva todos los derechos.
Copyright © 1969 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.
Edita: TEA EDICIONES, S. A. Fray Bernardino de Sahagún, s/n. Madrid-16. Imprime Aguirre Campano, D duplicado. Madrid-2. Depósito legal: M. 35.798 - 1977.

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Re IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observación
				P	F	Otros casos	
1	0,1	A	Reacción al sonido de la campanilla				
2	0,1	B	Tranquilo cuando se le levanta				
3	0,1 (0,1-3)	C	Reacción al sonido del sonajero				
4	0,1 (0,1-4)		Reacción a un sonido seco: clic del interruptor de la luz				
5	0,1 (0,1-1)	D	Mirada momentánea a la anilla roja				
6	0,2 (0,1-1)	E	Mirada momentánea a una persona				
7	0,4 (0,1-2)	D	Mirada prolongada a la anilla roja				
8	0,5 (0,1-2)	D	Coordinación horizontal de los ojos: anilla roja				
9	0,7 (0,3-3)	F	Coordinación horizontal de los ojos: luz				
10	0,7 (0,3-2)	E	Sigue con los ojos a una persona en movimiento				
11	0,7 (0,3-2)	E	Reacción a la voz				
12	0,8 (0,3-3)	F	Coordinación vertical de ojos: luz				
13	0,9 (0,5-3)	G	* Vocaliza una o dos veces				
14	1,0 (0,5-3)	D	Coordinación vertical de ojos: anilla roja				
15	1,2 (0,5-3)	F	Coordinación circular de ojos: luz				
16	1,2 (0,5-3)	D	Coordinación circular de ojos: anilla roja				
17	1,3 (0,5-3)	G ¹	* Inspecciona libremente su alrededor				
18	1,5 (0,5-4)	E	Sonrisa social: cuando el E habla y sonríe				
19	1,6 (0,7-4)	D	Vuelve los ojos hacia la anilla roja				
20	1,6 (0,5-4)	F	Vuelve los ojos hacia la luz				
21	1,6 (0,5-5)	G	* Vocaliza, al menos, 4 veces				
22	1,7 (1-4)	B	Excitación anticipatoria				
23	1,7 (0,5-5)		Reacciona ante un papel sobre la cara				
24	1,9 (1-4)		Parpadea ante la sombra de una mano				
25	2,0 (1-5)	E	Reconoce visualmente a la madre				

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo), IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
26	2,1 (0,7-6)	E	Sonrisa social: cuando E. sonríe sin hablar				
27	2,1 (1-6)	E	* Vocaliza ante la sonrisa y las palabras del examinador				
28	2,2 (0,7-5)	AC	Busca con los ojos el sonido. (Especificar)				— Campanilla — Sonajero
29	2,3 (0,7-5)		Sigue con los ojos el lapicero				
30	2,3 (1-5)	G	* Vocaliza dos sonidos diferentes				
31	2,4 (1-5)	E	Reacciona ante la desaparición de la cara				
32M	2,5 (1-5)	L	Mira el cubo				
33	2,6 (1-5)	D ¹	Manipula la anilla roja				
34	2,6 (1-5)	AC	Pesa de un objeto a otro con la mirada				
35	2,6 (1-5)	B	Reacción anticipatoria al ser levantado				
36	2,8 (2-5)	C	Juega de forma simple con el sonajero				
37	3,1 (1-5)	D ¹	Intenta alcanzar la anilla que se balancea				
38M	3,1 (2-5)		Sigue la pelota con la vista a través de la mesa				
39	3,2 (1-6)	G ¹	* Se toca una mano con la otra jugando				
40M	3,2 (1-5)	D ¹	Sigue, girando la cabeza, la anilla que se balancea				
41M	3,2 (1-6)	I	Sigue con la cabeza la cuchara que desaparece				
42	3,3 (2-6)	G ¹	* Se da cuenta de una situación extraña				
43M	3,3 (2-6)	G ²	* Toca ligeramente el borde de la mesa				
44	3,8 (2-6)	D ¹	Se lleva la anilla a la boca				
45	3,8 (2-6)	G ¹	* Observa sus manos				
46	3,8 (2-6)	D ¹	Agarra la anilla colgante (señalar la mano preferente)				— Derecha — Izquierda — Ninguna
47	3,8 (2-6)	A	Vuelve la cabeza al oír la campanilla				
48	3,9 (2-6)		Vuelve la cabeza al oír el sonajero				
49	4,1 (2-6)	H	Intenta alcanzar el cubo				
50	4,3 (2-7)	G ²	* Toca activamente el borde de la mesa				

