



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y**  
**LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO**

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO  
DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO  
INFANTIL 8 DE DICIEMBRE 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:**

Josselyn Michelle Gordillo Armijos

**DIRECTORA:**

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**LOJA-ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

### C E R T I F I C A :

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 a 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019-2020.**, de la autoría de la Srta. Josselyn Michelle Gordillo Armijos. 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, Josselyn Michelle Gordillo Armijos., 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:** Josselyn Michelle Gordillo Armijos

**Cédula:** 1106061938

**Fecha:** Loja, 15 de abril de 2021

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

Yo, Josselyn Michelle Gordillo Armijos, 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 8 DE DICIEMBRE 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, a los quince días del mes de abril del dos mil veintiuno, firma la autora.

**Autora:** Josselyn Michelle Gordillo Armijos

**Cédula:** 1106061938

**Dirección:** Loja

**Correo Electrónico:** josselyn.gordillo@unl.edu.ec – josselynjoga@gmail.com

**Teléfono:** (07)-2110059

**Celular:** 0979520629

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

**Tribunal de Grado:** Lic. Rosita Esperanza Fernández. Mg. Sc. (Presidente del Tribunal)

Dr. Dora Jeanneth Córdova Cando. Mg. Sc. (Primera Vocal)

Dr. Flor Edel Cevallos Carrión. Mg. Sc. (Segunda Vocal)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, Institución educativa que me dio la posibilidad de formarme profesionalmente, y con especial consideración a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación en su Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, de la misma forma al personal docente de la carrera quienes con su dedicación me enseñaron el verdadero valor del estudio y preparación.

A mi Directora de Tesis, Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc, una mujer y profesional maravillosa, que compartió sus valiosos conocimientos conmigo, que bajo su dirección, paciencia, motivación y arduo trabajo apoyo invaluablemente el desarrollo de esta tesis; muchas gracias le deseo inconmensurable felicidad para su vida.

Al CDI 8 de Diciembre, centro educativo que me dio la apertura para emprender este trabajo investigativo, con el apoyo desinteresado de sus directivos, docentes y de manera especial a los niños de esta institución que me dieron su confianza.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la oportunidad de vivir la vida que me toco.

A mis amados padres José y Rebeca, por darme mucho más de lo que podían, por estar conmigo incondicionalmente en los buenos y malos momentos, por secar mis lágrimas y motivarme para seguir adelante, por enseñarme a vivir.

A mis hermanos Nicole, Alejandro y Jair, por ser el motor de mis días, que con amor verdadero me enseñaron que el trabajo en equipo construye cosas inimaginables.

A todas las personas que confiaron en mí y me brindaron su apoyo, especialmente a Kevin, gracias por estar a mi lado para hacerme reír, apoyarme y compartir cada triunfo en mi vida.

Es para mí una gran satisfacción poder dedicarles con todo mi amor este trabajo a ellos, que con mucho esfuerzo, esmero y trabajo me lo he ganado.

*Josselyn Michelle*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

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	Josselyn Michelle Gordillo Armijos  EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019-2020.	UNL	Abril 2021	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Sucre	Celi Román	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE



**Fuente:** Localización del CDI 8 de Diciembre, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia Sucre. 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
  - j. BIBLIOGRAFÍA  
PROPUESTA ALTERNATIVA Y GUÍA.
  - k. ANEXOS  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**a. TÍTULO**

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 a 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019-2020.

## **b. RESUMEN**

La presente investigación titulada: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 a 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019-2020; cuyo objetivo general fue: Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños. La investigación tuvo un diseño no experimental, porque no se manipuló ni experimentó el contexto investigado. Para desarrollar el estudio se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo y deductivo. Los instrumentos que formaron parte de la recolección de información fueron: la encuesta, observación, y la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil. La investigación surgió de un proyecto de investigación propuesto por la carrera de Educación Inicial, donde se realizó un diagnóstico común en 11 Centros de desarrollo Infantil Municipales de la ciudad de Loja, con un total de 353 niños entre 2 y 3 años, de donde se tomó una muestra conformada por 4 docentes y 7 niños del Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre. Los resultados más relevantes permitieron apreciar que el 100% de los niños se encontraban en un índice de desarrollo cognitivo limitado, y el 72% de ellos no poseía las características motrices adecuadas para su edad, por lo que se concluye que es necesaria la aplicación de experiencias de aprendizaje como herramienta didáctica para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, que por medio de vivencias estimulantes adquieren la capacidad para desenvolverse íntegramente acorde a su edad.

**PALABRAS CLAVES:** Aprendizaje activo, Cognición, Desarrollo integrado, Estrategias educativas, Innovación pedagógica.

## **ABSTRACT**

The present investigation: **LEARNING EXPERIENCES IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 2 TO 3 YEARS OLD FROM THE CENTER FOR CHILD DEVELOPMENT 8 DECEMBER LOCATED IN THE CITY OF LOJA, IN THE PERIOD 2019-2020**; the general objective was: To analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children. The investigation had a non-experimental design, because the context under investigation wasn't manipulated or experienced. To develop the study, the following methods were used: descriptive, analytical-synthetic, inductive and deductive. The instruments that were part of the information collection were: the brief, observation and the Bayley scale of Child Development. The research arose from a research project proposed by the Initial Education career, where a common diagnostic was made in 11 municipal child development centers in the city, with a total of 353 child between 2 and 3 years, with a sample made up by 4 teachers and 7 children. The most relevant results showed that 100% of the children had a limited cognitive development index, and 72% of them did not have the appropriate motor characteristics for their age. Therefore, it's concluded that it's necessary to apply learning experiences as a didactic tool to enhance the cognitive development of children, that through stimulating experiences acquire the ability to function fully according to their age.

**KEY WORDS:** Active learning, Cognition, Integrated development, Educational strategies, pedagogical innovation.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación expone a las experiencias de aprendizaje como una estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años, su aplicación beneficia al desarrollo de la autonomía, habilidades y destrezas, mediante la integración de la experiencia con los conocimientos previos, logrando promover un desarrollo cognitivo integral, llegando a plantearse en este estudio cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre, ubicado en la ciudad de Loja.

De acuerdo a la problemática se estableció que la educación temprana en Ecuador, requiere de intervenciones eficaces y participativas que estén orientadas por docentes especializados y preparados (Ortiz, Fabara, Villagómez y Hidalgo, 2017) dado que en los primeros 5 años de vida el niño establece las bases de todo su crecimiento y su capacidad cerebral, que se encuentra formando nuevas conexiones a velocidades asombrosas las cuales dependen de las herramientas que le ofrece su entorno, es por tal razón que la falta de estimulación o implementación de metodologías inadecuadas privan al niño de convertirse en el constructor y evaluador de sus propios conocimientos (Martínez, Guevara y Valles, 2016).

En la investigación se planteó 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 de 2 a 3 años y diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

Para fundamentar el trabajo de investigación, la revisión de literatura se estructuró con relación a dos variables, la primera el desarrollo cognitivo, donde se desglosan subtema como: concepto de desarrollo cognitivo, factores para el desarrollo cognitivo factor natural y hereditario, factor ambiental, factor nutricional, el aprendizaje para el desarrollo cognitivo, teorías de aprendizaje, procesos del aprendizaje en el desarrollo cognitivo, desarrollo cognitivo en la infancia: y, principios del desarrollo cognitivo y el aprendizaje según Piaget.

La segunda variable hace referencia a las experiencias de aprendizaje que detalla información como: definición de experiencias de aprendizaje, importancia de las experiencias de aprendizaje en los niños, las experiencias de aprendizaje como estrategia didáctica, el rol docente en las experiencias de aprendizaje, características de la experiencia del aprendizaje, importancia de la aplicación de las experiencias de aprendizaje en la infancia; y, experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo.

En cuanto al diseño de la investigación fue no experimental, porque no se manipulo ni experimentó el contexto investigado, se comenzó con un estudio bibliográfico del estado del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje. Secuencialmente se estableció un enfoque de modalidad mixta, que permitió el proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cualitativos y cuantitativos de los resultados de la investigación.

Para el desarrollo del trabajo investigativo los métodos empleados fueron: el descriptivo, que se utilizó para la elaboración de la revisión de literatura, propuesta alternativa y el análisis e interpretación de los resultados obtenidos; el método analítico sintético permitió la clasificación, descarte y aceptación de información de cada uno de los temas y subtemas del desarrollo cognitivo y de las experiencias de aprendizaje, además de la interpretación de

resultados obtenidos; El método inductivo se aprovechó para la caracterización general del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje; y, el deductivo se estableció con la finalidad de analizar lógicamente la veracidad de la información indagada en la revisión de literatura, elaboración de la guía de la propuesta alternativa y construcción de conclusiones y recomendaciones.

Los instrumentos aplicados para la recolección de datos fueron: una encuesta aplicada a 4 docentes, la información recolectada fue objetiva para obtener datos específicos sobre el estado del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje en el Centro de Desarrollo Infantil 8 de diciembre; la observación admitió la recolección de información sobre el comportamiento de los niños y docentes en el entorno educativo; y finalmente, la Escala de Desarrollo Infantil Bayley que evaluó el desarrollo cognitivo y psicomotriz la cual fue aplicada a 7 niños de 2 a 3 años.

El diagnóstico, verifico mediante la evaluación de la escala mental donde se valoró la agudeza sensorio-perceptiva, discriminación, memoria, capacidad de respuesta ante estímulos, aprendizaje, capacidad de resolución de problemas y las vocalizaciones al comienzo de la comunicación verbal; y, la escala psicomotriz que midió el control del cuerpo, coordinación y manipulación del mismo, que la mayoría de niños evaluados se encontraban en un nivel limitado en el desarrollo cognitivo y psicomotriz, por tal razón y mediante la validación de fuentes bibliográficas y otras investigaciones se determinó que las experiencias de aprendizaje son una metodología innovadora y creativa, las cuales potencian el desarrollo cognitivo de forma significativa permitiendo que los niños sean autores de su propio conocimiento, mediante la interacción directa con el niño, por ello se elaboró una propuesta alternativa basada en experiencias de aprendizaje, que por la emergencia sanitaria

mundial COVID-19 no fue aplicada, pero se otorgó como material de apoyo para las docentes del centro de desarrollo infantil, la apliquen a los niños en lo posterior.

Es por ello que se concluye que los resultados más relevantes determinaron que las docentes, no dominan las experiencias de aprendizaje ni sus procesos de elaboración, corroborando con el resultado del diagnóstico obtenido con la escala de Bayley, que comprueba que los niños no recibían de forma adecuada una mediación entre los contenidos y sus características individuales, incumpliendo con lo expuesto por el Ministerio de educación inicial, que indican que la metodología adecuada para los niños de 2 a 3 años es aquella que desarrolla experiencias de aprendizaje, que le permiten ser el dueño de la construcción de propias capacidades.

Por tal razón se recomienda a las docentes de los centros de desarrollo infantil optimar sus conocimientos con respecto a las experiencias de aprendizaje y de esta manera planificar en base a ellas de forma innovadora, para promover y potenciar el desarrollo cognitivo en los niños, para lo cual es imprescindible una preparación constante, innovación de la metodología pedagógica y la autoevaluación, que les dará paso a convertirse en el mediador e interventor de los contenidos que imparte al niño fortaleciendo sus procesos mentales.

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

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Definición**

El desarrollo cognitivo según Madruga y Queija (2010); y, Villamizar y Donoso (2013) es el producto del aprendizaje logrado a través de la mediación, de pares y mayores que apoyan y estimulan su comprensión y destreza para utilizar los instrumentos culturales. Es el proceso por el cual los niños adquieren la capacidad para convertirse en un niño crítico y lógico, que lo predispone para el aprendizaje, desarrollo de habilidades necesarias para su desenvolvimiento y resolución de problemas presentes en su entorno, su nivel de desarrollo dependerá de la calidad de funciones cerebrales biológicas, y experiencias que le brinde su medio, las influencias positivas lo potencian mientras que las negativas lo inhiben.

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales utilizadas por el niño para aprender en una situación determinada; es decir se determina como los procedimientos básicos para la adquisición y construcción de un nuevo conocimiento (Carrasquero., y Luzardo, 2014). El desarrollo cognitivo es un estado evolutivo del proceso de información y de ampliación de los conocimientos, es decir el niño representa conciencia cognitiva, interactúa de forma significativa con la información que obtiene y asimila en sus propias estructuras la nueva información que perciba. Flavell (2019), sustenta que esta teoría del desarrollo cognitivo se basa en las modificaciones (fisiológicas, afectivas, sociales y cognoscitivas) que el niño sufre a través de su desarrollo, lo cual mejora su nivel cognitivo.

Otro enfoque destacado para definirlo es el que brinda Coral (2013), quien alude que el desarrollo cognitivo, es resultado de los procesos de la atención, la percepción y la memoria, implica, además, propensión neurológica para la correcta asimilación de estímulos que

percibe de su medio, por lo antes mencionado el proceso de desarrollo cognitivo se inicia a partir de una capacidad natural del niño para adaptarse a la diversificada información de su medio. A medida que el niño se involucre con nuevas experiencias, adquirirá y construirá nuevas concepciones.

En los niños, las habilidades cognitivas se expresan como una demostración de energía, denominada inteligencia, que le da la posibilidad de resolver problemas satisfactoriamente. Estas habilidades son múltiples y derivan del modo en cómo el niño percibe, procesa y responde a los estímulos externos e internos (Lacunza, Contini y Castro, 2010; y, Bayona, Prieto y León, 2011). En definitiva, el desarrollo cognitivo de un niño se construye simultáneamente con su formación mental y edad cronológica, que ocurre desde antes de su nacimiento. Las estructuras cognitivas se adecúan a las funciones inalterables del organismo y del entorno que los rodea. Es decir que cada etapa por la que cruza el niño representa nuevos retos y formas distintas de afrontar cada circunstancia.

## **Factores que intervienen en el desarrollo cognitivo**

### **Factor Natural y Hereditario**

La herencia se comprende como un proceso genético que obtiene el niño de sus antepasados, progenitores y cultura, como son sus rasgos físicos, morfológicos, bioquímicos, psíquicos, conductuales con los que el niño crece. Y que determinan varios factores como la predisposición cognitiva, desarrollo de destrezas y habilidades, gustos, emociones, carácter, personalidad, su forma de aprendizaje. Al respecto Souza y Veríssimo (2015), consideran que, en los primeros años de vida, se forma la edificación del cerebro, como son las autopistas cerebrales, resultado de las conexiones sinápticas y estas se dan a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno donde vive el niño.

Antoranz y Villalva, (2010), Ballesteros (2014), García y Mazzarella; Pereira (2011), la herencia no representa la totalidad de su desarrollo cognitivo, se reitera la relevancia en la relación herencia- niño- medio, el niño nace con capacidades en potencia, es decir, puede desarrollarse en múltiples ámbitos con éxito, el que desarrolle todo su potencial genético siempre será el resultado de un ambiente rico en experiencias que se le presente a largo de su vida. Todos estos elementos se desarrollan dependiendo de la cantidad y la calidad del tiempo que los adultos de su medio (padres, hermanos, otros familiares, docentes) puedan consignar para su estimulación, como el estado del ambiente familiar y escolar, si el niño se siente querido y considerado, tiene una fuerte repercusión en su desarrollo cognitivo.

Un factor natural asociado con el desarrollo cognitivo es la edad, la importancia de los primeros 5 años de vida del niño surge de su predisposición genético-biológica para aprender. Araujo y López (2010), menciona que “el cerebro humano crece más que en ninguna otra etapa de la vida durante la primera infancia, alcanzando el 80% del tamaño adulto en los primeros tres años de vida y el 90% en los primeros cinco años” (p.1). Este es el período en que el sistema nervioso central, dispone de una fase de desarrollo sin límites siendo más sensible a las influencias del medio, aquí el niño puede adquirir el conocimiento nuevo de una manera más fácil, si se lo presenta de una manera llamativa y estimulante, donde reforzará este conocimiento para toda su vida.

Es necesario aclarar y comprender cómo evoluciona el niño paulatinamente acorde a la relación genética-edad cronológica- y ambiente, pues el uno depende del otro. Esta evolución debe darse de forma natural, en ninguna fase se debe forzar al niño a aprender de

cierta forma. Cada uno es un ser único con representaciones neurobiológicas diferentes, por tanto, tendrá capacidades y ritmos distintos para aprender y destacarse de otros.

### **Factor Ambiental**

El desarrollo del cerebro es mucho más vulnerable a la influencia del ambiente. Salinas y Alvarado (2015), un ambiente propicio conformado por los servicios necesarios para el desarrollo integral del niño, que optimicen contextos que salvaguarden su bienestar físico, psíquico, emocional y cognitivo. Constituyéndose como un ser activo en constante interacción con su medio. El ambiente es el nivel de desarrollo cognitivo de un niño que obedece a su estructura cerebral, que se construye a base de los estímulos ambientales que absorba durante su período de alta capacidad de plasticidad cerebral, si estos estímulos se involucran directamente a todos los sentidos simultáneamente el nivel alcanzado será mayor y de mejor calidad.

El contexto donde el niño debe desenvolverse puede ser favorable para su desarrollo completo, si este está compuesto por experiencias tempranas que inciten su curiosidad la cual es fundamental para los cimientos del proceso de aprendizaje. Cuando existe una correlación objetiva entre el ambiente y el desarrollo de funciones cognitivas se produce una intervención sana en los contextos familiares y educativos, la estimulación debe ser constante y de calidad, la cual puede empezar incluso desde antes de su nacimiento. (Recart y Mathiesen, 2011)

Es en la primera infancia donde el niño adquiere los vínculos cognitivos más fuertes que usará por el resto de su vida, los cuales obtendrá principalmente de los padres y los cuidados que estos le brindan, es decir influyen los aspectos físicos, afectivos, económicos, sociales y salud psicológica que este ambiente proponga. Orozco, Sánchez y Cerchiaro (2012) indican

que el desarrollo cognitivo de los niños, está ajustado a partir de la categorización de la situación y la capacidad de resolución de problemas, dimensiones y variables que definen el contexto de interacción familiar en el que ellos crecen.

Un elemento que va de la mano con el factor ambiental es la edad, cuanto más dinamizador sea el entorno del niño en los primeros años de vida, mayor será su nivel de proceso cognitivo. Campo, Mercado, Sánchez, y Vergara (2010) determinan que la relación entre las habilidades cognitivas y la interacción con el ambiente es evolutiva y dependiente de la edad cronológica del niño, esta vinculación podrá ser un elemento estimulante o restrictivo de un sano crecimiento y desarrollo.

El gran porcentaje de la vida de un niño, lo reside en algún centro o institución educativa, por consiguiente, estas deben estar al tanto de cambios sociales e innovación de metodologías que identifiquen diversas habilidades cognitivas y potenciarlas al máximo. Elizondo, Bernal, y Montoya; y, Campo, Mercado, Sánchez, y Vergara (2010) conciben que la estimulación de las capacidades básicas del aprendizaje se adquiere en el ámbito escolar y educación temprana siempre y cuando este contexto sea una oportunidad real para construir aprendizaje.

La Educación Inicial tiene como objetivo la atención educativa de los niños en los primeros 5 años de vida, que trabaja en los ámbitos educativos y de crianza, es un punto, espacio, lugar donde el niño convive con sus pares y docentes, que ayudarán al desarrollo de sus destrezas o capacidades, siempre que este contexto proyecte un clima afectuoso que le de confianza al niño.

## **Factor Nutricional**

El periodo más importante para el desarrollo cerebral de un niño se da en los primeros 5 años de vida, dado que se origina en la estructuración y edificación de las células nerviosas que proveen las conexiones sinápticas y estas depende de procesos como la nutrición, salud y riqueza que le brinde su entorno (Save the Children International, 2010). Los niños con una dieta adecuada y saludable tienen un proceso superior de aprendizaje y participación dentro del ámbito escolar, de modo que mejoran sus procesos de inscribir, asistir y retener los conocimientos nuevos para asimilar y relacionar con los anteriores (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2020).

La leche materna es el único y más saludable alimento durante los primeros seis meses de vida, debido a que esta contiene todos los nutrientes que el niño necesita, una lactancia adecuada garantiza un óptimo desarrollo, crecimiento sano supervivencia, en conjunto con la experiencia de amamantamiento y el amor de la madre su nivel de desarrollo es superior (Niño, Silva y Atalah, 2012; y, Pérez et al.,2014). La lactancia es fundamental para la estimulación del desarrollo cognitivo, pues, no solo por los beneficios que brinda para la salud y construcción de las estructuras mentales más importantes, también durante el proceso se estimula todos los sentidos vista, tacto, audición, olfato, gusto mejorando la capacidad de sus destrezas.

La salud y la nutrición son la base para la construcción de la educación. Un niño saludable y bien alimentado aprende y promueve aprendizaje, por ende, una educación de calidad, solo se construirá con una salud y alimentación adecuada (UNESCO, 2020). La nutrición, la herencia genética y el entorno son factores decisivos para el desarrollo cognitivo, la

alimentación es la base de un desarrollo completo, con un buen estado de salud el niño garantiza un mejor rendimiento en cualquier ámbito de su diario vivir.

Por el contrario, la desnutrición tiene efectos adversos en el crecimiento y desarrollo del niño. “La malnutrición durante el embarazo y la primera infancia puede afectar negativamente al desarrollo del cerebro” (UNICEF, 2019, p. 65). Los dos primeros años de vida son cruciales para el desarrollo intelectual superior del cerebro, y la desnutrición reduce el porcentaje de división celular y esta a su vez la mielinización proceso sustancial para las conexiones sinápticas que por ende se comprime y no se produce el aprendizaje. Se realiza el desayuno como el alimento más importante dado que inicia el proceso metabólico, después de varias horas sin comer, imprime insulina en el organismo, brindando sustrato energético al organismo; la falta de esta comida disminuye las capacidades intelectuales y mucho más en los niños que están en un proceso de maduración (Rosado, 2012).

La malnutrición durante la primera infancia puede tener efectos adversos en el desarrollo cerebral, afectando la capacidad cognitiva, la preparación para la escuela, el comportamiento y la productividad (FAO, OPS, WFP y UNICEF, 2019). El estado deficiente de la dieta de un niño en las sustancias nutritivas adecuadas, conlleva un impacto profundo para su salud y rendimiento académico, dado que inhibe su capacidad cognitiva, funcionamiento global físico, afecta procesos como la percepción, asimilación pensamiento, memoria, comunicación, orientación y su capacidad para entender y solucionar problemas. La causa principal subyace entre la relación de la comida con las funciones biológicas y estructuras cerebrales, por ejemplo, una dieta rica en carbohidratos, proteínas y hierro produce un mejor flujo sanguíneo el cual aumenta suficiente cantidad de serotonina para el proceso de sinapsis por medio de los neurotransmisores.

Concretamente la implantación de programas de salud y nutrición escolar puede generar significativamente grandes avances en el desarrollo integral del niño. Una buena alimentación es indispensable para un desarrollo múltiple de procesos mentales y biológicos que determinan un crecimiento a nivel individual y social (UNICEF, 2019).

### **El Aprendizaje como parte del desarrollo cognitivo**

Flavell (2019) define al aprendizaje como “pensar, imaginar, crear, generar planes y estrategias, razonar, inferir, resolver problemas, conceptualizar, clasificar los procesos mentales” (p. 27). Se puede definir como un proceso superior que regula el comportamiento del niño mediante la autopercepción y autorregulación de los estímulos que le ofrece su entorno y la respuesta ante ellos.

Moreira (2012) el aprendizaje se entiende como un cambio en las representaciones o asociaciones mentales existentes en el niño, el aprendizaje no es tangible, pero si, demostrable, es decir, el niño puedo aplicarlo en contexto, por consiguiente, el aprendizaje son una serie de acontecimientos mentales. Asimismo, Escorza y Aradillas (2020) describen al aprendizaje como un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia y un cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia.

El aprendizaje está ligado a la recepción de mensajes desordenados y fragmentados a la fascinación de las imágenes a la emoción y a la creatividad al conocimiento intuitivo de las percepciones múltiples (Bernabeu y Goldstein, 2016).

El aprendizaje refiere a cómo el niño puede avanzar hacia el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes, mediante el uso de los recursos disponibles de su medio en conjunto con su predisposición biológica. Al respecto García, Fonseca y Concha (2015) demuestran que el aprendizaje es una organización e integración de información en la estructura cognoscitiva, que se produce en base a los conocimientos previos para construir los nuevos, pero, de forma significativa.

Para Belando (2017) el aprendizaje es un proceso activo del niño, que se inicia a través de métodos de reflexión y de asimilación, es por esta razón que, el aprendizaje es un proceso autónomo donde el niño debe ser capaz de aprender por sí solo. Para tal efecto, Gonzáles (2010) describe las concepciones de aprendizaje propuestas por Saljo, quien descubrió cinco concepciones cualitativamente distintas, para el aprender es concebido como: incrementar la cantidad de conocimiento; memorizar; adquirir información que puede ser usada en la práctica; abstracción de significado, y un proceso interpretativo para comprender la realidad. Es importante rescatar, que en las tres primeras características se considera a las cualidades externas del niño; mientras que, las dos últimas sugieren que el aprendizaje del niño también depende de procesos internos es decir cómo asimila, procesa y comprende la nueva información.

### **Teorías de Aprendizaje para el desarrollo cognitivo**

Existen diferentes teorías del aprendizaje que describen cómo lo adquiere el niño, su origen y la relación entre ambos, a continuación, detallaremos las descripciones de las diversas teorías hechas por Suárez y Meza (2010), Shunk (2012), Ocaña, (2013), Urgilés (2014), Zapata, (2015) y Moreno, et al. (2017):

**Teoría conductista:**

Se basa en que el aprendizaje es un cambio del comportamiento producto de los refuerzos aplicados a los estímulos del ambiente donde se obtiene una respuesta medible o cuantificable, es decir, una evaluación observable de la conducta o comportamiento del niño en un contexto determinado. En esta teoría el proceso de enseñanza-aprendizaje es visto como procedimiento donde se controlan los estímulos y respuestas del niño, pero no solo se enfoca en su conducta, sino también, que el aprendizaje depende de eventos ambientales y las reacciones emocionales que el niño emita a este. En términos generales el conductismo es el fortalecimiento de la conducta a través de un reforzamiento.

**Teoría de la Psicología cognitiva:**

Esta teoría destaca que el aprendizaje es un proceso de transmisión, que depende de las representaciones mentales que el niño posea. donde, el necesita de experiencias de aprendizaje interactivas, que faciliten la asociación de ideas para construir las nuevas, concretamente explica que para aprender el niño necesita de vivencias sensoriales y repetitivas. En esta teoría se considera al niño como un receptor pasivo del conocimiento que el docente trata de transmitir.

**Teoría constructivista:**

Este modelo enfatiza que el aprendizaje es el resultado del propio sentido de autoconstrucción del niño, que ha obtenido a través de la estimulación del medio, de manera que él es responsable de interpretar y darle sentido a su propio conocimiento, rechaza que el aprendizaje sea un proceso memorístico o condicionante, al contrario, demuestra que el proceso de aprendizaje debe atender a todas las necesidades individuales del niño, donde pueda expresarse libremente y sobre todo experimentar con su medio, y así, comparar razonar y comprender sus propias ideologías.

### **Teoría del Aprendizaje social:**

Este modelo hace referencia a que el niño a más de aprender por la disposición de sus procesos internos, necesita que el entorno donde se desarrolla sea enriquecedor que promueva la interacción sana con sus pares y los adultos, así pues, el aprendizaje del niño es accesible a través de la observación y la imitación.

### **Teoría del constructivismo social**

Hace relación a la perspectiva existente entre los procesos cognitivos y el aprendizaje, generalmente describe que el aprendizaje es un proceso cognitivo, pero, donde las influencias del entorno y el contexto social tienen gran peso, es decir, que el verdadero aprendizaje es considerado el resultado de la interacción de las características internas del niño con las particularidades externas, como él actúa y responde sobre este escenario. Se considera extremadamente beneficioso para el niño, dado a las varias aportaciones que este le brinda como: impulsa y promueve la construcción de su propia realidad y del mundo que lo rodea, basados en experiencias con los demás y hacia sí mismo, también potencia la autosuperación y la auto preparación.

### **Teoría del Aprendizaje experiencial:**

Menciona que la experiencia es el principal generador del aprendizaje, las experiencias motivan y estimulan la iniciativa del niño para aprender de manera significativa, menciona que el niño aprende de lo que vive del resultado de esa vivencia actual con las anteriores.

### **Teoría de las Inteligencias múltiples (IM):**

Esta teoría reconoce que cada niño es único y que cada uno posee diversas capacidades, por ende, tiene varias y distintas inteligencias, específicamente todos piensan y aprenden de

manera diferente, explica que el proceso de aprendizaje debe basarse en las diferencias individuales de cada niño.

### **Procesos del aprendizaje en el desarrollo cognitivo**

Campo, Estrada, Ochoa, Pérez y Rodríguez (2011), Bruning, Schraw y Ronning (2012); y, Vidal (2015) describen los factores de desarrollo del aprendizaje propuestos por Piaget, quien afirmaba que los niños no alcanzaban conocimientos de forma natural, sino que, el aprendizaje se lograba a través de la interacción de la persona con su medio y sus procesos cognitivos que se describen a continuación:

- **Percepción:** Es un proceso mental que percibe la información externa que ingresa por los sentidos, es organizada y procesada por el Sistema Nervioso, que solo se activa al estimular los sentidos, entre más significativa sea la estimulación de los sentidos más sólida es la comprensión e interpretación de los mismos.
- **Atención:** Es la capacidad que posee el niño para concentrarse, engancharse, concientizarse y mantenerse alerta a los estímulos de su entorno. En términos generales, si el estímulo es significativo y responde a su interés su capacidad de concentración es alta, por lo tanto, la atención es quien controla los procesos y mecanismos del paso de la información.
- **Memoria:** Capacidad del niño para retener los acontecimientos pasados y poder recordarlos para usarlos o aplicarlos en un futuro, se da a través de tres procesos: codificación, almacenamiento y recuperación.
- **Creatividad:** Es la capacidad, destreza o intuición para crear, formular o inventar nuevas técnicas, sucesos, situaciones o acontecimientos de manera fácil e instalarlos en su cotidianidad.

- **Conceptualización:** Etapa de construcción de la imagen o representación mental del objeto, situación o acción percibida por los sentidos, a través de la observación, la atención y la percepción.
- **Lenguaje:** capacidad exclusiva del niño para comunicarse, expresar ideas, pensamientos, sentimientos, vivencias mediante un sistema de signos.

### **Desarrollo cognitivo en la infancia**

El desarrollo cognitivo es una innovación continua de los procesos mentales que repercuten en la maduración biológica y la experiencia ambiental. Es decir, los niños cimientan y edifican una comprensión del mundo que los envuelve, luego observan y experimentan diferencias y oposiciones entre lo que conocen y han comprobado lo que les falta explorar y quieren aprender. Piaget creía que la infancia juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

La Calidad de atención que recibe el niño en los primeros años de vida, determinará en gran manera el desarrollo de sus habilidades de pensamiento que lo beneficiarán o no en su desempeño escolar futuro El enfoque del desarrollo infantil temprano se basa en el hecho comprobado de que los niños responden mejor cuando las personas que los cuidan usan técnicas diseñadas específicamente para fomentar y estimular el paso al siguiente nivel de desarrollo (Caputo y Gamallo, 2010; y, Perdomo, 2011).

La teoría del desarrollo intelectual se centraliza en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea. Está acreditada principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero se trata del origen del conocimiento neto y cómo los niños

llegan progresivamente a alcanzarlo, cimentarlo y emplearlo. La activación del desarrollo cognitivo es un proceso de todos los órganos de los sentidos, depende de cómo la información de los estímulos internos y externos se asimilen de forma significativa a los conocimientos previos, los procesos mentales son la integración de todos estos procedimientos que posibilita llevar a cabo el comportamiento inteligente; la utilización de las habilidades cognitivas depende de cómo el sujeto procese los estímulos más que el contenido de éstos. (Lacunza, Contini, y Castro, 2010).

Causado (2014) y Flavell (2019) concuerdan en que los niños no pueden entender los conceptos y principios con sólo leerlos u oír hablar de ellos. Necesitan la oportunidad de explorar y de experimentar, de buscar respuestas a sus preguntas. Esta actividad física debe acompañarse de la actividad mental. Los niños no tienen la capacidad de asimilar los conceptos y principios con solo exponerlos de manera superficial, se lo debe involucrar a la exposición directa mediante experiencias innovadoras, que involucren la interacción constante de la motricidad y sus organismos internos. Es decir, construir o hacer, no debe interpretarse como aprender o mucho menos como entender. El conocimiento se consigue de la experiencia física, que será utilizada, evolucionada y contrastada con las estructuras existentes del conocimiento.

El niño se siente motivado para reestructurar su conocimiento, cuando entra en contacto con información o experiencias ligeramente incongruentes con lo que conoce. El aprendizaje se realiza a través del proceso del conflicto cognoscitivo, de la reflexión y de la reorganización conceptual.

