



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

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

Tesis previa a la obtención del título en
Licenciada en Ciencias de la Educación;
mención: Psicología Infantil y Educación
Parvularia

AUTORA:

Jessenia Stefania Valdiviezo González

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres

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 CIUDAD VICTORIA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**, de la autoría de la Srta. Jessenia Stefania Valdiviezo González. 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, Jessenia Stefania Valdiviezo González, 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: Jessenia Stefania Valdiviezo González

Firma:  Firmado electrónicamente por:
JESSENIA STEFANIA
VALDIVIEZO
GONZALEZ

Cédula: 1722310594

Fecha: 22 de Abril del 2021

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

Yo, Jessenia Stefania Valdiviezo González, declaro ser autora de la tesis titulada **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD VICTORIA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 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 dieciséis días del mes de Octubre del dos mil veinte, firma la autora.



Firmado electrónicamente por:
JESSENIA STEFANIA
VALDIVIEZO
GONZALEZ

Firma:

Autora: Jessenia Stefania Valdiviezo González

Cédula: 1722310594

Dirección: Loja

Correo Electrónico: jessenia.valdiviezo@unl.edu.ec

Celular: 0959013076

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

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

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

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

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Alma Mater Universidad Nacional de Loja por haberme permitido el ingreso, permanencia y titulación. A la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia; a los docentes de cada ciclo quienes fueron una parte esencial en la formación académica.

Reitero mi profundo agradecimiento a mi tutora de tesis Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., una persona comprometida en el trabajo del desarrollo de la tesis, quien me supo guiar y apoyar siempre.

Así mismo agradezco CDI Ciudad Victoria, a sus autoridades, docentes, padres de familia y niños quienes me permitieron realizar la presente investigación.

La autora

DEDICATORIA

La presente tesis esta dedica en primer lugar a Dios por darme la vida y permitirme cumplir mis metas; a mis padres quienes son mi motor principal para seguir adelante con mis estudios, a mis hermanos y a mi hijo quien con solo una mirada me fortalecen y es la fuerza que me impulsa a levantarme cada día, no importa las dificultades que se nos presenten siempre estaremos juntos y lucharemos por nuestros sueños y anhelos.

Jessenia Stefania

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA L	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Jessenia Stefania Valdiviezo González EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI CIUDAD VICTORIA UBICADO LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019- 2020.	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	CIUDAD VICTORIA	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CIUDAD VICTORIA



Fuente: Localización del Centro de Desarrollo Ciudad Victoria, 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
GUIA DE ACTIVIDADES
 - k. ANEXO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTOS

a. TÍTULO

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

b. RESUMEN

El trabajo de investigación se basó en la problemática sobre las experiencias de aprendizaje utilizadas por las educadoras, tuvo como objetivo general: Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años. El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, en el cual se utilizó los métodos descriptivo, analítico, sintético, inductivo y deductivo, la técnica utilizada fue la encuesta aplicada a las docentes y la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley. Este estudio es parte de una investigación de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quien propuso la realización de un trabajo de investigación conjunto, en el cual se efectuó un diagnóstico común en 11 Centros de Desarrollo Infantil, para esta investigación se tomó el CDI Ciudad Victoria con un total de 4 maestras y 35 niños, seleccionando la muestra de 2 docentes y 13 niños; los resultados obtenidos en el diagnóstico reflejaron que el 92% se encuentran en un nivel inadecuado en la escala mental y el 70% en un nivel poco adecuado en la escala de psicomotricidad. Se diseñó una propuesta alternativa que constó de 4 experiencias de aprendizaje, cada una con una duración de dos semanas y una actividad por día, con la finalidad de lograr una experiencia significativa que permita al niño ser el conductor de su propio conocimiento. Se concluye que existe una gran prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños encontrándose en un nivel inadecuado en el área cognitiva y motriz demostrado una escasa fluidez tanto en la percepción del aprendizaje como en la coordinación sensoriomotora.

PALABRAS CLAVES: aprendizaje, cognición, experiencia, exploración, movimiento.

