



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA 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 DE DESARROLLO
INFANTIL CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA,
PERIODO 2019 – 2020

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

AUTORA:

Guissella Vanessa León Torres

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.

CERTIFICA:

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 CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020**, de autoría de la Sra. Guissella Vanessa León Torres. 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

AUTORÍA

Yo, Guissella Vanessa León Torres, 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: Guissella Vanessa León Torres

Firma:

Cédula: 1105682338

Fecha: 1 de abril del 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, Guissella Vanessa León Torres, 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 CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.** , como requisito para optar al grado de Licenciada en 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, al primero del mes de abril del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Guissella Vanessa León Torres

Cédula: 110568233-8

Dirección: San Rafael, Av. Occidental de Paso y Rafael Riofrío

Correo Electrónico: guissella.leon@unl.edu.ec

Teléfono: 2-960155

Celular: 0990351778

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

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

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

Segunda Vocal: Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc. Vocal

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por darme la vida, salud y la fuerza de seguir adelante aun en los momentos más difíciles. Agradezco también a la Universidad Nacional de Loja, que me brindó la oportunidad de realizar mis estudios, transformándome en profesional.

A la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por todos los aprendizajes compartidos en el transcurso de la formación profesional y permitirme realizar la presente investigación, brindándome su apoyo.

Mi gratitud a la Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., quien con mucha paciencia y amor supo guiarme con sus conocimientos, me motivo a seguir, e hizo posible el presente trabajo.

Por último, mis agradecimientos al CDI Ciudad Alegría por brindarme su cooperación desinteresada y permitirme realizar la investigación en su centro de educación.

La autora

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mis padres que me dieron la vida y han sido mi apoyo incondicional en todo momento, les agradezco por hacer posible el terminar mi carrera, brindarme todo su amor, y siempre estar conmigo.

A mi esposo por siempre estar a mi lado a pesar de todas las cosas que hemos vivido juntos, por ser el pilar fundamental que me apoya y da ánimo. Y por último le quiero dedicar este trabajo a mi hija, que, aunque no se encuentra físicamente a mi lado sé que estará presente siempre para darme esa fuerza que necesito para levantarme día a día.

Guissella Vanessa

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Guissella Vanessa León Torres EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	San Sebastián	Ciudad Alegría	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

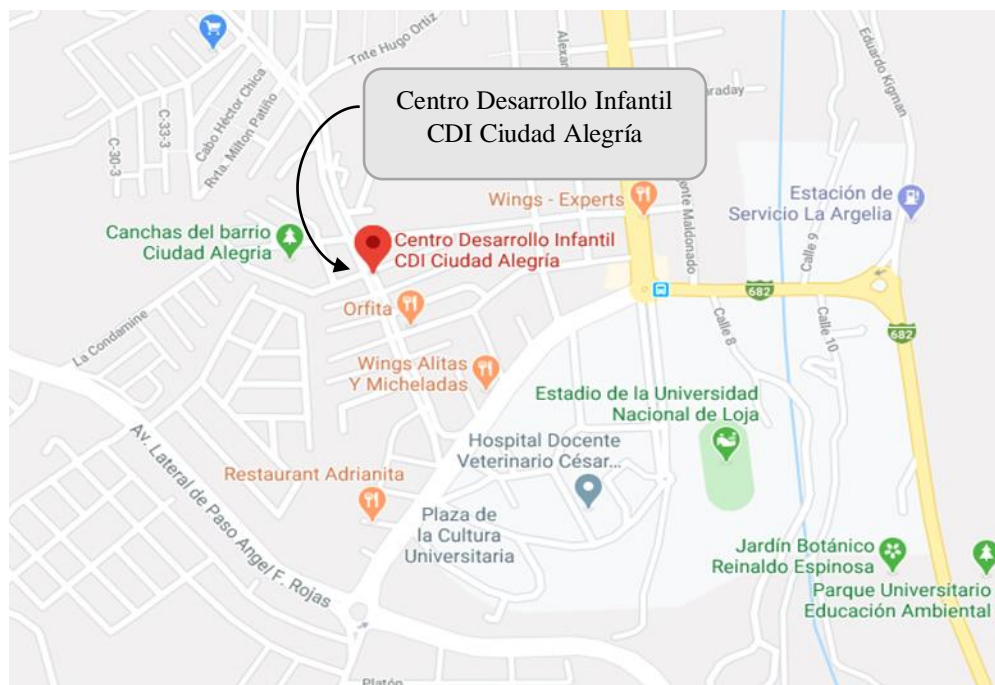
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CDI CIUDAD ALEGRÍA



Fuente: Localización del Centro de Desarrollo Ciudad Alegría, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia San Sebastián. Obtenido de Google Maps.

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
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - GUIA DE ACTIVIDADES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
 - INSTRUMENTOS

a. TÍTULO

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS
DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD ALEGRÍA
UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.

b. RESUMEN

La presente investigación, tuvo como objetivo general, analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años; se fundamentó en un diseño no experimental porque permitió observar a los niños en su ambiente natural, además, tuvo un enfoque mixto, porque se aplicó el método cuantitativo que sirvió para recolectar los datos y el cualitativo que permitió tomar en cuenta las características tanto de los niños como docentes. Para desarrollar el estudio se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico- sintético e inductivo-deductivo. Los instrumentos aplicados fueron: la encuesta, la observación, y la escala de desarrollo infantil Bayley. Este trabajo fue parte del proyecto de investigación de la Carrera de Educación Inicial, en el cual se realizó un diagnóstico común en 11 Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja, para este trabajo investigativo se tomó un Centro de Desarrollo Infantil con un total de 36 niños, considerando la muestra de 11 niños y 3 docentes. Los resultados más relevantes permitieron identificar que el 100% de los niños se encontraron en un índice inadecuado y poco adecuado del desarrollo cognitivo. Por lo que se concluye que es necesario la aplicación de la propuesta alternativa basada en experiencias de aprendizaje, para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños, denominada “jugando y experimentando me voy desarrollando”, la cual será entregada para su posterior aplicación.

Palabras clave: Cognición, aprendizaje, desarrollo, estrategia, educación.

ABSTRACT

This investigation's main goal was to analyze the importance of the learning experiences in the cognitive development of 2-to-3-year olds. This research was a non-experimental study; which allowed to observe children in their regular environment. Furthermore, this study combined a quantitative method, which recollected data and a qualitative method which allowed to take into account the main features from children and teachers. In order to develop this research, the descriptive, analytic – synthetic and inductive- deductive methods were applied. The instruments that were used were surveys, observation and Bailey's child development scale.

This research was part of the Early Education Career's investigation project, which diagnosed 11 Child Development Centers in Loja. This investigation was applied on one Early Education Center which works with 36 children, the sample was 11 children and 3 teachers.

The most relevant outcomes identified that 100% of the kids had a low cognitive development result. Therefore, it could be stated that it is necessary to apply the alternative proposal based on learning experiences in order to improve the children's cognitive development, which is named "While playing and experimenting, I keep on developing", which will be delivered for its further application.

Key words: Cognition, learning, development, strategies, education

c. INTRODUCCIÓN

La investigación de experiencias de aprendizaje para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, permitió promover el aprendizaje, de una manera más significativa, surgiendo el interés de conocer cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños/as de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría.

En esta investigación se plantearon como 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 y diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

Para la fundamentación teórica de la presente investigación, se analizaron dos variables: la primera el desarrollo cognitivo, que abarca subtemas como: conceptualización, factores que influyen en el desarrollo cognitivo, procesos cognitivos, importancia de la estimulación cognitiva en edades tempranas, desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años, teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, y actividades para estimular el desarrollo cognitivo.

En la variable experiencias de aprendizaje se detallan subtemas como: conceptualización, importancia, características, momentos, las experiencias de aprendizaje en edades tempranas, el docente y su aplicación de experiencias de aprendizaje, exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje, cómo ayuda las experiencias de aprendizaje al desarrollo cognitivo, material didáctico como apoyo de las experiencias de aprendizaje y el material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos.

La investigación se fundamentó en un diseño no experimental porque permitió observar a los niños en su ambiente natural. Los métodos utilizados en la investigación fueron, el método descriptivo, el cual fue imprescindible para realizar un análisis e interpretación de los resultados obtenidos; el método analítico sintético permitió desglosar cada uno de los temas y subtemas del desarrollo cognitivo y de las experiencias de aprendizaje, además de interpretar los resultados obtenidos; el método inductivo deductivo, sirvió para extraer información relevante de las variables tanto del desarrollo cognitivo como de las experiencias de aprendizaje, también para llegar a conclusiones y recomendaciones.

Los instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada a 3 docentes, que tuvo como objetivo conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan en el Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría; la observación espontánea permitió conocer el comportamiento de los niños y docentes en su ambiente natural; y la escala de desarrollo infantil Bayley, constó de una subescala mental y psicomotriz que fueron aplicadas a 11 niños de 2 a 3 años seleccionados por muestreo no probabilístico de acuerdo a los intereses de la investigadora.

En el diagnóstico se verificó que la mayoría de los niños tuvieron problemas de desarrollo cognitivo, el mismo que se comprobó con la aplicación de la escala de Bayley, por ello y revisando fuentes bibliográficas y otras investigaciones se pudo demostrar que las experiencias de aprendizaje potencian el desarrollo cognitivo, en consecuencia, se elaboró una propuesta alternativa denominada “jugando y experimentando me voy desarrollando” que engloba los ámbitos de aprendizaje.

En vinculación emocional y social, “con cariño y amor yo me desenvuelvo mejor”; en descubrimiento del medio natural y cultural, “me hago amigo de la naturaleza, para aprender jugando”; en manifestación del lenguaje verbal y no verbal, “expreso mi curiosidad del cuento a contar”; en exploración del cuerpo y motricidad, “jugando con mi cuerpo, voy creciendo”; la cual será entregada a los directivos de los centros de desarrollo infantil para una posterior aplicación.

Concluyendo que existe una prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años, que se verifico mediante la aplicación de la escala de Bayley del desarrollo infantil, la misma que reflejo en los resultados que la mayoría de los niños tenían un índice bajo en el desarrollo cognitivo, denotando que ante preguntas que se realizaron tenían poco interés y su lenguaje era escaso.

Se recomienda a las docentes de los centros de desarrollo infantil para contribuir al desarrollo integral del niño aplicar la propuesta alternativa que se elaboró y se dejara posterior mente, la misma que contiene actividades desafiantes que contribuirá a los niños que exploren, experimenten y se llenen de gozo mientras descubren su medio.

Finalmente, el presente trabajo de investigación contiene: preliminares redactadas de acuerdo con la normativa institucional, título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

DESARROLLO COGNITIVO

Conceptualización

Saldarriaga, Bravo y Loor (2016) señalan que el desarrollo cognitivo es la construcción de esquemas mentales, desde el nacimiento, es un proceso de reconstrucción constante, además presenta cambios significativos en lo cualitativo y cuantitativo.

Los esquemas mentales son la habilidad de organizar la información de forma espontánea y creativa, así mismo asimila la información nueva con la ya existente, esto permite al niño adquirir un nuevo aprendizaje, asimismo el desarrollo cognitivo favorece al niño en su capacidad de memoria, y en el desarrollo de cualidades importante para la interacción con el medio.

El desarrollo cognitivo es un proceso, donde los niños organizan mentalmente la información que van adquiriendo por medio de los sentidos, para resolver problemas nuevos en base a experiencias pasadas (Albornoz y Guzmán, 2016).

El desarrollo cognitivo se entiende como el conjunto de transformaciones que se dan a lo largo de la vida, especialmente en los primeros años donde aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender, etc., en otras palabras, son los cambios y conocimientos adquiridos que tienen los niños desde el nacimiento.

Flavell, (2019), menciona que el desarrollo cognitivo forma parte de todas las actividades o procesos realizados, e implica conocimiento con un grado significativo. Se puede decir que el aprendizaje depende mucho del ambiente en el que se desarrolle el niño, el afecto que reciba, la atención adecuada y la estimulación, para de esta manera empezar a adquirir conocimientos sobre lo que le rodea, desarrollando su inteligencia y capacidades como la memoria, el lenguaje, la percepción y la resolución de problemas.

El aprendizaje inicia en el hogar del niño, dependiendo del ambiente que puedan ofrecer sus cuidadores, padres o familia que se encuentren cerca y que puedan generar una estimulación que desarrolle un aprendizaje nuevo, el niño en la infancia esta presto a todo estímulo, su mundo está lleno de preguntas que no puede responderse y necesita una explicación.

Factores que influyen en el desarrollo cognitivo

Existen muchos factores que pueden influir en el niño durante su desarrollo, uno de los principales, es el emocional que es el vínculo afectivo entre padres e hijos, cuyos beneficios se ven reflejados, en mayor seguridad, buenas relaciones con sus pares, docentes, o familiares, y un buen desarrollo integral, en sus áreas afectiva, social y cognitiva.

Simón y Indurria (2010) mencionan cuatro factores que pueden influir en el desarrollo cognitivo del niño:

- *Experiencia física:* los niños necesitan de acciones que son primordiales dentro de su desarrollo motor o sensorial, como el jugar, manipular objetos, descubrir y experimentar.

- *La transmisión social:* los mediadores del conocimiento y la cultura en los niños son sus padres y docentes, quienes necesitan de mucha paciencia, amor y dedicación, principalmente en niños con dificultades.
- *La equilibración:* aparece después de asimilar y acomodar un nuevo aprendizaje; en su estado de desarrollo se van a alterar sucesivamente periodos de crisis, desestabilización cognitiva, con periodos de equilibración, que son importantes para su desarrollo.
- *La maduración:* se da con carácter individual, dependiendo del ritmo de aprendizaje de cada niño, es por ello que algunos niños pueden hablar o caminar antes que otros. Cuando se da la maduración existen cambios en todos los ámbitos, sensorial, motor, cognitivo y socio afectivo.

Es necesario que el niño se encuentre en un ambiente agradable que le estimule el desarrollo, en todas sus áreas, con un acompañamiento afectivo que lo motive a realizar nuevos retos, tanto en su área motora como la cognitiva y afectiva.

Dentro del desarrollo cognitivo estos factores autorregulan el proceso de aprendizaje, logrando así, la adecuada interacción con el medio, el mundo físico, la adquisición de nuevos conocimientos y la autorregulación de todo el proceso de enseñanza.

Procesos cognitivos

Los procesos cognitivos son las habilidades mentales que el niño necesita para desarrollar las diferentes destrezas, que además son facilitadores del conocimiento, como la atención, memoria,

aprendizaje, inteligencia, pensamiento, creatividad, lenguaje y orientación espacial (Teulé, 2015).

Atención

Salgado y Espinoza (2016) mencionan que la atención es una condición básica que permite elegir o seleccionar estrategias para llegar a un objetivo, gracias a que se mantienen los sentidos y la mente pendientes de un estímulo, en un tiempo determinado.

La atención es la capacidad de seleccionar, elegir y mantener los sentidos activados hacia un estímulo, es la habilidad de orientación a lo que se considera relevante, dejando de lado lo que no interesa.

Memoria

La memoria posibilita recordar el pasado, sin ella no existirían las bases para la estructuración psíquica, que necesita recuerdos vividos. La memoria es imprescindible en el proceso de aprendizaje (Salgado y Espinoza, 2016).

La memoria es el proceso cuya función es retener información ya sea a corto o largo plazo, ayuda a recordar quienes somos, quienes son los padres, amigos, hermanos, vecinos, dirección de la casa, o los conocimientos académicos adquiridos en la escuela, todo lo que se necesita se guardar en un disco duro.

El cerebro selecciona la información de acuerdo con la relevancia que adquiera, y la almacena en la memoria de corto o largo plazo, esto también depende de la repetición de la actividad o la emoción que haya causado durante la vida.

Aprendizaje

El proceso de aprendizaje involucra niveles lógicos de adquisición, influyen factores externos e internos, como lo biológico, la motivación o el ambiente (Aragón, Aguilar, Navarro y Araujo, 2015).

El aprendizaje se produce durante toda la vida y es innato. Es un proceso interno de cambio que resulta como adquisición de nuevas conductas, habilidades, etc., que modifica las adquisiciones anteriores, a través de la experiencia y la memoria; es decir, se organiza el conocimiento con la experiencia vivida.

Inteligencia

La inteligencia está asociada a dos capacidades; la de resolver problemas en forma práctica y la de crear productos culturalmente valorados y aceptados. Las características y cualidades de la inteligencia deben responder a las demandas lúdicas, sociales, culturales, académicas, laborales y tecnológicas del mundo (Ordoñez y Tinajero, 2014).

La inteligencia se la considera como una capacidad de resolver problemas del entorno y crear nuevos productos, aclarando que cada niño posee destrezas diferentes, por ejemplo, si aprende muy rápido una canción a diferencia de otro que le gusta pintar, no quiere decir que esos niños no son inteligentes, sino poseen habilidades diferentes.

Pensamiento

Se define como la capacidad psicocognitiva para la resolución de problemas nuevos utilizando la experiencia que el niño posee (Salgado y Espinoza, 2016). El pensamiento es una acción del niño muy importante en su desarrollo, gracias a este puede resolver problemas nuevos, impulsado por estímulos afectivos, sociales, cognitivos y de experiencias anteriores.

Creatividad

Es la capacidad de crear algo nuevo, como un producto o una técnica, que impulsa a romper estereotipos, convenciones, ideas, modos de pensar y actuar (García, 2014). La creatividad es parte del pensamiento que le da al niño la posibilidad de volar su imaginación, rompiendo esquemas tradicionales y creando cosas nuevas fuera de lo común.

Lenguaje

Gleason, y Ratner, (2010) mencionan que el desarrollo del lenguaje es un logro sorprendente en los niños de 3 a 4 años, aquí adquieren los elementos fundamentales para hablar el idioma de su medio.