Viego; y, Saldarriaga, Bravo y Loor (2016) menciona que las investigaciones piagetianas que presentan el proceso madurativo humano mediante la organización y formación de los 4 períodos o estadios del desarrollo cognitivo para alcanzar el conocimiento (sensorio motriz – preoperatorio –operatorio – formal). Es importante destacar que tal desarrollo y maduración se producen gracias a un aprendizaje práctico e inconsciente basado en la información sensorial, que sólo mediante la práctica y reflexión se convierte en un aprendizaje significativo, donde este será empleado para resolver una situación impuesta en cualquier tipo de situación que lo requiera:

- Etapa Sensoriomotor, abarca de 0 a 2 años y se caracteriza porque el niño evoluciona desde los reflejos simples a los hábitos simples y después a conductas más complejas que incluyen movimientos y percepciones sin lenguaje.
- Etapa Preoperacional, abarca de 2 años a 7 años y se caracteriza porque el niño en esta etapa desarrolla el lenguaje, imágenes mentales y juegos imaginativos, así como habilidades preceptoras y motoras.
- Etapa Operaciones Concretas, abarca de 7 a 12 años, y se caracteriza porque el niño realiza operaciones lógicas limitadas a problemas concretos en donde las cosas son inmediatamente percibidas.
- Etapa Operaciones Formales, abarca de 12 años en adelante, y se caracteriza porque la persona maneja problemas lógicos que contengan abstracciones.

Piaget describió que el desarrollo cognitivo de las cuatro etapas descubiertas es cualitativamente distinto y representan patrones universales de desarrollo. Durante cada etapa, la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Desde la lactancia hasta la adolescencia, las operaciones mentales evolucionan desde un aprendizaje que se basa en la actividad sensorial y motora sencilla hasta el pensamiento lógico, abstracto. Se logra con un

proceso de asimilación y de una integración que el niño acaba de conocer y lo que aprendió, por esta razón conocer no significa copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

### **Principios del desarrollo cognitivo y el aprendizaje según Piaget**

Jean Piaget demostró que toda conducta se exterioriza como una adaptación, el niño no actúa sino cuando el equilibrio se encuentra inestable entre el medio y el organismo: la respuesta se extiende hasta reintegrar el equilibrio y adaptarse el organismo. De acuerdo con Viego, (2016), Carrasquero y Luzardo, (2014) y Cortez y Tunal, (2018):

**Organización y Adaptación.** Son dos procesos permanentes que se dan a lo largo de toda la vida, que hacen referencia a que la cognición del niño opera en procesos psicológicos los cuales están organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están aptos para adaptarse a los estímulos variables del entorno.

**Asimilación.** Se refiere a la forma en que un niño se enfrenta a un estímulo del entorno refiriéndose a la organización y adaptación mental, la cual consiste en la incorporación de los nuevos objetos dentro de los esquemas ya existentes.

**Acomodación.** Implica una modificación o transformación de la organización cognitiva existente en respuesta a las situaciones del medio, se refiere al proceso de modificar esquemas para acomodarse a nueva información.

**Equilibrio.** Se establece entre los esquemas del niño y los acontecimientos externos, es decir que este proceso de gestación cognitiva los actores se ven regulados o limitados por el entorno social.

**Esquema.** Es una estructura mental determinada que puede ser transferida y generalizada. Representa lo que puede repetirse y generalizarse en una acción.

## **LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**

### **Definición**

González (2012) describe un ciclo de aprendizaje ideal, que se basa en el aprendizaje por experiencias, comprende: la experiencia concreta, la conceptualización abstracta y dos modos opuestos de transformación de la experiencia que son la observación reflexiva y la experimentación activa; aprender de la experiencia es un proceso de construcción de conocimiento que implica una interacción innovadora entre los estilos antes mencionados; las experiencias son la base de observaciones y reflexiones que construyen el concepto y este, a su vez, forma el pensamiento.

Las experiencias de aprendizaje son actividades innovadoras intencionadas y direccionadas para provocar un aprendizaje significativo; se constituye y adecua por el docente con el objetivo de que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas, actitudes y destrezas a través de la interacción con su medio.

MinEduc (2012) define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de estrategias innovadoras, creativas, auténticas y retadoras diseñadas por el docente, basadas en los talentos y gustos del niño, que promuevan el desarrollo integral planteados en el currículo. Una experiencia de aprendizaje tiene fines indeterminados, pero todos con el objetivo de crear niños independientes, autocríticos, investigadores, exploradores, experimentadores y creadores. Las experiencias de aprendizaje están conformadas por un elemento integrador, articulador de las destrezas con criterios de desempeño, desarrollo y aprendizaje que tienen como objetivo estimular dentro de la misma (MinEduc, 2016).

Las experiencias de aprendizaje impulsan la exploración de su entorno, el Ministerio de Educación Nacional (2014) describe a la exploración del medio como la oportunidad que el niño tiene para aprender mediante la interacción con su ambiente, transformando sus relaciones con el mundo de los adultos, los acontecimientos y, de especial manera con sus pares, concretamente participa en la construcción de su yo y en la construcción del yo y de los otros.

Las experiencias de aprendizaje son estrategias encaminadas para potenciar, activar o crear conocimientos previos o edificar cuando no existan, su importancia surge de la posibilidad de saber que conocen los niños y utilizar ese conocimiento para promover nuevos aprendizajes significativos, los que se producen cuando se involucran la estimulación de todos los sentidos, es por esto, que el niño aprende haciendo, y más aún cuando se fomenta la exploración y autonomía que despiertan su interés por saber, construir, investigar y solucionar.

### **Importancia de la aplicación de las experiencias de aprendizaje en la infancia**

El MinEduc (2014) menciona que el desarrollo de experiencias, vivencias y actividades desafiantes e innovadoras, potencia que el niño explore por iniciativa propia, para ello, deberá emplear sus conocimientos y destrezas para desenvolverse en las diferentes situaciones que estructura una experiencia de aprendizaje y, así, consolidar el aprendizaje significativo.

Las experiencias de aprendizaje son proyectos, tareas desafiantes o retos direccionados a consolidar un aprendizaje significativo, Trujillo (2012) explica que la educación basada en proyectos o tareas integradas admite excelencia didáctica, que repercute en el desarrollo

eficaz de competencias básicas y el aprendizaje de la planificación curricular. Implementar estrategias metodológicas, facilita la implementación de diversos procesos académicos que consideran y concientizan el progreso completo, debido, a la focalización de estas actividades que poseen estrecha relación con las necesidades existentes, contexto que genera educación de alta calidad.

MinEduc, (2012) hace mención a Zan y Geiken, quienes determinan que la importancia de la aplicación de metodologías innovadoras, motiva su desarrollo cognitivo, socioafectivo, porque, incentiva la autoconfianza para realizar cualquier actividad, por ello, es importante que todos los agentes educativos que intervengan promuevan y practiquen a la exploración del ambiente, que, estimulan el pensamiento y la acción de los niños.

En la actualidad la educación tiene aún importantes metas que cumplir, entre ellas garantizar la calidad de los procesos y técnicas de aprendizaje, y, por ende, que todos los niños aprendan progresivamente. Para efectuarlo exitosamente es importante formular, construir y establecer proyectos didácticos que exploren la pluralidad de los niños y favorezcan la interacción inmediata, por tanto, son tan importantes las estrategias empleadas, que, mejoran el proceso de enseñar y aprender (Arnaiz, 2011 y Nebrija, 2016).

Un factor sustancial que destaca de sobremanera, es como la educación inicial atiende las necesidades individuales de cada niño y las convierta en una oportunidad de construir aprendizajes sistémicos, oportunos y pertinentes, que promueva el desarrollo armónico y completo, a partir de experiencias de aprendizajes pedagógicas y prácticas de cuidado intencionadas, para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, concentrando las primeras representaciones mentales que le

permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas, que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos acordes a la edad, que cumplan todas las necesidades permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

De igual manera el docente encuentra en las experiencias de aprendizaje, estrategias y caminos a seguir que le permiten mejorar su gestión beneficiando al niño que encuentra un entorno adecuado en el cual pueda desarrollarse. Su formulación establece claros direccionamientos, en base a procesos propios requeridos por el menor y focalizados en base a sus propias capacidades, dando lugar a una educación útil y acorde a las exigencias existentes (Gallegos y Huerta, 2014).

La comprensión de las habilidades propias que desarrolla el niño a través de la interacción directa con su ambiente, situando en el juego todos los factores necesarios para construir un conocimiento sólido, es a lo que se denomina experiencia de aprendizaje, pero, no solo mejora el nivel cognitivo, también, promueve la autonomía, el autoconcepto y la proyección con sus pares y con el mundo que los rodea.

### **Las experiencias de aprendizaje como estrategia didáctica**

Las experiencias de aprendizaje son un método pedagógico que orienta el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera general; En base a estos se formulan las estrategias didácticas, que comprenden todos los procesos con los que se ejecutan las técnicas, con determinadas personas, lugares, recursos y objetivos, es decir, permite que los niños se involucren en la construcción del mundo del que forman parte y, al mismo tiempo, entiendan

su papel como individuos capaces y transformadores de su propio conocimiento (Garcés, Monsalve, Chavarriaga y Moreno, 2017).

Las experiencias de aprendizaje son consideradas como una metodología o estrategia innovadora dentro del salón de clase; para Rojas, Urdaneta y Guevara (2014) las estrategias diseñadas para un aprendizaje significativo están conformadas metódicamente por técnicas, métodos, recursos y actividades, con el enfoque primordial de garantizar el aprendizaje de los niños; para optimar el éxito de estas es necesario una planificación previa de los objetivos de la clase. Específicamente proyecta que las estrategias enfocadas hacia el aprendizaje, son la meta del hecho educativo, pero son admitidas como un medio para intervenir los aprendizajes significativos en los niños.

Palmero (2011) y Santos, Sosa y Vega (2017) manifiestan que las experiencias didácticas, se consideran como estrategias con características pedagógicas, cognitivas y de investigación todas estas interactúan entre sí, para lograr una intervención óptima en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que este sea pedagógico. En cuanto a lo educativo, se puede definir a la experiencia de aprendizaje como el proceso reflexivo, prolongado y premeditado que procura establecer un conjunto de vivencias y directrices para mejorar la enseñanza- aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje son estrategias que tienen como objetivo desarrollar habilidades o estrategias cognitivas, es decir, que el niño desarrollará la capacidad de controlar sus procesos de aprendizaje, mediante el desarrollo de sus propias estrategias que son básicamente las actividades realizadas por los niños durante su proceso de aprendizaje,

con la finalidad de adquirir conocimientos, obtener destrezas o mejorar el nivel de desarrollo cognitivo.

La eficacia de un aprendizaje surge de la calidad de las experiencias de aprendizaje que se produce en el escenario educativo, estas deben asegurar un proceso de análisis y conceptualización, para comenzar el proceso de aprendizaje mediante la interiorización del nuevo concepto, de modo que acrecientan el desarrollo intelectual, intuitivo y creativo.

### **El rol docente en las experiencias de aprendizaje**

El docente al intervenir en el proceso educativo con experiencias de aprendizaje permitirá que el nuevo conocimiento adquirido por los niños sea más significativo y enriquecedor, porque, se presenta como un agente dispuesto que observa y escucha para actuar en consecuencia, es decir, el docente reconocerá iniciativas e interés del niño y los potenciará mediante la formulación y aplicación de experiencias de aprendizaje.

Al aplicar una experiencia de aprendizaje el desempeño del educador debe ir enfocado a favorecer tres aspectos fundamentales: potenciar una participación objetivamente activa, asistirlos con motivación para asegurar el desarrollo de sus habilidades mentales y según la edad cronológica del niño, debe potenciar su pensamiento crítico o lógico estableciendo en su cotidianidad. Concretamente, un docente debe favorecer la participación activa del niño, valorando a las experiencias de aprendizaje como actividades constructivistas de conocimiento, manifestando interés por sus ideas e inventos, fomentando su experimentación, apoyando su expresión artística, impulsando su creatividad, respetando su tiempo de aprendizaje, promoviendo su pensamiento crítico y selectivo, estimulando su

expresión oral, apoyándolos en sus metas y objetivos Peralta y Hernández, (2012) y Araya (2014).

Para Opazo, Ramírez, García y Lorite; y, Serrano, Rovira, García, y Rodríguez (2015), el docente debe ser un agente educativo extremadamente preparado, debe formarse continuamente en la investigación, es decir, el docente practicará continuamente y permanentemente una búsqueda que desarrolle sus aptitudes y destrezas profesionales como requisito fundamental para ejercer la docencia, otro aspecto esencial es la innovación, se trata que el docente invente y descubra metodologías novedosas antes, durante y después del proceso de enseñanza - aprendizaje; la actualización es otro punto importante, la educación y los niños subsisten en un proceso de continuo cambio y los mismos métodos aplicados hace décadas no son la opción para educar, el docente debe asistir a diferentes programas de formación que mejoren su perfil profesional conceptual, pedagógica y didácticamente.

Castro, Bossio, Rodríguez y Villamizar (2015) caracterizan al docente como un agente con un rol trascendental en el proceso de educación, por ende; debe poseer características específicas, como, observador, planeador y explorador, características que deben ser adaptables para las características individuales de cada niño; también, debe ofrecer la posibilidad de que los exploren e indaguen libremente. Además, debe interactuar con ellos y conocer sus habilidades, destrezas y dificultades para diseñar una planificación operativa que promueva el avance de todos y cada uno. Es tan importante la formación docente, que, debe estar capacitado para programar verdaderas tareas de aprendizaje que establezcan auténticos retos y no actividades de estricta o rígida repetición. Es indudable que el éxito de la docencia subyace en la metodología y las estrategias creativas y flexibles que se emplean, pero estas deben ser adecuadas y perceptivas a las necesidades de los niños.

La definición más acertada del docente es la de mediador, entre los contenidos y el niño, para hacer que aquellos se le presenten de forma estructurada en su mente y conocimiento. En base a significados culturales y vitales que implica el saber, el profesor selecciona contenidos, elabora diseños, enriquece el bagaje de estrategias, invita al niño a entrar en la cultura como dueño de sus propias capacidades y a conocer el significado de la cultura en la configuración de los pueblos (MinEduc, 2012).

Barreto (2011); y, Azorín y Arnaiz (2013) describen que el docente de educación inicial debe ser un agente educativo que construya, formule, represente y concrete significados, representaciones sociales y teorías pedagógicas; su acción educativa se orienta a enseñar mediante metodologías creativas que estimulen el desarrollo integral del niño. Asimismo, es creador de un espacio significativo, interpretador explícito, que faciliten el conocimiento de actividades diarias importantes y cómo interactuar dentro de ellas, todo conformado por un sistema práctico y flexible.

Específicamente, el docente no solo será una agente reflexivo y estratégico en el proceso de enseñanza aprendizaje, además, y en todas las circunstancias ser un aprendiz, que finalmente, en la educación real es un intercambio mutuo de conocimientos, en tal sentido representa un modelo para los niños sobre cómo enfrentar tareas de aprendizaje de modo estratégico.

### **Características de la experiencia del aprendizaje**

En el currículo de Educación Inicial (2014) se describe que las experiencias de aprendizaje deben tener las siguientes características:

- Certificar y facilitar la intervención activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, debido a que todos los niños aprenden de manera diferente y con diferentes metodologías.
- Poseer congruencia cultural y contextual.
- Proporcionar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos mediante una relación libre de tensiones y que garantice el disfrute del niño.
- Promover actividades que garanticen la libre expresión de 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, mediante la implementación de desafíos auténticos que respondan a su cotidianidad, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Estimular la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación.
- Prepare cualquier entorno que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales.

Morales (2013), Céspedes (2016), Ezzatti; y, Rebolledo, Céspedes y Cárcamo (2017) describen a la experiencia de aprendizaje mediado como una modalidad de aprendizaje que, para certificar el logro del proceso, debe interactuar con prácticas mediadas con un razonamiento eficaz que consientan el desarrollo de estrategias cognitivas, es decir, que el agente educativo debe enfocarse en las metodologías y no en los contenidos, la meta es que sea consciente del porqué se enseña y comprender las destrezas y debilidades de los niños; concretamente el aprendizaje se origina cuando el mediador involucra al niño en alguna

estrategia y detecta sus respuestas y modos de reacción, y de esa información construye un modelo integrador. Los criterios de las experiencias de mediación Faurestina son:

- Intencionalidad y reciprocidad: Consiste en implicar al mediado en el aprendizaje, la tarea del mediador será presentarle al niño los estímulos necesarios para lograr la meta que se persigue
- Trascendencia: Se trata de que el niño al estar frente a una actividad o problema nuevo, logre solucionarlo adecuadamente, haciendo uso o relacionando los conocimientos previos, descartando la información que no le sirva en esta situación y utilizar sólo la esencial.
- Significado: consiste en presentar las situaciones de aprendizaje de forma interesante y relevante para el niño, de manera que éste se implique activa y emocionalmente en la tarea.
- Competencia: Se trata de provocar en el mediado el sentimiento de “ser capaz de”. El maestro o mediador debe adaptar los aprendizajes de acuerdo con el interés y la edad del niño, así como los materiales adecuados para la actividad.
- Regulación y control de la conducta: Es la obtención de la información de los conocimientos previamente adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia a través de un proceso de razonamiento.
- Participación activa y conducta compartida: consiste en la interacción profesor- niño. El maestro ha de dirigir y encauzar la discusión sin dar la solución.
- Individualización y diferenciación psicológica: Implica aceptar al niño como individuo único y diferente, considerándolo participante activo del aprendizaje en grupo, capaz de pensar de forma independiente y diferente respecto a los demás niños, incluso, al propio profesor.

- Mediación de la búsqueda, planificación y logro de objetivos de la conducta: Se trata de crear en el mediado la necesidad de trabajar bajo objetivos planificados, para conseguirlos se requerirá de procesos y mecanismos de autorregulación y autocorrección de la conducta.
- Mediación del cambio: Se fomenta la curiosidad intelectual, la originalidad y el pensamiento crítico. Se pretende hacer al niño flexible, tanto en la aceptación como en la creación de lo nuevo en sus respuestas.
- Mediación del conocimiento de la modificabilidad y del cambio: Se trata de hacer que el niño- docente llegue a auto percibirse como sujeto activo, capaz de generar y procesar información.
- Mediación de la búsqueda de alternativas optimistas: El docente ha de creer en la capacidad de cambio de los niños con las que trabaja; esto ya significa y requiere un espíritu optimista.
- Mediación del sentimiento de pertenencia: El docente ha de interponerse entre esa realidad sociocultural y la realidad personal del mediado.

### **Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo.**

No existe un aprendizaje significativo sin experiencia. La formulación de una situación educativa adecuada, innovadora y potencialmente pedagógica se constituye con la intención de provocar un aprendizaje significativo con proyección educativa, la cual, alienta los procesos de atención, reflexión, consideración y valoración, etc., por tanto, recurrir a una experiencia de aprendizaje en un entorno educativo es la mejor manera de orientar el aprendizaje transformador. Es una metodología que considera primordial promover retos o problemas que podrán ser resueltos con los conocimientos previos del niño que se reduce a

la experiencia que tenga y cómo la emplea reflexivamente para crear soluciones (Miranda, 2017).

Boud, Cohen y Walker (2011) describe que el desarrollo de los procesos mentales es producto de la interacción simultánea de varios factores, como la conexión con las relaciones e intereses personales y que las emociones y sentimientos del niño que susciten al aprendizaje previo como apoyo para construir los nuevos lo que se identifica como aprendizaje intelectual. De modo que crear una experiencia de aprendizaje no debe ser un hecho cerrado, sino, flexible y ajustado a los intereses del niño y de esta manera se obtendrá el compromiso del niño y por consecuente su interés y atención, con la que podrá reflexionar y solucionar.

Las experiencias de aprendizaje se demuestran o instalan como una oportunidad para mejorar el nivel cognitivo de los niños, pues les ofrece una vivencia directa con su medio, que estimula su curiosidad para descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades. El aprendizaje es un acto revolucionario y transformador, lo que está relacionado con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que posee el niño, el no interactúa directamente sobre su entorno, sino por medio de los esquemas que posee, los cuales contribuyen a la construcción de su propio conocimiento. Por tanto, su representación del mundo dependerá de dichos esquemas los que irán cambiando según su uso.

Al seguir este modelo de aprendizaje profundo y constructivo se tiene la posibilidad de mediar los aprendizajes y crear ambientes enriquecidos, es decir, adecuar escenarios de aprendizaje que sean significativos y auténticos. El nivel cognitivo se desarrolla a medida que el niño va pensando, sintiendo y actuando para resolver problemas y enfrentando desafíos que la experiencia de aprendizaje plantea.

Por ende, la relación entre el desarrollo cognitivo a base de una experiencia de aprendizaje, trata de extraer de la experiencia concreta, a través de las emociones y de la observación reflexiva, escucha y el habla activa, para pasar a la conceptualización abstracta y a la experimentación activa. El niño aprende a través de la práctica, pues asimila y relaciona mucho mejor el concepto que se trabaja y permanece interiorizado, además combina soluciones de comunicación, aplicación del aprendizaje, participación e incentivación, es de gran importancia porque involucra y compromete, concede el protagonismo al niño, lo hace responsable y dueño de su propio aprendizaje (Ibarrola, 2014).

### **Importancia de las experiencias de aprendizaje en los niños**

Las experiencias de aprendizaje cumplen la función de mediadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitan que el niño construya sus propios significados, influye sobre su manera de observar e interpretar la nueva información y cómo se genera el nuevo conocimiento. Los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo cognitivo del niño, de ahí que, el ofrecerles experiencias de aprendizaje con sus pares, objetos, materiales y su entorno dentro de su diario vivir es la mejor metodología para que el niño construya solidifique sus esquemas (Salguero, 2011).

Fuentes y Rosário (2013); y, Pozo (2016) en los primeros años de vida se promueve la mayor segmentación del desarrollo de las células neuronales, y la estructuración de las conexiones nerviosas en el cerebro; donde interviene en gran medida la calidad de las interacciones con el ambiente, la riqueza y variedad de estímulos disponibles. Las afirmaciones anteriores sugieren que, las experiencias de aprendizaje durante los primeros

años de vida están destinadas a estimular el desarrollo cognitivo, emocional, lenguaje, físico, motor y social.

Cardemil y Román (2014) hacen referencia a que un proceso formativo basado en experiencias de aprendizaje, permite que los niños aseguren su acceso al conocimiento, es por esta razón que, ofrecer experiencias de aprendizaje dentro de espacios estimulantes, amplía sus capacidades y habilidades cognitivas, sociales y emocionales. (Sánchez y López, 2014) la educación de los niños debe brindar desafíos particulares que produzcan un aprendizaje significativo. En líneas generales, las experiencias de aprendizaje potencian las capacidades y habilidades de los niños, desde los esquemas ya existentes, mediante la exploración y experimentación directa del niño con su medio, es decir el niño podrá comprobar si sus ideologías son ciertas y ampliarlas sólidamente para paliarlas en la resolución de problemas que se presenten en su cotidianidad.

En relación con las implicaciones las experiencias de aprendizajes son una metodología didáctica, que trae consigo muchos beneficios para los niños, generalmente respeta los ritmos de aprendizaje y la individualidad de cada niño, es decir que cada experiencia aprendizaje tiene el objetivo de estimular la diversidad de inteligencias que posea cada uno, donde el niño será el actor principal de su propio aprendizaje.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Durante el proceso investigativo se emplearon materiales bibliográficos, de oficina y didácticos; Bibliográficos, porque, se utilizó la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil (BSID), libros, artículos científicos, tesis de grado y maestrías, que apoyaron la fiabilidad y validez del mismo; de oficina como fueron lápices, esferos, hojas de papel, computadora, impresora, cámara fotográfica y dispositivos USB.; y didácticos (cubos, anilla roja, tablas de encaje azul y naranja, clavijas, cuaderno de dibujos, muñecos articulados, silla de plástico, pictogramas, tazas y platos, reloj, lapicero, etc.), fundamentales para la aplicación de la BSID.

En cuanto al diseño de la investigación se implementó un diseño no experimental, porque, no se manipulo ni experimentó el contexto investigado, se partió de un estudio bibliográfico del estado del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje. Consecuentemente se estableció un enfoque de modalidad mixta, debido, a que este proceso dio paso para la recolección, análisis y vinculación de datos cualitativos y cuantitativos de los resultados de la investigación.

Los métodos utilizados para el proceso investigativo fueron: El descriptivo se lo utilizó para la identificación y delimitación del problema, justificación, objetivos, marco teórico, revisión de literatura, confección y construcción de los instrumentos, y la elaboración de la propuesta alternativa que fue uno de los objetivos específicos de esta investigación, la cual contiene una extensa representación y estructuración de múltiples actividades para aplicar en la metodología de enseñanza, a través de experiencias innovadoras, propuesta que fue adjudicada a las docentes del CDI 8 de Diciembre.

El método analítico-sintético, fue fundamental para la clasificación, descarte y aceptación de información para la selección del tema de estudio, construcción del marco teórico, revisión de literatura y análisis e interpretación de resultados, conjuntamente permitió un estudio general del funcionamiento del proceso cognitivo y que importancia tienen las experiencias de aprendizaje en este contexto.

El método inductivo se aprovechó para la caracterización general del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje; y, la elaboración de objetivos. El método deductivo se estableció con la finalidad de analizar lógicamente la veracidad de la información indagada en la revisión de literatura, elaboración de la guía de la propuesta alternativa y construcción de conclusiones y recomendaciones.

Se aplicaron técnicas como la observación y la encuesta, para el logro empírico de los objetivos planteados, la encuesta permitió recopilar información a través de un cuestionario previamente determinado, el mismo que fue aplicado a las docentes del CDI 8 de Diciembre de la ciudad de Loja, la información recolectada fue objetiva para obtener datos específicos sobre el estado del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje en este ambiente educativo.

Para evaluar el estado de las variables ya expuestas se empleó la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil, instrumento diseñado para medir adecuadamente el progreso relativo del desarrollo del niño, mediante la evaluación de tres índices: mental (agudeza sensorio-perceptiva, discriminación y capacidad de respuesta a estímulos); psicomotriz (control del cuerpo, coordinación de músculos grandes y manipulación de manos y dedos); y,

comportamental (actitudes, intereses, emociones, energía, actividad y tendencias de aproximación o evitación de los estímulos).

El proyecto de investigación propuesto por la carrera de Educación Inicial, realizó un diagnóstico común en 11 Centros de desarrollo Infantil Municipales de la ciudad de Loja, con un total de 353 niños entre 2 y 3 años, la población de la investigación está conformada por un total de 30 niños entre 2 y 3 años; y, 4 docentes del Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre; se aplicó un estudio no probabilístico, debido a que las personas que lo conforman comparten características similares que fueron de interés para el progreso de la indagación, por ende, se determinó como muestra a 4 docentes y 7 niños.

## f. RESULTADOS

### Resultados de la encuesta aplicada a las docentes.

Tabla 1

*Elementos de planificación de una experiencia de aprendizaje.*

<b>INDICADOR</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Elemento Integrador	4	100
Ámbitos y destrezas	4	100
Actividades	4	100
Recursos y materiales	4	100

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

#### ***Análisis e interpretación***

Los Elementos básicos para planificar una experiencia de aprendizaje surgen de la integración y correcta elección del elemento integrador, el cual debe constituirse de destrezas y ámbitos de aprendizaje y desarrollo, planteados en el currículo y acordes al elemento integrador, por consiguiente se identificará lo recursos y ambientes necesarios para la planificación, ejecución y evaluación de las actividades de la experiencia acorde a los indicadores de cada destreza seleccionada (Espinosa, 2016).

De acuerdo a los datos obtenidos se identifica, que el 100% de docentes opinan que el elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades; y, recursos y materiales son elementos básicos en la planificación de una experiencia de aprendizaje.

La planificación de una experiencia de aprendizaje se basa en el seguimiento de sus componentes básicos, entre ellos, el elemento integrador que orienta el desarrollo de las actividades de la experiencia, lo cual ha sido reconocido por cada una de las docentes encuestadas. Todos los elementos de una experiencia de aprendizaje estarán orientados a la

estimulación del aprendizaje del niño y a salvaguardar los intereses, individualidad y los diferentes ritmos de aprendizaje.

Tabla 2

*Momentos de la experiencia de aprendizaje.*

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Inicio	4	100
Desarrollo	4	100
Cierre	4	100

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

### ***Análisis e interpretación***

El éxito de la planificación de una experiencia de aprendizaje proviene de la dinámica innovadora y su ejecución en el inicio, desarrollo y cierre, los tres momentos claves que forman parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, estos momentos regulan orientan y brindan orden lógico al proceso, siempre encaminado a mejorar el proceso de adquisición del nuevo conocimiento (Verstraete y Benegas, 2013). En el momento de inicio el docente deberá motivar, involucrar y recuperar conocimientos previos, en cuanto al desarrollo se deberá ejecutar estrategias metodológicas mediante las actividades que relacionen el conocimiento previo con el nuevo conocimiento. El momento de cierre se encamina a la reflexión, síntesis, retroalimentación y comprensión del nuevo conocimiento, siempre involucrando directamente al niño.

Los resultados ya definidos evidencian que el 100% de las docentes desconocen los momentos de una experiencia de aprendizaje, debido a que descartan que el momento de inicio, desarrollo y cierre estructuren la ejecución de una experiencia de aprendizaje.

Determinar un plan de los momentos de la clase permitirá al docente concretar todo lo que se hace y emplea en su ejecución, tendrá control sobre su acción educativa, y la posibilidad de direccionar los contenidos, Si bien es evidencia que las maestras conocen los momentos de una experiencia de aprendizaje, podemos deducir que desconocen su aplicación en el momento mismo del desarrollo de la clase. Esto no solo mejora la calidad docente, además optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño, por lo cual debería tomarse en cuenta estos momentos para una buena planificación.

Tabla 3

*Surgimiento de una experiencia de aprendizaje*

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Del interés y las necesidades del niño	4	100
Del interés de la educadora	4	100
De la educadora y niño	4	100

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

***Análisis e interpretación***

En el currículo de Educación Inicial se detalla a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades innovadoras, diseñadas por el docente, las cuales surgen del interés del niño, que siempre deberán provocar curiosidad e interés, y se direccionará a promover el desarrollo de las destrezas presentes en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo (MinEduc, 2014).

Posterior al análisis previo se establece que el 100% de las docentes encuestadas suscriben que la experiencia de aprendizaje debe surgir del interés y las necesidades del niño, del interés de la educadora y de la educadora y niño.

La experiencia de aprendizaje surge del interés y las necesidades del niño, según los resultados podemos deducir que las maestras no están claras en el proceso de inicio de una experiencia de aprendizaje, base fundamental para el desarrollo de la presente estrategia. Esta deberá respetar los intereses y ritmos de aprendizaje individualizado de cada niño. El objetivo principal será guiar el desempeño del niño a situaciones que despierten su interés por experimentar y construir su propio conocimiento significativamente a través de una experiencia.

Tabla 4

*Elemento integrador.*

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Un objetivo de aprendizaje	4	100
Una destreza	0	0
Un pretexto o medio de aprendizaje	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

### *Análisis e interpretación*

MinEduc (2014) describe al elemento integrador como un conjunto de actividades que se desarrollan en un tiempo establecido y planificado, con sentido y secuencia. El elemento integrador sirve como una herramienta o tema con la finalidad de llamar el interés de los niños mientras desarrollan las destrezas planteadas en el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar en base a elementos integradores como: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, etc.

Constatando la tabla 4 se aprecia que el 100% de las docentes encuestadas mencionan que el elemento integrador es un objetivo de aprendizaje.

Es importante que los niños cuenten con docentes capaces de promover aprendizajes significativos a través de experiencias de aprendizaje idóneas, los datos obtenidos muestran la desorientación de las docentes sobre el verdadero significado de un elemento integrador, confundiéndolo con un objetivo, lo que limita el adecuado desarrollo de la estrategia metodológica; la cual se logra de la selección del elemento integrador que cumple como función llamar la atención, promover el aprendizaje por medio de instrumentos que fortalezcan o retribuya a los contenidos que se desea impartir, de esta manera el niño disociara el nuevo conocimiento de una forma más significativa.

Tabla 5

*Características de experiencias de aprendizaje.*

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Garantizar la participación activa de todos los niños	4	100
Respetar el ritmo de aprendizaje	0	0
Tener pertinencia cultural y contextual	0	0
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos	0	0
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

***Análisis e interpretación***

MinEduc (2014) establece que una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características: Garantizar la participación activa; Respetar el ritmo de aprendizaje; Tener pertinencia cultural y contextual; Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos; Fomentar la interacción con sus pares, Propiciar la indagación y reflexión; y, Contextualizar

cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales.

Después del análisis de los resultados se demuestra que el 100% de las docentes selecciona que las características de una experiencia de aprendizaje son garantizar la participación activa de todos los niños.

Las características de una experiencia de aprendizaje se centran en que el niño aprenda por medio de la experiencia, analizando los resultados podemos deducir que las maestras no conocen en su totalidad las características de una experiencia de aprendizaje, pues todas las señaladas en la pregunta son fundamentales para garantizar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de este nivel, por lo tanto, en la ejecución de una experiencia de aprendizaje el docente debe ser el mediador e interventor entre los contenidos y el niño, para hacer que aquellos se le presenten de forma estructurada para su mente y conocimiento. Además, selecciona contenidos, elabora diseños, enriquece el conjunto de estrategias, invitando al niño a entrar en la cultura como dueño de sus propias capacidades.

Tabla 6

*La experiencia de aprendizaje desarrolla.*

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Contenidos	0	0
Destrezas	4	100
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

### *Análisis e interpretación*

Las destrezas se presentan como el medio para activar e integrar el nuevo conocimiento, habilidades y competencias, propuestos en la planificación curricular, mediante su desarrollo el niño obtendrá la capacidad de llevar a cabo la solución de algún problema que se le presente en el diario vivir, gracias a la realización de un esquema mental del nuevo conocimiento este se recupera cuando debe transferirlo a una acción (MinEduc, 2016).