ABSTRACT

The research work was based on the problem about the learning experiences used by the educators, its general objective was: To analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children from 2 to 3 years old. The research design was non-experimental, in which descriptive, analytical, synthetic, inductive and deductive methods were used, the technique used was the survey applied to the teachers and the Bayley Child Development Scale. This study is part of an investigation of the Child Psychology and Early Childhood Education Career, who proposed the realization of a joint research work, in which a common diagnosis was made in 11 Child Development Centers, for this investigation the CDI was taken Ciudad Victoria with a total of 4 teachers and 35 children, selecting the sample of 2 teachers and 13 children; the results obtained in the diagnosis reflected that 92% are at an inappropriate level on the mental scale and 70% at an inadequate level on the psychomotor scale. An alternative proposal was designed that consisted of 4 learning experiences, each lasting two weeks and one activity per day, in order to achieve a meaningful experience that allows the child to be the conductor of their own knowledge. It is concluded that there is a high prevalence of problems in the cognitive development of children, being at an inadequate level in the cognitive and motor area, demonstrated a low fluency both in the perception of learning and in sensorimotor coordination.

KEY WORDS: learning, cognition, experience, exploration, movement.

c. INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo, comprende una serie de procesos psíquicos que le permiten al niño adaptarse y comprender el mundo que le rodea. Una de las mejores estrategias para fortalecer este aspecto, corresponde a las experiencias de aprendizaje, porque fomentan la participación protagónica de los niños en la construcción de su aprendizaje.

Actualmente en el Ecuador no se le otorga la debida importancia a lo que se considera experiencias de aprendizaje, a pesar de ser una metodología clave para la enseñanza, porque establece ciertas características que se deben cumplir para un buen desarrollo cognitivo como: asegurar la intervención e interacción positiva, respetar los ritmos y estilos de aprendizaje, y considerar las necesidades individuales.

Por lo antes mencionado, se planteó determinar cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de desarrollo Infantil Ciudad Victoria.

Para el desarrollo de la investigación se formularon los siguientes 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 del centro de desarrollo infantil; y, diseñar una propuesta alternativa para fortalecer el desarrollo cognitivo a través de distintas experiencias de aprendizaje.

La revisión de literatura se configura en base a dos variables: la primera es desarrollo cognitivo que se desglosa en los siguientes subtemas: definición, teorías del desarrollo cognitivo de Piaget, etapas o estadios del desarrollo cognitivo según Piaget, etapa

sensoriomotriz, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas, y etapa de las operaciones formales; importancia del desarrollo cognitivo; estímulo del desarrollo cognitivo, evolución del desarrollo cognitivo de 2 a 3 años y actividades para el desarrollo cognitivo.

La segunda variable hace referencia a las experiencias de aprendizaje, y se encuentra comprendida por: definición, características, momentos, las experiencias de aprendizaje en educación inicial, el rol del educador en las experiencias de aprendizaje, el aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje, experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo, y exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje y planificación microcurricular en base a experiencias de aprendizaje.

Los métodos utilizados en el informe fueron: el descriptivo: que permitió elaborar la metodología, y propuesta alternativa, analítico presente en el análisis de la información sobre el desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje, sintético accedió a elaborar las recomendaciones y conclusiones, inductivo fue de gran ayuda para la elaboración de la revisión de literatura; y, el deductivo utilizado para el análisis e interpretación de resultados. Las técnicas presentes en la investigación fueron: observación, encuesta aplicada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria y la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley que se utilizó para medir el desarrollo cognitivo y desarrollo psicomotriz de los niños.

La población total del Centro Infantil Ciudad Victoria fue de 35 niños y 4 maestras, la muestra obtenida fue no probabilística considerando a 4 niñas y 9 niños de 2 a 3 años, y 2 maestras.

Los resultados indicaron que todos los niños presentaron un nivel inadecuado tanto en el área cognitiva como psicomotriz, además la mayoría de las docentes desconocían la correcta implementación de las experiencias de aprendizaje en el proceso de enseñanza.

Por tal motivo se diseñó una propuesta alternativa que constó de 4 experiencias de aprendizaje, cada una con una duración de dos semanas y una actividad por día, las cuales son creativas, lúdicas y llamativas, con la finalidad de lograr una experiencia significativa que permita al niño ser el conductor de su propio conocimiento.