*Puede ser observado incidentalmente

* Véase Manual, Capítulo 4, para la explicación de «M»

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo), Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo),
IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
51	4,4 (2-6)	H	Coordinación visomanual para alcanzar el cubo				
52	4,4 (2-7)	J	Mira al caramelo				
53	4,4 (2-7)	K	Aproximación a la imagen del espejo				
54	4,6 (3-7)	H	Coge el cubo (señalar la mano preferida)				<input type="checkbox"/> Derecha <input type="checkbox"/> Izquierda <input type="checkbox"/> Ninguna
55	4,6 (3-8)	G ³	* Vocaliza actitudes (describir)				Placer: Desagrado: Avidez: Satisfacción:
56	4,7 (3-7)	H	Retiene dos cubos				
57	4,8 (3-7)		Produce ruido jugando con un papel				
58	4,8 (3-8)	E ¹	* Distingue a los extraños				
59	4,9 (4-8)	C	Recupera el sonajero, en la cuna				
60	5,0 (3-8)	H	Intenta alcanzar insistentemente (el cubo u otro objeto)				
61	5,1 (3-8)	E ¹	Le gusta el «juego movido»				
62	5,2 (4-8)	I	Vuelve la cabeza hacia la cuchara caída				
63	5,2 (4-8)	L	Levanta la taza invertida				
64	5,4 (4-8)	H	Intenta alcanzar el segundo cubo				
65	5,4 (3-12)	K	Sonríe a la imagen del espejo				
66	5,4 (4-8)	G ²	* Golpea ruidosamente jugando				
67	5,4 (4-8)	D ²	Inspecciona detenidamente la anilla				
68	5,4 (4-8)	D ²	Juega activamente con el cordón				
69	5,5 (4-8)	G ²	* Cambia un objeto de una mano a otra				
70	5,7 (4-8)	H	Coge un cubo hábil y directamente				
71	5,7 (4-8)	D ²	Tira del cordón: coge la anilla				
72	5,8 (4-8)	G ²	* Interés en producir ruido				
73	5,8 (4-11)	L	Levanta la taza por el asa				