De acuerdo al análisis de datos se comprueba que el 100% de las docentes aluden que las experiencias de aprendizaje ayudan a desarrollar destrezas en los niños.

De acuerdo a los resultados expuestos, se concibe que las docentes poseen un limitado conocimiento de lo que son las experiencias de aprendizaje y sus procesos de elaboración, dado que con la correcta ejecución de la planificación de una experiencia de aprendizaje se desarrollará en el niño las destrezas, mediante un proceso que dependerá de la calidad metodológica de los contenidos impartidos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, junto con un buen elemento integrador.

### **Resultados de la aplicación de la Escala de Bayley a los niños de 2 a 3 años.**

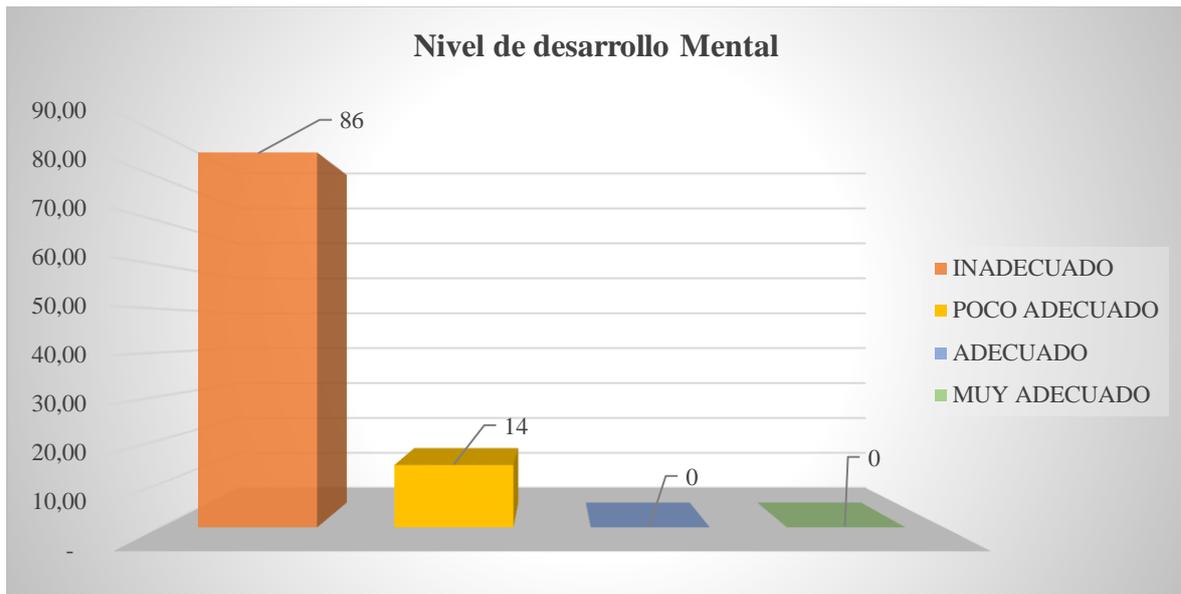
Tabla 7

#### *Nivel de desarrollo Mental*

<b>RANGO</b>	<b>ÍNDICES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
50-75	Inadecuado	6	86
76-100	Poco adecuado	1	14
101-125	Adecuado	0	0
126-150	Muy adecuado	0	0
<b>Total</b>		<b>7</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.



*Figura 1*

### ***Análisis e interpretación***

En los tres primeros años de edad el 90% del cerebro del niño se desarrolla, durante este período los niños aprenden más rápido, especialmente cuando los espacios afectivos, atención y alimentación se encuentran presente. (Albornoz y Guzmán, 2016). El desarrollo de educación infantil refiere a un aprendizaje global, donde uno dependerá de otro, por tanto, el desarrollo infantil al desarrollo cognitivo, dependerá de un equilibrio en el desarrollo motor, afectivo y perceptivo, puesto que el niño aprende mediante maniobras y estas le dan lugar a la adquisición de capacidades, que, a su vez, construirán esquemas mentales gracias a la involucración senso-perceptiva dada la motivación didáctica (Hernández, 2011).

Se aprecia en los resultados obtenidos que 6 niños correspondiente al 86% tienen un rango inadecuado de índice de desarrollo cognitivo, mientras que el 14% que representa a 1 niño está en un rango poco adecuado.

Los niños aprenden creando, jugando, expresándose a través del arte, la música o el deporte, darle riendas sueltas a su creatividad para la solución de algún problema. El desarrollo cognitivo es producto de la interacción directa del niño con el medio que lo rodea, el cual deberá progresar acorde a su edad cronológica, cuando un niño presenta un nivel cognitivo inadecuado o poco adecuado, el proceso de aprendizaje debe reforzarse con experiencias de aprendizaje que le permiten integrar el nuevo conocimiento de manera significativa, de esta manera el niño podrá impulsar de manera positiva sus habilidades cognitivas.

Tabla 8

*Nivel de desarrollo Psicomotriz*

<b>RANGO</b>	<b>ÍNDICE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
50-75	Inadecuado	3	44
76-100	Poco adecuado	2	28
101-125	Adecuado	2	28
126-150	Muy adecuado	0	0
<b>Total</b>		<b>7</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños del CDI 8 de Diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

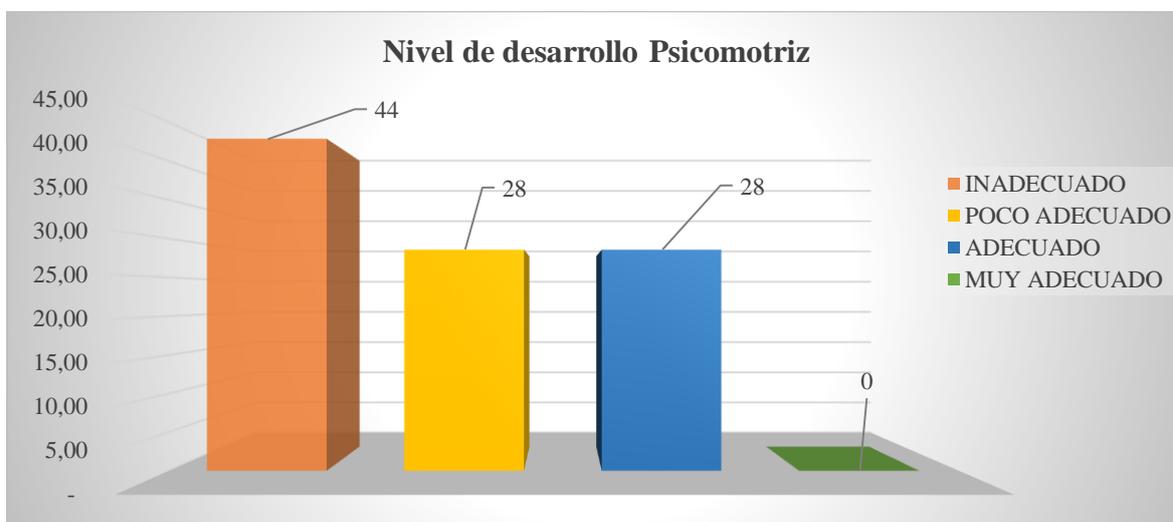


Figura 2

### *Análisis e interpretación*

Conjunto de procesos evolutivos que se van presentando secuencialmente desde la concepción hasta la edad de seis años. Estos procesos de maduración dependen en gran parte de la madurez global física y del desarrollo neuronal intrauterino del niño, de la estructura ósea, muscular y neuronal por parto. El desarrollo motor interviene al desarrollo neuronal y viceversa, por ello es fundamental la estimulación motriz del niño, las habilidades que van adquiriendo hacen posible el manejo del cuerpo en el contexto que le rodea (Toledo, Mendieta y Vargas, 2017).

Se evidencia en los resultados obtenidos que el 44% de niños evaluados que representan a 3, tienen un rango de índice de desarrollo psicomotriz inadecuado, el 28% que corresponde a 2 niños alcanzan un rango poco adecuado y adecuado.

El desarrollo psicomotriz idóneo y acorde a la edad cronológica del niño dependerá de una buena labor educativa que integre actividades motrices innovadoras y eficaces con gran contenido experiencial desafiante que permitan al niño la construcción de una sólida conciencia del esquema corporal, que le sirva como guía y le brinde confianza a la hora de realizar actividades de su diario vivir, siempre y cuando estas actividades curriculares sean previamente planificadas, secuenciadas, unificadas e integradas para la creatividad y realidad de su medio.

## **g. DISCUSIÓN**

Esta investigación permitió analizar la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre; a continuación, se explicará los principales hallazgos de este estudio por medio de los estudios bibliográficos realizados que enfocan la exposición de tres puntos cruciales para la investigación, como fueron, la identificación de la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo; el conocimiento de las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños y el diseño de una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de los distintos tipos de experiencias de aprendizaje.

El estudio bibliográfico determina que las experiencias de aprendizaje son una metodología innovadora y creativa, las cuales potencian el desarrollo cognitivo de una forma significativa, estableciéndose como una gran herramienta para que los niños sean autores de su propio conocimiento, dado que, las experiencias de aprendizaje permiten la interacción directa con el niño.

Actualmente no existen estudios que evidencien la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje para mejorar el desarrollo cognitivo, y este es uno de los motivos por los que se realizó el presente estudio bibliográfico. Hoy por hoy la conciencia y exigencia educativa concibe que la mejor educación es aquella en la que el niño desarrolla la mayor cantidad de destrezas a temprana edad, en esta investigación se demuestra que el desarrollo cognitivo depende de varios factores y de las diferentes etapas por las que atraviesa un niño, en referencia al ámbito educativo, se detalla, que potenciar el desarrollo de habilidades mentales solo se logra a partir de experiencias que respeten sus diversos ritmos y formas de aprendizaje. Así pues, se consideró pertinente efectuar la presente investigación, donde se

evidenció que un alto nivel de niños investigados no alcanzaba los índices acordes para su edad cronológica en lo que refiere a la adquisición de habilidades cognitivas y destrezas motrices.

El primer objetivo específico identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años, para dar cumplimiento se aplicó la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil, instrumento diseñado para medir adecuadamente el progreso relativo del desarrollo. Los resultados más relevantes del pre-test permitieron apreciar con la escala mental la evaluación de la percepción aprendizaje y vocalización; y, la escala psicomotriz que valoro actividades motoras finas y gruesas; y, coordinación sensoriomotora; el 100% de evaluados se encontraron en un rango inadecuado y poco adecuado de índice de desarrollo cognitivo y psicomotriz.

Se corrobora lo antes expuesto con lo que dicen Villamizar y Donoso (2013), y MinEduc (2012) que el desarrollo cognitivo es el producto del aprendizaje logrado a través de la mediación, de pares y mayores que apoyan y estimulan su comprensión y destreza para utilizar los instrumentos didácticos. Este proceso por el cual los niños adquieren la capacidad para convertirse en un ser crítico y lógico, que lo predispone para el aprendizaje, desarrollo de habilidades necesarias para su desenvolvimiento y resolución de problemas presentes en su entorno, su nivel de desarrollo dependerá de la calidad del conjunto de vivencias y actividades desafiantes e innovadoras, intencionalmente planteadas y formuladas por el docente, que surgen del interés de los niños promoviendo gozo y asombro, teniendo como intención iniciar el progreso de las destrezas que se trazan en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

El segundo objetivo específico, conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años, para dar cumplimiento y validez se aplicó una encuesta a las docentes del CDI 8 de Diciembre, en el que se pudo verificar que el 100% de las docentes poseen un limitado conocimiento sobre las experiencias de aprendizaje y sus procesos de elaboración, estructura, momentos, surgimientos, elementos, características y objetivos de una planificación con esta metodología, en referencia el MinEduc (2012) quien describe que el docente es el mediador de las experiencias de aprendizaje, e interventor de los contenidos y el niño, para hacer que aquellos se le presenten de forma estructurada para su mente y conocimiento. Además, el profesor selecciona contenidos, elabora diseños, enriquece el bagaje de estrategias, invitando al niño a entrar en la cultura como dueño de sus propias capacidades y a conocer el significado de la tradición en la configuración de los pueblos.

EL tercer objetivo específico, elaborar una propuesta alternativa cual se nombró “explorando y experimentando yo aprendo” la cual constó de 40 experiencias, donde se aplican diversos tipos de experiencias de aprendizaje, que tendrán una duración de 2 meses; cada una de las actividades está compuesta por objetivos, procedimiento y evaluación a través de una lista de cotejo, que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar. Las actividades diseñadas se fundamentan en experiencias de aprendizaje lúdicas donde los niños pueden manipular y crear sus propios aprendizajes. La meta primordial de la elaboración de esta guía es facilitar a las docentes del Centro de desarrollo infantil Municipal 8 de Diciembre, experiencias de aprendizaje implícitas, explícitas, asociativas, significativas, colaboraciones, experienciales, de descubrimiento para el desarrollo cognitivo de los niños; los que usarán sus conocimientos previos y habilidades en una variedad de situaciones; probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar

con el apoyo de pares y adultos que le ayuden a sentirse capaz y seguro frente al desafío. Confirmando lo dicho por Brown (2014) quien menciona que las competencias principales de un docente son ser mediador de aprendizajes significativos y funcionales, potenciar el pensamiento reflexivo, crítico y creativo, agente de aprendizajes significativos y funcionales, investigador técnico crítico, diseñador del currículo en función de un modelo educativo y pedagógico acorde a las exigencias del entorno con criterio innovador y participativo, evaluador de logros en el proceso enseñanza aprendizaje en forma crítica e integral y promotor de la participación comunitaria.

Garantizado la validez de lo expuesto anteriormente Ramos, Herrera y Ramírez (2010) aluden que las experiencias de aprendizaje se presentan o se disponen como una oportunidad para mejorar el nivel cognitivo de los niños, pues les ofrece una vivencia directa con su medio, que estimula su curiosidad para descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades.

## **h. CONCLUSIONES**

- La prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años, se diagnosticó por medio de la adecuación y aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil, instrumento planteado para medir adecuadamente el progreso relativo del desarrollo mediante la escala mental que evaluó la percepción aprendizaje y vocalización; y, la escala psicomotriz que valoro actividades motoras finas y gruesas; y, coordinación sensoriomotora; los resultados permitieron apreciar que el mayor porcentaje de evaluados se encuentran en un rango inadecuado y poco adecuado de índice de desarrollo cognitivo y psicomotriz, por tal razón los niños se encuentran limitados a adquirir la capacidad para convertirse en un ser crítico y lógico, que lo predispone para el aprendizaje, desarrollo de habilidades necesarias para su desenvolvimiento y resolución de problemas presentes en su entorno.
- Se comprobó y válido que las docentes evaluadas tienen un limitado conocimiento sobre qué son las experiencias de aprendizaje y sus procesos de elaboración, estructura, momentos, surgimientos, elementos, características y objetivos de una planificación con esta metodología, por lo que en referencia los niños a su cargo no recibían de forma adecuada una mediación entre los contenidos y sus características individuales, incumpliendo con los estatutos expuestos por el Ministerio de Educación en el currículo de educación inicial, los que indican que la metodología adecuada para los niños de 2 a 3 años es aquella que desarrolla experiencias de aprendizaje, que le permiten ser el dueño de la construcción de propias capacidades.
- Se elaboró una propuesta alternativa la cual se nombró “explorando y experimentando yo aprendo” la misma consta de 40 actividades, donde se detallan diversos tipos de experiencias de aprendizaje, con una duración de 2 meses; cada una de las actividades está compuesta por objetivos, procedimiento y evaluación a través

de una lista de cotejo, que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar. Las actividades diseñadas darán lugar a experiencias de aprendizaje lúdicas que se basan en sus conocimientos previos y habilidades del niño expuestas a una variedad de situaciones que sin lugar a dudas serviría de aporte para el desarrollo integral de los niños y niñas del CDI.

## **i. RECOMENDACIONES**

- A los Centros de Desarrollo Infantil, desarrollar proyectos que les permitan diagnosticar mediante la aplicación de algún instrumento valorativo el nivel de desarrollo cognitivo en los niños, para detectar y actuar oportunamente frente a los problemas encontrados en el proceso, y de esta manera mejorar el progreso integral de todos los niños.
- A las docentes de los centros, ejecutar en su planificación experiencias aprendizaje innovadoras para promover y potenciar el desarrollo cognitivo en los niños, para lo cual es imprescindible una preparación constante, innovación de la metodología pedagógica y la autoevaluación, que les dará paso a convertirse en el mediador e interventor de los contenidos y el niño, para hacer que aquellos se le presenten de forma adecuada para sus procesos mentales.
- A las docentes del Centro de desarrollo Infantil 8 de diciembre, emplear la propuesta alternativa dentro de su planificación diaria, la cual contiene experiencias de aprendizaje desafiantes para mejorar el nivel cognitivo de los niños, mediante vivencias directas con su medio, que estimula su autonomía y curiosidad para descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, J., 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.
- Antoranz, E y Villalva, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Editex.
- Araujo, C., y López, F. (2010). Invertir en los primeros años de vida una prioridad para el BID y los países de América Latina y el Caribe. *BID*, 188, 1-40.
- Araya, N. (2014). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática de escolares de quinto grado en Costa Rica. *Actualidades investigativas en educación*, 14(2), 66-95.
- Arias, W., Zegarra, J., y Velarde, O. (2014). Estilos de aprendizaje y metacognición en estudiantes de psicología de Arequipa. *Liberabit*, 20(2), 267-279.
- Arnaiz, P. (2011). Luchando contra la exclusión: buenas prácticas y éxito escolar. *Innovación Educativa*, 21, 23-55.
- Azorín, C., y Arnaiz, P. (2013). Una experiencia de innovación en educación primaria: medidas de atención a la diversidad y diseño universal del aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, (22), 1- 20.
- Ballesteros, J. (2014). *Habilidades cognitivas básicas: formación y deterioro*. Madrid, España: UNED.
- Barreto, M. (2011). Consideraciones ético-metodológicas para la investigación en educación inicial. *Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 2 (9), 635 – 648.
- Bayona, E., Prieto, J., y León, F. (2011). Neuroplasticidad: Tres conceptos distintos y un solo fin verdadero. *Salud Uninorte*, 27(1), 95-107.
- Belando, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. *Iberoamericana de educación*, 75, 219-234.

- Benegas, D. y Verstraete, G., (2013). *Planificar con un sentido común*. Buenos Aires, Argentina: Duken.
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Boud, D., Cohen, R., y Walker, D. (2011). *El aprendizaje a partir de la experiencia: Interpretar lo vital y cotidiano como fuente de conocimiento*. Madrid, España: Narcea.
- Bravo, L. (2014). Psicología cognitiva y neurociencias de la educación en el aprendizaje del lenguaje escrito y de las matemáticas, 17 (2), 25-37.
- Brown, M. (2014). *Educación inicial: ni guardería ni escuela. Documentos para el aula*: Quito, Ecuador.
- Bruning, R., Schraw, G., y Ronning, R. (2012). *Psicología cognitiva y de la instrucción*. Madrid, España: Pearson Educación.
- Bustos, A., y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Investigación educativa*, 15(44), 163-184.
- Campo, L., Mercado, L., Sánchez, y Vergara (2010). Importancia de la estimulación de las aptitudes básicas del aprendizaje desde la perspectiva del desarrollo infantil. *Psicogente*, 13(24), 397- 411.
- Campo, L., Estrada, N., Ochoa, L., Pérez, C., Y Rodríguez, D. (2011). Procesos psicológicos vinculados con el aprendizaje y su relación con el desarrollo personal-social en niños de la ciudad de Barranquilla. *Duazary*, 8(2), 175-189.
- Caputo, M., y Gamallo, G. (2010). La calidad del Jardín maternal y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. *Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 849-860.

- Castro, A.; Bossio, A.; Rodríguez, H., y Villamizar, J. (2015). Análisis de la coherencia entre la política nacional de educación inicial y el currículo operativo en primera infancia. *Infancias Imágenes*, 14(1), 112-124.
- Cardemil, C., y Román, M. (2014). La importancia de analizar la calidad de la educación en los niveles Inicial y Preescolar. *Evaluación Educativa*, 7(1), 9-11.
- Carrasquero, Y., y Luzardo, F. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar. *Multiciencias*, 14(3), 297-303.
- Causado, R. (2014). El signo en Vygotski y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Folios*, (39), 65-76.
- Céspedes, I. (2016). Rol mediador de aprendizajes en educación parvularia: Procesos de apropiación en el contexto de una propuesta formativa en experiencia de aprendizaje mediado. *Summa Psicológica UST*, 13(1), 33-44.
- Coral, A. L. (2013). Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. *Unimar*, 30(1), 87-88.
- Cortez, N. y Tunal, G. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el modelo de desarrollo cognitivo. *Educación y Humanismo*, 20(35), 74-95
- Elizondo, I., Bernal, A., y Montoya, S. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar: Científica iberoamericana de comunicación y educación*, 34, 201-209.
- Escorza, Y., y Aradillas, L. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. México: Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Espinosa, M. (2016). *Elaboración de una planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje*. Quito, Ecuador.
- Ezzatti, G. (2017). Aprendizaje autorregulado y mediación para la autonomía. *Comunicaciones en Humanidades*, 5, 70-75.

- FAO, OPS, WFP y UNICEF. (2019). *Panorama de la seguridad alimentaria y nutrición en América Latina y el Caribe 2019*. Santiago, Chile.
- Flavell, J. (Ed.). (2019). *El desarrollo cognitivo*. Madrid, España: Antonio Machado Libros.
- Froufe, M. (2011). *Psicología del aprendizaje. Principios y aplicaciones conductuales*. Madrid, España: Paraninfo.
- Fuentes, S., y Rosário, P. (2013). *Mediar para la Autorregulación del Aprendizaje: Un desafío Educativo para el siglo XXI*. Santiago, Chile: IDESCO.
- Gallegos, A., y Huerta, O. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletín Academia Paulista de Psicología*, 34(87), 455-471.
- Garcés-Vieira, M., y Suárez, J. (2014). Neuroplasticidad: aspectos bioquímicos y neurofisiológicos. *Ces Medicina*, 28(1), 119-131.
- Garcés, L., Monsalve, P., Chavarriaga, P., y Moreno, J. (2017). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *JSR Funlam Journal of Students' Research histórico*, (2), 86-94.
- García, F., Fonseca, G., y Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 404-429.
- García, M., y Mazzarella, C. (2011). Efecto de una intervención didáctica constructivista sobre el conocimiento y la resolución de problemas relacionados con Herencia Biológica en estudiantes de noveno grado. *Investigación*, 35(74), 111-138.
- González, C. (2010). El aprendizaje y el conocimiento académico sobre la enseñanza como claves para mejorar la docencia universitaria. *Calidad en la Educación*, (33), 123-146.

- González, G. (2012). Aprender de la experiencia y competencias: aprendizaje y servicio. *Santander, 1-10*.
- Garcés, L., Monsalve, P., Chavarriaga, P., y Moreno, J. (2017). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *JSR Funlam Journal of Students' Research histórico, 2*, 86-94.
- Garcés-Vieira, M., y Suárez, J. (2014). Neuroplasticidad: aspectos bioquímicos y neurofisiológicos. *Ces Medicina, 28*(1), 119-131.
- Hernández, G., y Díaz, F. (2013). Una mirada psicoeducativa al aprendizaje: qué sabemos y hacia dónde vamos. *Sinéctica, 40*, 01-19.
- Hernández, L. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Madrid, España: COPYRIGHT.
- Ibarrola, B. (2014). *Aprendizaje emocionante: neurociencia para el aula*. España: Ediciones SM
- Llor, L., Prieto, F., García, F., Hernández, D., Sáinz, M., Sánchez, M., y Fernández, M. (2012). Inteligencias múltiples y alta habilidad. *Aula abierta, 40*(1), 27-38.
- Lacunza, A., Contini, E., y Castro, A. (2010). Las habilidades cognitivas en niños preescolares. Un estudio comparativo en contexto de pobreza. *Acta colombiana de psicología 13* (1), 25-34.
- Madruga, A., y Queija, I. (2010). *Psicología del desarrollo I*. Madrid, España: UNED
- Martínez, G., Guevara, A., y Valles, M. (2016). El desempeño docente y la calidad educativa. *Ra Ximhai, 12*(6), 123-134.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2012). *Educación inicial experiencias de aprendizaje programa de formación continua del magisterio Fiscal*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *La exploración del medio en la educación inicial*, Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A

- Ministerio de Educación. (2014). *Guía metodológica del Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Quito, Ecuador.
- Miranda, M. (2017). Prisma el aprendizaje como acontecimiento ético sobre las formas del aprender un acercamiento a la obra de Fernando Bárcena Orbe. Universidad Santiago de Cali. *Departamento de Teoría e Historia de la Educación Ciudad Universitaria*, (31), 9-33.
- Morales, P. (Ed.). (2013). *El desarrollo cognitivo desde el modelo de Reuven Feuerstein. Aproximaciones en psicología educacional*. Maule, Chile: UCM.
- Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo?. *Qurrriculum*, 25, 29-56.
- Moreno, G., Martínez, R., Moreno, M., Fernández, M., Guadalupe, S. (2017). Ciencia, Acercamiento a las Teorías del aprendizaje en la Educación Superior. *Tecnología e Innovación*, 4(1), 1-13.
- Muñoz, G., y Gómez, V. (2015). Evaluación de una experiencia de aprendizaje colaborativo con TIC desarrollada en un centro de Educación Primaria. *Eduotec*, 51, 1-12.
- Niño, R., Silva, G., y Atalah, E. (2012). Factores asociados a la lactancia materna exclusiva. *Pediatría*, 83(2), 161-169.
- Nebrija, G. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje. *Educación y Humanismo*, 20(35), 74-95
- Ocaña, O. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Magdalena, Colombia: Researchgate.

- Opazo, H., Ramírez, C., García, R., y Lorite, M. (2015). Analizar, repensar y mejorar los proyectos: una rúbrica para la autoevaluación de experiencias de Aprendizaje Servicio. *Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 144-175.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). *Salud y nutrición durante el aprendizaje en el hogar*. París, Francia.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). *Stepping up effective school health and nutrition. partnership for healthy learners and brighter futures*. París, Francia.
- Orozco, M., y Henao, M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.
- Orozco, M., Sánchez, H., y Cerchiaro, E. (2012). Relación entre desarrollo cognitivo y contextos de interacción familiar de niños que viven en sectores urbanos pobres. *Universitas Psychologica*, 11(2), 427-440.
- Ortiz, E., Fabara, E., Villagómez, S., y Hidalgo, L. (2017). La formación y el trabajo docente en el Ecuador. Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Otero, M. (2016). Psicología cognitiva, representaciones mentales e investigación en enseñanza de las ciencias. *Investigações em Ensino de Ciências*, 4(2), 93-119.
- Palmero, R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Peralta, V., y Hernández, L. (2012). *Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana*. Madrid, España: Cálamo&Cran.
- Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. *Varona*, 52, 29-34.

- Pereira, J. (2011). Atención temprana: definición, objetivos, modelos de intervención y retos planteados. *Revista síndrome de down*, 28(4), 140-152.
- Pérez, J., Iribar, M., Peinado, J., Miranda, M., y Campoy, C. (2014). Lactancia materna y desarrollo cognitivo: valoración de la respuesta a la interferencia mediante el "test de los 5 dígitos". *Nutrición hospitalaria*, 29(4), 852-857.
- Pozo, J. (2016). La psicología cognitiva y la educación científica. *Investigações em ensino de ciências*, 1(2), 110-131.
- Ramos, A., Herrera, A., y Ramírez, S. (2010). Desarrollo del pensamiento crítico a través del discurso argumentativo: Una experiencia pedagógica en un curso de lectura y escritura. *Entre lenguas*, 15, 11-24.
- Rebolledo, L., Céspedes, F., y Cárcamo, S. (2017). Interacciones pedagógicas en docentes categorizados como básicos y competentes en la evaluación docente: una mirada desde la experiencia de aprendizaje mediado. *Foro educacional*, (29), 67-91.
- Recart, I., y Mathiesen, E. (2011). Calidad educativa del ambiente familiar y su relación con el desarrollo de funciones cognitivas en el preescolar. *Psykhe*, 12(2), 143-141.
- Rojas, C., Urdaneta, M., y Guevara, M. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación constructivista. *Ciencias Humanas y Sociales*, 75, 92-103.
- Rosado, I. (Ed.). (2012). *Nutrición y alimentación en el ámbito escolar*. Majadahonda, Madrid: Ergon.
- Saldarriaga, J., Bravo, R., y Loor, R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.

- Salguero, J. (2011). Ciencia en educación infantil: La importancia de un " rincón de observación y experimentación" o " de los experimentos" en nuestras aulas. *Pedagogía magna*, (10), 58-63.
- Salinas, Z., y Alvarado, J. (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Ciencia Unemi*, 8(15), 110-118.
- Sánchez, k., y López, A. (2014). La Retroalimentación Formativa en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Estudiantes en Edad Preescolar. *Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 13-30.
- Santos, J., Sosa, J., y Vega, A. (2017). *Orientando la enseñanza universitaria para generar aprendizajes: De la planificación de la docencia al diseño de experiencias de aprendizaje*. San Cristóbal de La Laguna, España: Servicio de Publicaciones.
- Save the Children International. (2010). *Manual de operaciones Salud Escolar y Nutrición*. Bolivia: IIEP
- Serrano, R., Rovira, P., García, M., y Rodríguez, P. (2015). Analizar, repensar y mejorar los proyectos: una rúbrica para la autoevaluación de experiencias de aprendizaje servicio. *Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 111-126.
- Serra, J. (2018). Una concepción integradora del aprendizaje humano. *Obutchénie: Revista de Didáctica e Psicología Pedagógica*, 2(3), 765-779.
- Shunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje una perspectiva educativa*. México: Pearson Education.
- Souza, J., y Veríssimo, M. (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Latinoamericana de enfermagem*, 23(6), 1-5.
- Suárez, F., y Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94.

- Trujillo, F. (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista Eufonía-Didáctica de la Educación Musical*, 55, 7-15.
- UNICEF (2019). Estado Mundial de la Infancia 2019. Niños, alimentos y nutrición: crecer bien en un mundo en transformación. Nueva York: UNICEF
- Urgilés, G. (2014). La relación que existe entre las teorías del aprendizaje y el trabajo en el aula. *Sophia: colección de filosofía de la educación*, 16 (1), 207-229.
- Viego, L. (2016). *Jean Piaget y su influencia en la pedagogía*. Cuba: Sancti Spíritus.
- Vidal, C. (2015). Abuso y negligencia en niños y adolescentes. *Centre Londres*, 94(3), 16-26.
- Villamizar, G., y Donoso, R. (2013). Definiciones y teorías sobre inteligencia. Revisión histórica. *Psicogente*, 16 (30), 407-423.
- Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 16(1), 69-102.



*unl*

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**

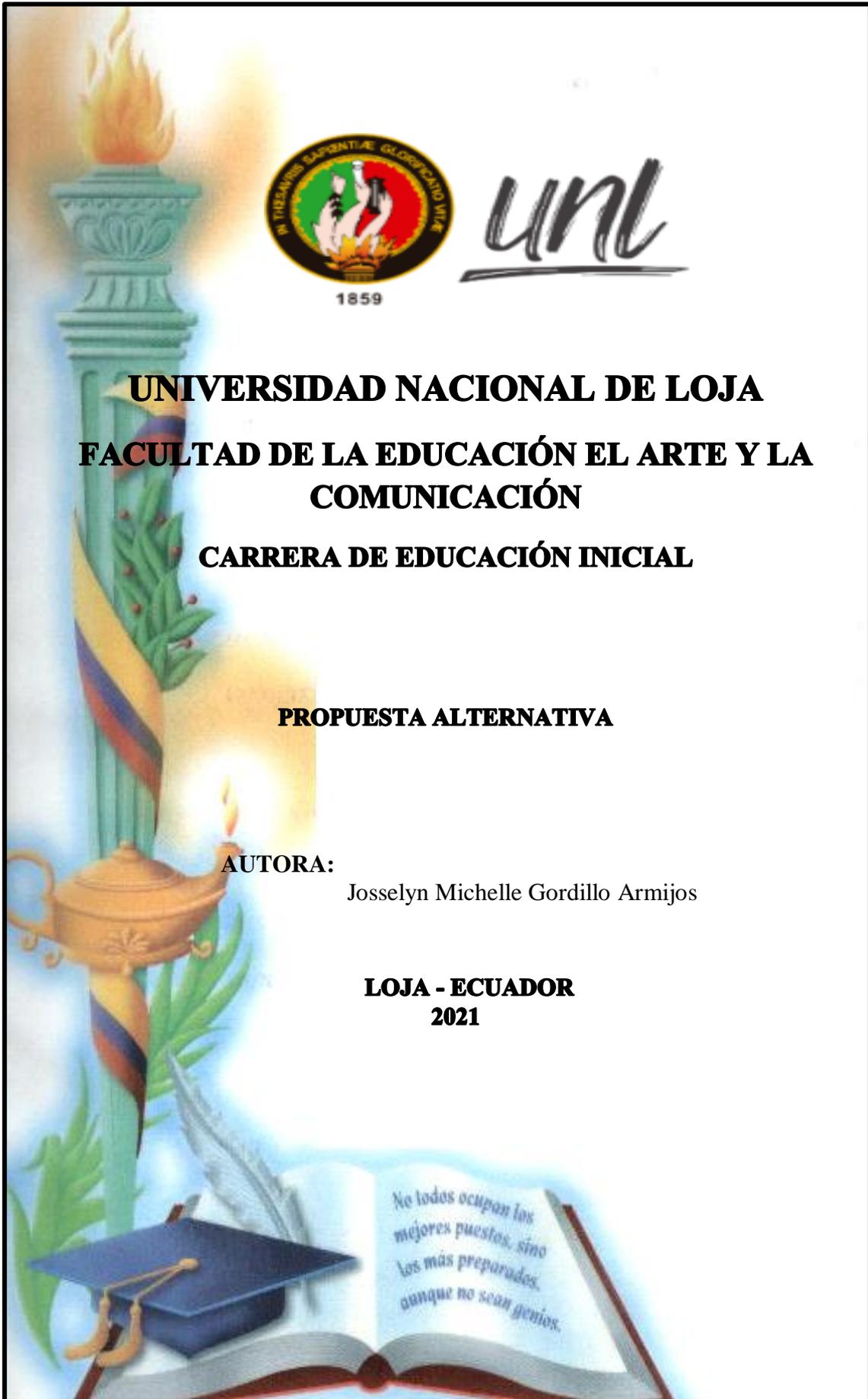
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**AUTORA:**

Josselyn Michelle Gordillo Armijos

**LOJA - ECUADOR**  
**2021**



**TÍTULO:** Aprender es una gran aventura

## **1. PRESENTACIÓN:**

La presente propuesta alternativa tiene como propósito dar a conocer la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo cognitivo, mediante la ejecución de actividades lúdicas representadas en una planificación detallada de experiencias de aprendizaje, expuestas como una metodología innovadora que trasciende de los esquemas tradicionales de la educación actual, su práctica mejora los procesos cognitivos, siempre y cuando el docente adecue los ambientes educativos y estos propicien el desarrollo de los niños respetando sus características individuales y ritmos de aprendizaje.