De la investigación se concluye que existe una gran prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños donde la mayoría se encontraban en un nivel inadecuado en el área cognitiva y motriz demostrado una escasa fluidez tanto en la percepción del aprendizaje como en la coordinación sensoriomotora. Considerando esto, se recomienda a las maestras de los centros de desarrollo infantil evaluar constantemente a los niños para conocer los problemas que estos presentan y poder buscar las estrategias metodológicas adecuadas que ayuden a estimular el desarrollo cognitivo a través de actividades innovadoras y creativas donde trabajen todos sus sentidos.

Para finalizar, partiendo de lo establecido en el Reglamento de la Universidad Nacional de Loja el presente informe de tesis, se encuentra estructurado por: preliminares, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía; y, anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

DESARROLLO COGNITIVO

Definición

Zamora y Guzmán (2016) mencionan que existen algunas investigaciones sobre el desarrollo cognitivo en los cuales se han confirmado que en los tres primeros años es donde se logra desarrollar el 90% del cerebro en el niño. Por esto durante este periodo asimilan la información más rápido y es de suma importancia que cuenten con la atención, la alimentación y los espacios adecuados para su correcto desarrollo.

Romero (2014) menciona que el desarrollo cognitivo es el aprendizaje y el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia, tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños.

Ordoñez y Tinajero (2005) lo definen como cualquier proceso por medio del cual el niño organiza psicológicamente la información que obtiene mediante los sistemas senso-perceptuales, para solucionar situaciones novedosas con base a vivencias pasadas, las cuales le permiten adquirir capacidades para interpretar la verdad e interactuar con ella de una manera eficiente. Por consiguiente, se entiende el desarrollo cognoscitivo como la evolución de las habilidades intelectuales, de las cuales la sabiduría es una de las más relevantes.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Valdés (2014) menciona que la teoría más citada y conocida sobre desarrollo cognitivo en niños es la de Jean Piaget, esta mantiene que ellos pasan por etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Las etapas son las siguientes:

Etapas sensorio motriz (0 a 2 años)

Es la primera de las cuatro etapas en la cual existe un progreso de un simple reflejo a un pensamiento simbólico al finalizar esta. Los niños crean sus conocimientos mediante experiencias a través de la manipulación de objetos, el mayor logro de esta etapa es la permanencia del objeto, que consiste en comprender que un objeto sigue existiendo, aunque no se lo puede ver, como lo mencionan Berger y Kathleen (2008) “la permanencia del objeto es la comprensión del niño de que los objetos siguen existiendo a pesar de que él o ella no puede ser visto ni oído” (p. 44).

Castilla (2013) menciona que esta etapa se subdivide en seis subetapas que muestran el desarrollo de los niños las cuales son:

- **Estadio 1. Actividad refleja (desde el nacimiento hasta 1 mes):** la conducta de los recién nacidos está representada por los reflejos innatos que poco a poco se irán perfeccionando.
- **Estadio 2. Reacciones circulares primarias (de 1 a 4 meses):** el bebe empieza a definir su cuerpo a través de descubrimientos fortuitos que despiertan su interés. Observa delicadamente la parte donde un objeto desaparece. Algunas estructuras de este estadio son un paso para lograr el concepto de objeto.

- **Estadio 3. Reacciones circulares secundarias (de 4 a 8 meses):** El bebé se preocupa menos por su propio cuerpo y más por las cosas que se encuentran a su alrededor, siendo capaz de tomar los que se encuentran visibles, pasarlos de una mano a otra, apretándolos entre otros.
- **Estadio 4. Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses):** el niño empieza a tener una intencionalidad cuando retira cosas, puede buscar objetos que son escondidos delante de él y, copia sonidos y actos, lo cual muestra el comienzo de la memoria y la representación.
- **Estadio 5. Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses):** El niño intenta experimentar y utilizar nuevas formas para conseguir lo que quiere. Es capaz de seguir un objeto en movimiento, reconocer fotografías familiares y llevar a cabo órdenes verbales simples.
- **Estadio 6. Intervención de medios nuevos a través de combinaciones mentales (de 18 a 24 meses):** comienza a utilizar el lenguaje, recuerda e imita actos pasados, logra el concepto de permanencia del objeto es decir que sabe que el elemento existe, aunque este fuera del alcance de su vista.