El lenguaje oral en un niño comienza alrededor de los 9 meses y continúa mejorando hasta los cinco años, aunque antes ya comunica sus necesidades por medio del llanto, gritos, o sonrisas, que hacen saber que necesita alimento, está sucio, o solo necesita un poco de la atención de su madre, de esta manera con cualquier gesto se puede comunicar. Los niños tienen la necesidad de comunicarse con el medio, para expresar necesidades, deseos, sentimientos, conocimientos e información, a través de la expresión oral, escrita o simbólica.

Orientación espacial

Es la capacidad de ubicarse en el espacio donde se encuentra, situarse correctamente respecto a un punto determinado o el poder desplazarse y orientarse en un lugar (Berciano, Jiménez, y Anasagasti, 2017).

Es de gran importancia la orientación en el espacio, esta sirve para saber cómo dirigirse a un lugar en especial, o en qué día de la semana se encuentra, así como también para identificar el tiempo si es mañana, tarde o noche y que acciones se puede realizar según el horario.

Importancia de la estimulación cognitiva en edades tempranas

La estimulación cognitiva es el conjunto de técnicas y estrategias que buscan el eficaz funcionamiento de las distintas capacidades y funciones cognitivas, mediante una serie de actividades estructuradas que favorecen el desarrollo cognitivo (Espert y Villalba, 2014).

En el área cognitiva se encuentran funciones como el lenguaje, la memoria, el pensamiento, etc., que son importantes para el desarrollo del niño, por ello se debe estimularlo desde edades tempranas donde hay cambios madurativos y de adquisición de conocimientos.

En los dos primeros años de vida, se presenta un desarrollo importante en las vías de asociación cortical, sensorio motor, adquisición de habilidades cognitivas, mientras que las conexiones sinápticas son más evidentes después de los tres años, cuando el niño adquiere mayor capacidad viso perceptual (Rosselli, Matute y Ardila, 2010).

El desarrollo adecuado cognitivo va a dar un aporte positivo en el niño, como la capacidad de autonomía, interacción con su entorno, atención, memoria, así también su aprendizaje avanza

a mayor velocidad, y se formara como una persona capaz de tomar decisiones coherentes en su entorno de vida.

Desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años

Existen varios cambios en el niño de dos a tres años; empieza a entender el concepto de causa-efecto, resuelve problemas con mayor facilidad, inicia su pensamiento simbólico y su lenguaje es más entendible.

Otras características generales de los niños, sobre las destrezas cognitivas de acuerdo a su edad y el ambiente estimulador que se le presente, lo indican Ordoñez y Tinajero (2016):

- Imita acciones de adulto utilizando objetos del entorno.
- Diferencia entre uno, y muchos objetos.
- Armar rompecabezas de cuatro piezas.
- Amplía su tiempo de atención y concentración en actividad tranquilas.
- Se interesa mucho por los animales y le gusta imitarlos.
- Relaciona un sonido onomatopéyico con el animal correspondiente.
- Discrimina entre uno, muchos, pocos, nada.
- Discrimina y nombra colores.
- Clasifica objetos por su tamaño.
- Progresa en el juego simbólico, intentando representar situaciones y personas de la manera más real posible.
- Es capaz de recordar lo que sucedió el día anterior (p. 287).

Son características generales que dependen mucho del ambiente en el que se encuentre el niño, si es un ambiente es estimulante se desarrollara estas características, algunas de una edad más avanzada, o por el contrario si el niño se encuentra reprimido de sus deseos de explorar su medio puede que no logre alcanzar las propias de su edad.

Los padres son los primeros guías de sus hijos que en algunos casos ayudan a un adecuado desarrollo cognitivo del niño y en otros por desconocimiento lo reprimen al aprendizaje tradicional, cuando era el adulto quien tenía la razón y el niño debía respetar esas decisiones, que solo logran en él dañar su autoestima y formar personas mediocres.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Según Piaget el desarrollo cognitivo en los niños se da a través de cuatro estadios los cuales se cumplen en un periodo de edad y con ciertas características propias y los cambios de cómo conciben el mundo.

Etapa sensorio motor: Esta etapa va de cero a dos años. Aquí el niño utiliza los sentidos y las capacidades motoras para entender el mundo, su aprendizaje es activo (Delgado, 2014). Uno de los principales logros que se dan en esta etapa es la comprensión de la permanencia del objeto, es decir entender que un objeto no porque desaparezca deja de existir, que simplemente está oculto, esto requiere de una capacidad de formar representaciones mentales, este logro se da al finalizar esta etapa.

Etapa preoperacional: Esta aparece entre los dos y los siete años. Los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, aunque sigue presente el pensamiento egocéntrico, además se da el juego simbólico y de roles ficticios (Triglia, 2019).

En la etapa preoperacional el niño aun no es capaz de utilizar la lógica o combinar ideas, no puede manipular la información mentalmente, pues su desarrollo aun consiste en experiencias, también en esta etapa se da el juego simbólico o de roles en el que el niño es capaz de desempeñar papeles como el de mamá, papá o algún personaje que le permitan disfrutar.

Etapa de las operaciones concretas: Se da desde los siete a los once años. El niño es capaz de realizar operaciones mentales y de razonamiento lógico. Su pensamiento está limitado a lo que puede ver, oír y tocar de forma objetiva (Delgado, 2014).

La etapa de las operaciones concretas se caracteriza por un pensamiento más organizado y racional, lo que le favorece adquirir habilidades de conservación como de número, área, volumen, y orientación; por ejemplo, será capaz de inferir que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma o el tamaño de este sino del líquido que contiene.

Etapa de las operaciones formales: Esta es la última etapa propuesta por Piaget y se da desde los once años en adelante. Aquí el niño gana la capacidad de utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas, aun sin experimentarlo (Triglia, 2019).

En la etapa de las operaciones formales el niño inicia su periodo de la adolescencia y adquiere la capacidad de manipular ideas de forma abstracta sin depender del objeto en concreto, esto le

favorece para realizar cálculos matemáticos, pensar creativamente, responder preguntas, sacar conclusiones a partir de su pensamiento sin necesidad de vivirlo.

Piaget considero el desarrollo cognitivo de los niños como un proceso cualitativo, y por ello lo describe en sus etapas como nuevas cualidades que va adquiriendo según la edad y su proceso de desarrollo, desde el nacimiento hasta adultos.

Actividades para estimular el desarrollo cognitivo

Ordoñez y Tinajero (2014), señalan algunas actividades que se deben tomar en cuenta en la estimulación del área cognitiva.

- **Establecer relaciones entre objetos y palabras**, una de las actividades aquí señaladas puede ser el “Juego de sorpresas” el cual se lo realiza con un cartón lleno de objetos, sin que el niño vea que tiene, luego se mueve la caja y se pide que adivine los objetos que están dentro de ella.
- **Desarrollar el tiempo de la atención y concentración**, aquí se propone actividades con rompecabezas de seis y ocho piezas con imágenes sencillas.
- **Desarrollar la percepción auditiva**, propone actividades con sonidos, una de ellas es adivinar que instrumento es, se inicia mostrando al niño varios instrumentos musicales como maracas, tambores, guitarras, etc., luego se le dice al niño que van a jugar a las adivinanzas y se le tapa los ojos se toca una melodía y se le pregunta que instrumento sonó.
- **Desarrollar la percepción visual**, se le dice al niño que van a jugar hacer magia, se le presenta en una mesa varios objetos, se le va a dejar que los manipule, luego se van a tapar con una sábana y se le pide al niño que le ayude cerrando los ojos y repitiendo la

frase de “abra cadabra pata de cabra”, mientras el niño cierra los ojos, el adulto retira de la mesa un objeto rápidamente, luego observan los objetos en la mesa y se le pregunta que objeto desapareció

- **Favorecer la exploración del entorno**, uno de los juegos que se proponen es la búsqueda del tesoro, aquí se va a esconder un juguete del niño en el jardín y se le va a pedir buscarlo, dándole consignas como caliente si está cerca y frío si se encuentra lejos.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Conceptualización

Ministerio de Educación (2014), define las experiencias de aprendizaje como el conjunto de vivencias y actividades diseñadas por el docente, de las cuales el niño siente interés, curiosidad que lo lleva a buscar la solución de problemas, desarrollar su creatividad, produciendo gozo y asombro, la finalidad es promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje. (p.44)

Las experiencias de aprendizaje llevan a los niños a resolver problemas de su medio siendo ellos los protagonistas de su aprendizaje que, mediante la experimentación, la indagación, la exploración y las preguntas llegan a un conocimiento, que los ayuda a desarrollar las destrezas necesarias para su edad.

Mediante las experiencias de aprendizaje, el niño adquiere mayor significado de la actividad que realiza esto lograra que recuerde la experiencia vivida, la indagación que realizo, las hipótesis planteadas y la solución que le dio para cierto problema, esta experiencia también le servirá para resolver una nueva interrogante que se le presente.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje permiten a los niños compartir vivencias que los llevan a descubrir, conocer, crear, desarrollar, destrezas y habilidades, es el niño actor central de su aprendizaje, con un papel protagónico en este proceso, con desafíos y emociones que las recordará toda su vida, lo que ayudará a adquirir una convivencia armónica desde edades tempranas.

Las experiencias de aprendizaje permiten desarrollar destrezas, habilidades y actitudes tales como: pensamiento crítico, búsqueda, organización, creación, y aprendizaje colaborativo, las mismas que se pueden trabajar de acuerdo con el ritmo de aprendizaje de cada niño (Universidad Tecnológica de Chile, 2017).

Las experiencias de aprendizaje en los niños son importantes, porque les permite aprender mediante la experimentación de todo aquello que les da curiosidad, al recordar el aprendizaje adquirido, siendo ellos el centro de toda la enseñanza, atendiendo a la diversidad y respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades.

Características para crear una experiencia de aprendizaje

Para crear una experiencia de aprendizaje, Bustamante (2015), menciona que se debe tener en cuenta las siguientes características:

- Garantizar la participación activa de los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje
- Tener pertinencia cultural y contextual.

- Facilitar la interacción positiva entre los niños y los adultos; es decir, establecer una relación de confianza, libre de tensiones, donde los niños se encuentren inmersos en las actividades.
- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas. (p.57)

El docente debe tener claro cada una de las características mencionadas para realizar una planificación con experiencias de aprendizaje, en ella debe responder a las necesidades de los niños, la edad, duración, destrezas que desea desarrollar y el objetivo, además deben constar actividades novedosas que llenen a los niños de satisfacción y conocimiento.

Momentos de la Experiencia de Aprendizaje

El Ministerio de Educación (2014), en el Currículo de Educación Inicial menciona que, para realizar las actividades y acciones planteadas en la experiencia de aprendizaje, se deben determinar períodos de tiempo para ejecutarlas, que pueden durar entre una o varias semanas, que permiten mantener el interés y las acciones diarias bien direccionadas para lo cual alterna los siguientes momentos:

- Inicio, en este primer momento, los docentes con sus niños dialogan, planean, organizan los materiales y actividades del día, también se realizará un recordatorio de la clase anterior.
- Desarrollo, aquí los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador.

- Cierre, es el espacio donde los niños sienten que la actividad realizada tubo un sentido y fue importante para ellos, también se identifica lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, permite retroalimentar sus experiencias.

Cada momento de la experiencia de aprendizaje cumple una función, un orden lógico dentro del horario educativo, y ha sido distribuida de igual forma que la tradicional, con inicio, desarrollo y cierre, estos momentos son para distribuirlos en la jornada de trabajo, pero de acuerdo con la experiencia de aprendizaje puede durar, días, semanas o el tiempo que el docente cree necesario.

Además, las docentes deben preparar el material con anticipación, con el fin de no improvisar en cada momento de la experiencia de aprendizaje y que esta sea en orden secuencial cumpliendo con cada una de las actividades planificadas, logrando tener la atención del niño en cada espacio.

Las experiencias de aprendizaje en edades tempranas

Los niños con cimientos débiles encuentran más compleja cada etapa del desarrollo, se agravan rápidamente y es más difícil superar las dificultades, a diferencia de los que tienen un comienzo sólido (Rebello, 2017).

Al estimular a temprana edad el desarrollo del niño, mejores serán los resultados de aprendizaje adquirido, por ejemplo, si a un niño se le deja que tome la cuchara e intente llevarla a la boca, el tendrá un mejor control de su pinza digital, a diferencia de otro donde el adulto le

da de comer, que lo sobreprotege, sin dejarle experimentar su medio y adquirir una experiencia para aprender.

El aprendizaje comienza desde el nacimiento, los adultos son los primeros educadores, siendo ellos los responsables de proporcionar dirección, orientación y afecto adecuado, basándose en el respeto y la comprensión de los niños (Guzmán, 2015).

El niño se encuentra en constante evolución durante su vida desde su concepción. Es una serie de cambios que se producen tanto a nivel social, psicológico, físico, emocional e intelectual dependiendo de cada persona y sus experiencias. Los padres son los que guían el conocimiento, costumbres y relaciones afectivas, sienten la primera imagen a seguir y de aquí depende el desarrollo que vaya a tener el niño de acuerdo con los cuidados, decisiones y guías que estos ofrezcan.

Un niño que satisface sus necesidades de nutrición, protección y estimulación, aumentará su potencial de aprendizaje, teniendo la oportunidad de participar en programas educativos donde se promueve la interacción con más niños de su edad, se le motiva a descubrir nuevas cosas, además de ofrecerle actividades desafiantes que lo motiven y le permitan adquirir mayor conocimiento.

En estas edades los adultos tienen un rol indispensable como facilitador de experiencias de aprendizaje, son los responsables de un adecuado desarrollo del niño en todas sus áreas, los docentes deben contar con habilidades apropiadas para el proceso de enseñanza – aprendizaje, una guía negativa podría dejar daños irreversibles en los niños.

Los profesionales en educación infantil deben partir de una planificación bien estructurada, con objetivos a desarrollar, ámbitos y destrezas que necesitan los niños de acuerdo con su edad, con estrategias lúdicas, vivencias interesantes que los lleven a gozar aprendiendo, con criterios de responsabilidad para su desarrollo.

La primera infancia es una etapa vital en el desarrollo del niño, aquí se asientan todos los cimientos para el aprendizaje posterior, tanto del crecimiento como del desarrollo cerebral, surgen de lo genético y de la interacción con el ambiente, permitiéndole el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras, fundamentales en su vida (Campos, 2010).

El cerebro se desarrolla con mayor rapidez en la primera infancia, es una de las etapas con más cambios y efectos que se verán a lo largo del ciclo vital el niño necesita que se le proporcione un crecimiento saludable en lo emocional, biológico y social.

Para un buen proceso integral de los niños se necesita cumplir con sus derechos, ayudándole a su desarrollo físico, cognitivo, lingüístico y socio emocional, con el cumplimiento de estos principios se garantiza un aprendizaje significativo, mediante la exploración del medio.

El docente y su aplicación de experiencias de aprendizaje

El rol del docente en la aplicación de experiencias de aprendizaje debe ser de mediador del desarrollo y aprendizaje, que permita potenciar las capacidades de los niños; la mejor forma de lograrlo es hablar mostrando interés por conocer y entender lo que ellos piensan y esperan (MinEduc, 2014).

El docente al aplicar las experiencias de aprendizaje se convierte en un guía de los procesos, su misión es mediar los aprendizajes y crear un ambiente enriquecedor con material adecuado que le ayude a potenciar las capacidades del niño en sus distintas áreas.

El docente cumple un papel muy importante con las estrategias que utiliza, estas le permiten potenciar las capacidades de los niños, mediante las experiencias de aprendizaje que incrementan el desarrollo de destrezas a través del juego, la experiencia y exploración.

Debe existir una mediación entre el docente y el niño, la mejor forma de lograrlo es hablando con él para enriquecer la comprensión del mundo, así el MinEduc, (2014) menciona algunas maneras que puede utilizar el docente para enriquecer su mediación:

- Hacer preguntas abiertas que permitan a los niños contar y explicar lo que están haciendo. Por ejemplo, ¿cómo lograste construir ese puente tan largo? ¿me cuentas qué escribiste aquí? yo quiero hacer un pez de plastilina como el tuyo, ¿me enseñas cómo?
- Hacer comentarios y preguntas que inviten a realizar nuevas actividades y a descubrir nuevos usos para los materiales disponibles. Por ejemplo, ¿qué crees que podríamos armar con estas cajitas? ¿para qué nos podrían servir estas ropas, de qué nos podríamos disfrazar? ¿sabes de qué trata este libro?
- Aprovechar ocasiones que surjan espontáneamente o crear situaciones para introducir nuevo vocabulario que se refiera a los materiales y actividades que se desarrollan.
- Parafrasear o decir en otras palabras lo que expresan los niños para clarificar ideas, introducir nuevo vocabulario y modelar el lenguaje convencional. Por ejemplo, si un

niño dice “me puse al revés el disfraz”, la maestra puede, con naturalidad y respeto, modelar la forma convencional del verbo y decir “te pusiste al revés el disfraz, ¿yo me puse bien el mío?” (p.47)

Los niños son muy perceptivos, saben cuándo el docente pone interés en su diálogo y se preocupa, para ellos es muy importante sentir que se aprecia su comentario, el docente en su rol de mediador tiene que facilitar esta conversación, conocer los intereses de los niños, tomar con seriedad lo que expresan y ser un apoyo en el descubrimiento del aprendizaje.

Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje

En la exploración del medio se encuentran presentes algunos procesos como la manipulación, la observación, la experimentación, la expresión verbal y de expresión de lenguajes artísticos, así también las experiencias de aprendizaje potencian habilidades y destrezas para las etapas siguientes, son metodologías que se trabajan con un mismo objetivo.

El Ministerio de Educación Nacional (2014) señala que: la manipulación se entiende como una de las principales actividades para conocer los objetos a través de los sentidos; la observación es la acción de mirar o escuchar con detenimiento los objetos, para así identificar características y realizar comparaciones; la experimentación es la manipulación y observación en juego, con la formulación de hipótesis; la expresión verbal son las interacciones significativas que tienen consigo mismos y con sus pares; la expresión en lenguajes artísticos es lo que cada niño construye en su pensamiento.