El desarrollo cognitivo de un niño, representa al progreso de las capacidades cognitivas tales como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la solución de problemas y la inteligencia, para la adquisición de un nuevo conocimiento el sistema nervioso involucra todos sus procesos y herramientas, pero, para ello, no solo es suficiente la predisposición genético-biológica, los factores externos son esenciales, como, la motivación y estimulación del ambiente, en términos generales, el niño se puede desarrollar íntegramente si su entorno le ofrece los instrumentos para ello.

Las Experiencias de aprendizaje son una metodología que ofrece a los niños una vivencia que los lleve a descubrir, conocer, crear, desarrollar sus destrezas y habilidades. Su aplicación tiene como principal objetivo que el niño sea protagonista de su propio aprendizaje, mediante el autorreflexión actuará para resolver problemas y desafíos que la experiencia de aprendizaje planteada. López (2015) afirma. “las experiencias de aprendizaje son un planteamiento educativo encaminado a originar una verdadera transformación del alumnado” (p.61). En la ejecución de una experiencia de aprendizaje el agente educativo es

un mediador del proceso de enseñanza - aprendizaje, su principal gestión es crear ambientes enriquecedores que permitan profundizar y abordar de manera sistemática un nuevo contenido.

La forma en que se ejecuta una experiencia de aprendizaje debe respetar el tiempo de aprendizaje y personalidad de cada niño, entonces, una experiencia de aprendizaje se construirá tomando en cuenta las características individuales y las diversas formas de aprendizaje, para garantizar la adquisición del nuevo conocimiento.

Esta propuesta detalla el “cómo” y “con que” se lograra el aprendizaje esperado en los niños, siempre y cuando el docente realice un proceso de estudio, identificación, comprensión y preparación de los contenidos, previamente a la ejecución. Por ende, podrá valerse de esta metodología que presenta objetivos, procedimientos, elementos, formas de evaluación, entre otros, que le permitirán llevar a la práctica adecuadamente de cada experiencia de aprendizaje.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La creación de esta propuesta alternativa tiene como finalidad que los niños a los cuales está dirigida mejoren sus procesos mentales mediante una serie de actividades lúdicas diseñadas en base a la diversidad de inteligencias, interacción directa y la construcción de conocimientos, donde, el niño pueda explorar por sí mismo, usar sus conocimientos previos y habilidades en una variedad de situaciones, probar sus hipótesis con las que construirá nuevas ideas, y contar con el apoyo de pares y adultos que le ayuden a sentirse capaz y seguro frente al desafío.

Desarrollar la planificación de clase ejecutando experiencias de aprendizaje garantiza el progreso gradual del desarrollo cognitivo del niño, para solidificar el aprendizaje es indispensable la predisposición para aprender, percibir la información, reflexión de la situación. El proceso de aprendizaje de un niño exige más que ver o escuchar, necesita estar en constante interacción, palparlo, moverse, entenderlo, involucrar sus emociones.

Los niños que no explorarán, y están cohibidos de satisfacer su curiosidad, están condenados a no crecer intelectualmente, se limitarán a seguir esquemas, hacer solo lo que les piden, la estimulación es importante en todos los aspectos de sus vidas, no solo los hace crecer intelectualmente, también les da confianza en sí mismo, los hace conscientes de sus capacidades para crear para enfrentarse a los desafíos cotidianos para solucionar. Al respecto MinEduc (2012) menciona:

La habilidad de un niño para integrar el conocimiento viene, en un principio, de la experiencia directa. Todos conocemos la potencia y la profundidad de los aprendizajes que se alcanzan en edades tempranas del desarrollo humano, no hay más que recordar con qué facilidad y rapidez aprenden cualquier cosa los niños pequeños (p. 26).

La prevalencia de un proceso de aprendizaje del proceso de aprendizaje depende del impacto de una vivencia produce. Esta experiencia posibilita que el proceso de análisis y conceptualización, indispensables para aprender e interiorizar los nuevos conceptos, habilidades o actitudes, sea mucho más eficaz.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo General:**

Favorecer el desarrollo cognitivo de los niños del CDI 8 de Diciembre mediante la ejecución de experiencias de aprendizaje.

#### **Objetivos específicos:**

- Diseñar actividades basadas en experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo cognitivo
- Construir una propuesta alternativa basada en 8 experiencias de aprendizaje con el propósito de mejorar el desarrollo cognitivo de los niños.
- Proporcionar una guía didáctica a los docentes del CDI 8 de Diciembre, con una metodología basada en experiencias de aprendizaje como un instrumento novedoso e innovador dentro del proceso educativo adecuado para el desarrollo cognitivo de los niños.

### **4. CONTENIDOS**

#### **Experiencias de Aprendizaje**

Proyecta un aprendizaje motivacional basado en los interés y capacidades de los niños para razonar en escenarios auténticos diseñados por el docente que mejorará considerablemente el proceso para que el niño perciba la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento previo (Arceo, Rojas y González,2010).

Es una estrategia metodológica que inducen a un aprendizaje que constituye un proceso inconsciente en el que niño no recuerda conscientemente haber adquirido determinado conocimiento o destreza, pero muestra con su conducta haberlo alcanzado, el niño aprende

mediante un conjunto de experiencias que el docente adecua mediante el modelado y procesos de observación previa con estímulos relacionados de alguna manera con los presentados en la tarea que se debe desempeñar el niños, por lo tanto, es la detección e identificación de estímulos iguales o similares a los anteriores presentados (Muñoz y Perriáñez, 2012).

Pretende un proceso por el cual el niño aprende de un conjunto de actividades desafiantes y de calidad que le permitan vincular los estímulos presentados con su comportamiento para brindar una respuesta ante un contexto determinado (Froufe, 2011). Se caracteriza por la aplicación de una serie de técnicas para transmitir las normas claras directamente al niño. Dicho de otra manera, el agente educativo usa explicaciones verbales, demuestra una guía sensoriomotriz, recurriendo al modelaje o una combinación entre las dos (Latinjak, 2014).

Las Experiencias de Aprendizaje también de desenvuelven en el ámbito cooperativo, permiten a los niños que se desarrollen gradualmente con sus compañeros, En este sentido, la integración de todos los niños aporta al grupo sus habilidades y conocimientos mediante un sistema de interacción constante entre ellos. Supone un aumento en el rendimiento del proceso de aprendizaje ya que las experiencias propuestas motivan al niño a dar un mejor esfuerzo para apoyar, enseñar o aprender de su compañero (Estrada, Monferrer y Moliner, 2016).

La planificación de actividades basadas en experiencias de Aprendizaje, repercuten positivamente en el ámbito emocional del niño. Es importante recalcar que estas pretenden crear un impacto emocional en el niño para lograr los objetivos propuestos en cada una de estas actividades, aportan al niño beneficios a nivel mental y psicológico, pues influye en las

relaciones interpersonales y aptitudes sociales, favorece el desarrollo personal, autonomía, expresión de ideas o pensamiento y el respeto a las de los demás niños. Además, fomenta la identificación de sentimientos propios y ajenos y utilizar esta información para guiar su conducta y acciones (Mesa, Vázquez y Guzmán, 2011).

Las Actividades que se fomentan en una experiencia de aprendizaje, fomentan un aprendizaje activo, donde el niño es estimulado para que descubra, relacione y ordene los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. El docente no expone los contenidos terminados o trabajados, su misión es ser mediador entre los aprendizajes y el alumno brindándole las herramientas necesarias para que el niño sea quien descubra y construya sus propios conocimientos, lo que certifica un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación, curiosidad e independencia (Cálciz, 2011).

En referencia estas actividades se enfocan al desarrollo del pensamiento crítico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; se basa en promover un problema de la vida cotidiana como la puerta central de la actividad, para que el niño asimile, comprenda y reflexione adecuadamente en la respuesta al problema, es una posibilidad de practicar y desarrollar las habilidades de observar y reflexionar sobre actitudes y acciones dentro de su propio proceso de aprendizaje (Poot, 2013).

### **La Música como elemento integrador**

Los estudios médicos demuestran que la memoria sensorial se activa por situaciones externas estimulantes como la música, que envían simultáneamente información a distintas áreas del cerebro y al corazón, el cual late más lento, ayudando a la concentración y al desarrollo intelectual de los niños (Ordoñez et al., 2011).

Ángeles (2012) La música clásica de Mozart es utilizada como una herramienta dentro de la experiencia de aprendizaje que permite que el niño se relaje y se concentre en la actividad. Almendral (2018) hace referencia que la música clásica de Mozart activa circuitos neuronales referentes a procesos como la atención y concentración.

La música clásica de Mozart tiene grandes beneficios para el desarrollo cognitivo en los niños, especialmente sobre el hemisferio derecho cerebral, interviniendo como estimulante para crear conexiones sinápticas de manera adecuada y eficaz. Lo que provoca es un estado de relajación que permite un nivel de concentración alto y por consiguiente todo el cuerpo lo hace, por tal razón la información del medio es asimilada y procesada ágilmente.

### **El juego trabajo**

El juego cumple un rol significativo en el desarrollo cognitivo, favorece sus habilidades y destrezas. Es una metodología lúdica donde el niño establece nuevas reglas y metas, desenvolviéndose mejor en su mundo y poniendo en práctica lo aprendido en nuevos contextos y situaciones que se le presenten su diario vivir. El juego provoca en el niño perfeccionamiento, porque aprenderá una nueva forma de entretenerse o resolver cualquier reto, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo gracias a la observación y exploración que (Hernández, 2014).

El juego es importante dado que promueve el desarrollo motriz de los niños, mediante actividades innovadoras que favorecen el crecimiento personal, social, la motivación y atención, es por eso, que se aprecia dentro de las actividades curriculares para fortalecer la motricidad y la calidad de vida del niño.

## **Ambientes de aprendizaje**

El aprendizaje de los niños y los contrasta con una esponja que absorbe los estímulos del ambiente de forma inconsciente y emocional. Su capacidad de aprender es infinita, por lo tanto, el adecuar el ambiente educativo es indispensable para que pueda producir todos los estímulos que potencian sus capacidades. Si bien es cierto, es importante la intervención de un agente educativo, pero la intención es crear ambientes que fomenten el autoaprendizaje y desarrollo (Poussin, 2017).

Mendoza, Pardo, Puma, y Carrión (2010) puntualizan que el área o sistema sensorial, se despliega del sistema nervioso, el cual cumple como función procese, recibir y transmitir la información sensorial del entorno. El aprendizaje surge cuando estos estímulos son lo suficientemente significativos, para que el niño procese, reflexione y responda.

Esta metodología enfatiza el diseño de un ambiente de aprendizaje objetivo, es decir no habrá un sobrecargo de información o material, y deberá contar con todos los servicios que garanticen la seguridad e interés del niño. En cuanto a los materiales la metodología sensorial que todos los materiales aplicados provean la recepción de la información por medio de los sentidos (Vista, olfato, gusto, tacto y el oído); son los receptores más importantes para consolidar el nuevo conocimiento (Santerini, 2013). De la misma forma, redime, como principios básicos, el respeto a la autonomía e iniciativa del niño, autodisciplina; y, la exploración y búsqueda de respuestas constantemente. De tal forma, que el niño admita la idea de que es capaz y hábil.

Este método promueve una educación individualizada, donde se respete las características individuales, interés, su forma de trabajar y aprender; y, se potencien sus

habilidades y destrezas. Pues cada niño desarrolla diferentes tipos de inteligencia que dependen de ritmos determinados acordes a su edad cronológica. Las instituciones educativas deben brindar la oportunidad de desarrollarse íntegramente en el autorespeto, autodisciplina y autocontrol (Cirjan, 2018).

García (2014), Sevilla; Orozco, y Henao (2013); y, Acevedo y Rochapea (2015) indican que los materiales que integren un ambiente de aprendizaje deben captar la curiosidad y atención del niño para encausar al aprendizaje. Además, deben estar agrupados según su función y responde a características físicas, sociales, culturales, psicosociales, pedagógicas, que posibilitan promover el aprendizaje del alumno a través de la experimentación directa con las experiencias que se le presenten otro aspecto es la posibilidad de conocer y de relacionarse con sus pares, estableciéndose como un lugar donde el niño se sienta cómodo y libre de expresarse. A continuación, se describe las áreas de trabajo y opciones para trabajar con las mismas:

 Gusto y olfato: aromas, fragancia, perfumes, comida, flores, plantas, etc.

 Visual: Diferenciación y reconocimiento de formas, colores y tamaños.

 Tacto: Diferenciación y reconocimiento de diferentes texturas, temperatura y presión.

 Auditiva: Diferenciación y reconocimiento melodías, sonidos, ruidos, canciones.

Es importante tener en cuenta que estimular al niño no tiene como objetivo crear individuos superdotados, sino, construir metodologías que construyan su personalidad en la individualizada que reside en cada uno. La estimulación de los sentidos, dependerá de la cantidad y calidad de sus significancias, frecuencia y duración de los estímulos, que el agente educativo instituye en las experiencias que ofrezca. Al guiar la experimentación por medio de los sentidos se da apertura a la actividad intensificada de los procesos mentales dando

como resultado aprendizaje significativo, pues, según la cantidad de información recibida se dará una respuesta por medio de acciones reflexivas.

## **5. METODOLOGÍA**

La propuesta se ejecutará a través de una metodología interactiva, integradora, motivacional y sobre todo lúdica, en la cual su elemento principal son las experiencias de aprendizaje, lo que la convierten en flexible, adecuada y adaptada a todas las características individuales de los niños, donde serán protagonistas de su propio aprendizaje debido a la estimulación de sus intereses, curiosidad y creatividad; el material necesario será de fácil acceso y apremiante. La Guía planteada consta de 8 sesiones con 40 actividades, donde se aplicarán diversos tipos de experiencias de aprendizaje, que tendrán una duración de 2 meses. Cada una de las actividades está compuesta por contenidos, objetivos, procedimientos, materiales y logros a alcanzar. Al final de cada sesión que tiene como duración de una semana, se realizará una evaluación a través de una lista de cotejo que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar.

## 6. OPERATIVIDAD

APRENDER ES UNA GRAN AVENTURA				
DÍA	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS ALCANZAR
<b>SEMANA 1 PEQUEÑOS ARTISTAS</b>				
Lunes	Dibujo y Pintura Abstracta	<p><b>Muro artístico:</b></p> <p>Motivación mediante el baile de música folclórica</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Colorear el muro mediante garabateo expresando representaciones mentales, mientras se escuchan melodías de Mozart.</p>	<p> Bocetos de diversos dibujos gigantes</p> <p> mesa</p> <p> Colores, tempera, marcadores de colores</p> <p> pinceles de mango grueso, esponjas y minirodillos.</p> <p> Grabadora</p>	<p>Realiza movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.</p> <p>Colorea el muro mediante garabateo expresando representaciones mentales, mientras se escuchan melodías de Mozart.</p>
Martes	Construcción	<p><b>Globos dinosaurio</b></p> <p>Motivación mediante el baile de música folclórica</p> <p>Video interactivo para conocer los dinosaurios sus colores y tamaños</p> <p>Elaborar un dinosaurio usando su ingenio y creatividad.</p>	<p> Globos de colores</p> <p> Cabezas y extremidades de dinosaurios en diversos colores</p> <p> Cinta adhesiva de papel</p> <p> Hilo o lana</p> <p> Videos interactivos de dinosaurios para niños</p>	<p>Realiza movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.</p> <p>Elabora un dinosaurio usando su ingenio y creatividad.</p>

Miércoles	Dáctilo pintura	<p><b>Explosión de color</b></p> <p>Motivación mediante el baile de música folclórica</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Discriminar colores y resultados obtenidos por el experimento.</p>	<p> Un plato hondo</p> <p> Leche entera</p> <p> Colorantes alimentarios (3 o 4 colores)</p> <p> Jabón líquido de lavaplatos</p> <p> Hisopos</p>	<p>Realiza movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.</p> <p>Discrimina, colores y resultados obtenidos por él experimento, diferenciando, forma, color y tamaño.</p>
Jueves	Pintura Abstracta	<p><b>Huevitos de pascua</b></p> <p>Motivación mediante el baile de música folclórica</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Ejecutar posibilidades de creaciones con materiales entregados utilizando técnicas grafo plásticas.</p>	<p> Hojas A3 con la impresión o dibujo de un huevo de pascua</p> <p> Tempera</p> <p> Fundas plásticas recicladas</p> <p> Cinta</p>	<p>Realiza movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.</p> <p>Ejecuta posibilidades de creaciones con materiales entregados utilizando técnicas grafo plásticas.</p>
Viernes	Moldeado	<p><b>Slime de colores</b></p> <p>Motivación mediante el baile de música folclórica</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar el slime utilizando todos los materiales disponibles a su gusto.</p>	<p> 1 taza de agua</p> <p> 1 taza de maicena</p> <p> Tempera, pintura lavable o colorante alimenticio</p> <p> Escarcha</p> <p> Envase de plástico para las mezclas</p> <p> Grabadora y melodías.</p>	<p>Realiza movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.</p> <p>Elabora slime, utilizando todos los ingredientes para su preparación, luego crea figuras según su imaginación.</p>

**SEMANA 2**  
**PEQUEÑOS GIGANTES EN ACCIÓN**

Lunes	Proyección de sombras	<p><b>Casemos murciélagos y fantasmas</b></p> <p>Motivación mediante la interpretación de la canción debajo de un botón</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Explorar distintas posibilidades de producción de las linternas utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad.</p> <p>Caminar correr y saltar para atrapar los murciélagos y fantasmas proyectados por las linternas</p>	<p>Tubo de papel higiénico; o, vasos desechables transparentes o blancos.</p> <p>Linternas</p> <p>Hoja de papel, cartulina o funda plástica</p> <p>Marcador color negro y tijera.</p> <p>Grabadora y música de suspenso</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Explora distintas posibilidades de producción de las linternas utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad</p> <p>Camina corre y salta para atrapar los murciélagos y fantasmas proyectados por las linternas</p>
Martes	Exploración	<p><b>Limpio y ensucio</b></p> <p>Motivación mediante la interpretación de la canción debajo de un botón.</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Explorar las características del agua, la tierra y elementos de limpieza con los juguetes que disponga.</p>	<p>Dos fuentes o tinas grandes</p> <p>Tierra</p> <p>Animalitos de plástico o juguetes varios</p> <p>Agua</p> <p>Implementos de limpieza (jabón líquido no toxico, esponjas, etc.)</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Explora y reconoce las características del agua, la tierra y elementos de limpieza con objetos y elementos del entorno.</p>

Miércoles	Construcción y exploración	<p><b>Manito arcoíris</b></p> <p>Motivación mediante la interpretación de la canción debajo de un botón.</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar la guirnalda de colores empleando su ingenio y creatividad. Correr y saltar coordinadamente utilizando el material disponible.</p> <p>.</p>	<p>Tubo de papel higiénico</p> <p>Pinceles con mango grueso</p> <p>Pintura o temporera</p> <p>Tiras de colores de papel crepe</p> <p>Goma</p> <p>Grabadora y música estimulante</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Elabora la guirnalda de colores, emplea su ingenio y creatividad mientras corre y salta coordinadamente.</p>
Jueves	Gimnasia	<p><b>Globo colgado</b></p> <p>Motivación mediante la interpretación de la canción debajo de un botón.</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Golpear el globo mediante la coordinación ojo mano y control postural, siguiendo secuencias y estilos distintos.</p>	<p>Globos</p> <p>Hilo o lana</p> <p>fideos o flotadores largos para piscina</p> <p>Cinta maskintape</p> <p>Grabadora y música estimulante</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Golpea el globo mediante la coordinación ojo mano y control postural, sigue secuencias y estilos distintos.</p> <p>Interioriza su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal.</p>
Viernes	Arte dramático	<p><b>Fiesta de disfraces</b></p> <p>Motivación mediante la interpretación de la canción debajo de un botón.</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p>	<p>Grabadora y Música de fiesta</p> <p>Decoración del salón</p> <p>Alfombra roja o papel crepe rojo.</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Baila, desfila y disfruta de la compañía de sus compañeros y profesores.</p>

		Bailar, desfilando y disfrutar de la compañía de sus compañeros y profesores.	 Bocado para compartir  Disfraces	
<b>SEMANA 3</b> <b>PEQUEÑOS CONSTRUCTORES DEL LENGUAJE</b>				
Lunes	Artes plásticas	<p><b>Los climas en una botella</b></p> <p>Los climas en una botella:</p> <p>Se motiva a los niños con el poema “volvió la luna”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar botellas multi-sensoriales que representen los climas, utilizando los materiales de acuerdo a su imaginación.</p>	 Botellas  Agua  Silicona  Brillantina o escarcha  Pompones de varios colores  Objetos para decorar acorde a cada clima  Pegatinas de cada clima  Grabadora y música estimulante	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.</p> <p>Elabora botellas multi-sensoriales y reconoce los climas.</p>
Martes	Correspondencia	<p><b>¿Qué esconde el arroz de colores?</b></p> <p>Se motiva a los niños con el poema “volvió la luna”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Buscar, descubrir y clasificar los medios de transporte.</p>	 Tina  Arroz de colores  Imágenes de los diversos tipos de transportes  Imágenes diferentes al tema  Hoja de papel y goma	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Agrupar objetos en función de categorías amplias como alimentos, vestimenta, juguetes u otros.</p> <p>Busca, descubre y clasifica los medios de transporte.</p>

Miércoles	Moldeado y experimentación	<p><b>¡La masa loca es líquida o solida!</b></p> <p>Se motiva a los niños con el poema “volvió la luna”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad de la actividad</p> <p>Elaborar una masa con todos los ingredientes necesarios y emitir comentarios sobre el resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> 5 cucharadas de maicena</li> <li> 1 vaso de Agua</li> <li> Colorante alimentario</li> <li> Cuchara</li> <li> Recipiente</li> <li> Grabadora y música</li> </ul>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Elabora una masa con todos los ingredientes necesarios</p> <p>Emita comentarios sobre el resultado.</p>
Jueves	Artes plásticas	<p><b>Lámpara de lava</b></p> <p>Se motiva a los niños con el poema “volvió la luna”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar una lámpara de lava, seguir instrucciones y emitir comentarios sobre el resultado</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> 1 botella o vaso</li> <li> 1 taza de agua</li> <li> 1 taza de aceite</li> <li> Colorante de comida</li> <li> Pastillas efervescentes</li> <li> Grabadora y música</li> </ul>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Elabora una lámpara de lava sigue todas las instrucciones y emite comentarios sobre el resultado</p>
Viernes	Juego simbólico	<p><b>Castillos de Sabanas</b></p> <p>Se motiva a los niños con el poema “volvió la luna”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Almohadas</li> <li> Cojines</li> <li> Sillas</li> <li> Mesas</li> <li> Alfombras</li> <li> Comida</li> </ul>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Construye fuertes o castillos de sabanas con los elementos disponibles, mientras disfruta</p>

		<p>Construir fuertes o castillos de sabanas con los elementos disponibles, disfrutar y compartir con sus iguales y adultos.</p> <p>Participar y dialogar sobre las actividades realizadas.</p>	 Reproductor de video, computadora, proyector, grabadora o cuento.	<p>y comparte con sus iguales y adultos.</p> <p>Participa y dialoga sobre las actividades realizadas</p>
<b>SEMANA 4</b> <b>PEQUEÑOS COMUNICADORES</b>				
Lunes	Correspondencia	<p><b>¿Qué hay en el refrigerador?</b></p> <p>Motivación a los niños con la rima “pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Reconocer el nombre de cada uno de los alimentos expuestos</p> <p>Clasificar los alimentos dentro del refrigerador cumpliendo las órdenes del docente (nociones básicas de espacio).</p>	 Refrigeradores de papel o cartulina (que habrá sus puertas y tenga bolsitos para poner la comida)  Imágenes de diferente tipo de comida  Rima	<p>Identifica el nombre de cada uno de los alimentos expuestos.</p> <p>Clasifica los alimentos dentro del refrigerador y reconoce las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/cerrado en su relación con objetos.</p>
Martes	Pictogramas	<p><b>¿Qué debemos comer?</b></p> <p>Motivación a los niños con la rima “pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p>	 Plantilla de la cara de un niño y una niña  Imágenes de comida saludable y no saludables  Caja de cartón (zapatos)	<p>Reconoce el nombre de los alimentos y los clasifica de acuerdo a sus funciones (saludables/ no saludables)</p> <p>Expresa sus ideas sobre la actividad.</p>

		Reconocer del nombre de los alimentos de acuerdo a sus funciones (saludables/ no saludables) y dialogar sobre la actividad.		
Miércoles	Lectura comprensiva y expresiva	<p><b>La rueda de animalitos</b></p> <p>Motivación a los niños con la rima “pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Reconocer el nombre de animales, clasificar y ordenar los animales por el alimento que consumen.</p>	<p> Circulo dividido en 12 porciones</p> <p> 12 dibujos de animalitos</p> <p> 12 dibujos de la comida que comen esos animalitos</p> <p> Pinzas de madera</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Reconoce el nombre de animales con su alimentación, clasifica y ordena los animales por el alimento que consumen.</p>
Jueves	Pictogramas	<p><b>¿Qué animalito es?</b></p> <p>Motivación a los niños con la rima “pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Identificar la silueta de los animalitos y pegar según corresponda.</p>	<p> Plantilla de una granja</p> <p> Plantilla de los animalitos de granja</p> <p> Goma</p> <p> Canción, grabadora o reproductor de video</p> <p> Rima</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Reconoce por su nombre algunos animales asociándolos con movimientos y sonidos que producen</p>
		<p><b>Lo que la abuelita se comió</b></p> <p>Motivación a los niños con la rima “pollito amarillito”</p>	<p> Plantilla de la abuelita</p> <p> Bolsita de papel</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p>

Viernes	Lectura comprensiva	<p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Escuchar y prestar atención al cuento “Lo que la abuelita se comió”.</p> <p>Reconocer el nombre de los animales que aparecen en el cuento, ordenar y colocar en la bolsa con la cara de la abuelita según corresponda.</p> <p>Dialogar sobre el cuento.</p>	<p> Cuento “Lo que la abuelita se comió”</p> <p> Cromos de los animales</p> <p> Reproductor de video</p>	<p>Reconoce el nombre de los animales que aparecen en el cuento, ordena y los coloca en la bolsa correspondiente.</p> <p>Dialoga y expresa ideas sobre el cuento.</p>
<p><b>SEMANA 5</b> <b>MANITOS CREADORAS</b></p>				
Lunes	Enrollado	<p><b>Busco y desenvuelvo</b></p> <p>Se motiva a los niños con la canción “Un pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Buscar entre los sorbetes cortados los objetos envueltos en aluminio y clasificar en los botes según el color del objeto y del vote, utilizando la pinza digital.</p>	<p> Fuente grande</p> <p> Botecitos de 4 colores diferentes.</p> <p> Trozos pequeños de sorbetes de diversos colores</p> <p> Objetos de los cuatros colores de los botecitos</p> <p> Papel aluminio</p>	<p>Discrimina objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.</p> <p>Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.</p>

Martes	Artes plásticas .	<p><b>Guardo mi arcoíris un frasco</b></p> <p>Se motiva a los niños con la canción “Un pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Clasificar las sustancias según el orden correspondiente dentro del frasco utilizar una cuenta gotas y hacer presión con la pinza digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Vaso o recipiente grande de cristal</li> <li> Cuenta gotas o jeringuilla</li> <li> Colorante rojo, amarillo, azul y verde</li> <li> Cucharilla o paleta para revolver</li> <li> Miel o jarabe de maíz</li> <li> Jabón para lavar los platos azul</li> <li> Alcohol</li> <li> Aceite</li> </ul>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Clasifica las sustancias de acuerdo a las instrucciones, utilizando una cuenta gotas mientras hace presión empleando la pinza digital de manera adecuada.</p>
Miércoles	Arte abstracto	<p><b>Cubitos de hielo con mucho color</b></p> <p>Se motiva a los niños con la canción “Un pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Colorear los cubos de hielo con sal, temperas y pinceles de mango grueso utilizar la pinza trípode y plasmar su creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Bandeja plástica grande</li> <li> Temperas</li> <li> Pincel con mango ancho</li> <li> Hielo</li> <li> sal</li> </ul>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.</p>
Jueves	Ensartado	<p><b>Mi pollito amarillito</b></p> <p>Se motiva a los niños con la canción “Un pollito amarillito”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Hoja A4 doble faz impresa o dibuja con la silueta de un pollito</li> </ul>	<p>Decora con granos de canguil completando la lámina del</p>

		<p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Decorar con granos de canguil la lámina del pollito, utilizar la pinza trípode.</p>	 Granos de canguil  Ojo de móvil autoadhesivo	<p>pollito, mientras ha utilizado la pinza trípode.</p>
Viernes	Enrollado	<p><b>Sombrerito volador</b></p> <p>Se motiva a los niños con la canción “Un pollito amarillito”</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Jugar con el sombrero volador, utilizar la pinza trípode para enredar la lana que lleva el sombrero al muñeco.</p>	 Tubo de papel largo perforado a la mitad  Sombrero hecho de vaso o tubo de papel amarrado un trozo de lana a la mitad  Ojos, corbatín, manos y pies de cartulina  Base cuadrada de cartón  Tubito de espero o paleta  Marcadores	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Juega con el sombrero volador, mientras emplea pinza trípode para enredar la lana que lleva el sombrero al muñeco.</p>
<p><b>SEMANA 6</b>  <b>PEQUEÑOS CIENTÍFICOS</b></p>				
Lunes	Experimentación e invención	<p><b>Nieve dentro de casa</b></p> <p>Se motiva a los niños con una adivinanza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p>	 1 pañal  1 cernidor o colador  Recipiente  Agua  Tijeras	<p>Participa en conversaciones breves mediante preguntas.</p> <p>Experimenta con los elementos y crea nieve casera</p>

		<p>Experimentar con los elementos requeridos para crear la nieve casera</p> <p>Dialogar sobre su experiencia.</p>		<p>Dialoga y expresa su experiencia.</p>
Martes	Experimentación e invención	<p><b>Espuma arcoíris</b></p> <p>Se motiva a los niños con una adivinanza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Ordenar todos los elementos expuestos, en los frascos acorde a las instrucciones y Observar la reacción de la reacción de todos los elementos</p> <p>Comentar su experiencia.</p>	<p> Varios tarros o vasos de cristal</p> <p> Una cucharada de bicarbonato sódico por cada frasco</p> <p> Colorantes alimenticios un color por cada frasco</p> <p> Jabón líquido lavavajillas</p> <p> Agua</p>	<p>Participa en conversaciones breves mediante preguntas.</p> <p>Ordena todos los elementos en los frascos siguiendo las instrucciones y aprecia la reacción química de todos los elementos</p> <p>Comenta su experiencia.</p>
Miércoles	Experimentación e invención	<p><b>Montaña de burbujas</b></p> <p>Se motiva a los niños con una adivinanza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar la fórmula de burbujas siguiendo las instrucciones del docente</p>	<p> 3 cucharadas de detergente</p> <p> Agua tibia destilada</p> <p> 2 Cucharadas de azúcar</p> <p> Colorante para alimentos</p> <p> Varios tarros o vasos de cristal</p> <p> 1 o 2 sorbetes gruesos</p>	<p>Participa en conversaciones breves mediante preguntas.</p> <p>Elabora la fórmula de burbujas siguiendo las instrucciones del docente</p> <p>Construye una montaña mediante soplos hasta formar una montaña de burbujas y</p>