Etapa preoperacional

Velásquez (2016) manifiesta que esta etapa consiste en un pensamiento más simbólico que sensorio-motriz, aunque todavía no comprende el pensamiento operacional, es más egocéntrico e intuitivo que lógico. Se manifiesta un avance en la forma de pensar, se produce un adelanto extraordinario en la actividad de representar imágenes y aparece la función simbólica, los niños utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, pueden retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos, pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario. Una

característica propia de los niños preoperacionales es que hacen muchas preguntas. El porqué de las cosas, marca el interés del niño en entender las causas del entorno en el que se desenvuelve.

Etapa de las operaciones concretas

Hernández (2011) menciona que esta etapa consiste en utilizar operaciones concretas, las cuales se sostienen en los logros de los estadios pasados, logrando avances en el pensamiento, de esta forma los niños adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades del intelecto. La forma de pensar es más lógica, porque no necesita ver ni tocar para comprender. En esta etapa, comienza el razonamiento y los pensamientos dejan de ser intuitivos. La inteligencia es reversible, flexible y mucho más compleja. Están presentes las habilidades de clasificación, aunque no se resuelven problemas abstractos.

Según Chavarría (2011), los niños en esta etapa adquieren las siguientes habilidades cognitivas:

- **Conservación:** los niños adquieren el concepto de la permanencia de cantidad, aunque se cambien de posición.
- **Clasificación jerárquica:** es la habilidad para clasificar por categorías y relacionarlas entre sí.
- **Seriación:** es la capacidad de ordenar los objetos en una progresión lógica.
- **Operaciones espaciales:** les permite a los niños tener una idea de que tan lejos está un lugar de otro y también les resulta más sencillo recordar una ruta para llegar a una determinada zona.

Etapa de las operaciones formales

Santillán (2014) manifiesta que es la etapa final del desarrollo cognitivo que comprende desde los doce años en adelante, en la que los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto. Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Según Calvo (2011), las habilidades cognitivas que adquieren durante esta etapa son:

- **Razonamiento hipotético-deductivo:** los niños adquieren la capacidad de desarrollar conclusiones generales a partir de casos particulares.
- **Resolución de problemas abstractos:** es capaz de pensar en posibles soluciones sin efectuar la acción.

Importancia del desarrollo cognitivo

El aprendizaje escolar tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales se conoce y entiende el mundo que esta alrededor, donde se procesa información, elabora juicios, se toma decisiones y se comunica el conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

El aprendizaje de las habilidades cognitivas contribuirá al desarrollo de las capacidades y aprendizaje de los conocimientos, permiten que el pensamiento del niño tenga la

capacidad de almacenar información, procesarla y transformarla; para organizarla y dar origen a productos nuevos.

Las habilidades cognitivas representan uno de los recursos privilegiados para permitir al sujeto ser competente en el amplio sentido de la palabra, desarrollarse en forma plena. Su capacidad de hacer, de hacer independiente y hacer con otros, incluso de aprender, se ven favorecidas por las mismas, y su adquisición tiene que hacerse en forma progresiva, constantemente, pues se desarrollan en el largo plazo (García, 2011, p. 234).

Las destrezas cognitivas son el andamiaje de todos los procesos que un niño aprende, porque anticipan el saber hacer y posibilitan movilizar hacia la práctica, -los contenidos y; los procedimientos. Las destrezas cognitivas permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes, pues dan énfasis a la aprobación de las habilidades cognitivas, permitiendo procesos activos; y participativos de aprendizaje.

Estímulo del desarrollo cognitivo

Cuando un estímulo o conjunto de estímulos llega al niño, puede ocurrir que este los atienda, es decir, que permita que entren en el sistema de procesado o que no los atienda. Podríamos decir, así, que la atención es la puesta de entrada al aprendizaje.

Ramos (2013) menciona que para estimular el desarrollo cognitivo primero se debe conocer sus características:

- El inicio de la escolarización, el desarrollo del lenguaje y el desarrollo psicomotor potencian el desarrollo cognitivo en esta etapa.