La exploración del medio es una metodología muy dinámica, los incentiva a descubrir sus propios conocimientos, pues aquí el niño aprende mediante la manipulación, exploración, experimentación, y la interacción con el medio y con sus pares, siendo fundamental que el niño se exprese, para desarrollar su creatividad y construir su aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje despiertan en el niño el interés, el gozo, el asombro y el afecto que los conlleva adquirir un aprendizaje significativo, mediante el juego y la exploración, esto los motiva a seguir aprendiendo e interactuando con sus pares.

Las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo

Esteves, Garcés, Santana, y Gurumendi, (2018), mencionan que cada vez que los niños usan alguno de sus sentidos como la vista, oído, tacto, olfato o audición se crea una nueva conexión, si al niño se le provee de diversas experiencias se favorece las conexiones cerebrales que se generan a partir de los estímulos, transformándose en aprendizajes adquiridos por el niño.

Por ello el niño necesita de un guía en su desarrollo que lo lleve a explorar su aprendizaje mediante la manipulación de objetos, la observación, y la realización de actividades que se involucren los cinco sentidos, de esta forma pueda probar, tocar, oler, oír y ver las acciones que realiza para guardar en su memoria un nuevo aprendizaje.

Material didáctico como apoyo de las experiencias de aprendizaje

Los materiales didácticos son utilizados en todos los niveles de enseñanza y son indispensables del diseño curricular de toda carrera docente. Investigaciones del tema afirman su importancia en el proceso educativo (Morales, 2012).

El material didáctico aporta grandes beneficios en el aprendizaje principalmente en los niños, su forma de adquirir conocimiento es mediante la experimentación y manipulación de objetos, por lo que utilizar un material para impartir un contenido le proporciona interacción con los niños.

El material didáctico permite el aprendizaje del niño, más cuando se trata de procesos de formación en la primera infancia, debido a que en esta etapa ellos requieren de ambientes gratos y estimulantes, que propicien nuevos saberes y posibiliten un mejor desarrollo integral (Esteves, Garcés, Santana, y Gurumendi, 2018). El material didáctico favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, facilita la interpretación de un contenido y con ello la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, pues una correcta utilización de este material va a lograr en el niño su activa participación con el docente, a través de la experimentación.

El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos

En los ambientes educativos se encuentran elementos que favorecen y potencian la educación; dichos objetos se han denominado materiales didácticos, que, cuando se utilizan con metodologías lúdicas y ricas en aprendizajes prácticos para los niños, logra fortalecer su desarrollo, propiciar esquemas cognitivos más significativos, ejercitar la inteligencia y estimular los sentidos. (Manrique y Gallego, 2013, p.104)

Los materiales didácticos necesitan estar acompañados de actividades lúdicas que generen en los niños la curiosidad por explorar, manipular y adquirir el aprendizaje, existen muchos docentes que se rigen a la enseñanza tradicional con materiales convencionales como pizarra,

marcadores o libros, por el desconocimiento de un proceso de enseñanza-aprendizaje que motive al niño y le permita conocer su medio real.

La importancia de la participación de los padres de familia, en la organización y construcción del material didáctico es fundamental, para que las experiencias se efectúen de forma garantizada, además se debe considerar un cierre, que deje ver la validez de aprendizajes de los niños a través de un programa de convivencia organizada, que sin lugar a dudas permitirá la valoración de aprendizajes de los niños y su posterior alianza para colaborar de forma emotiva con una verdadera estimulación que necesita el apoyo de la comunidad educativa.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Durante el proceso de investigación se utilizaron materiales bibliográficos: tesis, libros, artículos científicos, revistas y la escala de desarrollo infantil Bayley; materiales de oficina: hojas de papel bond, esferos, lápiz, carpetas, computadora, celular, memoria USB, y servicio de internet; materiales didácticos: tableros de tres, seis y nueve clavijas, cubos, accesorios de cocina, silla de juguete, muñecos articulados, pelotas, pañuelos, cajas, etc.

El diseño de investigación fue no experimental, debido a que se basó en la observación de los niños en su ambiente natural, sin exponerlos a ningún estímulo que pueda cambiar su condición, de esta forma se analizó el problema. Además, tuvo un enfoque mixto, porque se aplicó el método cuantitativo que sirvió para recolectar los datos y el cualitativo que permitió tomar en cuenta las características y analizar el problema tanto de los niños como docentes.

Los métodos utilizados en la investigación fueron, el método descriptivo, el cual fue imprescindible para realizar un análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la escala y encuesta aplicados, además sirvió para elaborar una propuesta alternativa con diferentes actividades motivadoras que ayudaran posteriormente a mejorar las dificultades de los niños, la cual será entregada a las autoridades del centro de desarrollo infantil para ser aplicada por las docentes.

El método analítico sintético permitió desglosar cada uno de los temas y subtemas del desarrollo cognitivo como de las experiencias de aprendizaje, además de interpretar los resultados obtenidos, y elegir el tema de estudio; el método inductivo deductivo, sirvió para

extraer información de las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños, redactar la problemática, delimitar el problema, llegar a conclusiones y recomendaciones.

Las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación constaron de la encuesta que sirvió para recopilar información de la realidad temática que existe en el Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, aplicada a los docentes, la misma que ayudo para la fundamentación de la problemática.

La observación se la realizo de forma libre y espontánea con el fin de entrar en rapport con los niños, y de forma natural ganarse la confianza para la posterior aplicación de la Escala de Desarrollo Infantil Bayley, la cual consta de una escala mental que ayudo a evaluar la agudeza sensorio perceptiva, la discriminación, capacidad de respuesta a estímulos, memoria, aprendizaje, resolución de problemas, comunicación verbal y el pensamiento abstracto, la escala de psicomotricidad midió el grado de control del cuerpo, la coordinación de los músculos grandes y la habilidad manipulativa de manos y dedos.

La población estuvo conformada por 36 niños, entre 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, de la cual se eligió una muestra de 11 niños de acuerdo con características e intereses de la investigación, utilizando el muestreo no probabilístico, también se tomó como muestra tres docentes que sirvió para fundamentar la información existente.

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	f	%
Elemento integrador	3	100
Nombre de la experiencia	3	100
Ámbitos y destrezas	3	100
Actividades	3	100
Recursos y materiales	3	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

MinEduc (2015) indica que los elementos básicos de la planificación de una experiencia de aprendizaje son: el elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales, e indicadores para evaluar.

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de las docentes encuestadas manifiestan que los elementos básicos para la planificación de una experiencia de aprendizaje son el elemento integrador; nombre de la experiencia; ámbitos y destrezas; actividades; y, recursos y materiales.

Las docentes del centro de desarrollo infantil ciudad alegría indican conocer los elementos básicos de una planificación por experiencias de aprendizaje, la misma que debe incluir el elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales, e indicadores para evaluar, que son necesarios para el buen desarrollo de las actividades con los niños.

Tabla 2

Escriba los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje

Indicadores	f	%
Inicio	3	100
Desarrollo	3	100
Cierre	3	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

MinEduc, (2014) menciona que, es importante tener claro los momentos en los que se lleva a cabo la experiencia de aprendizaje, para de esta manera mantener el interés, por ello se plantean tres momentos; el momento de inicio, los niños y docentes dialogan, planean y organizan las actividades; momento de desarrollo, los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas; y el momento de cierre, es el espacio para reflexionar y darle sentido a las actividades que realizaron.

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta el 100% de las docentes coinciden que los momentos de la experiencia de aprendizaje son el inicio, desarrollo y cierre.

Para que una experiencia de aprendizaje este bien estructurada debe contar con tres momentos, el inicio, desarrollo y cierre, que ayudan al docente a organizarse con el tiempo y que las acciones diarias estén bien direccionadas hacia lo que se aspira lograr; de esta forma las docentes están de acuerdo que en las actividades se debe reflejar estos momentos para no perder el interés del niño con improvisaciones.

Tabla 3

Cómo surge el nombre de la experiencia de aprendizaje.

Indicadores	f	%
Del interés y las necesidades del niño	3	100
Del interés de la educadora	-	-
De la educadora- y niño	-	-
Total	3	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

El tema generador debe partir de una situación significativa, pregunta o vivencia que presentan los niños o el docente, convirtiéndose en un tema de interés susceptible de ser analizado e investigado, fomentando el deseo de los niños de explorar, experimentar y profundizar en ellos, convirtiéndose en una excelente motivación para lograr aprendizajes propuestos. (MinEduc, 2014, p.46)

De acuerdo con los datos obtenidos las docentes en un 100% manifiestan que el surgimiento de la experiencia de aprendizaje es desde el interés y las necesidades del niño.

La experiencia de aprendizaje debe partir desde el interés y necesidades del niño, con un tema motivador que le permita construir un nuevo aprendizaje, como lo mencionan las docentes del centro de desarrollo infantil ciudad alegría, las cuales cuentan con el conocimiento necesario para realizar una planificación con experiencias de aprendizaje.

Tabla 4

El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es

Indicadores	f	%
Un objetivo de aprendizaje	3	100
Una destreza	3	100
Un pretexto o medio de aprendizaje	3	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

“Un elemento integrador puede ser: un cuento eje, un tema generador, un experimento científico, una fecha cívica o festiva, entre otros, que servirá como articulador de las destrezas con criterio de desempeño a estimular en la experiencia de aprendizaje” (Espinosa, 2016, p.1).

De la población encuestada las docentes manifiestan en un 100% que el elemento integrador es un objetivo de aprendizaje, una destreza y un pretexto o medio de aprendizaje.

El elemento integrador es un pretexto, que fundamentara el desarrollo de la experiencia de aprendizaje, por lo tanto, la docente será quien diseñe de forma intencional el conjunto de actividades desafiantes que partan de un elemento que integre su estrategia de enseñanza. Las docentes encuestadas manifiestan una confusión en cuanto al elemento integrador que se integra en una experiencia de aprendizaje.

Tabla 5

Qué características tiene una experiencia de aprendizaje

Indicadores	Si		No	
	f	%	f	%
Garantizar la participación activa de todos los niños.	3	100	-	-
Respetar el ritmo de aprendizaje.	3	100	-	-
Tener pertinencia cultural y contextual.	-	-	3	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.	3	100	-	-
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.	3	100	-	-

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

El MinEduc (2014) menciona que, una experiencia de aprendizaje debe de contar con algunas características como: el garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, tener pertinencia cultural y contextual, facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos, garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, fomentar la interacción de los niños con problemas concretos, propiciar la indagación y reflexión de procesos significativos, y contextualizar el entorno.

De la población encuestada el 80% de las docentes toman como características de una experiencia de aprendizaje el garantizar la participación de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos, propiciar indagación y

reflexión como procesos significativos, considerando que no es una característica con un 20% el tener pertinencia cultural y contextual.

Las docentes encuestadas conocen algunas de las características expuestas en el currículo de educación inicial, faltando en sí, tener pertinencia cultural y contextual, siendo otra característica esencial para la planificación con experiencias de aprendizaje y de esta forma cubrir las necesidades de los niños en el aula de clases, logrando aprendizajes significativos.

Tabla 6

Que ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje.

Indicadores	f	%
Contenidos	3	100
Destrezas	3	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

Análisis e interpretación

El MinEduc, (2014), menciona que considera destreza para niños de 0 a 2 años a los referentes estimados de desarrollo y aprendizaje del niño, que estén acordes a su edad, cuya finalidad es establecer un proceso de estimulación que permitirá potencializar al máximo su desarrollo.

De la población encuestada los docentes manifestaron en el 100% que la experiencia de aprendizaje ayuda a desarrollar contenidos y destrezas.

Las experiencias de aprendizaje ayudan a desarrollar destrezas en los niños, las cuales van adquiriendo progresivamente, en actividades que realizan en el día, mediante la exploración, indagación, y la estimulación que da la docente, la cual debe conocer la metodología de experiencias de aprendizaje para un correcto desarrollo de destrezas en los niños.

Resultados de la Aplicación de la Escala de Bayley a los niños de 2 a 3 años

Tabla 7

Nivel de Desarrollo Mental

Índice	f	%
Inadecuado	8	73
Poco Adecuado	3	27
Adecuado	-	-
Muy Adecuado	-	-
Total	11	100

Fuente: Niños de 2 A 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

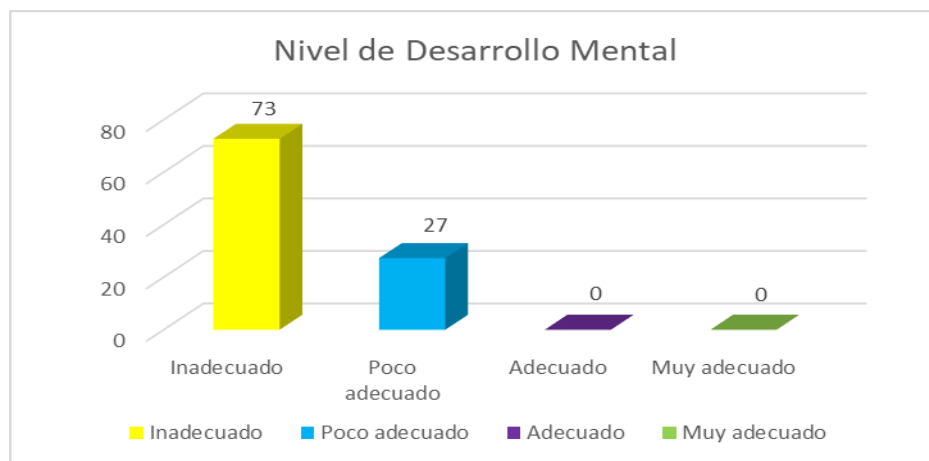


Figura 1

Análisis e interpretación

Albornoz y Guzmán (2016), indican que de acuerdo con Piaget el desarrollo cognitivo es un producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su entorno. En cada

etapa el niño se desarrolla y adquiere un nuevo concepto del mundo, este se da de forma gradual por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.

Los resultados evidencian que un 73% se encuentran con un desarrollo mental inadecuado, seguido por un 27% con un nivel de desarrollo poco adecuado.

La mayoría de los niños se encuentran con un índice de desarrollo cognitivo inadecuado, que se verifico mediante la escala mental, con diferentes actividades que evaluaron la agudeza sensorio - perceptiva, discriminación, aprendizaje, capacidad de respuesta a estímulos y vocalización de los niños en edades de 2 a 3 años, a los cuales se les pidió realizar actividades como tableros de 3, 6 y 9 clavijas, garabateo, frases de dos palabras, preposiciones, etc. Siendo estas actividades de gran apoyo para su desarrollo cognitivo, y logrando beneficios como la organización, adaptación y equilibrio.

Tabla 8

Nivel De Desarrollo Psicomotriz

Índice	f	%
Inadecuado	1	9
Poco Adecuado	8	73
Adecuado	2	18
Muy Adecuado	-	-
Total	11	100

Fuente: Niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

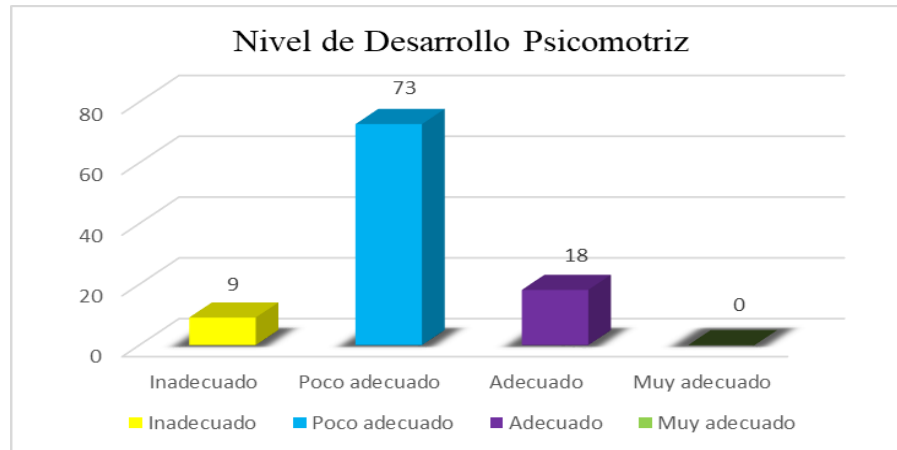


Figura 2

Análisis e interpretación

Cabezuelo y Frontera (2016) mencionan que “el desarrollo psicomotor significa la adquisición progresiva por parte del niño de cada vez más habilidades, tanto físicas como psíquicas, emocionales y de relación con los demás”. (p.12)

De los resultados obtenidos se puede apreciar que el 73% tienen un nivel de desarrollo psicomotor poco adecuado, seguido de un 18% con un nivel de desarrollo adecuado y con el 9% con un nivel de desarrollo inadecuado.

En el desarrollo psicomotor la mayoría de los niños se encuentran con un nivel poco adecuado, así se evidencio mediante la subescala de psicomotricidad, la cual cuenta con parámetros que evalúa el grado de control del cuerpo, la coordinación de los músculos grandes y la habilidad manipulativa de manos y dedos, de esta forma se pidió al niño realizar diferentes actividades como: caminar, correr, saltar, tomar la cuchara, subir y bajar de las escaleras, levantarse sin ayuda, saltar de una grada, etc., son actividades que le ayudan a fortalecer el cuerpo y mejorar la coordinación.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como finalidad conocer la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de dos a tres años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, para lo cual se realizó una evaluación con la Escala de Desarrollo Infantil Bayley, donde se pudo identificar que la mayoría de los niños se encontraban con un inadecuado desarrollo cognitivo y psicomotor, con el fin de dar solución al problema encontrado se ha realizado una propuesta basada en experiencias de aprendizaje.

Son muchos los problemas que se han presentado en la educación principalmente cuando se trata de la estimulación temprana, ya sea por falta de preparación docente, el espacio reducido, o los materiales inadecuados, causando así un desarrollo limitado en los niños, de aquí la importancia de realizar un estudio bibliográfico sobre experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños.