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese, la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo), IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,8 (4-10)	M	Presta atención al acto de garabatear				
75	6,0 (5-10)	I	Busca con la mirada la cuchara caída				
76	6,2 (4-12)	K	Reacciones agradables frente al espejo				
77	6,3 (4-10)	H	Retiene dos de tres cubos ofrecidos				
78	6,5 (5-10)	A ¹	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
79	7,0 (5-12)	G ³	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
80	7,1 (5-10)	D ²	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E ¹	Coopera en los juegos				Obsérvese su destreza al pe para el elemento 44 de la E: Motricidad
82	7,6 (5-14)	H	Intenta coger tres cubos				
83	7,8 (5-13)	A ¹	Toca la campanilla intencionadamente				
84	7,9 (5-14)	N	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
85	7,9 (5-14)	G ³	* Dice «pa-pa» o equivalente				
86	8,1 (6-12)	H ¹	Destapa un juguete				
87	8,9 (6-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
88	9,0 (6-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
89	9,1 (6-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
90	9,4 (6-13)	L	Pone el cubo dentro de la taza cuando se le ordena (anótese n.º cubos puestos)				Elementos 90, 100, 114 — N.º de cubos
91	9,5 (8-14)	P	Busca el contenido de la caja				
92	9,7 (8-15)	L	Revuelve con la cuchara imitando al E.				
93	10,0 (7-16)	Q	Mira los dibujos del libro				
94	10,1 (7-17)	M	Obedece una orden de inhibición				
95	10,4 (7-15)	M	Intenta imitar los garabatos				
96	10,5 (8-17)	H ¹	Desenvuelve un cubo				
97	10,8 (8-17)	E ¹	* Repite actividades que le han sido reídas				
98	11,2 (8-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo)
IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (8-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (9-18)	G ³	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	Q	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D ²	Balancea la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,9 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (6 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,6 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 15 ____ N.º de piezas redondas co ____ N.º de piezas cuadradas c ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H ¹	Construye una torre de dos cubos (anótense el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 161 ____ N.º de cubos
112	14,0 (10-21)	M	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (10-23)	G ³	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (13-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótense el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 Tiempo _____
119	16,7 (13-21)	H ¹	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ Todas colocadas (tablero)
121	17,0 (12-26)	R	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo), IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones																																	
				P	F	Otros casos																																		
122	17,0 (12-24)		Consigue el juguete por medio del palito																																					
123	17,6 (14-22)	O	Coloca las clavijas en 42 segundos																																					
124	17,8 (13-27)	T	Nombra un objeto (anótense el nombre del objeto nombrado)				Elementos 124, 138, 146 _____ Pelota _____ Tijeras _____ Reloj _____ Taza _____ Lapicero																																	
125	17,8 (13-26)	M	Imita un trazo definido de lápiz																																					
126	17,8 (14-26)	U	Sigue las instrucciones (muñeco) (anótense las partes del elemento acertado)				_____ Silla _____ Taza _____ Pañuelo																																	
127	18,8 (14-27)	G ³	* Usa palabras para hacer saber sus deseos																																					
128	19,1 (15-26)	U	Señala partes del muñeco (anótense las partes reconocidas)				_____ Pelo _____ Ojos _____ Boca _____ Pies _____ Orejas _____ Nariz _____ Manos																																	
129	19,3 (14-30+)	R	Tablero azul: Coloca dos piezas redondas y dos cuadradas																																					
130	19,3 (14-27)	V	Nombra un dibujo (anótense el nombre)				Elementos 130, 132, 139, 141, 148, 149 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Nombre</th> <th style="text-align: center;">Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Perro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Zapato</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Taza</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Caja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Reloj</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bandera</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Hoja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bolso</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Libro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr> <td>N.º nombrados</td> <td>_____</td> <td style="text-align: center;">N.º puntuados</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Perro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados	_____	N.º puntuados
	Nombre	Puntos																																						
Perro	_____	_____																																						
Zapato	_____	_____																																						
Taza	_____	_____																																						
Caja	_____	_____																																						
Reloj	_____	_____																																						
Bandera	_____	_____																																						
Hoja	_____	_____																																						
Bolso	_____	_____																																						
Libro	_____	_____																																						
N.º nombrados	_____	N.º puntuados																																						
131	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)				Intento 1 2 3 Pelota _____ _____ _____ Conejito _____ _____ _____																																	
132	19,9 (16-28)	V	Señala tres dibujos (anótense en el elemento 130)																																					
133	19,9 (15-27)	W	Muñeco roto (intenta arreglarlo)																																					
134	20,0 (16-29)	O	Coloca las clavijas en 30 segundos																																					
135	20,5 (14-30+)	M	Diferencia los garabateos de los trazos definidos																																					
136	20,6 (16-30)	G ³	* Frases de dos palabras																																					
137	21,2 (16-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero																																					
138	21,4 (16-30)	T	Nombra dos objetos																																					
139	21,6 (17-30+)	V	Señala cinco dibujos (anótense en el elemento 130)																																					