		Construir la montaña mediante soplos hasta formar una montaña de burbujas y hablar sobre su experiencia con la clase.		hablar sobre su experiencia con la clase.
Jueves	Experimentación e invención	<p><b>Frasquitos mágicos</b></p> <p>Se motiva a los niños con una adivinanza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar frasquitos mágicos con todos los materiales expuestos y reflexionar ¿por qué los frascos mágicos cambian de color al sacudirlos?</p>	 Frascos con tapa  Tempera espesa  Agua  Escarcha (opcional)	<p>Participa en conversaciones breves mediante preguntas.</p> <p>Elabora frasquitos utilizando todos los materiales expuestos, además, reflexiona y expresa su criterio respondiendo ¿por qué los frascos mágicos cambian de color al sacudirlos?</p>
Viernes	Experimentación e invención	<p><b>El monstruo magnético</b></p> <p>Se motiva a los niños con una adivinanza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar un slime con todos los materiales y respetar su orden. Jugar con un imán y el slime para observar la reacción.</p> <p>Dialogar sobre su experiencia.</p>	 limadura de hierro (puedes conseguirlo en una ferretería)  Goma  Bórax o jabón líquido  Un recipiente	<p>Participa en conversaciones breves mediante preguntas.</p> <p>Elabora un slime utilizando todos los materiales, respetando el orden correspondiente, Juega con el imán y el slime.</p> <p>Dialoga sobre su experiencia.</p>

**SEMANA 7**  
**APRENDAMOS CON LOS SENTIDOS**

Lunes	Correspondencia	<p><b>Busco el par</b></p> <p>Motivación a los niños con un baile de música folclórica ecuatoriana</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Analizar la actividad, buscar el par de cada imagen y discriminar por color y posición.</p>	 Hisopos o cotonetes  Hoja con la serie de colores	<p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.</p> <p>Analiza y comprende la actividad, encuentra el par de cada imagen e identifica la diferencia entre color y posición.</p>
Martes	Exploración	<p><b>Apaguemos el despertador</b></p> <p>Motivación a los niños con un baile de música folclórica ecuatoriana</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Jugar en equipos a encontrar el despertador escondido dentro del área de juego y dialogar sobre su experiencia frente a la clase.</p>	 Un despertador con sonido muy fuerte  Espacio amplio	<p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.</p> <p>Juega en equipo, busca el despertador y se expresa sus sentimientos e ideas a la clase.</p>
Miércoles	Sensorial	<p><b>¿Qué olor escondes en el bolsillo?</b></p>	 Diferentes alimentos, frutas, verdura	<p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos</p>

		<p>Motivación a los niños con un baile de música folclórica ecuatoriana</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Identificar olores de frutas y verduras que sus compañeros esconderá dentro de algún bolsillo, con el sentido del olfato</p>	 Hoja de álbum  Cinta de doble cara  Pompones de colores	<p>de las partes gruesas del cuerpo.</p> <p>Identifica y reconoce olores de frutas y verduras, que sus compañeros escondieron dentro de algún bolsillo, con el sentido del olfato.</p>
Jueves	Numero- Cantidad	<p><b>Esponjas, goteros y tinas</b></p> <p>Motivación a los niños con un baile de música folclórica ecuatoriana</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Jugar y competir, tratando de pasar el agua de un recipiente a otro, utilizando esponjas, jeringas y cuenta gotas; y, dialogar sobre su experiencia frente a la clase.</p>	 Esponja  Jeringa o cuentagotas  Tinas, vasos o fuentes  Color alimenticio o brillantina  Agua	<p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.</p> <p>Juega y compite pasa el agua de un recipiente a otro, utilizando esponjas, jeringas y cuenta gotas; y, se expresa mediante ideas frente a la clase.</p>
Viernes	Cocina	<p><b>Bolitas deliciosas y saludables</b></p> <p>Motivación a los niños con un baile de música folclórica ecuatoriana</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Elaborar la receta utilizando en orden todos los ingredientes; y, disfrutar y compartir el resultado con sus compañeros.</p>	 Pasas o dátiles (o pueden ser los dos)  harina de almendras  Cacao en polvo  frutos secos (pueden ser: nueces, almendras o maní)	<p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.</p> <p>Elabora la receta utilizando todos los ingredientes en orden, disfruta y comparte con sus compañeros.</p>

**SEMANA 8  
PEQUEÑOS EXPLORADORES**

Lunes	Experimentación	<p><b>Cabecitas verdes</b></p> <p>Se motiva a los niños con una canción soy una taza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Cultivar y cuidar de las semillas hasta que crezcan, para exponer y expresar su experiencia durante el proceso de espera.</p>	 Baldes o macetas pequeñas con caritas  Semillas de césped  Tierra abonada  Agua	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Cultiva correctamente las semillas y cuida de ellas hasta que crezcan, expone y expresa su experiencia durante el proceso de espera.</p>
Martes	Búsqueda y exploración	<p><b>Pequeños entomólogos</b></p> <p>Se motiva a los niños con una canción soy una taza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Buscar con una lupa objetos de su interés dentro su entorno y dialogar sobre su experiencia con la actividad.</p>	 Lupas	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Busca con una lupa, y encuentra objetos de su interés dentro su entorno y dialoga sobre su experiencia con la actividad.</p>
Miércoles	Exploración, Observación y búsqueda	<p><b>Cocinita en exterior con tierra, piñas, arena y palos.</b></p> <p>Se motiva a los niños con una canción soy una taza</p>	 Juguetes y objetos de cocina  Pinas, piedras, agua y tierra	<p>Discrimina objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.</p>

		<p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Explorar y buscar objetos útiles para ejecutar el juego en áreas verdes.</p> <p>Jugar en equipo con sus pares.</p>		<p>Explora y busca objetos útiles para ejecutar el juego en áreas verdes.</p> <p>Juega en equipo con sus pares.</p>
Jueves	Búsqueda y construcción	<p><b>Bebedero para abejas</b></p> <p>Se motiva a los niños con una canción soy una taza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Construir un bebedero para abejas mediante a la búsqueda de los materiales dentro de la naturaleza.</p> <p>Colaborar e interactuar con sus pares</p>	<p> Bolichas, piedras y palos limpios</p> <p> Fuente</p> <p> Agua</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Construye y busca los materiales para un bebedero de abejas.</p> <p>Colabora e interactúa con sus pares.</p>
Viernes	Excursión y exploración	<p><b>De camping con mis amiguitos</b></p> <p>Se motiva a los niños con una canción soy una taza</p> <p>Instrucciones y ejemplos de la actividad</p> <p>Explorar mediante la actividad de Camping con sus pares y adultos</p> <p>Jugar con pares y adultos</p>	<p> Preparación y aviso con anticipación</p> <p> Equipo para camping</p> <p> Comida para compartir</p>	<p>Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.</p> <p>Explora y participa de la actividad planteada con sus pares y adultos</p> <p>Juega con sus pares y adultos</p>

## **7. EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará mediante la observación y seguimiento de los niños, por medio de los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica, la que plantea una evaluación semanal mediante una escala valorativa, que aprecia cualitativamente 4 aspectos de manera individual que los niños hayan presentado durante el desarrollo de todas las actividades propuestas, una vez finalizada la guía la docente evidenciará la eficiencia de las experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo cognitivo.

### **Aspectos a evaluar**

- Expresa libremente su creatividad
- Presenta capacidad de concentración y atención.
- Expresa ideas y pensamientos
- Presenta autonomía en cada actividad propuesta.
- Respeta ideas y pensamientos de sus compañeros
- Propone soluciones para los problemas propuestos
- Propone nuevas actividades o mejora de las ya propuestas
- Presenta avances en su lenguaje
- Presenta avances en su motricidad fina
- Desarrolla la pinza digital adecuadamente
- Presenta avances en su motricidad gruesa
- La iniciativa del niño para ejecutar las actividades.
- La aptitud social del niño cuando ejecuta las actividades.
- El objetivo propuesto para cada actividad.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

- Acevedo, C., y Rochapea, C. (2015). Materiales Montessori para el aula de infantil (3-6 años). *Arista Digital*, 52, 17- 64.
- Almendral, R. (2018). Mitos y realidades del efecto Mozart. *Pediatría Atención Primaria*, 20(79), 83-88.
- Ángeles, E. (2012). El efecto Mozart en el aula. Nueva propuesta desde la neuropedagogía. *UCV-HACER*, 1(1), 94-97.
- Arceo, D., Rojas, G., y González, L. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Cálciz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y experiencias educativas*, 45(6), 1-11.
- Cirjan, F. (2018). Los principios pedagógicos de María Montessori y de las hermanas Agazzi y su aplicación en el método por rincones (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Colmenero, J., y Gutiérrez, R. (2015). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de educación infantil y primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para docentes. *Píxel-BIT. Medios y educación*, 47, 23-39.
- Estrada, M., Monferrer, D., y Moliner, M. (2016). El aprendizaje cooperativo y las habilidades socio-emocionales: una experiencia docente en la asignatura técnica de ventas. *Formación universitaria*, 9(6), 43-62.
- Froufe, M. (2011). Psicología del aprendizaje. Principios y aplicaciones conductuales. Madrid, España: Paraninfo.
- García, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Educación y Desarrollo*, 29, 63-72.

- González, I. (2015). El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. *Escritos en la Facultad*, 109, 1-106.
- Hernández, R. (2014). El juego en la infancia. Islas Canarias, Fuerteventura: DTP
- Latinjak, A. (2014). Aprendizaje implícito y explícito: entre el hacer y el comprender. El aprendizaje de la acción táctica, 76, 65-172.
- López, J. (2015). Experiencia de aprendizaje versus asignatura: El modelo en educación. *EmásF: educación física*, 6(34), 61-70.
- Mendoza, A., Pardo, G., Puma, E., y Carrión, D. (2010). Aprendizaje, memoria y neuroplasticidad. *Temática Psicológica*, 6, 7-14.
- Ordoñez, E., Sánchez, J., Sánchez, M., Romero, C., y Bernal, J. (2011). Análisis del Efecto Mozart en el desarrollo intelectual de las personas adultas y niños. *Ingenius*, 5, 45-54.
- Poot, C. (2013). Retos del aprendizaje basado en problemas. *Enseñanza e investigación en psicología*, 18(2), 307-314.
- Poussin, C. (2017). Montessori explicado a los padres. Barcelona, España: Plataforma Actual.
- Salinas, J., y Marín, V. (2015). Pasado, presente y futuro del microlearning como estrategia para el desarrollo profesional. *Campus Virtuales*, 3(2), 46-61.
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, 349, 1- 4.
- Sevilla, J. G. (2013). *Cómo mejorar la atención del niño*. Madrid, España: Pirámide.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



*Fuente: <https://n9.cl/c099>*

**GUÍA DE ACTIVIDADES CON EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**  
**PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO**

*“Aprender es una gran aventura”*

**Autora:**

Josselyn Michelle Gordillo Armijos

**Loja-Ecuador**  
**2021**

## SEMANA 1

**Tema:** Pequeños Artistas

**Motivación:** Baile de música folclórica ecuatoriana

### Actividad 1

#### Muro artístico



*Fuente:* <https://n9.cl/Otzdf>

**Objetivo:** Estimular la creatividad mediante la utilización de colores.

#### Recursos:

 Bocetos de diversos dibujos gigantes

 mesa

 Colores, tempera, marcadores de colores

 Pinceles mango grueso, esponjas o mini-rodillos.

 Grabadora

**Procedimiento:** La docente motivará a los niños con un baile de música folclórica. Previamente la docente habrá dibujado o pegado los bocetos elegidos, para iniciar la docente prepara a los niños y explicará la actividad, ofrecerá una mesa adecuada al tamaño general de los niños donde se colocarán los materiales, consecuentemente se pedirá que empiecen a colorear los dibujos de la pared, mientras escuchan melodías de Mozart.

## Actividad 2

### Globos dinosaurio



*Fuente: <https://n9.cl/upvm>*

**Objetivos:** Estimular la creatividad mediante la interacción de colores, formas y tamaños.

#### Recursos:

- 🎨 Globos de colores
- 🎨 Cabezas y extremidades de dinosaurios en diversos colores
- 🎨 Cinta adhesiva de papel
- 🧶 Hilo o lana
- 🎥 Videos interactivos de dinosaurios para niños

**Procedimiento:** La docente incentiva a los niños haciéndolos bailar música folclórica. Para iniciar la actividad se proyectará el video y realizarán las dinámicas que se solicita en el mismo, luego brindará a los niños las cabezas y extremidades de los dinosaurios con los globos y mediante su guía los niños irán construyendo los dinosaurios y los colgarán como en el aula.

### Actividad 3

#### Explosión de color



*Fuente: <https://educaconbigbang.com/2013/09/pintando-en-leche-experimento/>*

**Objetivos:** Estimular la creatividad mediante la experimentación entre cantidades y colores.

**Recursos:**

- 🍽️ Un plato hondo
- 🥛 Leche entera
- 🎨 Colorantes alimentarios (3 o 4 colores)
- 🧼 Jabón líquido de lavaplatos
- 🧻 hisopos

**Procedimiento:** La docente motiva a los niños invitándolos a bailar música folclórica. Con su guía los niños vaciarán la leche en el recipiente y con el gotero pondrán algunas gotas de los distintos colores sobre la leche, luego pondrán al hisopo humedecido en jabón líquido en el centro del recipiente y observarán la reacción, la cual se asemeja a una explosión de todos los colores al rededor del plato.

## Actividad 4

### Huevitos de pascua



*Fuente: <https://n9.cl/ci7l>*

**Objetivos:** Estimular la creatividad mediante la experimentación entre la pintura y la funda.

#### Recursos:

 Hojas A3 con la impresión o dibujo de un huevo de pascua

 Tempera

 Fundas plásticas recicladas

 Cinta

**Procedimiento:** La docente iniciará con la canción de la semana, luego explicará la actividad, entregará a cada niño su hoja A3, y le pedirá que indique los lugares del huevo de pascua donde quiera la pintura, una vez hecho esto con todos los niños, procederá a poner sobre la hoja A3 la funda plástica asegurada con cinta, luego se le pedirá al niño que manipule la pintura con las palmas y las yemas de los dedos; cuando hayan terminado, pedirá que retiren las fundas, esperan que seque y expondrán sus resultados a la clase.

## Actividad 5

### Slime de colores



*Fuente: <https://n9.cl/0784w>*

**Objetivos:** Estimular la creatividad por medio de diferentes texturas y colores.

#### Recursos:

- 🧴 1 taza de agua
- 🧴 1 taza de maicena
- 🧴 Témpera, pintura lavable o colorante alimenticio
- 🧴 Escarcha
- 🧴 Envase de plástico para las mezclas
- 🧴 Grabadora y melodías.

**Procedimiento:** La docente iniciará bailando con los niños canciones folclóricas ecuatorianas. Para iniciar con la actividad prepara los materiales en las porciones individuales que necesita cada niño, reproducirá melodías de Mozart música y con su ayuda los niños colocaran el agua y maicena en el recipiente y mezclaran inmediatamente, luego colocaran las gotas de colores y escarcha a su gusto, amasaran hasta que se obtenga la consistencia adecuada y puedan jugar con él, creando las formas que más les guste para terminar exponiéndolo a sus compañeros.

## EVALUACIÓN SEMANA 1

### Escala Valorativa

<b>PEQUEÑOS ARTISTAS</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado</b>											
Indicadores de evaluación	Presenta aptitudes creativas			Desarrolla concepción de colores			Distingue Formas			Distingue cantidades		
Nombre	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 2

**Tema:** Pequeños Gigantes en acción

**Motivación:** Canción debajo de un botón

### Actividad 6

#### Casemos murciélagos y fantasmas



*Fuente:* <https://n9.cl/tkxof>

**Objetivos:** Estimular la coordinación de músculos grandes y control del cuerpo mediante el juego de sombras.

#### Recursos:

- 🧩 Tubo de papel higiénico, vasos desechables transparentes o blancos.
- 🧩 Linternas
- 🧩 Hoja de papel, cartulina o funda plástica
- 🧩 Marcador color negro y tijera.
- 🧩 Grabadora y música de suspenso

**Procedimiento:** La docente iniciará cantando con los niños la canción de la semana. Los materiales deben ser elaborados previos a la actividad, tal como lo indica el video instructivo, la actividad debe desarrollarse en un lugar cerrado (donde no entre poca cantidad de luz), y con la linterna iluminar las lámparas a diferentes direcciones para que los niños jueguen a cazar las sombras.

## Actividad 7

### Limpio y ensucio



*Fuente: <https://n9.cl/oqrt>*

**Objetivos:** Estimular la habilidad manipulativa por medio de la interacción entre los juguetes, agua y tierra.

#### Recursos:

- 🧺 Dos fuentes o tinas grandes
- 🌱 Tierra
- 🧸 Animalitos de plástico o juguetes varios
- 💧 Agua
- 🧼 Implementos de limpieza (jabón líquido no tóxico, esponjas, etc.)

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños con la interpretación de la canción debajo de un botón, para desarrollar la actividad prepara los materiales previamente; en una caja pondrá la tierra y animales de juguete; y, en otra vaciará el agua generosamente con implementos de limpieza, finalmente pedirá a los niños que jueguen en las dos fuentes, que ensucien y limpien a los juguetes, mientras ella observa y controla la situación.

## Actividad 8

### Manito arcoíris



*Fuente:* <https://n9.cl/v0bev>

**Objetivos:** Estimular el control del cuerpo, coordinación de los músculos y habilidad manipulativa.

#### **Recursos:**

-  Tubo de papel higiénico
-  Pinceles con mango grueso
-  Pintura o temporera
-  Tiras de colores de papel crepe
-  Goma
-  Grabadora y música estimulante

**Procedimiento:** La docente iniciara cantando con los niños la canción de la semana como motivación de la actividad. Luego brindara a los niños sus materiales los tubos de papel, y los pinceles con la pintura para que los decoren, luego se les proporcionara la goma y las tiritas de papel crepe, indicado el lugar en donde deben pegarlas (a un extremo del tubo), una vez listo dejar secar por dos minutos mientras los niños limpian sus manos, finalmente se le entrega a cada uno su material y se les indica correr sin parar mientras escuchan las canciones, pero, teniendo cuidado de no golpearse con sus compañeros.

## Actividad 9

### Globo colgado



*Fuente:* <https://www.pinterest.com.au/pin/163677767690855139/>

**Objetivos:** Estimular el control del cuerpo, coordinación de los músculos y viso-motriz

#### Recursos:

- 🎈 Globos
- 🧶 Hilo o lana
- 🏊 fideos o flotadores largos para piscina
- 🎞 Cinta maskintape
- 🎵 Grabadora y música estimulante

**Procedimiento:** La docente iniciará cantando con los niños la canción de la semana como motivación de la actividad. Para empezar, deberá inflar los globos, les amarra un trozo de lana para poder colgarlo en el techo del salón con cinta maskintape; luego reproducirá las canciones y finalmente pedirá a los niños ponerse en acción y movimiento a pegarle al globo que le corresponda con el fideo de piscina.

## Actividad 10

### Fiesta de disfraces



*Fuente:* <https://n9.cl/ci9z>

**Objetivos:** Estimular control postural, coordinación de los músculos y aptitudes sociales mediante la fiesta de disfraces

#### **Recursos:**

- 🎵 Grabadora y Música de fiesta
- 🎨 Decoración del salón
- 🎨 Alfombra roja o papel crepe rojo.
- 🎨 Bocaditos para compartir
- 🎨 Disfraces

**Procedimiento:** Para esta actividad la docente pedirá con tiempo a los padres de familia vestir a los niños con el disfraz que más les guste y la colaboración de bocaditos para el día viernes, para ello deberá tener listo el salón con las decoraciones, puede utilizar todos los trabajos hechos hasta el día, la alfombra roja la colocara en un lugar adecuado para que los niños puedan desfilan por ella y mostrar el disfraz a sus compañeros, finalmente la docente bailara con los niños y compartirá la comida entre ellos



## SEMANA 3

**Tema:** Pequeños constructores del lenguaje

**Motivación:** Poema volvió la luna

### Actividad 11

#### Los climas en una botella



*Fuente:* <https://www.pinterest.cl/pin/91831279890301590/>

**Objetivos:** Estimular la comunicación por medio de la creación de botellas sensoriales del clima.

#### Recursos:

- 🧩 Botellas
- 🧩 Agua
- 🧩 Silicona
- 🧩 Brillantina o escarcha
- 🧩 Pompones de varios colores
- 🧩 Objetos para decorar acorde a cada clima
- 🧩 Pegatinas de cada clima
- 🧩 Grabadora y música estimulante

**Procedimiento:** Como motivación del día la docente enseñar el poema “volvió la luna”, para iniciar la actividad trabajar con todo el grupo para preparar los materiales, mezclaran el agua con silicona suficiente para todas las botellas, luego organizará a los niños y repartirá el material a cada uno, reproducirá la música elegida, mientras guía el proceso de construcción de cada botella, impulsado a que el niño ponga en juego su creatividad, finalmente ayuda al niño a poner el agua en cada botella y a sellarla para luego ser expuesta con sus compañeritos.

## Actividad 12

### ¿Qué esconde el arroz de colores?



*Fuente: <https://n9.cl/zvkni>*

**Objetivos:** Estimular la comunicación por medio de la búsqueda y clasificación de imágenes de los medios de transporte escondidos en el arroz de colores.

### Recursos:

-  Tina
-  Arroz de colores
-  Imágenes de los diversos tipos de transportes
-  Imágenes diferentes al tema
-  Hoja de papel y goma

**Procedimiento:** La docente iniciará recordando el poema “volvió la luna”, para iniciar proyectara un video sobre los medios de transporte mientras los niños observan, prepara las tinas con el arroz de colores con las imágenes escondidas y las hojas de cada niño señalando el patrón de cada línea, procurando que todos los niños tengan un patrón diferente, así, al momento cuando el niño tenga que buscar entre el arroz seleccione y clasifique las imágenes según correspondan; y, también separe o deje fuera las que no corresponden, para luego exponerlo en clase. Otra opción es hacerlo en grupos proponiendo un concurso, explicando que quienes completen primero el cartel con los medios de transporte ganará el concurso y los aplausos.

### Actividad 13

#### ¿La masa loca es líquida o sólida?



*Fuente: <https://www.instagram.com/p/CFvF7S3jTve/>*

**Objetivos:** Estimular la comunicación por medio de la creación de la masa sensorial.

#### Recursos:

🍲 5 cucharadas de maicena

🍲 1 vaso de Agua

🍲 Colorante alimentario

🍲 Cuchara

🍲 Recipiente

## Grabadora y música

**Procedimiento:** es recomendable que la docente tenga listas las medidas de cada material para cada niño. Se iniciará la actividad con la interpretación del poema de la semana, una vez terminado, explicara en que consiste la actividad, reproducirá melodías para empezar, pedirá s los niños vaciar en sus recipientes 5 cucharadas de maicena, luego elegirán el color que deseen para su masa y en el vaso de agua pondrán algunas gotas de colorante, lo añadirá al recipiente con maicena, se les pedirá que mezclen muy bien, al principio con ayuda de una cuchara, luego involucren las manos y mucha energía, de esta manera el niño podrá experimentar y notar los resultados de la mezcla, para que de esta manera, el niño pueda responder la pregunta ¿La masa es sólida o líquida? El objetivo es que los niños noten que: al tocarla fuerte será como un sólido y al tocarla despacio será como líquido.

## Actividad 14

### Lámpara de lava



*Fuente:* [https://www.instagram.com/p/B\\_K6SgMJQIA/](https://www.instagram.com/p/B_K6SgMJQIA/)

**Objetivos:** Estimular la comunicación por medio de la construcción de la lámpara de lava.

## Recursos:

 1 botella o vaso

 1 taza de agua

 1 taza de aceite

 Colorante de comida

 Pastillas efervescentes

 Grabadora y música

**Procedimiento:** La motivación del día será el poema de la semana “volvió la luna”. Para iniciar la docente explicara la actividad, reproducirá melodías, con su guía y control pedirá a los niños que agreguen agua hasta la mitad de la botella o vaso y añaden colorante escogido, luego aceite sin llenar la botella, al finalizar esto agregara la pastilla efervescente, para que los niños observen la reacción de todos elementos para luego comentarlo con sus compañeros.

## Actividad 15

### Castillos de Sabanas



*Fuente:* <https://n9.cl/zykni>

**Objetivos:** Estimular la comunicación por medio de la construcción de castillos de sabanas.

**Recursos:**

 Almohadas

 Cojines

 Sillas

 Mesas

 Alfombras

 Comida para compartir

 Reproductor de video, computadora, proyector, grabadora o cuento.

**Procedimiento:** La docente pedirá con anticipación a los padres de familia que envíen los materiales que les sea posibles en caso de que el centro no disponga de ellos, para iniciar la actividad la docente motivara a los niños con el poema “volvió la luna”, luego dará instrucciones a los niños, explicara el proceso construcción y controlara que participe todo el grupo, una vez armado el fuerte la docente elegirá entre escuchar música, narrar cuentos o reproducir una película dentro del fuerte, mientras realice cualquiera de estas actividades compartirá la comida con los niños.

### EVALUACIÓN SEMANA 3

#### Escala Valorativa

PEQUEÑOS CONSTRUCTORES DEL LENGUAJE												
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado											
Indicadores de evaluación  Nombre	Comunica ideas y sentimientos			Desarrolla actitudes comunicativas gestuales			Respeto ideas y sentimientos de los demás			Presenta actitudes sociales		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 4

### Tema: PEQUEÑOS COMUNICADORES

Motivación de la semana: Rima pollito amarillito

#### Actividad 16

#### ¿Qué hay en el refrigerador?



Fuente: <https://www.instagram.com/p/CCqoYzkJmZq/>

**Objetivos:** Estimular el lenguaje oral a través del reconocimiento del nombre de los alimentos.

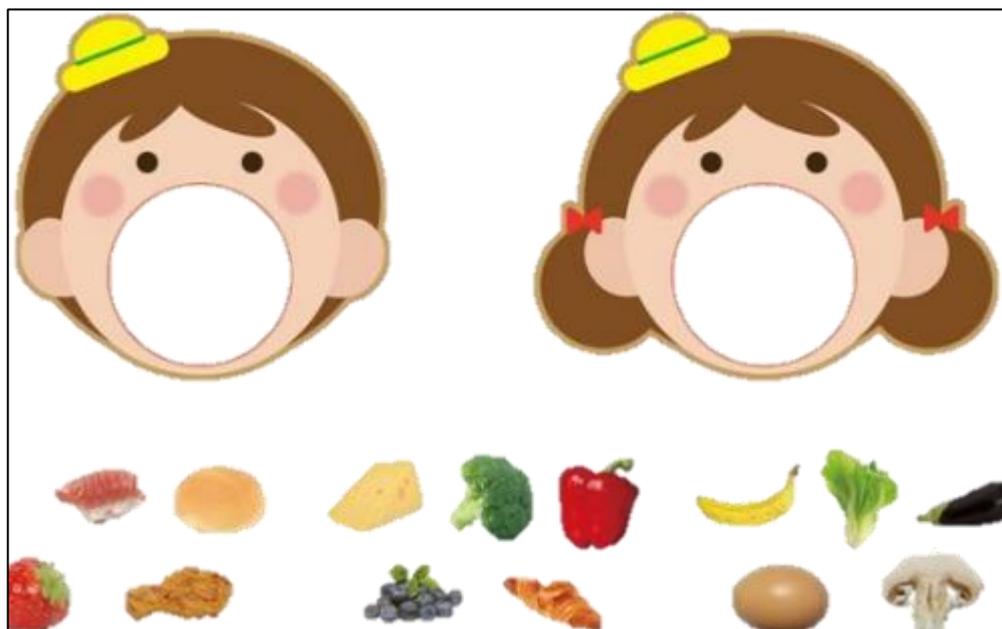
#### Recursos:

-  Refrigeradores de papel o cartulina (que habrá sus puertas y tenga bolsitos para poner la comida)
-  Imágenes de diferente tipo de comida
-  Rima

**Procedimiento:** La docente iniciara la actividad con la rima un pollito amarillito, luego indicara el material y explicara cómo se debe realizar la actividad, pedirá a los niños mediante ordenes ejecutables que metan dentro del refrigerador los alimentos con los que disponga (por ejemplo, mete las uvas en el refrigerador, mete el queso, etc.)

## Actividad 17

### ¿Qué debemos comer?



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/322429654574740946/>

**Objetivos:** Estimular lenguaje oral a través de la clasificación de alimentos saludables y no saludables.

#### Recursos:

-  Plantilla de la cara de un niño y una niña
-  Imágenes de comida saludable y no saludables
-  Caja de cartón (zapatos)

**Procedimiento:** La docente deberá tener listo el material (pegara las caritas en un extremo de la caja de zapatos dejando una abertura que será la boca donde el niño introduzcan la comida), para iniciar la actividad empezará con la rima de la semana, luego explicara lo que son los alimentos saludables y los que no lo son, consecuentemente indicara el material y organizara grupos de trabajo, le preguntara ¿que deben comer los niños para crecer grandes y fuertes?, e ira preguntado el nombre de cada uno de los alimentos(¿deben comer vegetales? O ¿deben combe comer muchos caramelos?), así ira controlando que los niños introduzcan en la caja los alimentos correctos, y luego revisara que hayan alimentado correctamente a

los niños de cartón, para concluir hará preguntas de control (¿por qué es importante alimentarse saludablemente?, ¿porque no debemos comer muchas golosinas?).

### Actividad 18

#### La rueda de animalitos



Fuente: <https://n9.cl/exof>

**Objetivos:** Estimular lenguaje oral a través del reconocimiento del nombre de los animales y su alimento.

#### Recursos:

-  Círculo dividido en 12 porciones
-  12 dibujos de animalitos
-  12 dibujos de la comida que comen esos animalitos
-  Pinzas de madera

**Procedimiento:** La docente iniciará la actividad con la rima “un pollito amarillito”, luego indicará el material y explicará cómo se debe realizar la actividad, mostrara un ejemplo ya elaborado e ira indicando cada uno de los alimentos y animalitos, primero nombra todas las imágenes de animales y comida, volverá a preguntar hasta que los niños reconozcan cada una, después, brindara todos los niños sus materiales, pedirá a los niños que peguen todas

las imágenes de comida una por cada franja, luego que coloquen cada pinza con la carita de los animalitos sobre la franja de la ruleta que contenga la comida que ellos consumen.

### Actividad 19

#### ¿Qué animalito es?



Fuente: <https://n9.cl/xj6hu>

**Objetivos:** Estimular lenguaje oral a través del reconocimiento de la silueta y nombre de los animales.

#### Recursos:

-  Plantilla de una granja
-  Plantilla de los animalitos de granja
-  Goma
-  Canción, grabadora o reproductor de video
-  Rima

**Procedimiento:** La docente iniciará la actividad con la rima de la semana, luego reproducirá la canción en la grabadora o video, hará que los niños la canten, bailen e imiten los sonidos

de animales que se reproducen en ella, luego indicará el procedimiento de la actividad, repartirá las plantilla y las figuras de los animales, dará ejemplos de cómo realizarla y corregirá errores. Cuando todos hayan terminado hará preguntas de control como (¿Qué animales descubrió?, ¿Cuáles fueron sus favoritos? Y ¿qué sonido reproducen?).

## Actividad 20

### Lo que la abuelita se comió



*Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/152840981079667101/>*

**Objetivos:** Estimular el lenguaje a través del desarrollo de las actividades propuestas en el cuento.

#### Recursos:

-  Plantilla de la abuelita
-  Bolsita de papel
-  Cuento “Lo que la abuelita se comió”
-  Cromos de los animales
-  Reproductor de video

**Procedimiento:** La docente iniciará la actividad con la rima un pollito amarillito, luego relatar el cuento organizando a los niños en un círculo sobre un lugar cómodo en el piso, después, reproducirá el video sobre el cuento, cuando termine hará un control con preguntas como (¿de qué trata el cuento?, ¿qué personajes aparecieron?, ¿cómo se imaginaban a los

personajes?, ¿se los imaginaron a como aparecieron en el video?, ¿Que partes les gusto más?, etc.), luego entregara el material a cada niño quienes trabajaran en grupos de 7, cada niño le dará de comer a la abuelita en el orden que se escuchó la historia mientras la docente guía el proceso.



## SEMANA 5

**Tema:** MANITOS CREADORAS

**Motivación:** Canción “Un pollito amarillito”

### Actividad 21

#### Busco y desenvuelvo



*Fuente:* <https://n9.cl/jm7ee>

**Objetivos:** Estimular la pinza digital por medio de la busca y descubrimiento de los objetos envueltos en aluminio

#### Recursos:

-  Fuente grande
-  Botecitos de 4 colores diferentes.
-  Trozos pequeños de sorbetes de diversos colores
-  Objetos de los cuatro colores de los botecitos
-  Papel aluminio

**Procedimiento:** La docente iniciara entonando con los niños la canción “Un pollito amarillito”, luego explicara la actividad, brindara la bandejita a cada niño donde se esconderán los objetos envueltos que ellos deberán buscar de entro los sorbetes recortados y desenvolverlos para clasificarlos en el bote que corresponda al color.

## Actividad 22

### Guardo mi arcoíris un frasco.



*Fuente: <https://n9.cl/umjj>*

**Objetivos:** Estimular la pinza digital por medio de la presión realizada en el cuentagotas.

#### Recursos:

- 🧴 Vaso o recipiente grande de cristal
- 🧴 Cuenta gotas o jeringuilla
- 🧴 Colorante rojo, amarillo, azul y verde
- 🧴 Cucharilla o paleta para revolver
- 🧴 Miel o jarabe de maíz
- 🧴 Jabón para lavar los platos azul
- 🧴 Alcohol
- 🧴 Aceite

**Procedimiento:** Lo docente iniciará motivando a los niños con baile de música folclórica.

Para la elaboración del material la docente trabajará con todos los niños a la vez, primero mesclará la miel o jarabe con alguno de los colores, luego el alcohol con el mismo procedimiento, finalmente, distribuirá los colores y con su guía los niños irán colando las gotas de colores lentamente en el vaso de vidrio, respetando el orden de las texturas.