Para el desarrollo de la presente investigación el primer objetivo específico, identificar la prevalencia del problema en el desarrollo cognitivo de los niños de dos a tres años, para dar cumplimiento, se evaluó a los niños mediante la escala de Bayley que valora dos parámetros la escala mental y la de psicomotricidad; con la escala mental se ha logrado medir la agudeza sensorio-perceptiva, la discriminación y la capacidad de respuesta a estímulos. En la escala psicomotriz se evaluó el grado de control del cuerpo, la coordinación de los músculos grandes y la habilidad manipulativa de manos y dedos, con ello se obtuvo que la mayoría de niños cuentan con un inadecuado desarrollo cognitivo y psicomotriz, por ello es de gran importancia trabajar con una metodología de aprendizaje a través de experiencias como lo menciona, Aguilar (2018), en estudios realizados del cerebro se pone en evidencia que este se desarrolla a través

de la experiencia, en las primeras etapas de vida, las neuronas se asocian comunicativamente y se distribuyen funciones cambiantes a través del tiempo, como las relacionadas a canales sensoriales específicos: la visión, la audición, el tacto, el olfato y el gusto.

El segundo objetivo específico, conocer las experiencias de aprendizaje que utilizaban las docentes con los niños de dos a tres años, para el logro de este, se aplicó una encuesta a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, para constatar que toda la población de docentes tiene los conocimientos teóricos sobre la estrategia metodológica de experiencias de aprendizaje; las docentes cuentan con un conocimiento general de esta estrategia mencionada, así Ordoñez y Tinajero, 2014, indican, las experiencias significativas son aquellas vivencias de juego, gozo, creación y exploración que responden a las necesidades de aprendizaje claves de una etapa evolutiva.

El tercer objetivo específico, diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje, la cual se elaboró con el nombre de “jugando y experimentando me voy desarrollando”, este consta de cuatro experiencias de aprendizaje, cada una con diez actividades que tendrán que ser aplicadas una por día y evaluadas de acuerdo a los criterios de la guía. Comprobando lo que indica Bustamante (2015), quien menciona que la metodología de experiencias de aprendizaje favorece el desarrollo integral del niño de manera intencionada y divertida, a partir de situaciones reales o problemas a resolver de manera concreta, además ayuda al niño a descubrir las capacidades para hacer, pensar y actuar de manera autónoma, por ello se ha propuesto esta metodología de enseñanza para facilitar el aprendizaje del niño.

h. CONCLUSIONES

- La prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años, se verifico mediante la aplicación de la escala de Bayley del desarrollo infantil, la misma que reflejo en los resultados que la mayoría de los niños tenían un índice bajo en el desarrollo cognitivo, denotando que ante preguntas que se realizaron tenían poco interés, y su lenguaje era escaso.
- Se identificó con la aplicación de la encuesta a las docentes, que cuentan con un conocimiento general de la estrategia metodológica experiencias de aprendizaje necesaria para el desarrollo de destrezas en los niños de 0 a 3 años, faltando profundizar en esta estrategia metodológica para así lograr una mejor estimulación en el desarrollo de los niños.
- El diseño de la propuesta alternativa basada en experiencias de aprendizaje que se la realizo a través de fuentes bibliográficas para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños, denominada “jugando y experimentando me voy desarrollando”, la cual será entregada a los directivos del centro educativo para su posterior aplicación.

i. RECOMENDACIONES

- Los centros de desarrollo infantil deben contar con instrumentos de evaluación para medir las diferentes áreas de desarrollo de los niños, con la finalidad de detectar los problemas a tiempo y aplicar planes que permitan mejorar estas dificultades.
- El Ministerio de Inclusión Económica y Social deben capacitar continuamente a las educadoras que atienden a los centros, con estrategias de enseñanza actualizadas para estimular el desarrollo cognitivo de los niños a través de las experiencias de aprendizaje que los llevan a ser protagonistas de su propio conocimiento, siendo las docentes la guía que motiva a descubrir su medio y desenvolverse en él.
- Las docentes de los centros de desarrollo infantil para contribuir al desarrollo cognitivo de los niños, deben aplicar la propuesta alternativa que se elaboró, la misma que contiene actividades desafiantes que contribuirán a los niños con su desarrollo cognitivo, contando básicamente con la colaboración de la comunidad educativa para que se fortalezca la educación de calidad.

PROPUESTA ALTERNATIVA



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

Propuesta Alternativa

**“JUGANDO Y EXPERIMENTANDO ME VOY
DESARROLLANDO”**

1859

AUTORA: Guissella Vanessa León Torres

LOJA- ECUADOR

2020

TÍTULO: “JUGANDO Y EXPERIMENTANDO ME VOY DESARROLLANDO”

1. PRESENTACIÓN:

La estimulación temprana es esencial desde los primeros años pues se ha demostrado que las etapas tempranas de la vida constituyen un periodo crítico sensible en donde las experiencias que se producen influyen de forma significativa en la construcción de su personalidad y necesita de mediación para potenciar sus áreas cognitiva, afectiva y motora.

Para que el niño se desarrolle adecuadamente es importante mostrarle estímulos externos que lo motiven a descubrir su conocimiento, de esta manera se propone trabajar con experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños, incentivándolos a participar y desarrollar su cuerpo mediante juegos planificados para explorar esas áreas menos desarrolladas.

Entre la experiencias que se proponen están cuatro, que engloba los ámbitos de aprendizaje para esta edad de 2 a 3 años; en vinculación emocional y social, se ha propuesto la experiencia “con cariño y amor yo me desenvuelvo mejor”; en descubrimiento del medio natural y cultural, “me hago amigo de la naturaleza, para aprender jugando”; en manifestación del lenguaje verbal y no verbal, “expreso mi curiosidad del cuento a contar”; en exploración del cuerpo y motricidad, “jugando con mi cuerpo, voy creciendo”.

Las experiencias de aprendizaje que se plantean como elemento integrador o eje central será una planificación micro curricular que tendrá como objetivo que los niños obtengan un aprendizaje significativo a través de la observación, manipulación, exploración y experimentación entre otras habilidades cómo razonar, indagar, concluir.

2. JUSTIFICACIÓN:

Las experiencias de aprendizaje son una herramienta muy motivadora para los niños con las que se pueden trabajar todos los ámbitos del currículo de Educación Inicial, desarrollándose a sí mismo como niños autónomos y con un pensamiento crítico, también gracias a esta estimulación, los niños tendrán menos probabilidades de presentar problemas de aprendizaje en el nivel básico de educación.

Ayudarán a desarrollar la capacidad de organizar, ampliar y enriquecer el conocimiento y comprensión del mundo que los rodea, que les permitirá el goce y disfrute de un aprendizaje significativo.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que, de esta manera, que construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.
(Educación, 2014, p. 44)

La finalidad esencial de las experiencias de aprendizaje es el desarrollo cognitivo de los niños desde edades tempranas para que sean personas capaces de explorar, experimentar, desarrollar su capacidad creativa, y la resolución de problemas, obteniendo de esta manera su propio conocimiento.

3. OBJETIVOS:

Objetivo General

- Facilitar una guía didáctica a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ciudad Alegría” con una metodología basada en experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños/as.

Objetivos Específicos

- Elaborar una propuesta basada en actividades con experiencias de aprendizaje que ayuden a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños/as.
- Proporcionar a las docentes de la institución una guía basada en experiencias de aprendizaje motivadoras que ayudarán al desarrollo cognitivo de los niños.

4. CONTENIDOS

Experiencias de Aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje según el Currículo de Educación Inicial (2014), son un conjunto de actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndose gozo y asombro, teniendo como propósito el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje tienen el objetivo de desarrollar las áreas cognitivas como el lenguaje, memoria, la atención, la percepción, y la solución de problemas, buscan lograr en el niño nuevas metas desafiantes que le permitan indagar sobre lo que está trabajando para que el aprendizaje adquirido sea significativo, mientras disfruta de la actividad y así desarrolla su creatividad, curiosidad y resolución de problemas.

Aprendizaje por experiencias vivenciales

La metodología de experiencias vividas le da la oportunidad de generar un aprendizaje con procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje (MinEduc, 2014).

Experiencias de aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por exploración o descubrimiento se basa en adquirir los conocimientos a partir de una exploración activa, en el que el alumno es el protagonista y tiene que encontrar las respuestas para construir su propio aprendizaje. Castro y Morales, (2015) mencionan que el ambiente involucra múltiples factores y ámbitos de un contexto, es todo aquello que rodea al niño, y puede influenciarlo.

Además, el niño disfruta de la exploración de su medio, descubriendo todo aquello que le rodea, se despierta la curiosidad por aprender, indagar y experimentar con todo lo que es nuevo para él, así lo disfrutará como un juego, con gozo y alegría.

El cuento

El cuento es un elemento que favorece el aprendizaje del niño en el área del lenguaje oral, escrito, simbólico y corporal, además desarrolla la imaginación, la creatividad, la curiosidad y el conocimiento necesario para su edad.

El cuento infantil además de estimular el amor por la lectura contribuye al desarrollo del lenguaje, la imaginación, creatividad y posibilitan para el niño la existencia de un mundo de

oportunidades, además los niños aprenden valores como la solidaridad, igualdad, y el respeto (Jimenez y Gordo, 2014).

El cuento les causa mucho interés a los niños comienzan a realizar preguntas con curiosidad y se imaginan cómo sería otro final para el mismo cuento, además que con esta herramienta se puede trabajar valores, modales, sentimientos, convivencia, compañerismo, o algún tema académico.

El juego

El juego es una actividad natural y adaptativa propia de los niños, ayuda a comprender el mundo que le rodea y actuar sobre él, es una actividad que engloba un desarrollo físico, psicológico y social (Linares, 2011).

Mediante el juego es la mejor forma de trabajar las destrezas de los niños, pues ellos disfrutan y potencian sus capacidades para alcanzar una actividad propuesta, así aprenden de forma espontánea según sus intereses.

El niño también necesita desarrollar sus emociones, esto le ayudará tener un desarrollo integral, además de ser autónomo, seguro de sí mismo y reconocer sus emociones para poder trabajarlas.

Inteligencia emocional

Las emociones facilitan la capacidad adaptativa, y con ello optimizar el bienestar, la autorregulación y la capacidad de regular el estado de ánimo, además es un complemento

indispensable del desarrollo cognitivo (Benito, López y Márquez, 2012). Para trabajar las emociones en los niños es importante la participación de la familia, pues ellos son el lugar seguro que tienen de referencia para expresar sus emociones.

5. METODOLOGÍA

La metodología aplicada será activa, y lúdica donde los niños serán protagonistas de su propio aprendizaje, el material utilizado será de fácil acceso e innovador que motive el interés y la creatividad de los niños.

La ejecución de las actividades planteadas en la guía didáctica consta de 40 sesiones donde se aplicará las experiencias de aprendizaje que tendrán una duración de 2 meses, cada una de las actividades está compuesta por objetivos, procedimiento y al final de cada sesión se realizará la evaluación a través de una lista de cotejo que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar.

6. OPERATIVIDAD

“CON CARIÑO Y AMOR YO ME DESENVUELVO MEJOR”				
Fecha	Contenidos	Actividades	Materiales	Logros a Alcanzar
SEMANA 1 Con cariño y amor yo me desenvuelvo mejor				
Lunes	Mi nombre	Identificar tarjetas con su nombre.	Cartulina Goma Tijeras Lija	Identifica tarjetas con su nombre
Martes	Mi familia	Diferenciar por los nombres a sus padres. Organizar pictogramas	Texto del cuento “Choco encuentra una mama” Keiko Kasza, Editorial Norma.	Diferencia por los nombres a sus padres. Organiza pictogramas.
Miércoles	Mi género	Identificar género con Cuca de niño/a. Clasificar prendas de vestir.	Cuca de 60cm de niño/a. Prendas de vestir de niño/a.	Identifica genero con cuca de niño/a. Clasifica prendas de vestir
Jueves	Las emociones	Identificar sentimientos con Domino de los sentimientos. Repetición de emociones	Mesa Dominó de emociones.	Identifica sentimientos con domino de los sentimientos.
viernes	Las frutas	Decorar con frutas demostrando hábitos de autonomía.	Frutas Plato Tenedor	Decora con frutas demostrando hábitos de autonomía.

SEMANA 2 Con cariño y amor yo me desenvuelvo mejor				
Lunes	Secuencia	Realizar Juego de secuencia de tres imágenes.	Juguetes Cubos Papelote Témperas	Realiza secuencias.
Martes	Las palabras mágicas	Practicar algunas normas básicas de comportamiento.	Juguetes de los niños con sus nombres.	Práctica algunas normas básicas de comportamiento.
Miércoles	Las emociones de mis amigos	Expresar algunas emociones mediante el lenguaje verbal con Fotografías de la familia.	Fotos de la familia.	Expresa algunas emociones mediante el lenguaje verbal.
Jueves	El aseo	Decorar la lámina de cepillo de dientes.	Lámina de cepillo Témperas	Decora la lámina de cepillo de dientes.
Viernes	Mis manos limpias	Presentar y repetir diferentes normas de higiene.	Útiles de aseo Cepillo de dientes.	Presenta y repite normas de higiene.
SEMANA 3 Me hago amigo de la naturaleza para aprender jugando				
Lunes	Reconocimiento del medio.	Recolectar objetos de la naturaleza Pintar estampando hojas y flores.	Bandeja Témperas Cartulina Elementos de la naturaleza.	Recolecta objetos de la naturaleza

Martes	Conoce la naturaleza.	Explorar animales, objetos y elementos del entorno	Elementos del entorno Una pala Una lupa	Explora, animales, objetos y elementos del entorno.
Miércoles	Reconoce sonidos	Escuchar sonidos y hacer representaciones de los mismos. Sonajero con una botella y varios elementos de la naturaleza.	Botella millas dras Canción: Las estaciones	Escucha sonidos y hace representaciones de los mismos.
Jueves	Colores primarios	Reconocer tres colores amarillo, azul y rojo en objetos del entorno. Leer un poema: las mariposas.	Poema: las mariposas Pintura de agua Dibujo de mariposa	Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
Viernes	Texturas	Identificar elementos como duro/blando.	Elementos de su entorno Vendas	Identifica elementos como duro/ blando.
SEMANA 4 Me hago amigo de la naturaleza para aprender jugando				
Lunes	Degustación de alimentos	Identificar sabores como dulce / salado.	Alimentos Vendas	Identifica sabores como dulce/ salado.
Martes	Animales domésticos	Identificar algunos animales domésticos.	Cartulina Moldes de figuras de animales	Identifica algunos animales domésticos.

Miércoles		Video: Un día en la granja https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAlc y conversar sobre los beneficios que podemos obtener de cada animal.	Video: Un día en la granja Alimentos (leche, queso, etc.)	Identifica algunos animales domésticos.
Jueves	Día y noche	Diferenciar el día y la noche asociándose con las acciones que ejecutan.	Cuento: día y noche Papelote Imágenes Tijeras, Goma	Diferencia el día y la noche asociándose con las acciones que ejecutan.
Viernes	Acciones de cuidado de plantas.	Manifestar actitudes que fomenten el cuidado de plantas.	Grabadora Utensilios de jardinería.	Manifiesta actitudes que fomenten el cuidado de plantas.
SEMANA 5 Expreso mi curiosidad del cuento a contar				
Lunes	Reconocer melodías	Reconocer melodías que producen los instrumentos musicales.	Tablas de bingo con seis imágenes de instrumentos musicales	Reconoce melodías que producen los instrumentos musicales.
Martes	Reconoce sonidos	Aprender una rima y un trabalenguas.	Rimas y trabalenguas.	Aprende una rima y un trabalenguas.
Miércoles	Juego simbólico	Reconocer el sonido que emiten los animales.	Láminas de diferentes animales.	Reconoce el sonido que emiten los animales.
Jueves	Realiza movimientos	Representar a animales domésticos	Láminas de animales.	Representa a animales domésticos.

Viernes	Sigue el ritmo	Realizar movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.	Canción	Realiza movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.
SEMANA 6 Expreso mi curiosidad del cuento a contar				
Lunes	Comunica sus deseos	Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos.	Video cuento Globos	Comunica sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos.
Martes	La familia	Describir imágenes de diferentes tipos de texto.	Láminas de la familia.	Describe imágenes de diferentes tipos de texto
Miércoles	Movimiento del cuerpo.	Realizar movimientos al escuchar canciones.	Parlante	Realiza movimientos al escuchar canciones.
Jueves	Tienda de abarrotes.	Seguir instrucciones sencillas.	Latas de comida, cajas de cereales, tarros de leche, dinero de papel, letrero, etc.	Sigue instrucciones sencillas.
Viernes	Cuento en pictogramas	Describir imágenes de diferentes cuentos.	Pictogramas Imágenes	Describe imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos.
SEMANA 7 Jugando con mi cuerpo, voy creciendo				

Lunes	Realizar movimientos de coordinación	Caminar con seguridad.	Bolas de goma Canastas	Camina con seguridad.
Martes	Mantener el equilibrio	Correr con seguridad distancias más largas.	Patio Canción	Corre con seguridad distancias más largas.
Miércoles	Equilibrio	Realizar ejercicios de equilibrio controlando los movimientos	Tabla Soportes	Realiza ejercicios de equilibrio controlando los movimientos.
Jueves	Coordinación	Pasar por diferentes obstáculos.	Cinta Mesas Sillas Ulas	Pasa por diferentes obstáculos.
Viernes	Equilibrio	Mantener el equilibrio.	Cinta Canción	Mantiene el equilibrio.
SEMANA 8 Jugando con mi cuerpo, voy creciendo				
Lunes	Desarrollar coordinación óculo-manual	Lanzar objetos direccionados hacia un punto.	Balones de goma Cesta	Lanza objetos direccionados hacia un punto.
Martes	Juego bolos	Realizar movimientos de coordinación ojo y pie.	Botellas de plástico Balón	Realiza movimientos de coordinación ojo y pie.

Miércoles	Técnicas grafoplásticas	Clasificar pepas de frutas en diferentes frascos.	Pepas de frutas Frascos	Clasifica pepas de frutas en diferentes frascos.
Jueves	Garabateo	Realizar diferentes figuras de acuerdo a la imaginación del niño.	Harina, agua, sal, aceite vegetal, colorante. Moldes y rodillos.	Realiza diferentes figuras de acuerdo a la imaginación del niño.
Viernes	Garabateo	Realizar trazos de garabateo.	Papelote Témperas	Realiza trazos de garabateo.