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo), IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e Intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
140	21,9 (15-30)	W	Muñeco roto: lo arregla de forma imperfecta				
141	22,1 (17-30+)	V	Nombra tres dibujos (anótense en el elemento 130)				
142	22,4 (16-30+)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
143	23,0 (17-30+)	H ¹	Construye una torre de 6 cubos				
144	23,4 (16-30+)	X	Distingue dos de estos objetos: taza, plato, caja (anótense cuáles)				Elementos 144, 152 <input type="checkbox"/> Taza <input type="checkbox"/> Caja <input type="checkbox"/> Plato <input type="checkbox"/> Todo
145	23,8 (17-30+)	Y	Nombra el reloj: 4.º dibujo (anótense en qué dibujo lo nombra)				Elementos 145, 150 <input type="checkbox"/> 5.º dibujo <input type="checkbox"/> 3.º d <input type="checkbox"/> 4.º dibujo <input type="checkbox"/> 2.º d
146	24,0 (17-30+)	T	Nombra tres objetos				
147	24,4 (19-30+)	M	Imita trazos: vertical y horizontal				
148	24,7 (19-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
149	25,0 (19-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
150	25,2 (18-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
151	25,4 (18-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero rotado				
152	25,6 (18-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
153	26,1 (16-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
154	26,1 (19-30+)	H ¹	Tren de cubos				
155	26,3 (19-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
156	26,6 (19-30+)	O	Coloca las clavijas en 22 segundos				
157	27,9 (22-30+)	M	Dobla el papel				
158	28,2 (22-30+)	Z	Entiende dos preposiciones				
159	30,0 (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 90 segundos				
160	30+ (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 60 segundos				
161	30+ (22-30+)	H ¹	Construye una torre de 8 cubos				
162	30+ (21-30+)	H ¹	Concepto de unidad				
163	30+ (23-30+)	Z	Entiende tres preposiciones				

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

Escala de Psicomotricidad

HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo Masculino

	Año	Mes	Día		Puntuación directa	Índice de desarrollo *
Fecha del examen	_____	_____	_____	Escala Mental	_____	_____
Fecha de nacimiento	_____	_____	_____	Escala de Psicomotricidad	_____	_____
Edad	_____	_____	_____			

NOTA.—Si se aplican ambas Escalas (Mental y de Psicomotricidad) los datos que se solicitan en las líneas siguientes sólo se cumplimentan en la Hoja de anotación de la Escala Mental.

Peso al nacer _____ N.º de orden de nacimiento _____

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

COMPOSICION DE LA FAMILIA													Otros niños con la familia	
	Padre	Madre	Hermanos									1	2	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Márquese si vive en casa														
Edad aproximada														
Sexo: V (varón), M (mujer)														
Observaciones:														

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES:

* La puntuación típica para la Escala Mental se denomina IDM (Índice de Desarrollo Mental), y para la Escala de Psicomotricidad, IDP (Índice de Psicomotor).



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A., según acuerdo especial con el propietario original THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION, que se reserva todos los derechos.
 Copyright © 1969 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.
 Edita: TEA EDICIONES, S. A. Fray Bernardino de Sahagún, s/n. Madrid-16. Imprime Aguirre Campano, Dagupan duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.796 - 1977.

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
1	0,1	A	Levanta la cabeza, apoyada en el hombro del E.				
2	0,1	A	Ajuste postural cuando se le mantiene sujeto contra el hombro				
3	0,1	B	Movimientos laterales de cabeza				
4	0,4 (0,1-3)	B	Movimientos reptantes				
5	0,8 (0,3-3)	C	† Retiene la anilla roja				
6	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de los brazos en libertad de acción				
7	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de las piernas en libertad de acción				
8	0,8 (0,3-3)	A	Cabeza erguida: vertical				
9	1,6 (0,7-4)	A	Cabeza erguida y firme				
10	1,7 (0,7-4)	C	Levanta la cabeza: suspensión dorsal				
11	1,8 (0,7-5)	C ¹	Gira de la posición de costado a la posición de boca arriba				
12	2,1 (0,7-5)	B	Se eleva apoyándose en los brazos: prono				
13	2,3 (1-5)	D	Permanece sentado sostenido				
14	2,5 (1-5)	A	Mantiene la cabeza firme				
15	2,7 (0,7-6)		* Manos predominantemente abiertas				
16	3,7 (2-7)	E	† Cubo: Prensión cúbito-palmar				
17	3,8 (2-6)	D	Permanece sentado sostenido ligeramente				
18	4,2 (2-6)	A	Cabeza en equilibrio				
19	4,4 (2-7)	C ¹	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (3-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (4-8)	E	† Cubo: Oposición parcial del pulgar (radial-palmar)				
22	5,3 (4-8)	F	Se da impulso para sentarse				
23	5,3 (4-8)	D	Permanece sentado momentáneamente, sin ayuda				
24	5,4 (4-8)	G	* Trata de alcanzar objetos con una mano				
25	5,6 (4-8)	H	† Intenta coger el caramelo				
26	5,7 (4-8)	G	* Gira la muñeca				
27	6,0 (5-8)	D	Permanece sentado sin ayuda 30 segundos o más				
28	6,4 (4-10)	C ¹	* Gira de la posición boca arriba a la de boca abajo				