## Actividad 23

### Cubitos de hielo con mucho color



*Fuente: <https://n9.cl/cgyg>*

**Objetivos:** Estimular la pinza digital por medio de la utilización del pincel con mango grueso.

#### **Recursos:**

 Bandeja plástica grande

 Temperas

 Pincel con mango ancho

 Hielo

 sal

**Procedimiento:** se recomienda a la docente que antes de iniciar la actividad tenga listas las fuentes y distribución de espacio para cada niño, iniciará con la canción de la semana, luego explicará la actividad a los niños, pedirá que escojan los colores con que los desean pintar, ubicara a cada niño con su bandeja y empezara a repartir en el hielo, luego entrega un pincel a cada niño y pedirá que rieguen sal sobre el hielo y empiecen a pintar a su gusto, mientras disfrutan de cómo cambia la tonalidad de la pintura al exponerla con el hielo.

## Actividad 24

### Mi pollito amarillito



*Fuente: <https://www.instagram.com/p/B8ld77pDcl-/>*

**Objetivos:** Estimular la pinza digital por medio de la decoración de pollito

#### Recursos:

 Hoja A4 doble faz impresa o dibuja con la silueta de un pollito

 Granos de canguil

 Ojo de móvil autoadhesivo

**Procedimiento:** Antes de iniciar la actividad se recomienda a la docente debe tener listas las hojas de trabajo (recortará la silueta del pollito dejando la parte de la hoja adhesiva expuesta y lista para colocar los granos de canguil), iniciará con la canción de la semana, luego explicará la actividad a los niños y repartirá los materiales a cada uno, hará que peguen el ojo móvil con su ayuda, después pedirá que vayan colocando los granos de canguil sobre toda la superficie del pollito utilizando la pinza digital, es recomendable que la docente tenga un trabajo terminado que se exponga mientras los niños trabajan, una vez terminado hará que todos presenten su trabajo con la clase.

## Actividad 25

### Sombrerito volador



Fuente: <https://n9.cl/r53o>

**Objetivos:** Estimular la pinza digital por medio del desarrollo la actividad sombrerito volador.

#### Recursos:

-  Tubo de papel largo perforado a la mitad
-  Sombrero hecho de vaso o tubo de papel amarrado un trozo de largo de lana a la mitad
-  Ojos, corbatín, manos y pies de cartulina
-  Base cuadrada de cartón
-  Tubito de esfero o paleta

**Procedimiento:** en esta actividad la docente puede construir el material con los niños o solo brindárselos para que trabajen con él. En caso de que haya escogido construir el material iniciará con la canción de la semana, luego explicará la actividad a los niños; repartirá los materiales a cada uno de los niños, hará que pinten el tubo largo, luego, el pequeño y a con su ayuda pegaran la decoración del tubo largo cuando se haya secado, con ayuda de la docente el niño introducirá el trozo de lana por la mitad del tubo largo y lo amarra al tubo de esfero o paleta, una vez preparado la docente realizara un concurso donde el niño que enrede más rápido la lana en la paleta hasta llegar a colocar el sombrero al muñeco creado será quien reciba los aplausos.

## EVALUACIÓN SEMANA 5

### Escala Valorativa

<b>MANITOS CREADORAS</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado</b>											
Indicadores de evaluación	Asocia imágenes			Desarrolla la pinza digital			Cumple consignas			Realiza secuencias		
Nombre	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 6

**Tema:** Pequeños científicos

**Motivación:** Adivinanzas para cada día de la semana.

### Actividad 26

#### Nieve dentro de casa



*Fuente: <https://n9.cl/46gx5>*

**Objetivos:** Estimular el razonamiento lógico mediante la creación de nieve casera.

#### Recursos:

-  1 pañal
-  1 cernidor o colador
-  Recipiente
-  Agua
-  Tijeras

**Procedimiento:** La docente iniciara con la adivinanza del día, explicara la actividad a los niños, primero coloca el cernidor sobre el recipiente, luego les entrega la lana que se sacó de los pañales, pedirá que froten con fuerza el algodón sobre el colador para que caiga todo el gel que contiene, luego les pide que retiren el colador y agreguen el agua lentamente, en cuestión de segundos tendrán la nieve y podrán empezar a construir lo que deseen.

## Actividad 27

### Espuma arcoíris



*Fuente:* [https://www.instagram.com/p/BTby\\_7Bg0U5/](https://www.instagram.com/p/BTby_7Bg0U5/)

**Objetivos:** Estimular el razonamiento lógico mediante la creación de espuma arcoíris.

#### Recursos:

- 🧴 Varios tarros o vasos de cristal
- 🧴 Una cucharada de bicarbonato sódico por cada frasco
- 🧴 Colorantes alimenticios un color por cada frasco
- 🧴 Jabón líquido lavavajillas
- 🧴 Agua

**Procedimiento:** La docente inicia la actividad con la adivinanza del día, luego prepara a los niños para la actividad, explica en que consiste y como se debe realizar, en primer lugar, pedirá a los niños que coloquen una cuchara de bicarbonato en cada frasco, seguido el colorante luego la escarcha, 2 cucharas del jabón y por último ira poniendo chorros de agua en cada frasco y disfrutara de la reacción química de todos estos elementos. La docente podrá hacer preguntas de control sobre la actividad (¿qué paso?, ¿por qué se hizo espuma? o ¿qué colores tenía la espuma?)

## Actividad 28

### Montaña de burbujas



*Fuente:* <https://n9.cl/y5c7q>

**Objetivos:** Estimular el razonamiento lógico mediante la creación de una montaña de burbujas.

#### **Recursos:**

- 🍷 3 cucharadas de detergente
- 🍷 Agua tibia destilada
- 🍷 2 Cucharadas de azúcar
- 🍷 Colorante para alimentos
- 🍷 Varios tarros o vasos de cristal
- 🍷 1 o 2 sorbetes gruesos

**Procedimiento:** La docente inicia la actividad con la adivinanza del día, luego prepara a los niños para la actividad, explica en que consiste y como se debe realizar, en primer lugar, pedirá a los niños que coloquen el detergente a un vaso con el agua tibia, secuencialmente las cucharadas de azúcar y el colorante. Una vez listo colocarlo en una bandeja larga y brindarles los sorbetes a los niños para que empiecen a soplar y a construir su montaña de burbujas, otra opción más practica seria que se realice la fórmula para burbujas con todo el grupo y luego repartirlo.

## Actividad 29

### Frasquitos mágicos



*Fuente: <https://n9.cl/y5c7q>*

**Objetivos:** Estimular el razonamiento lógico mediante el desarrollo de la actividad frascos mágicos.

#### Recursos:

 Frascos con tapa

 Tempera espesa

 Agua

 Escarcha (opcional)

**Procedimiento:** La docente inicia la actividad con la adivinanza del día, luego prepara a los niños para la actividad, la docente relata a los niños, que ha traído algunos frascos mágicos que un viejo gitano le ha regalado, estos frascos al agitarse convierten el agua en los colores más hermosos del mundo, pregunta si desean probar la magia de los frascos (puede cambiar la historia), la docente colocara en la tapas escarcha y sobre esta la tempera espesa, presentara a los niños las tapas bocabajo donde no podrán observara la pintura, luego pedirá que enrosquen la tapa a los frascos, una vez realizado esto pedirá que sacudan con fuerza los vasos y observaran como cambia de color el agua. La intención es que el niño se sienta envuelto en la magia de este experimento.

## Actividad 30

### El monstruo magnético



*Fuente: <https://n9.cl/x1jd>*

**Objetivos:** Estimular el razonamiento lógico por medio de la creación del monstruo magnético.

#### **Recursos:**

🧲 limadura de hierro (puedes conseguirlo en una ferretería)

🧼 Goma

🧴 Bórax o jabón líquido

🧴 Un recipiente

**Procedimiento:** La docente inicia la actividad con la adivinanza del día, luego prepara a los niños para la actividad, primero preparan un smile, en el recipiente pondrán goma y después el bórax o el jabón líquido, la docente pedirá que revuelvan muy bien muy bien y ayudara constantemente para que tenga la consistencia perfecta le aplicaran la limadura de hierro y revolverán con el slime y quedará de color grisáceo, el niño deberá percibir que cuando se acerca el imán al smile o si lo suelta sobre el parecerá que se lo está tragando como un verdadero monstruo.

## EVALUACIÓN SEMANA 6

### Escala Valorativa

<b>PEQUEÑOS CIENTÍFICOS</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado</b>											
Indicadores de evaluación  Nombre	Reflexiona la actividad realizada			Emite ideas y pensamientos			Desarrolla actitudes de curiosidad			Muestra interés y entusiasmo por cumplir con las ordenes ejecutables		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

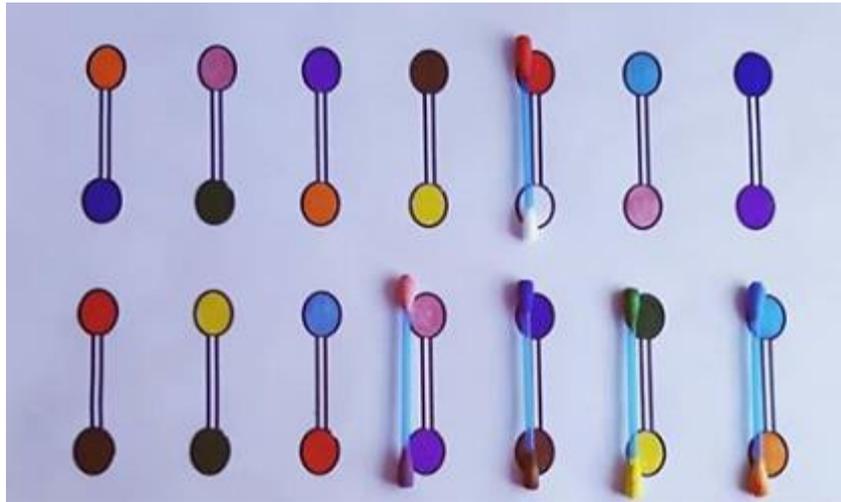
## SEMANA 7

**Título:** Aprendamos con los sentidos

**Motivación de la semana:** Baile de música folclórica ecuatoriana.

### Actividad 31

#### Busco el par



*Fuente:* <https://n9.cl/kqo6x>

**Objetivos:** Estimular el sentido de la vista a través de la perfección y búsqueda de colores.

#### Recursos:

 Hisopos o cotonetes

 Hoja con la serie de colores

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños que deben buscar el par del cotonete deberá comparar el color y la posición.

## Actividad 32

### Apaguemos el despertador



*Fuente: <https://n9.cl/8ybrc>*

**Objetivos:** Estimular el sentido del oído a través de la búsqueda de sonidos.

#### Recursos:

 Un despertador con sonido muy fuerte

 Espacio amplio

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicará la actividad, esconderá el reloj en algún lugar del salón y cuando suene los niños deberán buscarlo guiándose por su sonido.

## Actividad 33

### ¿Qué olor escondes en el bolsillo?



*Fuente: <https://n9.cl/ohra>*

**Objetivos:** Estimular el sentido del olfato a través de la percepción de los olores de frutas y hortalizas

#### Recursos:

 Diferentes alimentos, frutas, verdura

 Hoja de álbum

 Cinta de doble cara

## Pompones de colores

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicará la actividad, le dará varios niños un alimento con diferente olor, una cebolla, naranja, limón, etc. Estos, tendrán que esconder ese alimento, en uno de sus bolsillos. La docente nombrará uno de los alimentos, y los niños, tendrán que buscarlo mediante su olfato, quien esconde en su bolsillo, ese alimento en concreto.

## Actividad 34

### Esponjas, goteros y tinas



*Fuente:* <https://n9.cl/j0cj>

**Objetivos:** Estimular el tacto a través del juego con esponjas, goteros y tinas

#### Recursos:

 Esponja

 Jeringa o cuentagotas

 Tinas, vasos o fuentes

 Color alimenticio o brillantina

 Agua

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicará a los niños que deben traspasar el agua que hayan decorado de un recipiente a otro primero con una cuenta gotas o jeringa y después con una esponja.

## Actividad 35

### Bolitas deliciosas y saludables



*Fuente: <https://n9.cl/2m9ri>*

**Objetivos:** Estimular el sentido del gusto mediante la elaboración y degustación de las bolitas de chocolate.

#### Recursos:

-  Pasas o dátiles (o pueden ser los dos)
-  harina de almendras
-  Cacao en polvo
-  frutos secos (pueden ser: nueces, almendras o maní)

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicará a los niños las actividades, primero repartirá los materiales cada niño, e ira elaborado la masa con ellos primero pondrán la harina de almendra, luego el cacao en polvo y luego los frutos secos y pasas, pedirá que mezclen todo muy fuerte, para luego empezar a armar las bolitas y comerlas con sus compañeros.

## EVALUACIÓN SEMANA 7

### Escala Valorativa

APRENDAMOS CON LOS SENTIDOS																
Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Percibe y busca objetos			Busca y distingue sonidos			Percibe y distingue olores			Percibe texturas			Degusta y distingue sabores		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 8

**Tema:** Pequeños Exploradores

**Motivación:** Canción soy una taza para la semana

### Actividad 36

#### Cabecitas verdes



*Fuente:* <https://n9.cl/6z9f8>

**Objetivos:** Desarrollar la exploración a través de la siembra de plantas.

#### Recursos:

🧺 Baldes o macetas pequeñas con caritas

🧺 Semillas de césped

🧺 Tierra abonada

🧺 Agua

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños como plantar las semillas de césped, una vez hecho regaran el agua y visualizaran los resultados a lo largo de la semana.

## Actividad 37

### Pequeños entomólogos



*Fuente: <https://n9.cl/c652>*

**Objetivos:** Estimular la exploración a través de la exploración y búsqueda de insectos y flores.

**Recursos:**

 Lupas

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños como utilizar la lupa y vigilara su seguridad mientras los niños exploran y buscan insectos.

## Actividad 38

### Cocinita en exterior con tierra, piñas, arena y palos.



*Fuente: <http://www.tierraenlasmanos.com/cocinita-de-externor/>*

**Objetivos:** Estimular la exploración por medio de la búsqueda de objetos en la naturaleza con los que puedan jugar a la cocinita

**Recursos:**

 Juguetes y objetos de cocina

 Pinas, piedras, agua y tierra

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños medidas seguridad, pedirá que cocinen y jueguen con los materiales que se le has ofrecido

### Actividad 39

#### Bebedero para abejas



*Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/352336370838829658/>*

**Objetivos:** Estimular la exploración por medio de la construcción de un bebedero para abejas.

#### Recursos:

 Bolichas, piedras y palos limpios

 Fuente

 Agua

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños que es un bebedero para abejas, su importancia y contribución a la naturaleza, luego lo elaboraran en grupo; colocaran todos los materiales recolectado en la fuente y colocaran el agua al ras de las piedras bolichas y palos.

## Actividad 40

### De camping con mis amiguitos



*Fuente: <https://n9.cl/i9oaw>*

**Objetivos:** Estimular la exploración por medio de una salida pedagógica con padres y compañeros.

#### **Recursos:**

📦 Preparación y aviso con anticipación

📦 Equipo para camping

📦 Comida para compartir

**Procedimiento:** La docente iniciará motivando a los niños para bailar la canción del día, luego explicara a los niños medidas seguridad, pedirá que cocinen y jueguen con los materiales que se le has ofrecido

## EVALUACIÓN SEMANA 8

### Escala Valorativa

PEQUEÑOS EXPLORADORES												
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado											
Indicadores de evaluación  Nombre	Demuestra interés por Explora			Busca objetos de su medio			Recoleta objetos de su medio			Presenta actitud social		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## ANEXOS

### SEMANA 1

**Tema:** PEQUEÑOS ARTISTAS

**Motivación:** Baile de música folclórica ecuatoriana

#### Actividad 1

Muro artístico

 Enlace de la canción motivacional:

<https://www.youtube.com/watch?v=bO8mS72R8nE>

 Enlace de diferentes bocetos para dibujar:

<https://www.etapainfantil.com/dibujos-imprimir-colorear>

 Enlace de la canción:

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

#### Actividad 2

Globos dinosaurio

 Enlace de la canción motivacional:

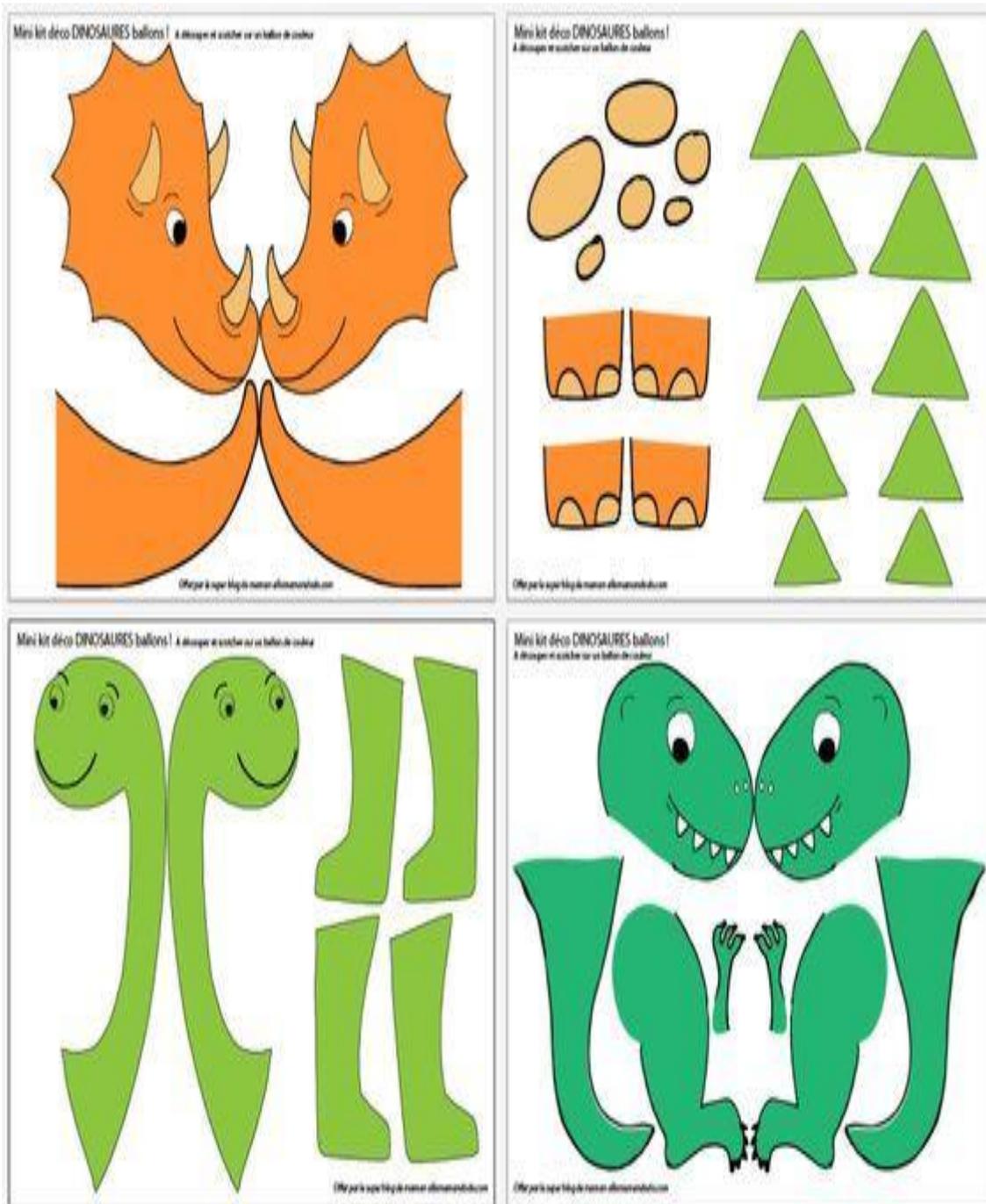
<https://www.youtube.com/watch?v=qVEJqPGx3D0>

 Enlace de los videos interactivos sobre dinosaurios:

<https://www.youtube.com/watch?v=ya1uqNyLkFU>

<https://www.youtube.com/watch?v=dTgofE8nrk0>

 Imprimible de las extremidades de dinosaurios:



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/346988346293005156/>

### Actividad 3

Explosión de colores

 Enlace de la canción motivacional:

[https://www.youtube.com/watch?v=nrQhRd\\_toX0](https://www.youtube.com/watch?v=nrQhRd_toX0)

 Enlace del video instructivo del experimento:

<https://www.youtube.com/watch?v=u70H41rXLMM>

## Actividad 4

Arcoíris en un vaso

 Enlace de la canción motivacional:

<https://www.youtube.com/watch?v=Uurdn4WRdZ0>

 Enlace de los videos instructivos:

<https://www.youtube.com/watch?v=AKt28d8LIJY>

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

## Actividad 5

Slime de colores

 Enlace de la canción motivacional:

<https://www.youtube.com/watch?v=4Bnti1OA6PM>

 Video instructivo del experimento

<https://www.youtube.com/watch?v=iqQU4WNdtMs>

## SEMANA 2

**Tema:** PEQUEÑOS GIGANTES EN ACCIÓN

**Motivación:** Canción debajo de un botón

### Canción debajo de un botón

Debajo de un botón, ton, ton,  
Que encontró Martín, tín, tín,  
había un ratón, ton, ton  
ay que chiquitín, tin, tin,  
Ay que chiquitín, tin, tin,  
era aquel ratón, ton, ton,  
que encontró Martín, tin, tin,  
debajo de un botón, ton, ton.

**Enlace:**

<https://www.youtube.com/watch?v=9UMAUROpuA4>

## Actividad 6

Casemos murciélagos y fantasmas

 Enlace de los videos instructivos:

<https://www.youtube.com/watch?v=vd6b-RnT3DA&t=17s>

<https://www.youtube.com/watch?v=SeTZ0teHjwc>

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=g66iFhxsF8s>

<https://www.youtube.com/watch?v=3zlyhjL6cmU>

### Actividad 8

Manito Arcoíris

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=BW7NVEeVdio>

### Actividad 9

Globo colgado

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=m3yIzlHdZYo>

### Actividad 10

Fiesta de disfraces

 Enlace de música opcional para la actividad:

[https://www.youtube.com/watch?v=f-SauLx\\_ZWg](https://www.youtube.com/watch?v=f-SauLx_ZWg)

<https://www.youtube.com/watch?v=c5F6Jh6DujQ>

## SEMANA 3

**Tema:** PEQUEÑOS CONSTRUCTORES DEL LENGUAJE

**Motivación:** Poema volvió la luna

Volvió la luna	
Volvió la luna a la playa para jugar otra vez, pero estaba entretenido jugando con otro pez.	Volvió la luna a buscarlo y como no apareció, se puso a contar corales y aburrida se durmió.

## Actividad 11

El clima en una botella

 Pegatinas imprimibles como sugerencia en papel puede ser adhesivo:



*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/11540542786052926/>

 Enlace de los videos instructivos:

<https://www.youtube.com/watch?v=M-4z6WEGM-s>

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=J-OCKbAo5T0>

## Actividad 12

¿Qué esconde el arroz de colores?

 Enlace del video de los medios de transporte:

[https://www.youtube.com/watch?v=ydfSkhE\\_q4A](https://www.youtube.com/watch?v=ydfSkhE_q4A)

<https://www.youtube.com/watch?v=vyQrPRJu2VM>

 Dibujos:



*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/21110691992360413/>

### Actividad 13

¡La masa loca es líquida o sólida!

 Enlace del video instructivo de la actividad:

[https://www.youtube.com/watch?v=5dCuf8rRTVg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=5dCuf8rRTVg&feature=emb_logo)

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ak4Paazz-fc>

## Actividad 14

### Lámpara de lava

 Enlace de videos instructivos de la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=zKPsFm5Ig8>

<https://www.youtube.com/watch?v=fLLj3E69rAg>

 Enlace de música opcional para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZOPfN7Qc23w>

## Actividad 15

### Castillos de Sabanas

 Enlace instructivo de la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=fLLj3E69rAg>

 Enlaces de películas opcionales para la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=LRbKc5cI5uI>

[https://www.youtube.com/watch?v=YP\\_ATb10oWg](https://www.youtube.com/watch?v=YP_ATb10oWg)

<https://www.youtube.com/watch?v=bJ4OVQzQPrM>

 Enlace de música opcional para la actividad:

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

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

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

 Cuento opcional para la actividad:

#### **Lo que se tragó la tierra**

**Índole:** Cuento de suspenso.

**Autor:** Paola Artmann

Don Melquíades era un anciano tacaño y de corazón endurecido. Aunque tenía tres hijas que se desvivían por él y lo colmaban de atenciones, su única felicidad provenía de contar las diez monedas de oro que había ahorrado. Así que, cuando sintió que se acercaba el fin de sus días, se sentó en su silla mecedora y llamó a sus hijas para hacerles prometer que lo enterrarían con sus preciadas monedas.

A los pocos días, el anciano falleció y las hijas cumplieron su última voluntad. Sin embargo, al cabo de unos meses, las hijas descubrieron que el padre tenía muchas deudas que no podían saldar con lo poco que ganaban trabajando.

—¿Qué haremos? —dijo Esmeralda, la hija mayor, a sus hermanas—. Nuestro padre yace con oro y nosotros con sus deudas. Esta noche iré al cementerio y desenterraré las monedas. Pagaremos las deudas y viviremos tranquilas.

La joven se dirigió al cementerio con pala en mano y regresó a casa con las monedas. Las hermanas cenaron muy felices y se acostaron a dormir.

Pero al llegar la media noche, escucharon un golpe en la puerta y una voz del más allá decir:

—Esmeralda, Esmeralda, a tu promesa le has dado la espalda.

Esmeralda miró por la ventana y vio a su padre, don Melquíades, a quien le faltaba una oreja y tres dedos de la mano. Presa del miedo, la joven entreabrió la puerta y tiró las monedas.

Pasaron unos pocos meses y las deudas continuaron apilándose, las hermanas estaban desesperadas.

—Llevo lavando ropa y limpiando casas ajenas sin disfrutar un centavo de mi trabajo, mientras que nuestro padre descansa con un tesoro en su ataúd. Esta noche iré al cementerio y desenterraré las monedas —dijo Gema, la hermana del medio.

La joven se dirigió al cementerio con pala en mano y regresó a casa con las monedas. Las hermanas cenaron felices y se acostaron a dormir.

Pero al llegar la media noche, escucharon un golpe en la puerta y una voz espectral decir:

—Gema, Gema, te quedas con lo que no es tuyo, ¿no le ves ningún problema?

Gema miró por la ventana y vio a su padre, don Melquíades, a quien le faltaban las dos orejas, cuatro dedos de la mano derecha y el pie izquierdo. Horrorizada y aturdida, la joven entreabrió la puerta y tiró las monedas.

Por muchos años, las pobres hermanas vivieron sumidas en deudas, trabajando de sol a sol para saldarlas.

—Hermanas, es hora de cambiar nuestro destino. No podemos vivir para cubrir las deudas de nuestro padre. Tengo un plan y necesito que me ayuden —dijo Rubí, la hermana menor.

La joven se dirigió al cementerio con pala en mano, regresó a casa con las monedas y las escondió en un cajón de la cocina. Nuevamente, las hermanas cenaron felices y se acostaron a dormir.

Pero al llegar la media noche, escucharon un golpe en la puerta y una fantasmagórica voz decir:

—Rubí, Rubí, entrégame lo que es mío o nunca me iré de aquí.

Poniendo en marcha su plan, Rubí se acercó a la ventana y vio a su padre, don Melquíades, de quien ya solo quedaba el esqueleto. La joven abrió la puerta e invitó a su padre a pasar, las otras dos hermanas temblaban de miedo.

—Papá, siéntate en tu silla mecedora y déjanos conocer el motivo de tu visita —dijo Rubí con un tono casual.

—Estoy aquí porque me faltan mis monedas de oro —rugió don Melquíades con una voz aterradora.

—Pero papá, también te faltan los ojos, la nariz, la boca y las orejas. ¿Qué crees que pasó con ellos? —dijo Rubí.

—¡Se los tragó la tierra! —respondió don Melquíades.

—Noto que también te falta el tronco, los brazos y los pies. ¿Crees saber qué pasó con ellos? —dijo Rubí, tratando de conservar la calma.

—¡Se los tragó la tierra! —respondió don Melquíades.

—Y lo mismo pasó con tus monedas. ¡Se las tragó la tierra! —exclamó Rubí.

Dichas estas palabras, don Melquíades saltó de la silla y desapareció para siempre.

Y por fin... sin la carga de las deudas, las hermanas vivieron muy felices.

## SEMANA 2

**Tema:** PEQUEÑOS COMUNICADORES

**Motivación de la semana:** Rima pollito amarillito

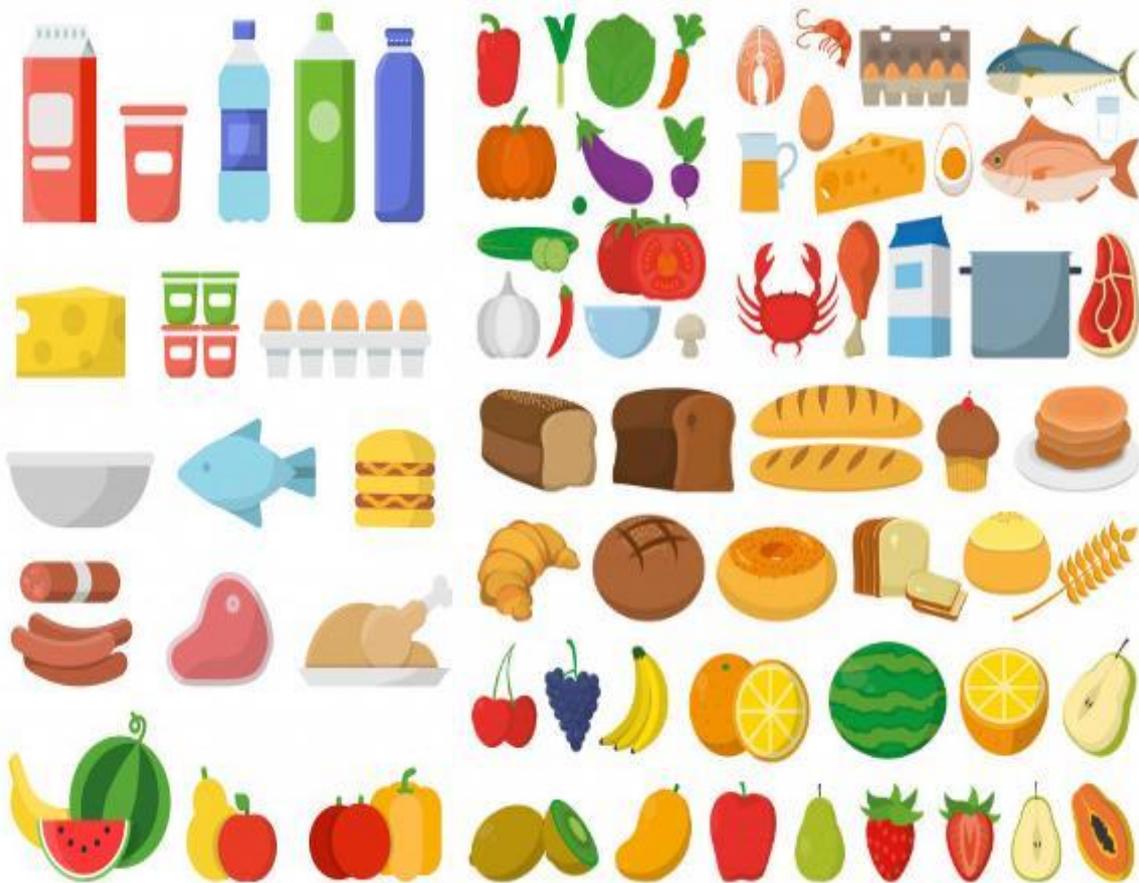
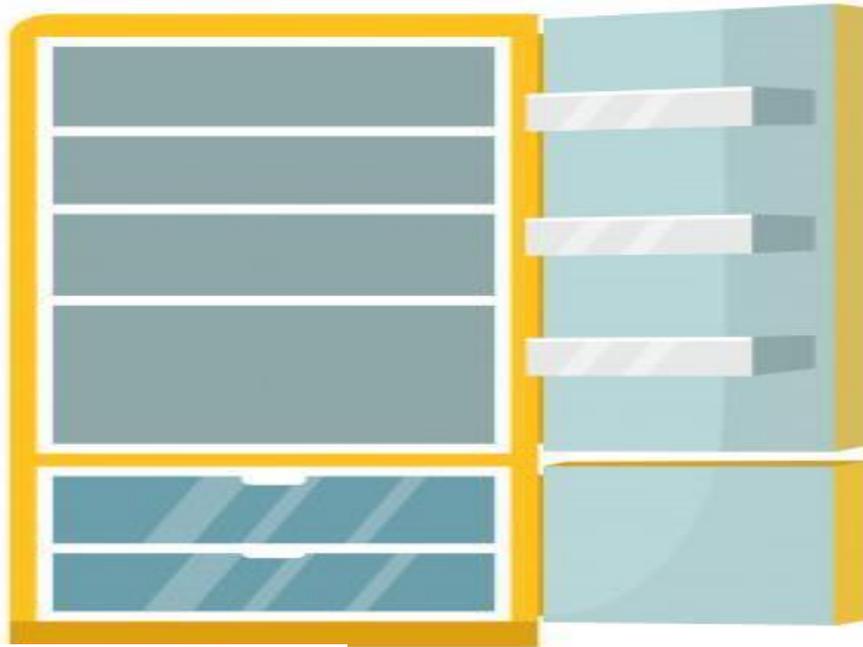


*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/508484614152823458/>

## Actividad 16

¿Qué hay en el refrigerador?