7. EVALUACIÓN

La evaluación del niño se va a realizar por observación y seguimiento, además de alcanzar cada uno de los indicadores planteados en cada actividad, que permitirá saber qué tan efectivo será la propuesta aplicada de las actividades.

Las docentes para evaluar el logro que alcanzan los niños en su aprendizaje a través de lista de cotejo se podrá evaluar cada dos semanas los logros alcanzados

Aspectos a evaluar

- Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente.
- Realiza representaciones gráficas utilizando el garabateo.
- Tiene control voluntario de su cuerpo y realiza movimientos como: caminar, correr, saltar, patear objetos, lanzar.
- Utiliza la pinza digital para coger diferentes objetos como: marcadores, pompones, cuentas, etc.
- Recuerda letra de canciones, así como también temas antes conversados como: colores, partes del cuerpo humano, objetos del medio, texturas, etc.
- Forma frases cortas para expresar sus deseos de forma más fluida.
- Se ubica en el espacio con nociones arriba y abajo.
- Mantiene la atención por períodos más largos.



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



GUIA DE ACTIVIDADES CON EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA EL
DESARROLLO COGNITIVO.

**“JUGANDO Y EXPERIMENTANDO ME
VOY DESARROLLANDO”**

AUTORA: Guissella Vanessa León Torres

LOJA – ECUADOR

2020

SEMANA 1

Actividad 1

Mi nombre es



Fuente: <https://mamahabla.wordpress.com/tag/tarjetas-de-presentacion/>

Objetivo: Identificar características propias de su identidad

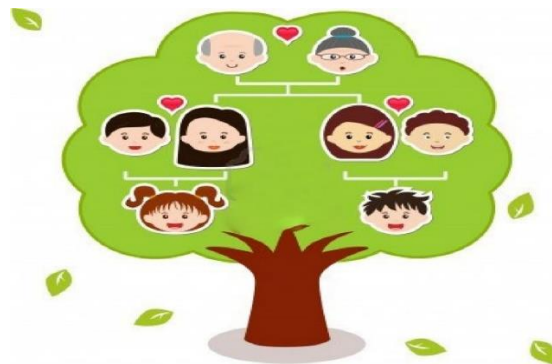
Recursos: Cartulina, goma, tijeras, lija

Procedimiento: La docente llevara tarjetas de presentación de cada niño con su foto y nombre, se pasará a entregar a cada niño y se dará las indicaciones de que pase a presentarse con sus compañeros, el nombre del niño estará resaltado con lija para que pase su dedito por él y lo identifique.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 2

Mi árbol familiar



Fuente: <https://brainly.lat/tarea/5198632>

Objetivo: Diferenciar los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndose como parte de la misma.

Recursos: Fotos de la familia, títeres, Texto del cuento, pliego de cartulina.

Procedimiento: los niños pasaran a sentarse en un semicírculo en el suelo para escuchar un cuento llamado “Choco encuentra una mama”, el cuento se lo va a relatar con títeres y se realizara preguntas sobre los miembros de la familia, luego se realizará un árbol familiar en un pliego de cartulina.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 3

Buscando como vestir mi muñeca/o



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/627618898046141469/>

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

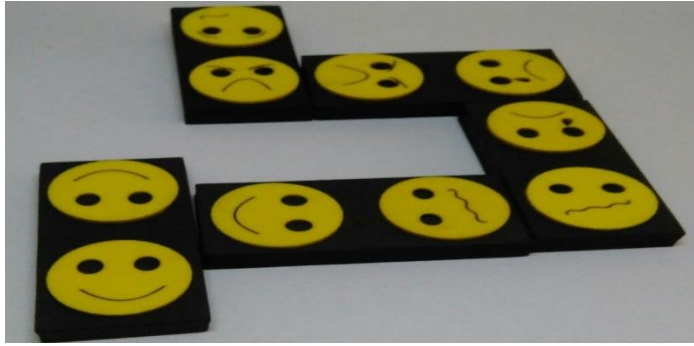
Recursos: cucas de niño y niña en A3.

Procedimiento: se le presenta al niño las cucas de niño/a con las diferentes prendas de vestir, se le indica que debe vestir al muñeco de acuerdo a su género.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 4

Domino de las emociones



Fuente: <https://www.lalechuza.com.ar/productos/domino-de-emociones1/>

Objetivo: Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresa las suyas mediante el lenguaje verbal o no verbal.

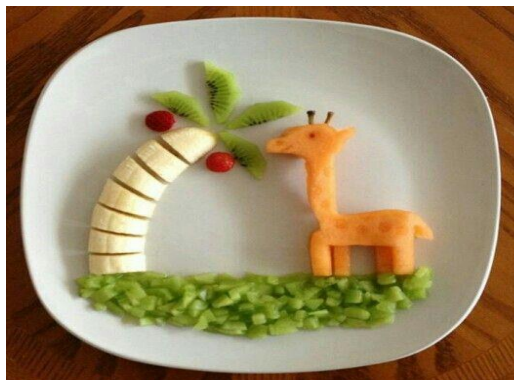
Recursos: Domino, Caritas con emociones.

Procedimiento: se inicia con ejercicios de respiración y relajación para después entregar a cada niño una tarjeta e ir armando según corresponda el domino de las emociones.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 5

Mi comida favorita



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/563161128401960657/>

Objetivo: Practicar con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma como usar varios utensilios para beber líquidos y la cuchara.

Recursos: Frutas, Plato, Tenedor.

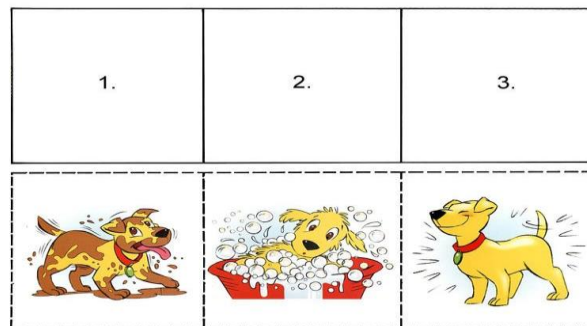
Procedimiento: se presentará diferentes frutas como la papaya, banana, piña, manzana, uva, y se preguntará a los niños el nombre de cada una luego se dará a cada niño una porción de cada fruta con un tenedor para que coma indicándole la manera de usar el tenedor.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

SEMANA 2

Actividad 6

Secuencia de imágenes



Fuente: <https://www.pinterest.ca/pin/321937073347232332/>

Objetivo: Realizar secuencias de hasta tres imágenes

Recursos: Tarjetas de secuencias de 3 imágenes

Procedimiento: se presentará a los niños varias tarjetas de secuencias lógicas de acciones que se realizan antes y después, se indicara como deben ordenar.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 7

Mi amigo está feliz



Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/2017/06/10/fichas-emociones-nuestras-clases/fichas-de-emociones-en-nuestras-clases/>

Objetivo: Expresar y reconocer algunas emociones de sus pares mediante el lenguaje verbal.

Recursos: tarjetas con las emociones

Procedimiento: se entregará a los niños tarjetas con diferentes emociones para que reconozcan e imiten la emoción que les toco en la tarjeta, además de reconocer la emoción de sus pares con las tarjetas de imitación.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 8

Mi juguete favorito



Fuente: <https://www.concierto.cl/2017/04/josefa-matau-millaray-los-nombres-favoritos-diferentes-comuna-chile/>

Objetivo: Practicar algunas normas básicas de comportamiento.

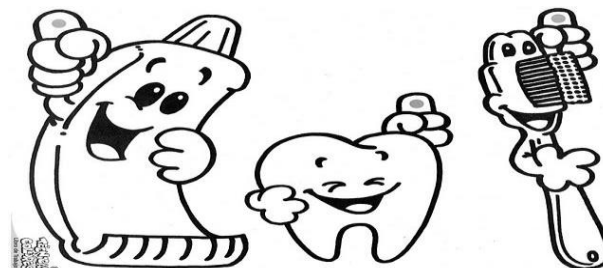
Recursos: Juguetes de los niños.

Procedimiento: los niños presentaran su juguete favorito y el porque les gusta, luego pasaran a juego libre con sus compañeros.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 9

Lavo mis dientes



Fuente: <https://ar.pinterest.com/pin/493214596690013898/>

Objetivo: expresar acciones de aseo, como lavarse las manos, cara y dientes.

Recursos: Lamina del cepillo de dientes, Tempera.

Procedimiento: la docente presentara a los niños actividades de aseo como lavarse las manos, la cara y dientes, luego presentara una lámina del cepillo de dientes y entregarle tempera, los niños mediante la técnica de dactilo pintura decoran la lámina.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 10

Con alegría cepillo mis dientes



Fuente: https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-lavandose-dientes_1020130.htm

Objetivo: Lavar las manos y cara con la supervisión del adulto y los dientes con apoyo del adulto incrementando los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.

Recursos: Cepillo de dientes, toalla, pasta de dientes.

Procedimiento: se entregará a los niños su cepillo de dientes con pasta para que lo realice de forma autónoma, luego se pasara a lavar y secar con la toalla.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación.	Identifica características propias de su identidad.			Diferencia los nombres de sus padres.			Se reconoce como niña o niño.			Identifica algunas emociones y sentimientos.			Practica con mayor control acciones para alimentarse.		
Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

SEMANA 3

Actividad 11

Recolectando objetos



Fuente: <http://www.enelpaisdelashadas.com/pintando-hojas/>

Objetivo: Explorar, objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.

Recursos: Elementos del entorno, pliego de cartulina, y temperas.

Procedimiento: se llevará a los niños a un parque donde se pueda obtener variedad de plantas y flores para reconocer cada uno de ellos y se pedirá a los niños recoger piedras pequeñas, hojas, flores o ramas secas, se las llevara al aula y se estampara con tempera en una cartulina.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 12

Conozco la naturaleza



Fuente: <http://www.pequefelicidad.com/2017/07/nuestro-proyecto-insectos-20.html>

Objetivo: Explorar animales, objetos y elementos del entorno.

Recursos: Elementos del entorno, pala y lupa.

Procedimiento: se lleva a los niños a un parque para jugar “capitán manda”, con órdenes ejecutables referentes a la naturaleza como: capitán manda a buscar un insecto, además de explorar el medio con la lupa y reconocerlos por su nombre.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 13

Mi sonajero divertido



Fuente: <https://ar.pinterest.com/pin/288863763581441592/>

Objetivo: Diferenciar algunos sonidos como los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas

Recursos: Botella, Semillas, Piedras, naturaleza, Canción: Las estaciones.

Procedimiento: se presentará un video con varios sonidos de la naturaleza como el de la lluvia, truenos, ríos, se pedirá reconocer cada sonido presentado, luego con los niños se hará un sonajero con botellas recicladas y objetos de la naturaleza.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 14 ´

Decorando mi mariposa



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/329044316494443194/>

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

Recursos: Poema: las mariposas, Pintura de agua, Dibujo de mariposa.

Procedimiento: se inicia enseñando el poema “las mariposas” y luego se entrega a los niños una lámina de mariposa para utilizar técnicas grafo plásticas y decorar cada uno su mariposa con temperas de varios colores.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 15

Adivino que textura estoy tocando



Fuente: <https://sites.google.com/a/launion.edu.pe/explorando-nuestro-mundo/el-tacto>

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

Recursos: Elementos de su entorno, Vendas.

Procedimiento: se presenta a los niños varias texturas se pide reconocerlas a cada una para después vendar sus ojos y que adivinen que textura se les presenta.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

SEMANA 4

Actividad 16

Saboreando entre dulce y salado voy diferenciando



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/839991767973589425/>

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

Recursos: Alimentos, Vendas.

Procedimiento: se presenta varios alimentos dulces y salados para que los niños diferencien el sabor, luego con los ojos vendados se pone en la boca una porción pequeña de estos alimentos para que adivinen que sabor tienen.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 17

Conozco algunos animales domésticos



Fuente: <https://www.servi-fiesta.com/mascaras-y-antifaces/4223-mascara-animales-domesticos.html>

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

Recursos: Títeres, Cartulina, Moldes de figuras de animales.

Procedimiento: se realizará una presentación de títeres “Los animales de la granja” y luego con los niños se realizará diferentes mascararas de animales decorando cada una de ellas.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 18

Conozco los productos derivados de cada animal



Fuente: <https://www.chikipedia.com.pe/galeria/chikilines/Ciencia+y+Tecnolog%C3%ADa.html>

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

Recursos: Video: Un día en la granja, Alimentos (leche, queso, etc.).

Procedimiento: se presenta un video: Un día en la granja <https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAIc> y se conversa sobre los beneficios que podemos obtener de cada animal doméstico como la vaca, cerdo, gallina, oveja; se presenta los alimentos de estos animales y se da que cada uno pruebe cada uno de ellos.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 19

Día y noche



Fuente: <https://www.pinterest.com/abeteta86/d%C3%ADa-y-noche/>

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

Recursos: Cuento: día y noche, Papelote, Tijeras, Goma.

Procedimiento: se relata el cuento: “El día y la noche”, luego se entrega varias imágenes y se realiza un collage en cartulina con ayuda de la maestra.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 20

Cuido la naturaleza, como ella me cuida a mí



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/medio-ambiente/decalogo-para-que-los-ninos-puedan-cuidar-el-medio-ambiente/>

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

Recursos: Grabadora, Utensilios de jardinería.

Procedimiento: se llevará a los niños al patio y se indica cómo realizar actividades de cuidado a las plantas como: regar, abonar y podar, en el jardín o patio.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
	Reconoce tres colores, amarillo, azul y rojo.			Identifica elementos como duro/blando.			Realiza actitudes de cuidado a las plantas.			Diferencia sonidos naturales.			Explora elementos del entorno.		
Indicadores de evaluación.	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombres															

SEMANA 5

Actividad 21

Bingo Musical



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/76068681185491265/>

Objetivo: Reconocer melodías que producen los instrumentos musicales.

Recursos: Tablas de bingo con seis imágenes de instrumentos musicales

Procedimiento: se entregará a los niños las tablas de bingo y se indicara cada instrumento musical que está en las imágenes, se les explicara que deben ir colocando la ficha en la imagen nombrada por la docente.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 22

Con rimas y poemas



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/419468152787767554/>

Objetivo: Aprender una rima y trabalenguas

Recursos: Rimas y trabalenguas cortos

Procedimiento: se presenta a los niños imágenes con rimas cortas que se puedan aprender y repetir, también se les enseña trabalenguas, y realizar acciones ejecutables de rimas.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 23

Imitando a los animales



Fuente: https://www.freepik.es/vector-gratis/diferentes-tipos-animales-domesticos-ilustracion_1169383.htm

Objetivo: Reconocer el sonido que emiten los animales.

Recursos: Parlante, láminas de animales.

Procedimiento: se pondrá los diferentes sonidos de los animales, se pedirá a los niños reconocer que animal es e imitarlo, también se presentara las imágenes de los animales y los niños harán el sonido que emite.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 24

Represento al animal que más me gusta



Fuente: <https://twitter.com/daduvev/status/1111885512279818242>

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

Recursos: Láminas de animales.

Procedimiento: se entrega a cada niño laminas con la imagen de diferentes animales domésticos, luego cada niño imitara al animal que le toco y se realizara preguntas sobre que alimentos nos brindan, el nombre del animal, de que se alimenta, etc.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 25

Mientras canto aprendo



Fuente: <https://payasosmadrid.es/cantajuego-soy-una-taza/>

Objetivo: Realizar movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.

Recursos: Canción.

Procedimiento: con la canción “soy una taza” se practica las mímicas al igual que la canción y se realiza un baile siguiendo el ritmo.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

SEMANA 6

Actividad 26

Mis emociones con el monstruo de colores



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/373446994092971432/>

Objetivo: Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.

Recursos: Video cuento, Globos.

Procedimiento: se presenta el cuento “El monstruo de Colores” en video, después se entrega globos de colores a los niños, se pide reconocer cada color y relacionarlo con una emoción.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 27

Jugando a mi familia



Fuente: <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>

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

Recursos: Láminas de la familia.

Procedimiento: con las láminas de la familia se pregunta a los niños con que miembro se identifican más y se hace juego de roles, en el rincón del hogar.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 28

Al son del ritmo bailo



Fuente: <https://www.alamy.es/foto-grupo-de-pequenos-ninos-bailando-y-claping-en-manos-169967668.html>

Objetivo: Realizar movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.

Recursos: Parlante

Procedimiento: se entrega a los niños diferentes instrumentos musicales y se pone diferentes ritmos musicales para bailar, se invita a los niños hacer un círculo mientras tocan su instrumento y bailan.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 29

Tienda de abarrotes



Fuente: <https://www.latiendadelafamilia.com/blog/el-juego-simbolico-y-sus-beneficios-4/>

Objetivo: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad

Recursos: Latas de comida, cajas de cereal, tarros, dinero de papel, frutas de plástico.

Procedimiento: se arma con los niños la tienda de abarrotes, luego se empieza con los roles del que vende y de los que compran, se van alternando roles.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 30

Mi collage



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/coleccion-de-cuentos-con-pictogramas/>

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

Recursos: Pictogramas, Imágenes

Procedimiento: se inicia con un cuento en pictogramas relatado por la docente y luego entregar dibujos para realizar con collage con los niños en un papelote, cada niño pasará a pegar su imagen en el papelote y al finalizar se inventará un cuento del collage realizado, el mismo que será contado por los niños.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Inicial														
	Representa personas con el juego simbólico.			Repite canciones			Comunica sus deseos			Sigue instrucciones sencillas			Realiza movimientos al escuchar un ritmo.		
Indicadores de evaluación.	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombres															

SEMANA 7

Actividad 31

Conozco mi silueta



Fuente: <https://www.pinterest.ch/pin/407505466280745812/>

Objetivo: Caminar con seguridad y reconoce colores

Recursos: bolas de colores, canastas de colores

Procedimiento: se explica a los niños que tendrán que trasladar las bolas de colores y ponerlas donde este el mismo color del cartón dibujado, reconociendo así los colores básicos como el amarillo, azul y rojo.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 32

Juego del lobo feroz



Fuente: <http://buscarempleo.republica.com/formacion/juegos-para-ninos-de-temprana-edad.html>

Objetivo: correr con seguridad distancias más largas

Recursos: Canción, patio

Procedimiento: se saca a los niños al patio y se hace un círculo y se pide a un niño representar al lobo, se canta la canción del lobo con todos los niños y se les explica que cuando el lobo diga que está listo tienen que correr y no dejarse atrapar.