* Puede ser observado incidentalmente

† Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo), IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
29	6,6 (5-9)	D	Permanece sentado firmemente, sin ayuda				
30	6,8 (5-9)	H	† Coge el caramelo				
31	6,9 (5-10)	D	Permanece sentado sin ayuda, buena coordinación				
32	6,9 (5-9)	E	† Cubo: Oposición completa del pulgar (radial-digital)				
33	7,1 (5-11)	B	Avances previos a la fase de locomoción bípeda (señalar el método)				<input type="checkbox"/> Sobre el abdomen <input type="checkbox"/> Manos y rodillas <input type="checkbox"/> Manos y pies <input type="checkbox"/> Sentado y a saltos <input type="checkbox"/> Otros (describir):
34	7,4 (5-11)	I	Movimientos previos para andar				
35	7,4 (6-10)	H	† Caramelo: Prensión parcial con los dedos (dificultosa)				
36	8,1 (5-12)	F	Se da impulso para ponerse en pie				
37	8,3 (6-11)	J	Se incorpora hasta la posición de sentado				
38	8,6 (6-12)	J	Se pone en pie apoyándose en un mueble				
39	8,6 (6-12)	G	† Junta cucharas o cubos: zona media				
40	8,8 (6-12)	I	Movimientos para andar				
41	8,9 (7-12)	H	† Caramelo: Prensión fina (dedos)				
42	9,6 (7-12)	I	Camina con ayuda				
43	9,6 (7-14)	I	Se sienta				
44	9,7 (7-15)	G	† Palmotea (zona media)				
45	11,0 (9-16)	I	Permanece en pie sin ayuda				
46	11,7 (9-17)	I	Camina sin ayuda				
47	12,6 (9-18)	K	Se pone de pie: I				
48	13,3 (9-18)		† Lanza la pelota				
49	14,1 (10-20)	L	Camina de lado				
50	14,6 (11-20)	L	Camina hacia atrás				
51	15,9 (12-21)	M	Permanece sobre el pie derecho con ayuda				
52	16,1 (12-23)	M	Permanece sobre el pie izquierdo con ayuda				
53	16,1 (12-23)	N	Sube la escalera con ayuda				
54	16,4 (13-23)	N	Baja la escalera con ayuda				

† Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Re-
IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo. (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observación
				P	F	Otros casos	
55	17,8 (13-26)	O	Trata de mantenerse de pie sobre la <u>tabla</u>				
56	20,6 (15-29)	O	Anda con un pie sobre la tabla				
57	21,9 (11-30+)	K	Se pone de pie: II				
58	22,7 (15-30+)	M	Permanece sobre el pie izquierdo, sin ayuda				
59	23,4 (17-30+)	P	Salta desde el suelo con ambos pies				
60	23,5 (16-30+)	M	Permanece sobre el pie derecho, sin ayuda				
61	23,9 (18-30+)	Q	Camina sobre una línea siguiendo su dirección				
62	24,5 (17-30+)	O	Tabla: permanece sobre ella con ambos pies				
63	24,8 (19-30+)	R	Salta desde el primer escalón				
64	25,1 (18-30+)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
65	25,7 (16-30+)	Q	Camina de puntillas unos pocos pasos				
66	25,8 (19-30+)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
67	27,6 (19-30+)	O	Tabla: intenta andar				
68	27,8 (20-30+)	Q	Camina hacia atrás: 3 metros				
69	28,1 (21-30+)	R	Salta desde el segundo escalón				
70	29,1 (22-30+)	R	Salto de longitud: de 10 a 35 cms. (anote la longitud)				Elementos 70, 76, 78 Intento 1 2 Longitud _____
71	30+ (22-30+)	K	Se pone de pie: III				
72	30+ (23-30+)	N	Sube la escalera: alternando los pies				
73	30+ (20-30+)	Q	Camina de puntillas: 3 metros				
74	30+ (24-30+)	O	Tabla: alterna los pasos en parte del recorrido				
75	30+ (23-30+)	Q	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
76	30+ (25-30+)	R	Salto de longitud: de 35 a 60 cms.				
77	30+ (24-30+)	P	Salta sobre una cuerda a 5 cms. de altura				
78	30+ (28-30+)	R	Salto de longitud: de 60 a 85 cms.				
79	30+ (30+)		Salta sobre un solo pie, 2 o más saltos				
80	30+ (30+)	N	Baja la escalera: alternando los pies				
81	30+ (28-30+)	P	Salta sobre una cuerda de 20 cms. de altura				