 Molde del refrigerador y comida



*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/34677240064647182/>

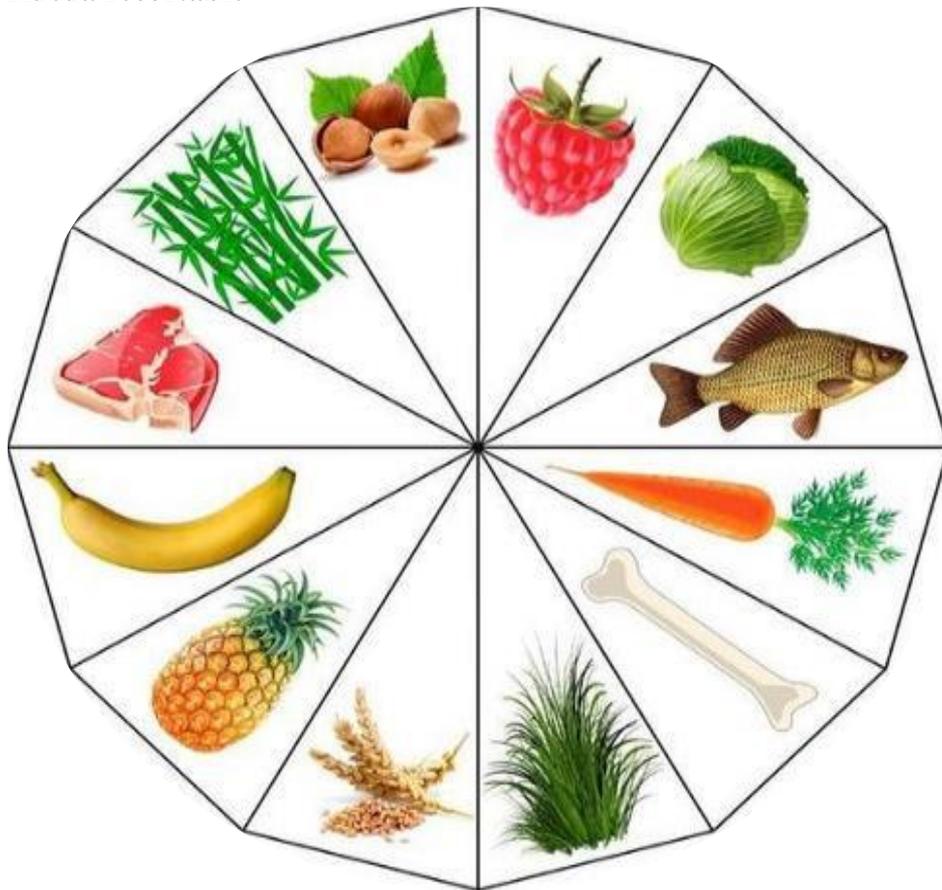
 Enlace instructivo:

<https://www.instagram.com/p/CCqoYzkJmZq/>

## Actividad 17

### La rueda de animalitos

 Rueda recortable



*Fuente:*

 Carita de los animalitos



*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/484629609902754058/>

## Actividad 18

Los animales que divertidos son

 Enlace de la canción de los sonidos de los animales |

<https://www.youtube.com/watch?v=7k7spfP2pV4>

 Plantilla imprimible del paisaje y la figura de los animales



*Fuente:* <https://n9.cl/s8ht>

## Actividad 19

 Carita de la niña y niño; y, la comida saludable y la no saludable.



*Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/322429654574740946/>*



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/400820435591555075/>

## Actividad 20

### Cuento

#### Un día una anciana una mosca se tragó

**Autora:** Jeremy Holmes

sé que una anciana que se tragó una mosca.  
No sé por qué se tragó una mosca,  
¡creo que morirá!

Conozco a una anciana que se tragó una araña  
que se retorció, se reía y hacía cosquillas dentro de ella.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

Conozco a una anciana que se tragó  
un pájaro. ¡Qué absurdo, tragar un pájaro!  
Se tragó el pájaro para atrapar a la araña  
que se retorció y reía y le hacía cosquillas en su interior.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

Conozco a una anciana que se tragó un gato.  
¡Ahora imagina eso, tragar un gato!  
Se tragó al gato para atrapar al pájaro.  
Se tragó el pájaro para atrapar a la araña  
que se retorció y reía y le hacía cosquillas dentro de ella.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

Conozco a una anciana que se tragó un perro.  
¡Qué cerdo tragarse un perro!  
Se tragó al perro para atrapar al gato.  
Se tragó al gato para atrapar al pájaro.  
Se tragó el pájaro para atrapar a la araña  
que se retorció y reía y le hacía cosquillas dentro de ella.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

Conozco a una anciana que se tragó una cabra.  
¡Solo abrió la garganta y entró la cabra!  
Se tragó la cabra para atrapar al perro.  
Se tragó al perro para atrapar al gato.

Se tragó al gato para atrapar al pájaro.  
Se tragó el pájaro para atrapar a la araña  
que se retorció y reía y le hacía cosquillas dentro de ella.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

Conozco a una anciana que se tragó una vaca.  
No sé cómo se tragó una vaca.  
Se tragó la vaca para atrapar a la cabra.  
Se tragó la cabra para atrapar al perro.  
Se tragó al perro para atrapar al gato.  
Se tragó al gato para atrapar al pájaro.  
Ella se tragó el pájaro para atrapar a la araña  
Eso se retorció y se río y le hizo cosquillas dentro de ella.  
Se tragó la araña para atrapar la mosca, ¡  
pero no sé por qué se tragó la mosca!  
¡Quizás ella muera!

¡Conozco a una anciana que se tragó un CABALLO!  
¡Ella está muerta, por supuesto!

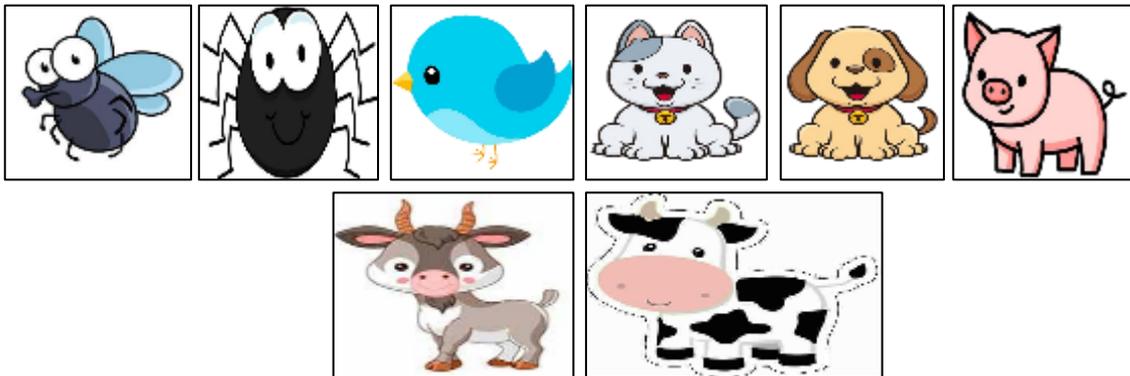
Finales alternativos:

-  Conozco a una anciana que se tragó un caballo. ¡Está viva y bien, por supuesto!
-  Ella está triste, por supuesto, enferma, por supuesto,
-  cambiar "tal vez morirá" a "tal vez llorará".

 **Video instructivo (relato del cuento)**

<https://www.youtube.com/watch?v=C3ML4IF05Ns>

 **Molde de la cara de la anciana y los animalitos**



*Fuente:* <https://www.pinterest.es/pin/572097958889362373/>

## **SEMANA 5**

**Tema:** Pinza digital

**Motivación:** Canción “Un pollito amarillito”

 Canción de la semana:

<b>Mi pollito amarillito</b>	
<b>Autor:</b> Morocco's Band	
Mi pollito amarillito En la palma de mi mano (de mi mano) Cuando quiere comer bichitos Él rasca el piso con sus piecitos	Y él aletea muy feliz Pio pio, pero tiene miedo Y es del gavilán Él aletea muy feliz Pio pio, pero tiene miedo Y es del gavilán
Mi pollito amarillito En la palma de mi mano (de mi mano) Cuando quiere comer bichitos Él rasca el piso con sus piecitos	
<b>Enlace:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o">https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o</a>	

### **Actividad 22**

Huevitos de pascua

 Enlace instructivo de la actividad:

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

### **Actividad 23**

Cubitos de hielo con mucho color

 Enlace instructivo de la actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=sCwIbr15KOM>

### **Actividad 25**

Sombrerito volador

 Enlace instructivo de la actividad:

<https://www.instagram.com/p/CCj-B3qDoOy/>

## **SEMANA 6**

**Tema:** Ciencia

**Motivación:** Adivinanzas para cada día de la semana.

 Adivinanza del día lunes:

<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 1</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra. ¿Quién soy?</p></div> <div style="text-align: center;"><p style="text-align: right;">La rana</p></div>	<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 2</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Soy chiquitito, puedo nadar, vivo en los rios y en alta mar. ¿Quién soy?</p></div> <div style="text-align: center;"><p style="text-align: right;">El pez</p></div>
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 3</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Amarillo es el sol, amarillo el limón, amarillo es el girasol y amarillo soy yo ¿Quién soy?</p></div> <div style="text-align: center;"><p style="text-align: right;">El pollito</p></div>	<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 4</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Trepa en los árboles y come bananas es mamifero y tiene mucho pelo y a veces usa sombrero.</p></div> <div style="text-align: center;"><p style="text-align: right;">El mono</p></div>
<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 5</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Mucho yo camino muy feliz por el prado leche rica yo te doy a ver si sabes quién soy.</p></div> <div style="text-align: center;"><p style="text-align: right;">La vaca</p></div>	

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/436215913912798416/>

## **Actividad 26**

### **Nieve dentro de casa**

 **Video instructivo de la actividad:**

<https://www.youtube.com/watch?v=n2RDkGrKpxY>

## **Actividad 27**

### **Espuma arcoíris**

 **Video instructivo de la actividad:**

[https://www.youtube.com/watch?v=v7hzP\\_Uwsfk](https://www.youtube.com/watch?v=v7hzP_Uwsfk)

## **Actividad 30**

### **El monstruo magnético**

 **Enlace instructivo:**

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

## **SEMANA 7**

**Tema:** APRENDAMOS CON LOS SENTIDOS

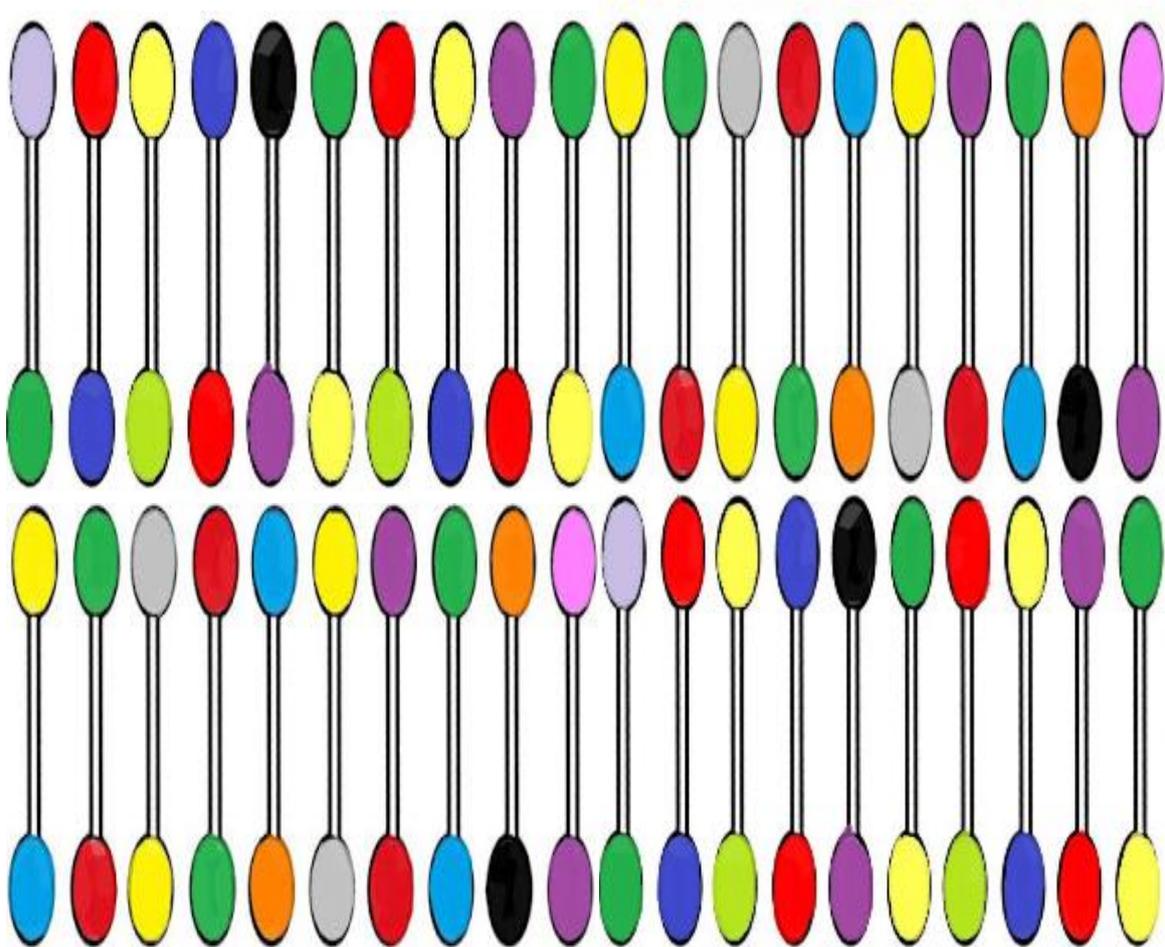
**Motivación de la semana:** Baile de música folclórica ecuatoriana.

## **Actividad 31**

 **Enlace de la canción del día:**

<https://www.youtube.com/watch?v=Bd3K2ph51cc>

 **Hoja con la secuencia de hisopos:**



*Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/422494008796214497/>*

### Actividad 32

 **Enlace de la canción del día:**

<https://www.youtube.com/watch?v=H6kcDrhVaJ0>

### Actividad 33

 **Enlace de la canción del día:**

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

### Actividad 34

 **Enlace de la canción del día:**

<https://www.youtube.com/watch?v=347npLytra4>

## Actividad 35

 **Enlace de la canción del día:**

<https://www.youtube.com/watch?v=mH-yGHkgoQ>

## Semana 8

**Tema:** PEQUEÑOS EXPLORADORES

**Motivación:** Canción soy una taza para la semana

Soy una taza
Soy una taza, una tetera, una cuchara, un tenedor.
Soy un cuchillo, un plato hondo, un plato llano, un cucharón.
Soy un salero, azucarero, la batidora, una olla exprés chu, chu, chu.
<b>Enlace:</b> <a href="http://www.autismonavarra.com/wp-content/uploads/2012/09/CANCI%C3%93N-SOY-UNA-TAZA.pdf">http://www.autismonavarra.com/wp-content/uploads/2012/09/CANCI%C3%93N-SOY-UNA-TAZA.pdf</a>

## Bibliografía

Artmann, P. (2019-2020). Cuento lo que la tierra de trago. *Árbol ABC.*: Recuperado de

<https://arbolabc.com/cuentos-de-terror-cortos/lo-que-se-trago-la-tierra>

Google Imágenes. (2010 julio 20). Imágenes. [Archivos JPG Y PNG]. Recuperado de

<https://www.google.com/imghp?hl=es>

Holmes, J. (2010). *Un día una señora una mosca se comió*. Buenos Aires, Argentina:

Catapulta.

Romero, G. (27 de septiembre de 2017). 9 Teorías de Aprendizaje más Influyentes,

Artículo [Mensaje en un blog]. Recuperado de

<https://educar21.com/inicio/2017/09/27/teorias-de-aprendizaje-mas-influyentes/>

YouTube. (2005, febrero 14). Videos y canciones. [Archivos mp3 y mp4]. Recuperado de

<https://www.youtube.com>

k. ANEXOS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA**

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020.

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

**AUTORA:**

Josselyn Michelle Gordillo Armijos.

**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 8 DE DICIEMBRE UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020.

## **b. PROBLEMÁTICA**

En los primeros 5 años de vida el niño establece las bases de todo su crecimiento para el futuro, su capacidad cerebral se encuentra al máximo, el cerebro de los niños forma nuevas conexiones a una velocidad asombrosas según la interacción con su medio, que puede influir de manera positiva o negativa en su desarrollo. Por varios factores como: falta de estimulación, metodología poco adecuada o inadecuada o falta de aplicación de experiencias de aprendizajes afecta el desarrollo cognitivo.

Se debe determinar que este proyecto de investigación surge de una propuesta de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Loja, en la cual se realizó un diagnóstico común en 11 Centros de desarrollo Infantil de la ciudad de Loja, A un total de 353 niños entre 2 y 3 años, en el cual se detectó el problema y se generalizo el desarrollo cognitivo en niños de dos a tres años.

Esta investigación es importante porque se brinda un análisis de como las experiencias de aprendizaje como metodología del docente influyen en el desarrollo cognitivo de un niño de 2 a 3 años y a su vez en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En España, un estudio realizado por el proyecto de neuropsicología Ignacio De Ramón, el 16% de la población infantil sufre un déficit del desarrollo cognitivo, esto supone que hay 1, 005,714 niños con problemas en el desarrollo cognitivo. La Encuesta Longitudinal Colombiana de la Universidad de los Andes (ELCA) en el 2010 hizo la primera recolección de información en 10,000 hogares del país (6,000 urbano y 4,000 rurales) específicamente a niños entre los 0 y

5 años a base de la Prueba de Vocabulario de Imágenes Visuales Peabody, que arroja que el 94% de los hogares con recursos económicos bajos obtuvo los puntajes más bajos.

La Educación inicial en el Ecuador, requiere de intervenciones eficaces y participativas que estén orientadas por docentes especializados, es una etapa primordial del desarrollo del niño, y es necesario cambiar el sistema o metodología que esté basado en la ejecución y desarrollo de experiencias de aprendizaje. Es así como lo demuestra en su Investigación Carrera Andrango Belén en el 2014, en su estudio realizado al Centro Educativo “Cambridge”, de la Ciudad de Quito, en el que establece un porcentaje del 45.5% de niños y niñas se les dificulta poner atención en las actividades que realiza la maestra en el aula y un 50% de los docentes a veces, utilizan una metodología adecuada para mantener la atención y concentración en el aprendizaje de los niños y niñas. También alude que las docentes no dominan completamente las características individuales y ritmo de aprendizaje en los niños este será siempre diferente por lo que no aplican un mecanismo apropiado para su óptimo desarrollo cognitivo. (Andrango, 2016, pp. 1-6).

Al haber una conciencia generalizada en la provincia de Loja sobre el valor de la educación, habrá exigencia por aspirar a una enseñanza de calidad como meta óptima para alcanzar el desarrollo sustentable del niño.

El Centro de Desarrollo Infantil 8 de diciembre, se encuentra ubicado en la avenida occidental y la calle Benjamín Pereira, perteneciente al barrio Celi Román, de la ciudad de Loja, cuenta con una extensión territorial estrecha, lo cual explica la poca cantidad de niños en el centro. La comunidad educativa está conformado por 4 docentes, 2 administrativo, y 40 niños, cuenta con

espacios verdes a su alrededor los cuales solo sirven como ornamento del Centro, no son utilizados para desarrollar ningún tipo de actividad, debido que no cuenta con el tratamiento y precaución necesaria para el caso, en la parte posterior del centro existen juegos metálicos, los cuales se encuentra en un estado de crítico deterioro por lo que son peligrosos para el uso de los niños, además que el mantenimiento en esta parte del centro es nula, también cuenta con un sala de espera para la entrada y salida de los niños, en la cual se puede destacar eventos, actos y fechas cívicas en las que participa el Centro de Desarrollo.

Este Centro brinda la asistencia de acompañamiento y facilitación de la crianza de niños de 1 a 3 años, brindando servicios como labor pedagógica, nutrición, trabajo social, psico rehabilitación. control médico y odontológico; en un horario de 8am a 4pm.

En el Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre, los datos obtenidos mediante la aplicación del test de la Escala abreviada de desarrollo Bayley a una muestra de 7 niños de entre 2 a 3 años de edad, se pudo evidenciar que el desarrollo cognitivo y psicomotriz se encuentra en niveles bajos de acuerdo a su edad cronológica, aspectos que ya debió haber adquirido, pero se encuentran ausentes, lo que denota la baja estimulación en su desarrollo cognitivo, por tal motivo se planteó realizar esta investigación sobre la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

Por consiguiente, se puede aludir a que los recursos materiales e intelectuales disponibles en este centro, no fomentan el desarrollo cognitivo del niño, Y no se emplean experiencias de aprendizaje innovadoras que promuevan la creación y construcción del nuevo conocimiento en el niño.

Por las proposiciones y análisis planteado con anterioridad se plantea el siguiente problema de investigación: **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil 8 de diciembre ubicado en la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo tiene gran importancia puesto que forma parte de un proyecto de investigación de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, el cual realiza un estudio que permitirá mejorar el desarrollo cognitivo, mediante el análisis de las experiencias de aprendizaje, la investigación se centra en el trabajo docente, la manera de impartir clases y los recursos didácticos empleados.

Esta investigación resalta el ámbito educativo que consolida los cimientos necesarios para el desarrollo fundamental en la etapa infantil y que después de los distintos análisis se ha afirmado un grave desfase en el desarrollo cognitivo, el cual se analizara tanto a nivel de la metodología educativa centrada en la construcción de experiencias de aprendizaje como base de los conocimientos. En la actualidad, las experiencias de aprendizaje son acciones intencionales que tiene como propósito inducir el aprendizaje significativo y están consideradas como vitales y necesarias para mejorar el desarrollo del niño en todos sus ámbitos: cognitivo, afectivo, psíquico y social.

Es factible su realización porque la investigación dispone de la autorización y apoyo de los directivos y comunidad en los Centros de Desarrollo Infantil, conjuntamente con los recursos económicos, materiales, y cognitivos como son los conocimientos integrados gracias a las experiencias del proceso de formación profesional de la investigadora

La investigación brindara una propuesta metodológica a nivel social y educativo, la cual tiene como finalidad beneficiar directamente a los niños y niñas de 2 a 3 años de los Centros de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre, describe una metodología docente basada en experiencias

de aprendizaje adecuada a la individualidad de cada niño, posee bases cognitivas suficientes para que él continúe exitosamente el ingreso a la Educación Básica. Lo que le brindara a la comunidad menos porcentajes de niños con bajo desarrollo intelectual y docentes mejores capacitadas para ejercer su rol como moderador del proceso de enseñanza aprendizaje, además este proyecto investigativo es transcendental como un requisito para por obtener el título de Licenciatura en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

## **d. OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil 8 de diciembre ubicado en la ciudad de Loja, en el periodo 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 los distintos tipos de experiencias de aprendizaje.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Concepto**

El desarrollo cognitivo se puede definir como el proceso por el cual el ser humano adquiere la capacidad para convertirse en un ser crítico y lógico, que gracias a la experiencia e influencia del medio que lo rodea tiene la destreza para aprender y desarrollar ciertas habilidades necesarias para su desenvolvimiento y resolución de problemas presentes en su entorno.

El aprendizaje alcanza la delimitación de cambios en el comportamiento que repercuten de la experiencia que su medio le brinda. Martínez (2015) define:

Es lo que pensamos (conocimiento) también depende de lo que sentimos (emociones) y viceversa; y los factores sociales, no sólo están implicados decisivamente en la construcción del conocimiento (a través del binomio educación-aprendizaje) sino que también atañen a un contenido que forma parte sustantiva de ese conocimiento (cognición social), determinando a su vez nuestra conducta social”. p.40

Para aprender con éxito necesitamos percibir información, reflexionar acerca de cómo impacta esa información en nuestra vida, analizar cómo la nueva información se acopla o no a nuestra experiencia y de esta manera idear las nuevas formas para solucionar o mejorar la situación. Aprender exige más que ver, escuchar, tocar o moverse. Los seres humanos integramos la información percibida por los sentidos con aquello que pensamos, lo que sentimos y con nuestras acciones.

El proceso de desarrollo cognitivo se inicia a partir de una capacidad innata del niño para adaptarse al ambiente. El desarrollo cognitivo no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos. Ordoñez & Tinajero, (2005) Establecen al 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” (p. 26). Rigen su aplicación hacia la definición, pronóstico e predominio sobre cierta parte de la conducta del individuo que posee dependencia con la adquisición de conocimientos.

A medida que el individuo adquiere nuevas experiencias, alcanza y construye nuevas valoraciones y conceptos. Esta comprensión promueve un cambio de comportamiento que se reduce al acto de conocer o alcanzar algo por experiencia y asociación; es decir el entendimiento o noción resulta a lo largo del proceso de llegar a ser conscientes de la nueva información y la que ya tenemos adquirida, comparla y retroalimentarl para asimilarla. Linares, (2008) alude que desarrollo cognitivo es un “conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad” (p. 30). Esta teoría sustenta que el desarrollo cognitivo se basa en las modificaciones (fisiológicas, afectivas, sociales y cognoscitivas) que el niño o niña sufre a través de su desarrollo, lo cual mejora su nivel cognitivo.

## Procesos del aprendizaje

Piaget afirmaba que los individuos no alcanzaban conocimientos de forma natural. Si no que el aprendizaje se lograba a través de la interacción de la persona con su medio y sus procesos cognitivos. De manera que Piaget, (1991) estableció que los factores de desarrollo del aprendizaje se daban a cabo de varios procesos exclusivos del mismo, que son:

- **Percepción:** Es un proceso de extracción activa de información de los estímulos, y elaboración y organización de representaciones para la adquisición de significado gracias a los estímulos externos.
- **Atención:** La capacidad de atender, de concentrarse, de mantener la alerta o de tomar consciencia selectivamente de un estímulo relevante, una situación, etc.
- **Memoria:** Capacidad de retener los acontecimientos pasados y poder recordarlos para usarlos más tarde, se da a través de tres procesos: codificación, almacenamiento y recuperación.
- **Creatividad:** como la intuición para resolver problemas con nuevos procedimientos.
- **Conceptualización:** Etapa de construcción de la imagen o representación mental del objeto, situación o acción percibida por los sentidos, a través de la observación, la atención y la percepción.
- **Lenguaje:** capacidad exclusiva del ser humano para comunicarse, expresar ideas, pensamientos, sentimientos, vivencias mediante un sistema de signos.

## **Desarrollo Cognitivo En La Infancia**

El desarrollo cognitivo es una innovación continua de los procesos mentales que repercuten de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Es decir, los niños cimientan y edifican una comprensión del mundo que los envuelve, luego observan y experimentan diferencias y oposiciones entre lo que ya conocen y han comprobado y lo que aún les falta explorar y quieren aprender. Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

La teoría del desarrollo intelectual se centraliza en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea. Es acreditada principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero se trata del origen del conocimiento neto y cómo los seres humanos llegan progresivamente a alcanzarlo, cimentarlo y emplearlo.

Meece, (como se cito en Gruber, 2004) estaba convencido de que “los niños no pueden entender los conceptos y principios con sólo leerlos u oír hablar de ellos. Necesitan la oportunidad de explorar y de experimentar, de buscar respuestas a sus preguntas. Esta actividad física debe acompañarse de la actividad mental” (p. 9). E decir construir o hacer no debe interpretarse como aprender o mucho menos como entender. El conocimiento se consigue de la experiencia física, que será utilizada, evolucionada y contrastada con las estructuras existentes del conocimiento.

El niño se siente motivado para reestructurar su conocimiento, cuando entra en contacto con información o experiencias ligeramente incongruentes con lo que ya conoce. El aprendizaje se

realiza a través del proceso del conflicto cognoscitivo, de la reflexión y de la reorganización conceptual.

Las investigaciones piagetianas que presentan el proceso madurativo humano mediante la organización y formación de los 4 periodos o estadios del desarrollo cognitivo para alcanzar el conocimiento (sensoriomotriz – preoperatorio – operatorio – formal). Es importante destacar que tal desarrollo y maduración se producen gracias a un aprendizaje práctico e inconsciente basado en la información sensorial, que solo mediante la práctica y reflexión se convierte en un aprendizaje significativo, donde el aprendizaje será empelado para resolver una situación impuesta en cualquier tipo de situación que lo requiera:

- Etapa Sensoriomotor, abarca de 0 a 2 años y se caracteriza porque el niño evoluciona desde los reflejos simples a los hábitos simples y después a conductas más complejas que incluyen movimientos y percepciones sin lenguaje.
- Etapa Preoperacional, abarca de 2 años a 7 años y se caracteriza porque el niño en esta etapa desarrolla el lenguaje, imágenes mentales y juegos imaginativos, así como habilidades preceptoras y motoras.
- Etapa Operaciones Concretas, abarca de 7 a 12 años, y se caracteriza porque el niño realiza operaciones lógicas limitadas a problemas concretos en los que las cosas son inmediatamente percibidas.
- Etapa Operaciones Formales, abarca de 12 años en adelante, y se caracteriza porque la persona maneja problemas lógicos que contengan abstracciones.

Piaget describió que el desarrollo cognitivo de las cuatro etapas descubiertas es cualitativamente distinto y representan patrones universales de desarrollo. Durante cada etapa, la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Desde la lactancia hasta la adolescencia, las operaciones mentales evolucionan desde un aprendizaje que se basa en la actividad sensorial y motora sencilla hasta el pensamiento lógico, abstracto. Se logra con un proceso de asimilación y de una integración que el niño acaba de conocer y lo que aprendió, por esta razón conocer no significa copiar lo real, si no actuar en la realidad y transformarla.

## **Principios del desarrollo cognitivo y el aprendizaje según Piaget**

### **Organización y Adaptación**

Los seres humanos conllevan dos funciones no modificables: organización y adaptación. La cognición del individuo opera en procesos psicológicos los cuales están organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están aptos para adaptarse a los estímulos variables del entorno.

### **Asimilación**

La asimilación se refiere a la forma en que un individuo se enfrenta a un estímulo del entorno refiriéndose a la organización y adaptación mental, la cual consiste en la incorporación de los o, nuevos objetos dentro de los esquemas ya existentes.

### **Acomodación**

La acomodación implica una modificación o transformación de la organización cognitiva existente en respuesta a las situaciones del medio, se refiere al proceso de modificar esquemas para acomodarse a nueva información.

**Equilibrio**

El equilibrio se establece entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos, es decir que este proceso de gestación cognitiva los actores se ven regulados o limitados por el entorno social.

**Esquema**

Un esquema es una estructura mental determinada que puede ser transferida y generalizada. Representa lo que puede repetirse y generalizarse en una acción.

## **LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**

### **Definición de las Experiencias de Aprendizaje.**

La experiencia de aprendizaje es una actividad intencionada y direccionada para provocar un aprendizaje significativo. El cual debe estar organizado y adecuado por el docente de tal forma que el alumno desarrolle a través de ella conocimientos, habilidades, actitudes que le servirán para sus estudios posteriores y para su desarrollo personal.

Las experiencias de aprendizaje tienen la intencionalidad de formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico apoyando esta premisa El currículo de Educación Inicial MinEduc (2012), define a las experiencias de aprendizaje:

“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”. (p.6)

La fuerza del proceso de aprendizaje nace del impacto que una vivencia produce. Esta experiencia adecua que el proceso de análisis y conceptualización, indispensables para aprender e interiorizar los nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, sea mucho más eficaz, por tanto, permitirá desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que el individuo construya su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.

## **Las Experiencias de Aprendizaje como recurso educativo**

Para lograr las metas del proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor necesita una sucesión de períodos establecidos o dicho de otra forma pasos necesarios para hacer que los procesos sean posibles. Evidentemente estos procedimientos deberán plasmarse en un conjunto de experiencias de aprendizaje, las cuales siempre tendrán que relacionar el conocimiento teórico con lo práctico, claramente este proceso permitirá a los docentes dotar de organización y claridad a la hora de enseñar y ejecutar su planificación curricular, además de prever posibles dificultades y adecuar el mejor método o forma para solucionarlo.

La educación inicial es indispensable contar con estructuras académicas, cuya aplicación permita garantizar una educación de calidad. Al respecto indica Zabalza Beraza, (2009): “En la etapa inicial, el docente requiere de alternativas metodologías que puedan ser aplicadas en relación a los resultados evidenciados, permitiendo mantener un rendimiento homologado que impulse un adecuado desarrollo de los niños” (p. 17)

## **El rol docente como mediador de experiencias de aprendizaje**

La importancia que tiene el mediador en el ámbito educativo, es de suma relevancia para el proceso de mediación que hace entre los contenidos y el sujeto; el reconocimiento positivo a partir de una relación cognitiva destruye o elimina los aspectos negativos de los impulsos u órdenes, y cambia la orientación, la realización de los hechos aprendidos en el medio educativo, llevándose a cabo un mejor aprendizaje y que sea éste más significativo para el alumno. Si por el contrario no hay reconocimiento positivo, el niño estará más alejado de un aprendizaje significativo, pues se menosprecia su esfuerzo.