Actividad 33

Manteniendo mi equilibrio



Fuente: <http://www.iplayurban.com/es/balancin-elefante/>

Objetivo: Realizar ejercicios de equilibrio controlando los movimientos.

Recursos: Tabla, soportes.

Procedimiento: se saca los niños al patio y se arma el balancín, se explica cómo deben subir y bajar de ahí, y se inicia con la actividad, pasando de dos en dos los niños para el balancín mientras los demás niños cantan una canción.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 34

Pasando Obstáculos



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/787567053571065906/>

Objetivo: Reconocer las nociones arriba, abajo, dentro y fuera.

Recursos: conos, sogas, ulas, mesas, parlante.

Procedimiento: se explica a los niños el circuito que deben seguir, desde el inicio a la meta y se los forma en columna y se inicia la actividad, los niños primero deben pasar por el circuito de ulas, luego pasaran hasta los conos atados y se finaliza con los conos en línea recta.

Actividad 35

Siguiendo la línea



Fuente: <https://ar.pinterest.com/pin/554153929150527401/>

Objetivo: Mantener el equilibrio

Recursos: Cintas de colores, canción.

Procedimiento: se debe explicar a los niños que deben caminar por las líneas trazadas mientras se canta una canción del tren, los niños pasaran de uno en uno por cada una de las cintas expuestas en el patio.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

SEMANA 8

Actividad 36

El globo volador



Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/425590233515017410/>

Objetivo: lanzar objetos direccionados hacia un punto fijo.

Recursos: tabla de aro con círculos de colores, balones de colores.

Procedimiento: se forma a los niños en columnas y se pone las canastas con balones de colores, se les explica que deben lanzar hasta el color del balón e ingresar a la tabla.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 37

Juego de Bolos



Fuente: <https://www.cuentosydemasparapeques.com/manualidades-juego-de-bolos-casero/>

Objetivo: Realizar movimientos de coordinación ojo-pie.

Recursos: botellas de colores y balón.

Procedimiento: se indica que deben cada uno tomar el balón y lanzar en dirección de las botellas, ahí deben de botar las botellas al piso y pasar el balón.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 38

Bailando con globos



Fuente: https://es.123rf.com/photo_76917525_frascos-de-vidrio-con-arveja-y-guisantes-en-una-tienda-con-alimentos-org%C3%A1nicos-naturales-.html

Objetivo: Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos.

Recursos: diferentes semillas y frascos

Procedimiento: se indica a los niños las semillas y sus diferencias, luego se pide clasificar en diferentes recipientes de vidrio, además se puede reconocer entre mucho y poco con cada uno de los frascos.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 39

Jugando con la imaginación



Fuente: <http://alnerisuguetto.blogspot.com/2011/07/trabajando-con-plastilina-reconozco.html>

Objetivo: Explorar su imaginación y creatividad.

Recursos: Harina, agua, sal, aceite vegetal, colorante, moldes y rodillo.

Procedimiento: se prepara con los niños la mezcla de la masa de todos los ingredientes, amasando hasta lograr que este esponjosa y luego se los deja jugar a su imaginación

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Actividad 40

Garabateando



Fuente: <https://es.slideshare.net/irenesaura/tema-5-los-comienzos-de-la-expresin-del-yo-la-fase-del-garabateo-de-2-a-4-aos>

Objetivo: Realizar trazos de garabateo libre.

Recursos: pliego de cartulina, temperas.

Procedimiento: se pondrá temperas de varios colores y el pliego de cartulina, cada niño tomará el color que prefiera y dejará trabajar su imaginación.

Nota: Se evaluará al final de la experiencia de aprendizaje.

Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación.	Utiliza una mano con más frecuencia que la otra.			Camina con seguridad			Identifica partes del cuerpo			Realiza movimientos coordinados de manos y dedos.			Reconoce nociones básicas dentro/fuera.		
Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

j. BIBLIOGRAFÍA

- Aragón, E., Aguilar, M., Navarro, J., y Araujo, A. (2015). Efectos de la aplicación de un programa de entrenamiento específico para el aprendizaje matemático temprano en educación infantil. *Revista Española de Pedagogía*, 73 (260), pp. 105-119.
- Albornoz-Zamora, E., y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años: Centro desarrollo infantil nuevos horizontes. Quito, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192.
- Aguilar-Montiel, B. (2018). El aporte de las neurociencias para una educación temprana de calidad. *Reladei Latinoamericana De Educación Infantil*, 7(1), 98-100.
- Berciano, A., Jiménez-Gestal, C., y Anasagasti, J. (2017). Tratamiento de la orientación espacial en los proyectos editoriales de educación infantil. *Educación matemática*, 29(1), 117-140.
- Benito, T., López, B., y Márquez, M. (2012). Eficacia de un programa de educación emocional breve para incrementar la competencia emocional de niños de educación primaria. *REOP Española de Orientación y Psicopedagogía*, 23(1), 39-49.
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y diseño curricular, educación inicial y preparatoria*. Quito, Ecuador.
- Campos. L. (2010). *Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación*. Lima, Perú. Cerebrum y OEA.
- Cabezuelo, G., y Frontera, P. (2016). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia*. Narcea Ediciones.
- Castro, M., y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*, 19(3), 132-163.
- Delgado Losada, M. L. (2014). Fundamentos de psicología. *Para ciencias sociales y de la salud*, 159(9).

- Esperit-Tortajada, R., y Villalba-Agustín, M. (2014). Estimulación cognitiva: Una revisión neuropsicológica. *Revista Therapeia*, (6), 73-93.
- Espinosa, M. (2016). Elaboración de una planificación micro curricular por experiencia de aprendizaje. Quito, Ecuador. Ecuadeciones.
- Esteves, Z., Garcés, N., Santana, V., y Gurumendi, E., (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176.
- Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo*. Madrid, España. Antonio Machado Libros.
- García, M., (2014). *Introducción a la expresión plástica infantil*. Murcia, España. Región de Murcia.
- Guzmán, L. (21 de abril de 2015). ¿Qué necesita una niña o niño para aprender? *El financiero*.
- Gleason, J., y Ratner, N. (2010). *El desarrollo del lenguaje*. Boston, Estados Unidos. Pearson educación.
- Jiménez-Ortíz, M. y Gordo-Contreras, A., (2014). El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Praxis y Saber*, 5(10), 151-170.
- Linares, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.
- Manrique, A., y Gallegos, A., (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Colombiana de ciencias sociales*, 4(1), 101-108.
- Morales, P. (2012). Elaboración de material didáctico. México. Red Tercer Milenio S. C.
- Ministerio de Educación, (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación Nacional, (2014). *La exploración del medio en educación inicial*. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación (2015). *Guía Metodológica de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.

- Ordoñez, C., y Tinajero, A. (2014). *Estimulación Temprana guía para padres y maestros*. Madrid, España. Abacus gráfica.
- Ordoñez, M., y Tinajero, A. (2016). *Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva*. Madrid, España. Abacus gráfica.
- Rebello, P., (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. New York, Estados Unidos. Big Yellow Taxi.
- Rosselli, M., Matute, E., y Ardila, A. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Cuauhtémoc, México. El Manual Moderno.
- Salgado, A., y Espinoza, N., (2016). *Dificultades en el aprendizaje y autismo*. Madrid España. Abacus gráfica.
- Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., y Loo-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 2(3), 127-137.
- Simón, E., y Indurría, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España. Editex.
- Teulé, M., (2015). Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de Educación Primaria (tesis de grado). Universidad Internacional de la Rioja, Lérida, España.
- Trigla, A. (2010). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. México: Documento electrónico.

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



18

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA 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 DE
DESARROLLO INFANTIL CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA
CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.

Proyecto de tesis previa a la obtención del
título en Licenciada en Ciencias de la
Educación: Mención: Psicología Infantil y
Educación Parvularia.

AUTORA: Guissella Vanessa León Torres

LOJA – ECUADOR

2019 -2020

a. TEMA

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD ALEGRÍA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA.

En varios países del mundo, durante mucho tiempo, se creía que la educación debía de iniciar a los cuatro años, y solo a partir de aquí se daba estimulación para alcanzar determinados logros en el desarrollo, pero después de varias investigaciones se ha demostrado que el cerebro humano se desarrolla más acelerado en los primeros años de vida, y es aquí cuando los niños deben desarrollar su área cognitiva, social y afectiva.

El desarrollo cognitivo es "un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas" (Ordoñez y Tinajero, 2005, p.5). Es por ello la importancia de crear para el niño experiencias en las que interfieran los órganos de los sentidos ya que de esta manera su aprendizaje será más significativo.

En años anteriores nuestro país no ha contado con una educación temprana ya que no se daba importancia a esta; La Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 344 "reconoce por primera vez en el país a la educación inicial como parte del sistema educativo nacional".

En Ecuador se ha creado el currículo de educación inicial en el año 2014, con la finalidad de dar respuesta a estas necesidades, potencialidades e intereses de todos los niños y niñas del país, el mismo que toma en cuenta la estimulación temprana desde el nacimiento hasta los cinco años, con objetivos a desarrollar según la edad del niño.

El currículo de educación inicial define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas 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. (Currículo Educación Inicial, 2014, p.44).

Las experiencias de aprendizaje se dan en base a los intereses de los niños en relación con la buena práctica docente que aplica procesos pedagógicos interactivos, motivadores e

innovadores, pero muchas de las veces los docentes siguen patrones tradicionales de enseñanza donde no les dejan desarrollar su creatividad a los niños obligándolos a seguir la orden dada por la docente.

Son muchos los problemas que se han presentado en la educación principalmente cuando se trata de la estimulación temprana, ya sea por falta de preparación docente, el espacio reducido, o los materiales inadecuados, causando de esta manera un mal desarrollo cognitivo en los niños.

Por ello la presente investigación se llevará a cabo en el centro de desarrollo infantil Ciudad Alegría; se encuentra ubicado geográficamente en la parte sur de la ciudad de Loja, específicamente en el barrio ciudad alegría, en la avenida Eloy Alfaro y calle 11. La comunidad educativa está conformada por 4 docentes, 1 administrativo, y 30 estudiantes, es un espacio físico creado para la atención de niños y niñas de 6 a 36 meses.

Esta institución brinda servicio de estimulación temprana en el proceso de desarrollo integral, emocional, físico y psicopedagógico de niños y niñas pertenecientes al barrio. El CDI recibe a los niños en la jornada de 8am a 16pm horas, de lunes a viernes. Cabe destacar que la población que recibe el CDI es de familias de escasos recursos en su mayoría.

En dicha institución se realizó un diagnóstico con la aplicación de la escala de Bailey del desarrollo infantil de Nancy Bailey, donde se evidencio un inadecuado desarrollo cognitivo en los niños, y por lo que se propone dejar una guía de experiencias de aprendizaje.

Por lo antes mencionado se realizará el siguiente proyecto de investigación que se va a enfocar en **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños/as de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, ubicado en la ciudad de Loja, periodo 2019 - 2020?**

c. JUSTIFICACIÓN.

La Universidad Nacional de Loja en su compromiso de formar estudiantes con sólidas bases científicas y técnicas, para que sean un aporte al desarrollo integral del entorno, ha permitido a los estudiantes participar de un proyecto de investigación del cual soy parte, y me ha motivado para realizar la presente investigación.

Se ha realizado un diagnóstico mediante la escala de Bayley, cuyos resultados indicaron un bajo desarrollo cognitivo, por lo cual se ha propuesto realizar una guía de experiencias de aprendizaje como una metodología propuesta que pueden utilizar las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ciudad Alegría”.

El desarrollo cognitivo tiene gran importancia en el niño, le ayuda a crecer como ser humano que piensa, siente y actúa de forma autónoma, también aumenta los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Por tal razón se cree conveniente realizar esta investigación, que permite plantear las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños/as del centro de desarrollo infantil Ciudad Alegría, pues esta metodología es realmente nueva en la ciudad, y dará un gran aporte al proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizado por las docentes.

La importancia de este trabajo radica en dejar una guía a las maestras para que incorporen la aplicación de experiencias de aprendizaje y de esta manera el niño desarrolle su área cognitiva con diferentes experiencias trabajadas en base al currículo de educación inicial.

Esta investigación es factible porque se ha coordinado con los miembros del centro de desarrollo infantil, los padres de familia y niños/as, quienes permitirán realizar la presente investigación; además se cuenta con los recursos económicos, procesos teóricos y metodológicos para cumplir con la meta propuesta.

El aporte social de la investigación se verá directamente en la propuesta alternativa que se realizara en base a experiencias de aprendizaje como una opción para las docentes que puedan

aplicar con los niños, a quienes les ayudara a desarrollarse de mejor manera, las áreas de percepción, atención, memoria, lenguaje, razonamiento, motricidad, etc.

La presente investigación beneficia a la investigadora en la obtención de conocimiento, experiencia y el título de educación superior. Además, desarrollara una conciencia ética, el compromiso con el conocimiento, las habilidades, valores y aptitudes profesionales necesarias para trabajar con los niños.

d. OBJETIVOS.

Objetivo General.

- Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría ubicado en la ciudad de Loja, en el 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 niño desde el nacimiento es un ser que piensa, percibe y se expresa por diferentes señales de acuerdo a sus habilidades adquiridas en ese momento. Según investigaciones realizadas en varios países, explican que en los tres primeros años de edad es cuando más se da el desarrollo del cerebro en todas sus áreas.

Los autores como Ordoñez y Tinajero (2005), definen el desarrollo cognitivo como “un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas”.

El desarrollo cognitivo se entiende como el conjunto de transformaciones que se dan a lo largo de la vida, especialmente en los primeros años donde aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender, etc., en otras palabras, serían los cambios y conocimientos adquiridos que tenemos los seres humanos desde el nacimiento.

Se puede decir que el aprendizaje depende mucho del ambiente en el que se desarrolle el niño, el afecto que reciba, la atención adecuada y la estimulación, para de esta manera empezar adquirir conocimientos sobre lo que le rodea desarrollando así su inteligencia y capacidades como la memoria, el lenguaje, la percepción y la resolución de problemas.

Dentro del desarrollo cognoscitivo se encuentran áreas necesarias para este proceso que trabajan en conjunto para el desarrollo humano, como la maduración que se da por la interacción del individuo con su medio, la experiencia que es la interacción con el mundo físico, la transmisión social son los cuidados que se le da al niño, y el equilibrio que es la autorregulación de todo el proceso.

Procesos cognitivos

Así también existen algunas funciones cognitivas que son muy importantes para el ser humano dentro de su desarrollo como la atención, la orientación, la memoria, las funciones ejecutivas, el lenguaje y las habilidades viso espaciales.

Atención

La atención Benedet (2002) la define de la siguiente manera: “el sistema de atención cumple dos funciones principales: la regulación de estado de alerta del sistema cognitivo y la selección de estímulos relevantes” (p.118).

Según este autor la atención cumpliría con la función de dar aviso al sistema cognitivo, realizar una selección de estímulos de acuerdo a la importancia de la información que estaríamos recibiendo para de esta manera clasificarla y reaccionar dependiendo del estímulo si sería relevante para mantener la atención o ignorar este estímulo.

Orientación espacial

Es la capacidad de ubicarnos en el espacio en el que nos encontramos, el poder desplazarnos y orientarnos en un lugar, también nos permite ser conscientes de nosotros mismos, del espacio que ocupamos, situarnos en el tiempo como día, mes, año, hora, etc.

Es de gran importancia orientarnos en el espacio ya que sirve para saber cómo dirigirnos a un lugar en especial, o en qué día de la semana se encuentra, así como también para identificar el tiempo si es mañana, tarde o noche y que acciones podemos o debemos realizar según el horario.

Memoria

La memoria se la puede entender como el proceso cuya función es retener información ya sea a corto o largo plazo, ayuda a recordar quienes somos, quienes son nuestros padres, amigos, hermanos, vecinos, dirección de la casa, o los conocimientos académicos adquiridos en la escuela, todo lo que necesitemos guardar como un disco duro.

Nuestro cerebro selecciona la información que debe quedarse a corto o largo plazo pasando por tres fases como la codificación que es la fase de retención de información y nos sirve para seguir a la siguiente fase que es el almacenamiento donde se activa la memoria a corto plazo y por último la fase de evocación que es la de recuperación de la información, aquí se da el proceso de consolidación en la memoria a largo plazo.

Lenguaje

El lenguaje es una forma para poder comunicarnos con la sociedad, el dar a conocer nuestras necesidades a través de la expresión ya sea oral, escrita o simbólica, es una capacidad innata del ser humano y gracias a esto podemos desarrollarnos como seres que piensan, actúan y expresan.

El lenguaje oral en un niño comienza alrededor de los 9 meses y continúa mejorando hasta los cinco años, aunque antes el infante ya nos comunica sus necesidades por medio del llanto, gritos, o sonrisas, que nos hace saber que necesita alimento, está sucio, o solo necesita un poco de nuestra atención, de esta manera con cualquier gesto se puede comunicar.

Estos son procesos que se adquieren desde el nacimiento y se van desarrollando a lo largo de la vida, pero principalmente se da en la etapa de la primera infancia que es cuando más cambios en el desarrollo cognitivo se dan.

Importancia de la estimulación cognitiva en edades tempranas

En el área cognitiva se encuentran funciones como el lenguaje, la memoria, el pensamiento, etc., que son importantes para el desarrollo humano, es por ello que se debe estimular el desarrollo cognitivo principalmente en edades tempranas que es cuando más cambios se van a dar, por encontrarse en una etapa de maduración y adquisición de conocimientos.