Anexo 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta dirigida a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Paraíso de Jipiro

Estimadas docentes reciban un cordial saludo como estudiantes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia. La presente encuesta tiene como finalidad establecer la ejecución de la estrategia metodológica experiencia de aprendizaje, utilizada en las actividades del proceso de desarrollo-aprendizaje, propuestas por el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación.

1. Seleccione los elementos básicos de la planificación de una experiencia de aprendizaje.

- a. Elemento integrador
- b. Nombre de la experiencia
- c. Ámbitos y destrezas
- d. Actividades
- e. Recursos y materiales

2. Escriba los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje

- a. Inicio
- b. Desarrollo
- c. Cierre

3. ¿Cómo surge el nombre de la experiencia de aprendizaje?

- a. Del interés y las necesidades del niño
- b. Del interés de la educadora
- c. De la educadora- y niño

4. El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es:

- a. Un objetivo de aprendizaje
- b. Una destreza
- c. Un pretexto o medio de aprendizaje

5. ¿Qué características tiene una experiencia de aprendizaje?

- a. Garantizar la participación activa de todos los niños.
- b. Respetar el ritmo de aprendizaje.
- c. Tener pertinencia cultural y contextual.
- d. Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.
- e. Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.

6. ¿Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje?

- a. Contenidos
- b. Destrezas

Gracias por su colaboración

OTROS ANEXOS

Fotografías de la fase diagnóstica



Fuente: aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil



Fuente: aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil



Fuente: aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil

INDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORIA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
DESARROLLO COGNITIVO	8
Conceptualización.....	8
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	8
Estadios del desarrollo	9
Teoría del constructivismo social	12
Procesos cognitivos.....	13
Modificabilidad cognitiva.....	15
Desarrollo cognitivo y aprendizaje significativo	19
Factores que influyen en el desarrollo cognitivo	19
Importancia del desarrollo cognitivo durante los tres primeros años de vida.....	20
Hitos de desarrollo cognitivo de 2 a 3 años	21

Actividades para el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años	22
Desarrollo cognitivo y educación inicial	23
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	25
Conceptualización.....	25
Experiencias de aprendizaje o aprendizaje experiencial.....	26
Exploración del medio en niños de 2 a 3 años	27
Experiencias de aprendizaje en Educación Inicial.....	28
Experiencias de aprendizaje en el currículo de educación inicial.....	32
Aplicación de experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica.....	38
Micro planificaciones curriculares basadas en experiencias de aprendizaje	41
Aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje.....	42
Rol del docente en las experiencias de aprendizaje	43
Rol del niño en las experiencias de aprendizaje	44
Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo.....	44
e. MATERIALES Y MÉTODOS	46
f. RESULTADOS	49
g. DISCUSIÓN.....	59
h. CONCLUSIONES	62
i. RECOMENDACIONES	63
j. BIBLIOGRAFIA.....	64
PROPUESTA ALTERNATIVA	70
GUÍA DE ACTIVIDADES	94
ANEXOS	158
PROYECTO DE TESIS	158
a. TEMA.....	159
b. PROBLEMÁTICA.....	160
c. JUSTIFICACIÓN.....	163

d. OBJETIVOS.....	165
e. MARCO TEÓRICO	166
f. METODOLOGÍA.....	183
g. CRONOGRAMA	187
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	188
i. BIBLIOGRAFÍA.....	189
OTROS ANEXOS	204
INDICE.....	205