El mediador es un ser humano voluntario que interfiere entre los estímulos del medio ambiente y la predisposición del alumno a fin de que éste pueda percibirlos, procesarlos y responder a ellos con mayor amplitud, complejidad y abstracción a fin de que pueda beneficiarse de estos y transferir dichos beneficios a otras áreas de su experiencia, Sánchez, (2013) citado por BELTRÁN, (2014) asegura que:

“El mediador es pieza fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, hay que tomar en cuenta que al llevar una clase no sólo es provocar en el individuo una serie de respuestas aprendidas y repetitivas, o de manejar los contenidos, sino que va más allá, implica sobre todo el saber hacer, saber crear, lo cual requiere una actitud de hacerse cada día, aprendiendo y dejando ser a los demás, creando un clima propicio para el pleno desarrollo de capacidades cognitivas, puesto que también él mismo trae consigo formas de ser y pensar que no puede dejar totalmente de lado a la hora de enseñar. Es una relación maestro-alumno, alumno-alumno, es un aprendizaje colaborativo, creativo y significativo.” (p. 12)

Es importante que el docente mediador llega a hacer intervención también de su forma de ser y su preparación, no sólo mediar entre los conocimientos, el individuo y sus experiencias, también debe seleccionar, enfocar, retroalimentar las experiencias ambientales y los hábitos de aprendizaje.

También el docente mediador debe estar consciente que no sólo media saberes, sino formas de actuar, ya que continuamente está en contacto con los sujetos de estudio, y trae consigo ciertas formas de ser y de comportarse; se antepone además entre el objeto de conocimiento y

los alumnos para dar ese significado a lo aprendido, con una dirección de responsabilidad social y pertinencia a la comunidad, región, país.

La definición más acertada del docente es la de mediador. Mediador entre los contenidos y el alumno, para hacer que aquellos se le presenten de forma estructurada y por tanto estructurante de su mente y su conocimiento. Además, mediador de los significados culturales y vitales que implica el saber, el profesor selecciona contenidos, elabora diseños, enriquece el bagaje de estrategias, invita al alumno a entrar en la cultura como dueño de sus propias capacidades y a conocer el significado de la cultura en la configuración de los pueblos (MinEduc , 2012, p.24).

Un buen docente promueve la participación de todos los niños, reconociendo y valorando las diferencias individuales: las necesidades educativas específicas, los ritmos y estilos de aprendizaje, los intereses y características particulares. Además, promueve el desarrollo de procesos de aprendizaje, donde el conocimiento sirva para integrarse dentro del desarrollo cognoscitivo estructural de la persona, destaca la importancia de cada objeto de conocimiento, procura propiciar la adecuada integración dentro de los esquemas de conocimiento de los alumnos de los nuevos conocimientos por medio de ejercicios como cuadros sinópticos, redes semánticas, mapas conceptuales etc. Su tarea consiste en ayudar al alumno a tomar conciencia de sus procesos y actividades mentales.

### **Características de la experiencia del aprendizaje**

La Experiencia de Aprendizaje representa, desde la perspectiva educativa, la interacción alumno - medio. Para que la interacción, sea posible y válida ha de reunir unas características que han de ser tomadas en cuenta por el docente. A continuación, se presentan los criterios o

categorías de la mediación que propone Feuerstein (1986), citado por BELTRÁN, (2014) en su teoría sobre la Experiencia de Aprendizaje:

- **Intencionalidad y reciprocidad:** Consiste en implicar al mediado en el aprendizaje, la tarea del mediador será presentarle al niño los estímulos necesarios para lograr la meta que se persigue
- **Trascendencia:** Se trata de que el estudiante al estar frente a una actividad o problema nuevo, logre solucionarlo adecuadamente, haciendo uso o relacionando los conocimientos previos, descartando la información que no le sirva en esta situación y utilizar sólo la esencial.
- **Significado:** consiste en presentar las situaciones de aprendizaje de forma interesante y relevante para el sujeto, de manera que éste se implique activa y emocionalmente en la tarea.
- **Competencia:** Se trata de provocar en el mediado el sentimiento de “ser capaz de”. El maestro o mediador debe adaptar los aprendizajes de acuerdo con el interés y la edad del estudiante, así como los materiales adecuados para la actividad.
- **Regulación y control de la conducta:** Es la obtención de la información de los conocimientos previamente adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia a través de un proceso de razonamiento.
- **Participación activa y conducta compartida:** consiste en la interacción profesor-alumno. El maestro ha de dirigir y encauzar la discusión sin dar la solución.
- **Individualización y diferenciación psicológica:** Implica aceptar al alumno como individuo único y diferente, considerándolo participante activo del aprendizaje en

grupo, capaz de pensar de forma independiente y diferente respecto a los demás alumnos e, incluso, al propio profesor.

- **Mediación de la búsqueda, planificación y logro de objetivos de la conducta:** Se trata de crear en el mediado la necesidad de trabajar bajo objetivos planificados, para conseguirlos se requerirá de procesos y mecanismos de autorregulación y autocorrección de la conducta.
- **Mediación del cambio:** Se fomenta la curiosidad intelectual, la originalidad y el pensamiento crítico. Se pretende hacer al alumno flexible, tanto en la aceptación como en la creación de lo nuevo en sus respuestas.
- **Mediación del conocimiento de la modificabilidad y del cambio:** Se trata de hacer que el alumno - docente llegue a autoperibirse como sujeto activo, capaz de generar y procesar información.
- **Mediación de la búsqueda de alternativas optimistas:** El docente ha de creer en la capacidad de cambio de las personas con las que trabaja; esto ya significa y requiere un espíritu optimista.
- **Mediación del sentimiento de pertenencia:** El docente ha de interponerse entre esa realidad sociocultural y la realidad personal del mediado

### **Importancia de la aplicación de las Experiencias de Aprendizaje en la infancia**

Los niños, al igual que los adultos, aprenden a través de todas las experiencias y actividades, pero ellos aprenden aún más a través de actividades que estimulan su curiosidad. La cosa más importante que hay que ofrecer a un niño es una variedad de actividades para que ellos estén constantemente involucrados con experiencias que promueven el desarrollo intelectual.

Las estrategias metodológicas permiten la implementación de los diferentes procesos académicos que deben considerar el desarrollo integral del niño, apoyándolo durante su crecimiento; es decir, debe permitir focalizar las actividades en relación a las necesidades existentes, situación que permite disponer de procesos de educación de alta calidad

El docente encuentra en las estrategias caminos a seguir que le permiten mejorar su gestión beneficiando al niño que encuentra un entorno adecuado en el cual pueda desarrollarse. Su formulación establece claros direccionamientos, en base a procesos propios requeridos por el menor y focalizados en base a sus propias capacidades, dando lugar a una educación útil y acorde a las exigencias existentes.

A los tres años construyen hipótesis de cómo funcionan las cosas y están dispuestos a comprobarlas. Por ejemplo, se interesan por intentar diversas formas de patear la pelota para ver qué pasa con ella, o lanzan un carro una y otra vez probando alturas y distancias diferentes para averiguar qué ocurre.

El conocimiento del alumno acerca de sus propias habilidades permite la generación de determinadas expectativas positivas o negativas sobre su autoconcepto, lo que genera por ende un que el estudiante construya un autoconcepto positivo. Para apoyar este enunciado, MinEduc, (2012) citando Zan y Geiken 2011 aluden que:

Un niño que explora avanza en su desarrollo cognitivo y también demuestra un desarrollo socioemocional saludable, puesto que tiene la confianza para iniciar acciones por cuenta propia. Por ello, es importante el papel que juegan los adultos u otros cuidadores para crear

un ambiente que incentive la exploración, la formulación de ideas y la puesta en práctica de las mismas. Esto supone ofrecer un ambiente con materiales estimulantes, brindar posibilidades de explorar y tener interacciones de calidad que estimulen el pensamiento y la acción de los niños. (p. 36)

En el proceso de aprendizaje del alumno, el auto concepto y la motivación juegan un papel muy significativo, admiten que el niño conozca sus propias destrezas e interés y ponga mayor empeño y énfasis en conseguir un objetivo o una meta concreta.

### **Experiencias de Aprendizaje y Desarrollo Cognitivo.**

Anabel Cuello (2017) menciona, Un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, promueven el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo. (p. 12)

Las experiencias de aprendizaje se presentan o se disponen como una oportunidad para mejorar el nivel cognitivo de los niños, pues les ofrece una vivencia directa con su medio, que estimula su curiosidad para descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades.

Al seguir este modelo de aprendizaje profundo y constructivo se tiene la posibilidad de mediar los aprendizajes y crear ambientes enriquecidos, es decir, adecuar escenarios de aprendizaje que sean significativos y auténticos. El nivel cognitivo se desarrolla a medida que el niño va pensando, sintiendo y actuando para resolver problemas y enfrentando desafíos que la experiencia de aprendizaje plantea.

Se trata de extraer de la experiencia concreta, a través de las emociones y de la observación reflexiva, escucha y el habla activa, para pasar a la conceptualización abstracta y a la experimentación activa. El niño aprende a través de la práctica, pues asimila y relaciona mucho mejor el concepto que se trabaja y permanece interiorizado, además combina soluciones de comunicación, aplicación del aprendizaje, participación e incentivación, es de gran importancia porque involucra y compromete, concede el protagonismo al niño, lo hace responsable y dueño de su propio aprendizaje.

## **f. METODOLOGÍA**

Esta investigación se desarrollará en base al enfoque de modalidad mixta con la finalidad de cumplir con los objetivos y metas planteados al inicio de la investigación, debido a que esta modalidad brindará una indagación integrativa procesando y analizando datos cualitativos y cuantitativos al mismo tiempo.

Se aplicará el tipo de diseño no experimental, porque no se construirá ninguna situación, se basará directamente en observar lo que ocurre de forma natural, sin intervenir de manera alguna en las diferentes situaciones ya existentes. El investigador dirigirá la indagación netamente en analizar y estudiar cuál es el nivel o estado de las variables de estudio.

### **Métodos**

Para dar cumplimiento a las metas propuestas en este estudio se utilizará los siguientes métodos:

**Método descriptivo:** Este método permitirá a la investigadora tener una visión general del tema, se empleará con la finalidad de definir, clasificar, catalogar y caracterizar el objeto de estudio; que en este caso son las variables problema y solución, de la misma forma para poder construir la problemática y justificación

**Método analítico-sintético:** Sera de gran importancia en la elaboración del marco teórico para recoger datos de investigación bibliográfica que se utilizaran para establecer una narrativa coherente sobre lo que se indagara, además también se empelara en la construcción e

interpretación de los resultados, es importante recalcar que tiene como objetivo principal descubrir información relevante sobre el tema a consideración y apoyarlo.

Método Deductivo: Su utilización tendrá como finalidad analizar lógicamente la veracidad de las propuestas metodológicas a las que llegará el presente estudio. Además, permitirá un análisis y recolección de instrumentos para elaborar una guía de la propuesta alternativa para dejar como material para a los docentes del centro. También se empelará para establecer conclusiones y recomendaciones, de la misma forma permitirá el desarrollo de la problemática gracias a un análisis de las teorías y postulados, que se describirán en la propuesta metodológica.

Método Inductivo: Partirá de una observación e investigación de los hechos generalizados del objeto de estudio, gracias a este se analizará y cumplirá objetivos (objetivo general y objetivos específicos) y la justificación, aplicando la lógica que validará las mismas.

### **Técnicas e instrumentos**

En este proyecto se aplicará la técnica de la observación, para el logro empírico de los objetivos planteados, en el cual el investigador considerará los fenómenos tal como se presentaron, mientras el intervenía sobre las condiciones en las que se desarrollará el fenómeno además permitirá a la investigadora describir el contexto en el que se desarrolla el problema de investigación.

Se aplicará una encuesta, instrumento que permitirá recopilar información a través de un cuestionario previamente determinado, el mismo que estará encaminado a los docentes del

centro de desarrollo Infantil 8 de Diciembre de la ciudad de Loja, la información recolectada será objetiva.

Para emplear este instrumento de investigación, se lo aplicará de forma individual con preguntas que tendrán alternativas de respuestas, con lo cual se recogerá información más confiable y dirigida al interés de la investigación.

Para evaluar el estado de las variables ya expuestas se empleará la escala Bayley, creada por Nancy Bayley en Estados Unidos, es un instrumento diseñado para valorar el desarrollo infantil en el área mental, psicomotriz y comportamental (Rivera et al., 2014).

### **Población y muestra**

El tipo de muestreo será no probabilístico, porque el universo de personas o elementos sobre el cual se dirige el estudio, comparten características similares que son de interés para la investigadora. En este caso la muestra corresponde a la totalidad de los docentes y niños del Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre. Es decir, 3 docentes y 7 niños y niñas.

### **Tabla 9**

#### *Población y muestra*

<b>Indicador</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Niños	17	5
Niñas	23	2
Docentes	5	3
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>10</b>

*Fuente:* Directora del Centro de desarrollo Infantil 8 de diciembre.

*Elaboración:* Josselyn Michelle Gordillo Armijos.



## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

**Tabla 2**

*Listado de recursos y presupuesto*

<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resmas de papel bond	1	4,00	4,00
Impresiones		250,00	250,00
Manual de la Escala de Bayley	1	2,50	2,50
Materiales de la Escala de Bayley			50,00
Computadora	1	1	800,00
Materiales para la propuesta alternativa			100,00
Material audiovisual	1	20,00	20,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Servicio de internet	20	20,00	400,00
Fotocopias	1000	0,02	20,00
Impresiones	500	0,05	10,00
Transporte		200,00	200,00
Reproducción de tesis	2000	0,20	40,00
Empastado de tesis	10	5,00	50,00
<b>IMPREVISTOS</b>			200,00
<b>TOTAL DE PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>1.880.0</b>

**Elaboración:** Josselyn Michelle Gordillo Armijos

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.880,00.

## **i.BIBLIOGRAFÍA**

- Amezola, Pérez , y Carrillo. (2005). *Referentes conceptuales para la enseñanza centrada en el aprendizaje*. de Educación y Desarrollo.
- Andrango, D. (2016). *Atención y Concentración*. Obtenido de Desarrollo Cognitivo. Quito: Cambridge.
- Beltrán, M. (2014). *La mediación en el proceso de aprendizaje*. Madrid: Bruño.
- Coello, A. (2017). *El currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- Linares, A. (2008). *Master en Paidopsiquiatría.. de Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky* Barcelona: Familianova-Schola
- Martínez, F. (2015). *Teorías del desarrollo cognitivo*. Aravaca: Gesbiblo,S.L.
- Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México.: Compendio para educadores.
- MinEduc. (2012). *Educacion inicial experiencias de aprendizaje*. Quito ,Ecuador: Coordinación General de Administración Escolar.
- Ordoñez, M., y Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana*. Madrid,España: CULTURAL.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelana: Arago.
- Sánchez, P. G. (2013). *teoría de la experiencia del aprendizaje mediado del dr. reuven feuerstein* .Mexico: UPN.
- Zabalza, M. . (2009). *La formación del profesorado de Educación Infantil*. Universidad de Santiago de Compostela.

# ANEXOS

## Anexo 1 Escala de Psicomotricidad

### ESCALA DE PSICOMOTRICIDAD HOJA DE ANOTACION

Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_

Año	Mes	Día	Examen	Escala Mental	Puntuación directa	Índice de desarrollo *
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Si se aplican ambas Escalas (Mental y de Psicomotricidad) los datos que se solicitan en las líneas siguientes sólo se cumplimentan en el caso de aplicación de la Escala Mental.

N.º de orden de nacimiento \_\_\_\_\_  
 Situación al nacer \_\_\_\_\_  
 Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_ Residencia habitual \_\_\_\_\_  
 Ocupación de los padres \_\_\_\_\_  
 Ocupación cultural \_\_\_\_\_  
 Ocupación cultural \_\_\_\_\_

#### COMPOSICION DE LA FAMILIA

	Padre	Madre	Hermanos									Otros niños con la familia		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	
Vive en casa														
Sexo														
Edad (años)														

Observaciones: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_  
 IES: \_\_\_\_\_

\* El índice para la Escala Mental se denomina IDM (Índice de Desarrollo Mental), y para la Escala de Psicomotricidad, IDP (Índice de Desarrollo Psicomotor).

Este material es propiedad de TEA EDICIONES, S. A., según acuerdo especial con el propietario original THE FLETCHER READING TEST.

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

Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
			P	F	Otros casos	
6,6 (5-9)	D	Permanece sentado firmemente, sin ayuda				
6,8 (5-9)	H	† Coge el caramelo				
6,9 (5-10)	D	Permanece sentado sin ayuda, buena coordinación				
6,9 (5-9)	E	† Cubo: Oposición completa del pulgar (radial-digital)				
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):
7,4 (5-11)	I	Movimientos previos para andar				
7,4 (6-10)	H	† Caramelo: Prensión parcial con los dedos (dificultosa)				
8,1 (5-12)	F	Se da impulso para ponerse en pie				
8,3 (6-11)	J	Se incorpora hasta la posición de sentado				
8,6 (6-12)	J	Se pone en pie apoyándose en un mueble				
8,6 (6-12)	G	† Junta cucharas o cubos: zona media				
8,8 (6-12)	I	Movimientos para andar				
8,9 (7-12)	H	† Caramelo: Prensión fina (dedos)				
9,6 (7-12)	I	Camina con ayuda				
9,6 (7-14)	I	Se sienta				
9,7 (7-15)	G	† Palmotea (zona media)				
11,0 (1-16)	I	Permanece en pie sin ayuda				
11,7 (1-17)	I	Camina sin ayuda				
12,6 (1-18)	K	Se pone de pie: I				
3,3 (1-8)		† Lanza la pelota				
4,1 (1-20)	L	Camina de lado				
4,6 (1-20)	L	Camina hacia atrás				
5,9 (1-21)	M	Permanece sobre el pie derecho con ayuda				

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

Edad de referencia e Inter- (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
			P	F	Otros casos	
17,8 13-26)	O	Trata de mantenerse de pie sobre la <u>tabla</u>				
20,6 15-29)	O	Anda con un pie sobre la tabla				
21,9 15-30+)	K	Se pone de pie: II				
22,7 15-30+)	M	Permanece sobre el pie izquierdo, sin ayuda				
23,4 15-30+)	P	Salta desde el suelo con ambos pies				
23,5 15-30+)	M	Permanece sobre el pie derecho, sin ayuda				
23,9 15-30+)	O	Camina sobre una línea siguiendo su dirección				
24,5 15-30+)	O	Tabla: permanece sobre ella con ambos pies				
24,8 15-30+)	R	Salta desde el primer escalón				
25,1 15-30+)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
25,7 15-30+)	O	Camina de puntillas unos pocos pasos				
25,8 15-30+)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
27,6 15-30+)	O	Tabla: intenta andar				
27,8 15-30+)	O	Camina hacia atrás: 3 metros				
28,1 15-30+)	R	Salta desde el segundo escalón				
29,1 15-30+)	R	Salto de longitud: de 10 a 35 cms. (anote la longitud)				Elementos 70, 76, 78 Intento            1            2 Longitud        _____
30+)	K	Se pone de pie: III				
30+)	N	Sube la escalera: alternando los pies				
30+)	O	Camina de puntillas: 3 metros				
30+)	O	Tabla: alterna los pasos en parte del recorrido				
30+)	Q	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
30+)	R	Salto de longitud: de 35 a 60 cms.				
30+)	P	Salta sobre una cuerda a 5 cms. de altura				
30+)	R	Salto de longitud: de 60 a 85 cms.				

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaci
				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 reptariles				
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 <sup>1</sup>	Gira de la posición de costado a la posición de boca arriba				
12	2,1 (0,7-5)	B	Se eleva apoyándose en los brazos: prono				
13	2,3 (1-5)	D	Permanece sentado sostenido				
14	2,5 (1-5)	A	Mantiene la cabeza firme				
15	2,7 (0,7-6)		* Manos predominantemente abiertas				
16	3,7 (2-7)	E	! Cubo: Presión cúbito-palmar				
17	3,8 (2-6)	D	Permanece sentado sostenido ligeramente				
18	4,2 (2-6)	A	Cabeza en equilibrio				
19	4,4 (2-7)	C <sup>1</sup>	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (3-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (4-8)	E	! Cubo: Oposición parcial del pulgar (radial-palmar)				
22	5,3 (4-8)	F	Se da impulso para sentarse				
23	5,3 (4-8)	D	Permanece sentado momentáneamente, sin ayuda				
24	5,4 (4-8)	G	* Trata de alcanzar objetos con una mano				
25	5,6 (4-8)	H	! Intenta coger el caramelo				
26	5,7 (4-8)	G	* Gira la muñeca				
27	6,0 (5-8)	D	Permanece sentado sin ayuda 30 segundos o más				
28	6,4 (4-10)	C <sup>1</sup>	* Gira de la posición boca arriba a la de boca abajo				

Puede ser observado incidentalmente

! Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

**Anexo 2**  
**Escala Mental**

**Escala Mental**  
**HOJA DE ANOTACION**

Apellidos y nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_

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

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

Fecha al nacer \_\_\_\_\_ N.º de orden de nacimiento \_\_\_\_\_

Alteraciones prenatales o al nacer \_\_\_\_\_

Edad del niño \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_ Residencia habitual \_\_\_\_\_

Nombre de los padres \_\_\_\_\_

Padre: Nivel cultural \_\_\_\_\_ Ocupación \_\_\_\_\_

Madre: Nivel cultural \_\_\_\_\_ Ocupación \_\_\_\_\_

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

Fecha del examen \_\_\_\_\_

Realizado por \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES:

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

[M (Informe de la madre)]

Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
			P	F	Otros casos	
0,1	A	Reacción al sonido de la campanilla				
0,1	B	Tranquilo cuando se le levanta				
0,1 (0,1-3)	C	Reacción al sonido del sonajero				
0,1 (0,1-4)		Reacción a un sonido seco: clic del interruptor de la luz				
0,1 (0,1-1)	D	Mirada momentánea a la anilla roja				
0,2 (0,1-1)	E	Mirada momentánea a una persona				
0,4 (0,1-2)	D	Mirada prolongada a la anilla roja				
0,5 (0,1-2)	D	Coordinación horizontal de los ojos: anilla roja				
0,7 (0,3-3)	F	Coordinación horizontal de los ojos: luz				
0,7 (0,3-2)	E	Sigue con los ojos a una persona en movimiento				
0,7 (0,3-2)	E	Reacción a la voz				
0,8 (0,3-3)	F	Coordinación vertical de ojos: luz				
0,9 (0,5-3)	G	* Vocaliza una o dos veces				
1,0 (0,5-3)	D	Coordinación vertical de ojos: anilla roja				
1,2 (0,5-3)	F	Coordinación circular de ojos: luz				
1,2 (0,5-3)	D	Coordinación circular de ojos: anilla roja				
1,3 (0,5-3)	G <sup>i</sup>	* Inspecciona libremente su alrededor				
1,5 (0,5-4)	E	Sonrisa social: cuando el E habla y sonríe				
1,6 (0,7-4)	D	Vuelve los ojos hacia la anilla roja				
1,6 (0,5-4)	F	Vuelve los ojos hacia la luz				
1,6 (0,5-5)	G	* Vocaliza, al menos, 4 veces				
1,7 (1-4)	B	Excitación anticipatoria				

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

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

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

N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
4	5,8 (4-10)	M	Presta atención al acto de garabatear				
5	6,0 (5-10)	I	Busca con la mirada la cuchara caída				
6	6,2 (4-12)	K	Reacciones agradables frente al espejo				
7	6,3 (4-10)	H	Retiene dos de tres cubos ofrecidos				
8	6,5 (5-10)	A <sup>1</sup>	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
9	7,0 (5-12)	G <sup>1</sup>	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
0	7,1 (5-10)	D <sup>1</sup>	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
1	7,6 (5-12)	E <sup>1</sup>	Coopera en los juegos.				Obsérvese su destreza al pa para el elemento 44 de la Es klotricidad
2	7,6 (5-14)	H	Intenta coger tres cubos				
3	7,8 (5-13)	A <sup>1</sup>	Toca la campanilla intencionadamente				
4	7,9 (5-14)	N	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
5	7,9 (5-14)	G <sup>1</sup>	* Dice «pa-pa» o equivalente				
6	8,1 (5-12)	H <sup>1</sup>	Destapa un juguete				
7	8,9 (6-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
8	9,0 (5-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
9	9,1 (6-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
0	9,4 (6-13)	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
1	9,5 (8-14)	P	Busca el contenido de la caja				
2	9,7 (8-15)	L	Revuelve con la cuchara imitando al E.				
3	10,0 (7-16)	O	Mira los dibujos del libro				
4	10,1 (7-17)	M	Obedece una orden de inhibición				
5	10,4 (7-15)	M	Intenta imitar los garabatos				
6	10,5 (8-17)	H <sup>1</sup>	Desenvuelve un cubo				
7	10,8	E <sup>1</sup>	* Repite actividades que le han sido				

IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (8-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (9-18)	G <sup>2</sup>	* Chupirna expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	Q	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D <sup>2</sup>	Balancea la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,9 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (6 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,6 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 15 ____ N.º de piezas redondas co ____ N.º de piezas cuadradas co ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H <sup>1</sup>	Construye una torre de dos cubos (anótase 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 <sup>1</sup>	* 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 (anótase el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 Tiempo _____
119	16,7 (13-21)	H <sup>1</sup>	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

IM (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones																																	
				P	F	Otros casos																																		
22	17,0 (12-24)		Consigue el juguete por medio del palito																																					
23	17,5 (14-22)	O	Coloca las clavijas en 42 segundos																																					
24	17,8 (13-27)	T	Nombra un objeto (anótense el nombre del objeto nombrado)				Elementos 124, 138, 146 _____ Pelota                      _____ Tijeras _____ Reloj                        _____ Taza _____ Lápizcero																																	
25	17,8 (13-26)	M	Imita un trazo definido de lápiz																																					
26	17,8 (14-26)	U	Sigue las instrucciones (muñeco) (anótense las partes del elemento acertado)				_____ Silla                      _____ Taza _____ Pañuelo																																	
27	18,8 (14-27)	G <sup>2</sup>	* Usa palabras para hacer saber sus deseos																																					
28	19,1 (15-26)	U	Señala partes del muñeco (anótense las partes reconocidas)				_____ Pelo                      _____ Ojos _____ Boca                      _____ Pies _____ Orejas                      _____ Nariz _____ Manos																																	
29	19,3 (14-30+)	R	Tablero azul: Coloca dos piezas redondas y dos cuadradas																																					
30	19,3 (14-27)	V	Nombra un dibujo (anótense el nombre)				Elementos 130, 132, 139, 141, 143, <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Nombre</th> <th>Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Perro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Zapato</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Taza</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Caja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Reloj</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bandera</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Hoja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bolso</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Libro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>N.º nombrados</td><td>_____</td><td>N.º puntuado</td></tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Perro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados	_____	N.º puntuado
	Nombre	Puntos																																						
Perro	_____	_____																																						
Zapato	_____	_____																																						
Taza	_____	_____																																						
Caja	_____	_____																																						
Reloj	_____	_____																																						
Bandera	_____	_____																																						
Hoja	_____	_____																																						
Bolso	_____	_____																																						
Libro	_____	_____																																						
N.º nombrados	_____	N.º puntuado																																						
31	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)				Intento                      1                      2                      3 Pelota                      _____                      _____                      _____ Conejito                      _____                      _____                      _____																																	
32	19,9 (16-28)	V	Señala tres dibujos (anótense en el elemento 130)																																					
33	19,9 (15-27)	W	Muñeco roto (intenta arreglarlo)																																					
34	20,0 (16-29)	O	Coloca las clavijas en 30 segundos																																					
35	20,5 (14-30+)	M	Diferencia los garabatos de los trazos definidos																																					
36	20,6 (16-30)	G <sup>2</sup>	* Frases de dos palabras																																					
37	21,2 (16-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero																																					
38	21,4	T	Nombra dos objetos																																					

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

Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
			P	F	Otros casos	
21,9 (15-30)	W	Muñeco roto: lo arregla de forma imperfecta				
22,1 (17-30+)	V	Nombra tres dibujos (anótense en el elemento 130)				
22,4 (16-30+)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
23,0 (17-30+)	H <sup>1</sup>	Construye una torre de 6 cubos				
23,4 (16-30+)	X	Distingue dos de estos objetos: taza, plato, caja (anótense cuáles)				Elementos 144, 152 ____ Taza _____ ____ Plato _____
23,8 (17-30+)	Y	Nombra el reloj: 4.º dibujo (anótense en qué dibujo lo nombra)				Elementos 145, 150 ____ 5.º dibujo _____ ____ 4.º dibujo _____
24,0 (17-30+)	T	Nombra tres objetos				
24,4 (19-30+)	M	Limita trazos: vertical y horizontal				
24,7 (19-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
25,0 (19-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
25,2 (18-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
25,4 (16-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero rotado				
25,6 (18-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
26,1 (16-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
26,1 (19-30+)	H <sup>1</sup>	Tren de cubos				
26,3 (19-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
26,6 (19-30+)	O	Coloca las clavijas en 22 segundos				
27,9 (22-30+)	M	Dobla el papel				
28,2 (22-30+)	Z	Entiende dos preposiciones				
30,0 (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 90 segundos				
...	...	Tablero azul: completa el tablero en				



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

#### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### ENCUESTA DIRIGIDA LAS EDUCADORAS DEL CDI 8 DE DICIEMBRE.

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

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

- a. Elemento integrador ( )
- b. Ámbitos y destrezas ( )
- c. Actividades ( )
- d. Recursos y materiales ( )
- e. Indicadores para evaluar ( )

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

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

**3. Cómo surge el nombre de la experiencia de aprendizaje.**

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

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

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

**5. Qué características tiene una experiencia de aprendizaje**

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

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

- a. Contenidos ( )
- b. Destrezas ( )

**Gracias por su colaboración.**

## Fotografías









## ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
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 .....	8
DESARROLLO COGNITIVO .....	8
Definición .....	8
Factores que intervienen en el desarrollo cognitivo .....	9
<i>Factor Natural y Hereditario</i> .....	9
<i>Factor Ambiental</i> .....	11
<i>Factor Nutricional</i> .....	13
El Aprendizaje como parte del desarrollo cognitivo .....	15
Teorías de Aprendizaje para el desarrollo cognitivo .....	16
<i>Teoría conductista</i> .....	17
<i>Teoría de la Psicología cognitiva</i> .....	17
<i>Teoría constructivista</i> .....	17
<i>Teoría del Aprendizaje social</i> .....	18
<i>Teoría del constructivismo social</i> .....	18
<i>Teoría del Aprendizaje experiencial</i> .....	18
<i>Teoría de las Inteligencias múltiples (IM)</i> .....	18
Procesos del aprendizaje en el desarrollo cognitivo .....	19
<i>Percepción</i> .....	19
<i>Atención</i> .....	19
<i>Memoria</i> .....	19
<i>Creatividad</i> .....	19
<i>Conceptualización</i> .....	20
<i>Lenguaje</i> .....	20
Desarrollo cognitivo en la infancia .....	20

Principios del desarrollo cognitivo y el aprendizaje según Piaget.....	23
<i>Organización y Adaptación</i> .....	23
<i>Asimilación</i> .....	23
<i>Acomodación</i> .....	23
<i>Equilibrio</i> .....	24
<i>Esquema</i> .....	24
LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	25
Definición .....	25
Importancia de la aplicación de las experiencias de aprendizaje en la infancia.....	26
Las experiencias de aprendizaje como estrategia didáctica .....	28
El rol docente en las experiencias de aprendizaje .....	30
Características de la experiencia del aprendizaje .....	32
Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo. ....	35
Importancia de las experiencias de aprendizaje en los niños .....	37
e.MATERIALES Y MÉTODOS.....	40
f.RESULTADOS.....	42
g.DISCUSIÓN .....	52
h.CONCLUSIONES.....	56
i.RECOMENDACIONES.....	58
j.BIBLIOGRAFÍA.....	59
Propuesta Alternativa.....	69
Guía de actividades con experiencias de aprendizaje .....	100
k.ANEXOS .....	172
Proyecto de Investigación .....	172
a. TEMA.....	173
b. PROBLEMÁTICA.....	174
c. JUSTIFICACIÓN .....	178
d. OBJETIVOS .....	180
Objetivo General .....	180
Objetivos Específicos .....	180
e. MARCO TEÓRICO.....	181
DESARROLLO COGNITIVO .....	181
Definición .....	181
Procesos del aprendizaje en el desarrollo cognitivo .....	183
Percepción. ....	183
Atención .....	183
Memoria.....	183
Creatividad. ....	183
Conceptualización.....	183

Lenguaje.....	183
Desarrollo cognitivo en la infancia.....	184
Principios del desarrollo cognitivo y el aprendizaje según Piaget .....	186
Organización y Adaptación .....	186
Asimilación .....	186
Acomodación.....	186
Equilibrio .....	187
Esquema .....	187
LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	188
Definición.....	188
Las Experiencias de Aprendizaje como recurso educativo .....	189
El rol docente como mediador de experiencias de aprendizaje.....	189
Características de la experiencia del aprendizaje .....	191
Importancia de las experiencias de aprendizaje en los niños. ....	193
Experiencias de Aprendizaje y Desarrollo Cognitivo. ....	195
f. METODOLOGÍA .....	197
Métodos.....	197
Técnicas e instrumentos.....	198
Población y muestra .....	199
g. CRONOGRAMA .....	200
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	201
i. BIBLIOGRAFÍA .....	202
ANEXOS .....	203
Escala de desarrollo infantil Bayley .....	203
Encuesta dirigida a docentes .....	215
Fotografías .....	217
Índice .....	221