Los dos primeros años de vida, el cerebro del niño presenta un desarrollo importante de las vías de asociación cortical que coincide con un amplio desarrollo sensorio motor y con el establecimiento de bases para la adquisición de habilidades cognitivas más complejas, sin embargo, el desarrollo de conexiones sinápticas es particularmente evidente después

de los tres años, cuando el niño adquiere una mayor capacidad de análisis viso perceptual.
(Rosselli, M., Matute, E., y Ardila, A. 2010)

El desarrollo adecuado cognitivo va a dar un aporte positivo en el niño, como la capacidad de autonomía, la interacción con su entorno, la atención, la memoria, así también su aprendizaje avanza a mayor velocidad, y se formara como una persona capaz de tomar decisiones coherentes en su entorno de vida.

Primera infancia

La primera infancia se da desde el primer año hasta aproximadamente los seis años del niño, esta se subdivide en dos periodos, el primero de uno a tres años que se dan diferentes cambios en las áreas de lenguaje, motora, socio-emocional, y cognitiva.

En el lenguaje el niño comienza a controlar el uso de este, pronunciando palabras sueltas, luego frases de dos palabras hasta formar oraciones cortas; en el área motora el niño comienza a explorar sus habilidades de movimiento como gatear, pararse y dar pasitos cortos; en el área socio-emocional su desarrollo es más lento al final de los tres años inicia juegos con sus pares, y el área cognitiva es la parte del pensamiento del niño y este en esta edad aun es egocéntrico.

En el segundo periodo de los tres a los seis años, se da el control del lenguaje, el dominio de los esfínteres, control de sus movimientos con mayor autonomía, su pensamiento es menos egocéntrico y disfruta de compartir juegos con sus pares.

Desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años

En la primera infancia se verán reflejados varios cambios en el niño, ya que su desarrollo es más veloz, la mente del infante comienza a entender el concepto de causa-efecto, que esto solo hace que el niño piense que todo lo que se realiza tiene un efecto en su ambiente, y por lo que ha esta edad se le hace muy difícil entender un divorcio de sus padres o la muerte de un familiar, ya que se sentirá culpable de alguna manera.

Además de esto también el niño comienza a entender el objetivo de los números al momento de contar sus juguetes, resolver problemas mentalmente sin necesidad de manipular objetos como en meses anteriores, enlaza actividades para crear secuencias lógicas, y los juguetes del pequeño ya toman una simbología en el niño, por ejemplo, en vez de caminar por la casa con una muñeca sin un objetivo ahora la sienta en una silla y le da de comer o la cubre con una cobija para que duerma.

El lenguaje también forma parte de este desarrollo en el niño, a los 24 meses el infante realiza fraseo de dos palabras y para los 30 meses ya comienza a utilizar oraciones cortas que poco a poco se van perfeccionando en su lenguaje.

Existen otras características generales de los niños de dos a tres años, sobre las destrezas cognitivas que el niño desarrolla de acuerdo a su edad y el ambiente estimulador que se le presenta, así Ordoñez y Tinajero 2016, nos dice:

- Imita acciones de adulto utilizando objetos del entorno.
- Diferencia entre uno, y muchos objetos.
- Armar rompecabezas de cuatro piezas.
- Amplía su tiempo de atención y concentración en actividad tranquilas.
- Se interesa mucho por los animales y le gusta imitarlos.
- Relaciona un sonido onomatopéyico con el animal correspondiente.
- Discrimina entre uno, muchos, pocos, nada.
- Discrimina y nombra colores.
- Clasifica objetos por su tamaño.
- Progresa en el juego simbólico, intentando representar situaciones y personas de la manera real posible.
- Es capaz de recordar lo que sucedió el día anterior. (p. 287)

Son características generales que dependen mucho del ambiente en el que se encuentre el niño, si es un ambiente estimulante el niño desarrollara estas características antes mencionadas

algunas de una edad más avanzada, o por el contrario si el niño se encuentra reprimido de sus deseos de explorar su medio puede que no logre alcanzar las características propias de su edad.

Los padres son los primeros guías de sus hijos que en algunos casos ayudan a un adecuado desarrollo cognitivo del niño y en otros por desconocimiento lo reprimen al aprendizaje tradicional cuando era el adulto quien tenía la razón y el niño debía respetar esas decisiones, que solo logran en el infante dañar su autoestima y formar personas mediocres.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Según Piaget el desarrollo cognitivo en los niños se da a través de cuatro estadios los cuales se cumplen en un periodo de edad y con ciertas características propias del niño y los cambios de cómo conciben el mundo. Estos cuatro estadios se explican a continuación:

Etapa sensorio motora o sensorio motriz: Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estadio el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos. (Piaget, J., & TEORICOS, A. 1976)

Uno de los principales logros que se dan en esta etapa es la comprensión de la permanencia del objeto, es decir la capacidad de entender que un objeto no porque desaparezca deja de existir, que simplemente está oculto, esto requiere de una capacidad de formar representaciones mentales, generalmente este logro se da en la transición a la siguiente etapa.

En la primera etapa sensorio motora que nos explica Jean Piaget, los niños se encuentran en la fase del desarrollo cognitivo cuando más conexiones neuronales se dan, además los niños aún tienen un comportamiento egocéntrico.

Etapa pre operacional: La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget aparece más o menos entre los dos y los siete años. Las personas que se encuentran en la fase

preoperacional empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase. (Triglia, 2019 p. 6)

En la etapa pre operacional el niño aun no es capaz de utilizar la lógica o combinar ideas, no puede manipular la información mentalmente, pues su desarrollo aun consiste en experiencias, también en esta etapa se da el juego simbólico o de roles en el que el niño es capaz de desempeñar papeles como el de mama, papa o algún personaje que disfrute.

Etapa de las operaciones concretas: De 7 a 11 años, de acuerdo a Piaget, el niño ha logrado varios avances en la etapa de las operaciones concretas. Primero, su pensamiento muestra menos rigidez y mayor flexibilidad. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. Es decir, puede devolver a su estado original un estímulo como el agua vaciada en una jarra de pico, con solo invertir la acción. Así pues, su pensamiento parece menos centralizado y egocéntrico. (De Piaget, T. D. D. C. 2007)

La etapa de las operaciones concretas se caracteriza por un pensamiento más organizado y racional, lo que le favorece adquirir habilidades de conservación como de número, área, volumen, y orientación; por ejemplo, será capaz de inferir que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma o el tamaño de este sino del líquido que contiene.

Etapa de las operaciones formales: La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta. Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. (Triglia, 2019 p. 6)

En la etapa de las operaciones formales el niño inicia su periodo de la adolescencia y adquieren la capacidad de manipular ideas de forma abstracta sin depender del objeto en concreto, esto le favorece para realizar cálculos matemáticos, pensar creativamente, o responder

preguntas sobre el razonamiento inferencial el cual saca conclusiones a partir de su pensamiento sin necesidad de vivirlo.

Piaget considero el desarrollo cognitivo de los niños como un proceso cualitativo, y es por ellos que lo describe en sus etapas como nuevas cualidades que va adquiriendo el niño según la edad y su proceso de desarrollo.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Las experiencias de aprendizaje son todas las actividades que buscan lograr en el niño que indague sobre lo que está trabajando y lo que rodea en su entorno, para que de esta manera el aprendizaje adquirido sea significativo, mientras disfruta de la actividad. Así también el currículo de educación inicial 2014, define las experiencias de aprendizaje como:

Un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas 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. (Educacion, 2014)

Esta metodología propuesta por el ministerio de educación se basa en el aprendizaje significativo del niño, el aprendizaje que se da cuando el nuevo conocimiento se relaciona con uno previo, todos los seres humanos tenemos un aprendizaje previo de nuestro día a día lo que aprendemos sin ser conscientes, así los niños también adquieren nuevas ideas.

El currículo de educación inicial propone que el docente presente al niño actividades diseñadas para desafiar su curiosidad, que lo motive a indagar y buscar la solución de problemas, actividades que desarrollen su creatividad, que los ayude a volverse personas autónomas capaces de dar y defender su criterio.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje, permiten a los niños, compartir vivencias que los llevan a: descubrir, conocer, crear, desarrollar, destrezas y habilidades, siendo el niño el actor central,

con un papel protagónico en este proceso, con desafíos, y emociones que las recordará toda su vida, y lo que ayudará a adquirir una convivencia armónica desde edades tempranas.

Por ello es de gran importancia que los docentes pongan en práctica la metodología de las experiencias de aprendizaje porque están centradas en los niños, así como menciona en el currículo de educación inicial, “todos los niños son seres bio-psicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje” (Educación, 2014 p.16).

Con esta visión se dice que el aprendizaje parte desde las necesidades e intereses de los niños, siendo ellos el centro de toda la enseñanza, atendiendo a la diversidad y respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades, que es un derecho que todos los seres humanos tenemos.

De esta forma el docente es el responsable de crear un ambiente acogedor para todas las necesidades que tiene cada uno de los niños, poniendo asimismo un reto al docente, al momento de crear una experiencia de aprendizaje que sea satisfactoria para todos los niños de su salón, tomando en cuenta que cada ser humano tiene diferentes canales para recibir la información, y su ritmo de aprendizaje.

Características para crear una experiencia de aprendizaje

El desarrollo de una experiencia de aprendizaje se puede dar mediante una salida pedagógica, elaboración de material, vivencias de los miembros de la familia, etc., todo lo que le produzca gozo al niño. Para crear una experiencia de aprendizaje de acuerdo al Currículo de Educación Inicial, 2014, se debe tener en cuenta las siguientes características:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.

- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.
- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones, y/o formulen preguntas cerradas que solo permiten una respuesta correcta.
- Contextualizar cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales. (p.45)

Es importante tomar en cuenta cada una de las características antes mencionadas al momento de crear una experiencia de aprendizaje, para que en el niño no cause desagrado o desmotivación al momento de ejecutarla, también se debe tener presente la edad de los niños y las destrezas a desarrollar.

Cada una de las características supone un reto para el docente ya que describen la diversidad de necesidades en los niños, el docente debe tener claro al momento de planificar con experiencias de aprendizaje, todas aquellas necesidades antes mencionadas para satisfacer todas las expectativas de los niños y ser un apoyo en el desarrollo de cada uno.

Las experiencias de aprendizaje en edades tempranas

El niño mientras más temprana edad se inicie a estimular adecuadamente, mejores serán los resultados de su aprendizaje adquirido, por ejemplo, si a un niño se le deja que tome la cuchara e intente llevarla a la boca, el tendrá un mejor control de su mano a diferencia de un niño que el

adulto le da la comida, que lo sobreprotege, sin dejarle experimentar su medio y adquirir una experiencia para aprender.

El aprendizaje comienza desde que nacemos, los referentes adultos con los que cuentan los niños al nacer se convierten en los primeros educadores, y se espera que éstos les proporcionen la dirección y orientación adecuada, además de que sean capaces de generar y ofrecer un entorno de relaciones afectivas confiables basadas en el respeto y la comprensión. (Guzmán, 2015)

El ser humano se encuentra en constante evolución durante su vida desde su concepción hasta su fallecimiento. Es una serie de cambios que se producen tanto a nivel social, psicológico, físico, emocional e intelectual dependiendo de cada persona y sus experiencias.

Los referentes adultos con los que cuenta el niño desde su nacimiento son sus primeros educadores, quienes guían a los niños en el conocimiento, costumbres y relaciones afectivas, siendo los padres o cuidadores la primera imagen a seguir y de aquí depende el desarrollo que vaya a tener el niño de acuerdo a los cuidados, decisiones y guía.

(UNICEF 2017), sugiere que: “durante los primeros años de vida, y en particular desde el embarazo hasta los 3 años, los niños necesitan nutrición, protección y estimulación para que su cerebro se desarrolle correctamente”.

Un niño que se le satisface sus necesidades de nutrición, protección y estimulación, aumentara su potencial de aprendizaje, y si a esto se le da la oportunidad de participar en programas educativos donde se promueve la interacción con más niños de su edad, se le motiva a descubrir nuevas cosas, además de ofrecerle actividades desafiantes que lo motiven adquirir mayor conocimiento.

En estas edades los adultos tienen un rol indispensable como facilitador de experiencias de aprendizaje, son los responsables de un adecuado desarrollo del niño en todas sus áreas, los

docentes deben contar con conocimientos apropiados para el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que una guía negativa podría dejar daños irreversibles en los niños.

Los profesionales en educación infantil deben partir de una planificación bien estructurada, con objetivos a desarrollar, ámbitos y destrezas que necesitan los niños de acuerdo a su edad, con estrategias lúdicas, vivencias interesantes que lleven a los niños a gozar aprendiendo, con criterios de responsabilidad para el desarrollo del niño en su primera infancia.

Indiscutiblemente, la primera infancia es una etapa crucial en el desarrollo vital del ser humano. En ella se asientan todos los cimientos para los aprendizajes posteriores, ya que el crecimiento y desarrollo cerebral, resultantes de la sinergia entre un código genético y las experiencias de interacción con el ambiente, van a permitir un incomparable aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, cognitivas, sensoperceptivas y motoras, que serán la base de toda una vida. (Campos, 2010, p.1)

El cerebro se desarrolla con mayor rapidez en la primera infancia, así se podría decir que es una de las etapas con más cambios y efectos que se verán a lo largo del ciclo vital y por lo que el niño/a necesita que se le proporcione un crecimiento saludable en lo emocional, biológico y social.

La primera infancia es una de las etapas en las que mayor conocimiento adquiere el niño, en ella se da la base de todo el aprendizaje que le va a permitir lograr un desarrollo adecuado de todas sus habilidades, en esta etapa las experiencias de interacción con el medio será el mayor motivador de desarrollo que tendrá el niño.

En este periodo de la primera infancia que se da desde el nacimiento hasta los seis años, es cuando se da la maduración cerebral, por lo que se debe aprovechar esta edad para estimular al niño con actividades para obtener un desarrollo en el área motora, social, afectiva y cognitiva.

Los niños y niñas, hasta antes de los tres años experimentan un proceso de crecimiento, es la etapa de gran sensibilidad y plasticidad, en la que se desarrollan importantes funciones cerebrales, que influirán en su salud, aprendizaje y comportamiento para toda su vida.

El docente y su aplicación de experiencias de aprendizaje

El papel fundamental del docente en la transmisión de información a sus alumnos, y para realizar este proceso necesita varias herramientas principalmente cuando sus alumnos son niños porque necesitan de mayor atención y una preparación continua para poderles ofrecer un aprendizaje significativo.

Cada niño tiene canales diferentes para recibir la información, ya sea visual, auditivo, o mediante la realización de una práctica, el proceso de enseñanza requiere de la comprensión y asimilación por parte del niño, y esto dependerá del método escogido por el docente para su enseñanza.

Las experiencias de aprendizaje es una metodología que se basa en un aprendizaje a través de la experiencia, considera que el niño aprende y recuerda ese aprendizaje cuando ha sido algo significativo, que lo ha vivido, una experiencia que la realizo con ayuda o solo, para resolver un problema, que le hizo indagarse sobre cuál sería la solución o lo desafío a conseguir más de lo que creía que podía, en esto se basa esta metodología, en que el niño aprende haciendo.

El docente en esta metodología es un guía de los procesos, su misión es mediar los aprendizajes y crear un ambiente enriquecedor con material adecuado que le ayude a potenciar las capacidades del niño en sus distintas áreas.

Cualquier actividad que se le presente al niño se debe de incentivar que se involucre, observe, analice y participe de la experiencia para integrar nuevos conocimientos ya que esta metodología cree que cuando realizamos algo por nosotros mismos se transforma en conocimiento.

Momentos de la Experiencia de Aprendizaje

Cada momento de la experiencia de aprendizaje cumple una función, un orden lógico dentro del horario educativo, y ha sido distribuida de igual forma que la tradicional, con inicio, desarrollo y cierre, a pesar de que cada experiencia de aprendizaje puede durar, días, semanas o el tiempo que el docente cree necesario para no aburrir al niño.

Las actividades planteadas en la experiencia de aprendizaje determinan un periodo de tiempo, que se debe tener claro los momentos en los que se llevara a cabo la experiencia, para de esta manera mantener el interés.

El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan los materiales y actividades del día, si la experiencia dura más de un día, al siguiente se recordara lo que se realizó el día anterior y cuál es el objetivo al que se quiere llegar.

El momento de desarrollo: se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, haciendo preguntas que les invite a indagar y respondiendo a las preguntas de los niños.

Los docentes deben tener presente cual es la intencionalidad pedagógica de la experiencia de aprendizaje y poner a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y que es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que se hizo, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades.

Es el momento donde los niños presentan sus trabajos al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmite lo que vivieron los niños durante la experiencia.

Cada momento de la experiencia le permite a la maestra tener un orden secuencial de las actividades, además de ejecutar en el espacio preciso la acción planificada para no perder el interés del niño realizando con improvisación las actividades.

Organización curricular de los aprendizajes

Para plantear las experiencias de aprendizaje se toma en cuenta la edad y el área que se desea desarrollar, por lo que el currículo nos da los ejes y ámbitos para las actividades dependiendo de lo que busque la docente lograr.

Se plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje para toda la Educación Inicial, cada uno de ellos engloba a diferentes ámbitos propuestos para cada subnivel educativo. Los ejes de desarrollo y aprendizaje son: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación. (Ministerio de educación, 2014, p. 19)

Los ámbitos se desprenden de cada eje de desarrollo y dependen del subnivel, en el subnivel 2 se incrementan ya que es posible considerar una mayor especificidad para la organización de los aprendizajes.

A continuación, se presenta el diagrama de la relación existente entre los ejes de desarrollo y aprendizaje, con los correspondientes ámbitos determinados para cada uno de los subniveles de Educación Inicia

Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos



Figura 1

Fuente: Ministerio de educación (2014).

Currículo de Educación Inicial

El currículo nos dice que “esta división es para organizar curricularmente los aprendizajes en cada ámbito y nos garantizan que el trabajo en el aula sea organizado y secuenciado. Esto no implica que el proceso de aprendizaje del niño deba realizarse en forma segmentada” (Ministerio de Educación, 2014, p. 19).

El logro de las distintas destrezas dependerá del ritmo de aprendizaje y las características propias de cada niño, los rangos de edad cronológicos propuestos en las destrezas no son rígidos.

Desarrollo cognitivo a través de experiencias de aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje como ya se habló son vivencias desafiantes que logran en los niños la indagación, la curiosidad, la creatividad, la autonomía y la resolución de problemas, que forman las funciones cognitivas del ser humano. El aprendizaje que es una de las principales funciones del desarrollo cognitivo se da basado en experiencias, que son las acciones que realiza el niño a través de los sentidos y que logran llegar al infante.

Una de las herramientas que mayor estimulación le da al desarrollo cognitivo son las experiencias de aprendizaje ya que estas se pueden dar en diferentes ámbitos, desarrollando varias destrezas que son acordes a la edad y principalmente se puede utilizar esta metodología en edades tempranas cuando su aprendizaje es más veloz por la plasticidad cerebral.

Entendida, según Kolb y cols. (2010), como la capacidad del sistema nervioso para cambiar su estructura y su funcionamiento a lo largo de su vida como reacción a la diversidad del entorno. Dicho de otra forma, la plasticidad cerebral permite al cerebro, y más concretamente a sus neuronas, realizar un proceso de regeneración tanto funcional como anatómico mediante el establecimiento de nuevas conexiones sinápticas.

El cerebro humano está en constante desarrollo a lo largo de la vida, pero se dice que en edades tempranas este desarrollo es más acelerado y por ello es mejor realizar una estimulación adecuada en el infante ya que también estas conexiones serán la base de todo su aprendizaje futuro.

f. METODOLOGÍA.

La presente investigación será no experimental debido a que se basará en la observación natural de los niños en su ambiente natural y tendrá un enfoque mixto en el que utilizará lo cualitativo y cuantitativo; se lo empleará al analizar el problema, para saber la muestra utilizada y los puntajes que arrojan el test por aplicar. Además, se utilizarán diversos métodos para su realización.

Métodos

Método descriptivo: Será imprescindible en la investigación para describir la problemática con objetividad, la formulación de objetivos, la recolección de datos, y posibilitará la interpretación de los resultados.

Método analítico – sintético: Permitirá elegir el tema de estudio, descomponer cada variable para analizarlas en forma individual, para la obtención e interpretación de los resultados, la sustentación teórica y sintetizar la información.

Método inductivo – deductivo: En la presente investigación permitirá la delimitación del problema, servirá para extraer información de las variables, y realizar conclusiones,

Técnicas e Instrumentos

Encuesta: es una herramienta que servirá para recopilar información de la realidad temática que existe en el Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, aplicada a los docentes, la misma que estará estructurada de seis ítems que contendrá información sobre el problema a investigarse y se utilizará para la fundamentación de la problemática.

Escala Bayley: es una herramienta que se la utilizará para la evaluación del desarrollo mental y psicomotor a niños de 24 a 36 meses, para medir el nivel de desarrollo en el que se encuentran los niños del centro infantil.

Observación: será aplicada de forma libre y espontánea con el objetivo de entrar en rapport con los niños de forma natural y tener un acercamiento más directo con los niños.

Población y muestra

La muestra utilizada es de carácter no probabilístico pues se ha elegido el centro infantil de acuerdo a las características e intereses de la investigadora, y mediante una aplicación de la escala de Bayley que indicó un bajo desarrollo cognitivo.

La población está constituida por 36 niños y tres docentes, de los que se seleccionó una muestra no probabilística de 11 niños, los cuales son 5 varones y 6 mujeres, en edades entre los 24 a 36 meses de Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría, también se tomó como muestra tres docentes que servirán para fundamentar la información existente.

Tabla 1. Población y Muestra

Indicador	Población	Muestra
Niños	17	5
Niñas	19	6
Docentes	3	3

Fuente: Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Alegría.

Elaboración: Guissella Vanessa León Torres

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel bond	4	3.20	12.80
Escala de Bayley	1	60.00	60.00
Computadora	1	.00	.00
Servicio de internet	12	20.00	240.00
Material didáctico	6	60.00	360.00
Copias	200	0.02	4.00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción bibliográfica	300	0.02	6.00
Reproducción de tesis	2	0.10	400.00
Empastado de tesis	1	20.00	20.00
Diseño de diapositivas	1	.00	.00
Transporte	180	0.30	54.00
IMPREVISTOS			
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$1356.80

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor (a) del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.356,80.

i. BIBLIOGRAFÍA.

- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 53-106.
- Albornoz Zamora, E. J., & del Carmen Guzmán, M. (2016). Desarrollo Cognitivo Mediante Estimulación
En Niños De 3 Años: Centro Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192.
- Bernal, R., & Camacho, A. (2010). *La importancia de los programas para la primera infancia en Colombia*.
Universidad de los Andes, Facultad de Economía.
- Bruner, J. S., & Igoa, J. M. (2004). *Desarrollo cognitivo y educación*.
- Castro Carrasco, P., & Barraza Rodríguez, P. (2007). Diferencias Cerebrales en Prematuros y su Relación con el Desarrollo de sus Funciones Cognitivas. *Terapia psicológica*, 25(2), 183-188.
- Campos, A. L. (2010). *Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación*. Lima: Cerebrum y OEA.
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.
Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf.
- Educación Inicial, C. (2014). *Ministerio de Educación del Ecuador*.
- Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo (Vol. 87)*. Antonio Machado Libros.
- Guzmán, L. J. (21 de 04 de 2015). *El Financiero*. Recuperado el 02 de 07 de 2019, de <https://www.elfinanciero.com.mx/opinion/mexicanos-primero/que-necesita-una-nina-o-nino-para-aprender>
- López, L. P. H. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editorial Paraninfo.
- Martínez, F. G. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo*. McGraw-Hill.
- MIES-INFA. (2011). *Desarrollo Infantil Integral; Conceptualización. Sistema de Formación Tejiendo el Buen Vivir*. Quito.

- Ordoñez, M. d., & Tinajero Miketta, A. (2016). *ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVA*. Madrid: CULTURAL.
- Pedronzo, M. (2012). teorías del aprendizaje: Jean Piaget & Lev Vigotsky. *Recuperado de: <http://files.geografiatbo2011.webnode.com.uy/200000254-ce4accf449/piaget>, 20, 20.*
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. *España: Fomtaine*.
- Rosselli, M., Matute, E., & Ardila, A. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Editorial El Manual Moderno.
- Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Pearson educación.
- Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

ANEXOS.

Anexo 1: Escala de Desarrollo Infantil Bayley

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 THE 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), B (Rechazo) IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia a evaluar (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				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 (0,5-2)	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 (Presiente) o N (No) (Informe de la madre)

Item N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	N	Otros	
26	2,1 (0,7-6)	E	Sonrisa social: cuando E. sonríe sin hablar				
27	2,1 (1-5)	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 tapicero				
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 (1-6)	L	Mira el cubo				
33	2,6 (1-5)	D ¹	Manipula la anilla roja				
34	2,6 (1-5)	AC	Pasa de un objeto a otro con la mirada				
35	2,6 (1-5)	B	Reacción anticipatoria al ser levantado				
36	2,8 (2-5)	G	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 (1-5)	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 (1-5)	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 (2-5)	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 (2-5)	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 (2-5)	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 (Positivo), F (Fallo). Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo).
IM (Informe de la madre)

men- N.º	Edad de refe- rencia e inter- valo (meses)	Situación	Identificador del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
11	4,4 (2-6)	H	Coordinación visomotriz para alcanzar el cubo				
12	4,4 (2-7)	J	Mira al caramelo				
13	4,4 (2-7)	K	Aproximación a la imagen del espejo				
14	4,6 (3-7)	H	Coge el cubo (señalar la mano preferida)				_____ Derecha _____ Izquierda _____ Ninguna
15	4,6 (3-6)	G ³	* Vocaliza actitudes (describir)				Placer Desagrado: Avidéz: 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 sanajero, 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 calda				
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)

Elemen- to N.º	Edad de refe- rencia e inter- valo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,3 (4-10)	M	Presta atención al acto de garabatear				
75	6,0 (5-12)	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 (5-12)	D ²	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E ¹	Coopera en los juegos				Obsérvese su destreza al palmar para el elemento 44 de la Escala Motricidad
82	7,6 (5-14)	H	Intenta coger tres cubos				
83	7,8 (5-12)	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 «papa» o equivalente				
86	8,1 (5-12)	H ¹	Destapa un juguete				
87	8,9 (5-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
88	9,0 (5-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
89	9,1 (5-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
90	9,4 (6-12)	L	Pone el cubo dentro de la taza cuando se le ordena (anótase n.º cubos puestos)				Elementos 90, 100, 114 — N.º de cubos
91	9,5 (6-14)	P	Busca el contenido de la caja				
92	9,7 (6-15)	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 (9-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

* Puede ser observado incidentalmente

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

Número	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (9-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (5-18)	G ¹	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-19)	O	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (6-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D ²	Balanza la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (5-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,8 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (5 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)	H	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 155, 159. ____ N.º de piezas redondas colocadas ____ N.º de piezas cuadradas colocadas ____ 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 ²	* 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 3 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 invert)
121	17,0 (12-25)	H	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

* Dado por observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia u 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 (anótase 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 ¹	* Usa palabras para hacer saber sus deseos																																																		
128	19,1 (13-26)	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 (anótase el nombre)				Elementos 130, 132, 139, 141, 148, 149 <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Nombre</th> <th>Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Petro</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> </tbody> </table> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>N.º nombrados</th> <th colspan="3">N.º puntuados</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Intento</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Pelota</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>Conejito</td> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Petro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados	N.º puntuados			Intento	1	2	3	Pelota	_____	_____	_____	Conejito	_____	_____	_____
	Nombre	Puntos																																																			
Petro	_____	_____																																																			
Zapato	_____	_____																																																			
Taza	_____	_____																																																			
Caja	_____	_____																																																			
Reloj	_____	_____																																																			
Bandera	_____	_____																																																			
Hoja	_____	_____																																																			
Bolso	_____	_____																																																			
Libro	_____	_____																																																			
N.º nombrados	N.º puntuados																																																				
Intento	1	2	3																																																		
Pelota	_____	_____	_____																																																		
Conejito	_____	_____	_____																																																		
131	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)																																																		
132	19,9 (15-28)	V	Señala tres dibujos (anótase en el elemento 130)																																																		
133	19,9 (13-27)	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 garabatos de los trazos definidos																																																		
136	20,6 (10-30)	G ¹	* Frases de dos palabras																																																		
137	21,2 (15-30+)	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 (15-30-)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
143	23,0 (17-30-)	H ¹	Construye una torre de 6 cubos				
144	23,4 (15-30-)	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 (anótase en qué dibujo lo nombra)				Elementos 145, 150 <input type="checkbox"/> 5.º dibujo <input type="checkbox"/> 3.º dibujo <input type="checkbox"/> 4.º dibujo <input type="checkbox"/> 2.º dibujo
146	24,0 (17-30+)	T	Nombra tres objetos				
147	24,4 (15-30+)	M	Imita trazos: vertical y horizontal				
148	24,7 (15-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
149	25,0 (15-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
150	25,2 (15-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
151	25,4 (15-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero rotado				
152	25,6 (15-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
153	26,1 (15-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
154	26,1 (15-30+)	H ¹	Tren de cubos				
155	26,3 (15-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
156	26,6 (15-30+)	O	Coloca las clavijas en 32 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 _____

	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 solo 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 _____

COMPOSICIÓN DE LA FAMILIA														
	Padre	Madre	HERMANOS									Otros niños con la h		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	
Mínimo que vive en casa														
Edad aproximada														
Sexo: V (varón), M (mujer)														
Observaciones:														

Lugar del examen: _____
 Examinado por: _____
 OBSERVACIONES: _____

* La puntuación directa para la Escala Mental se denomina IQM (Índice de Desarrollo Mental), y para la Escala de Psicomotricidad, IDP (Índice de Psicomotricidad).



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A. según acuerdo especial con el propietario original THE LOGICAL CORPORATION, que se reserva todos los derechos.
 Copyright © 1989 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.
 Edita: TEA EDICIONES, S. A. Frey Bernardino de Sotomayor, s/n. Madrid-16. Imprenta Aguirre Campana, Dep. duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.783-1977.

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

Ítem N.º	Edad de referencia e Intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observación
				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	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	† Codo: Presión cúbico-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†	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (2-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (2-8)	E	† Codo: 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 (3-8)	D	Permanece sentado sin ayuda 30 segundos o más				
28	6,4 (4-10)	C†	* Gira de la posición boca arriba a la de boca abajo				

* Puede ser observada incidentalmente

† Puede ser presentada 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	5,6 (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 (difícil)				
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	9,8 (7-14)	I	Se sienta				
44	9,7 (7-15)	G	† Palmotas (zona media)				
45	11,8 (9-16)	I	Permanece en pie sin ayuda				
46	11,7 (9-17)	I	Camina sin ayuda				
47	12,6 (9-18)	K	Se patea 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 (13-23)	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

Señalese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positivo), F (Falso), Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de niño (meses o años y meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
55	17,8 (12-26)	O	Trata de mantenerse de pie sobre la tabla				
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 (17-32)	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)	O	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 (19-30)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
65	25,7 (19-30)	O	Camina de puntillas unos pocos pasos				
66	25,8 (19-30)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
67	27,0 (19-30)	O	Tabla: intenta andar				
68	27,8 (20-30)	O	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	30,4 (20-30)	O	Camina de puntillas: 3 metros				
74	30,4 (24-30)	O	Tabla: alterna los pasos en parte del recorrido				
75	30,4 (23-30)	O	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
76	30,4 (25-30)	R	Salto de longitud: de 35 a 60 cms.				
77	30,4 (26-30)	P	Salta sobre una cuerda a 5 cms. de altura				
78	31,4 (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 (26-30)	P	Salta sobre una cuerda de 20 cms. de altura				

Anexo 2: Encuesta Aplicada a los Docentes



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 “Ciudad Alegría”

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 experiencias de aprendizaje, utilizando 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

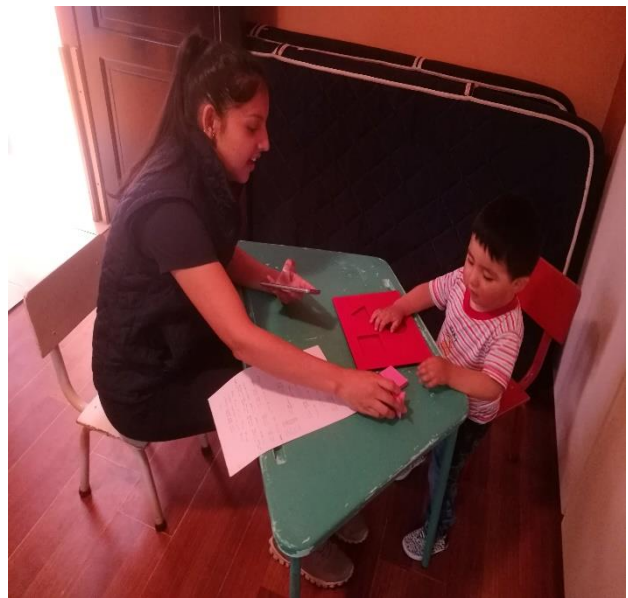
- 4. El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es:**
 - a. Un objetivo de aprendizaje
 - b. Una destreza
 - c. Un pretexto o medio de aprendizaje

- 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. Que ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje**
 - a. Contenidos
 - b. Destrezas

Gracias por su colaboración

Fotografias



ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	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	7
DESARROLLO COGNITIVO	7
Conceptualización	7
Factores que influyen en el desarrollo cognitivo	8
Procesos cognitivos	9
Importancia de la estimulación cognitiva en edades tempranas	13
Desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años	14
Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget	15
Actividades para estimular el desarrollo cognitivo	17
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	18
Conceptualización	18
Importancia de las experiencias de aprendizaje	19
Características para crear una experiencia de aprendizaje	19
Momentos de la Experiencia de Aprendizaje	20
Las experiencias de aprendizaje en edades tempranas	21
El docente y su aplicación de experiencias de aprendizaje	23
Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje	25

Las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo	26
Material didáctico como apoyo de las experiencias de aprendizaje	26
El material didáctico para la construcción de aprendizaje significativos	27
e. MATERIALES Y MÉTODOS	29
f. RESULTADOS	31
g. DISCUSIÓN	40
h. CONCLUSIONES	42
i. RECOMENDACIONES.....	43
PROPUESTA ALTERNATIVA	44
GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES	59
j. BIBLIOGRAFÍA	85
k. ANEXOS	88
ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	88
a. TEMA	89
b. PROBLEMÁTICA	90
c. JUSTIFICACIÓN	92
d. OBJETIVOS	94
e. MARCO TEÓRICO.....	95
Desarrollo cognitivo.....	95
Procesos cognitivos.....	96
Importancia de la estimulación cognitiva en edades tempranas	97
Desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años.....	98
Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget	100
Experiencias de aprendizaje.....	102
Importancia de las experiencias de aprendizaje.....	102
Características para crear una experiencia de aprendizaje.....	103
Las experiencias de aprendizaje en edades tempranas.....	104
El docente y su aplicación de experiencias de aprendizaje.....	107
Momentos de la experiencia de aprendizaje	108
Organización curricular de los aprendizajes	109
Desarrollo cognitivo a través de experiencias de aprendizaje	110
f. METODOLOGÍA.....	112

Métodos.....	112
Técnicas y herramientas.....	112
Población y muestra	113
g. CRONOGRAMA.....	114
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	115
i. BIBLIOGRAFÍA	116
ANEXOS	118
Escala de desarrollo infantil Bayley.....	118
Encuesta dirigida a docentes	130
Fotografías diagnóstico inicial	131
ÍNDICE.....	132