- El niño preescolar pregunta mucho. Se interesa por todo lo que hay a su alrededor. Los porqués iniciales son seguidos por preguntas mucho más elaboradas. Intenta comprender el mundo que le rodea.
- Comienza a distinguir algunas propiedades de los objetos (colores, tamaños, formas geométricas). A comprender conceptos abstractos (frío, hambre, calor). A contar y a entender el concepto de cantidad (hasta tres objetos a los 3 años, cuatro objetos a los 4 años y 10 o más objetos a los 5 años).
- Aumenta su memoria. Aprende modos de memorizar, como repetir o narrar lo que ha de recordar. La memoria autobiográfica (recuerdos de la propia existencia) es la que se desarrolla en primer lugar.
- Empezará a centrar la atención y a poder planificar acciones.
- La mejora de sus habilidades favorece el gusto por el uso del lápiz. Hace círculos, después cruces y finalmente líneas oblicuas. Colorea. Intenta copiar dibujos.
- A los 5 años los dibujos son muy elaborados. En la figura humana diferenciará varias partes (cabeza, tronco y extremidades).
- Al final de esta etapa, muchos niños, aprenden ya a copiar letras y a memorizar su forma. Es el inicio de la escritura y la lectura (p. 6).

Evolución del desarrollo cognitivo de 2 a 3 años

Garrido, Rodríguez, Rodríguez y Sánchez (2008) mencionan que, a esta edad, crece la necesidad de mostrarse como persona “diferente” del adulto, es lo que llamamos la afirmación del “yo”. A través del juego y la experimentación se beneficiará el conocimiento de su entorno y la relación con sus pares siendo estas fuentes interminables para su desarrollo. A partir de ahora el niño, va a tener la capacidad de manifestar muchas más cosas ya que se encuentra en una etapa importante del desarrollo de su lenguaje. En

estos momentos tiene gran interés por los objetos y personas de su entorno próximo y siente curiosidad por el nombre y las cualidades de estos. En sus juegos, aparece el inicio del juego simbólico, e imita las acciones del adulto. Este tipo de juego sirve para que el niño acepte la realidad y la vaya asimilando. Este es el final de un período, en el que el niño ha asentado los pilares que marcarán el inicio de otras etapas, en las que se afianzarán los avances de su desarrollo posterior.

Tovar, Lemus, Ocón y Pérez (2011); y Argüello (2011) manifiestan algunas características generales de los niños de 24 a 36 meses:

- Juega pretendiendo hacer acciones o personajes.
- Busca en más de un lugar un objeto cuando no lo encuentra en el sitio habitual.
- Usa más de una estrategia para lograr obtener algo que no está a su alcance.
- Repite canciones familiares sin ayuda.
- Comprende conceptos opuestos como: pequeño y grande, rápido y despacio, frío y caliente, sucio y limpio, arriba y abajo, etc. (por lo menos cuatropares).
- Copia figuras simples (líneas, círculos) sin ayuda.
- Agrupa objetos con base en una categoría general como comida, ropa, animal (por lo menos 3 objetos).
- Designa de 4 a 8 partes de su cuerpo
- Conoce el significado de 4 a 8 imágenes
- Nombra de 4 a 8 objetos usuales
- Comprende 2 a 4 órdenes dadas a la vez
- Puede hacer torres de 6 a 8 cubos
- Encajamiento: puede colocar 4 elementos a los 2 años y todos los elementos a los 3 años.

- Conoce 2 a 4 colores
- Puede contar hasta 4 a los 2 años y hasta 8 a los 3 años

Actividades para el desarrollo cognitivo

Velásquez (2016) menciona que para lograr el desarrollo cognitivo el niño necesita de experiencias, para poder explotar sus niveles de pensamiento, la capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones y propone las siguientes actividades:

- La estimulación de la memoria inmediata en los neonatos es apropiado que ellos vean lo que sucede a su alrededor, por ejemplo, al apagar o encender la luz o la televisión, para que con el paso del tiempo sean ellos los que lo intenten realizar, ya que la experiencia siempre es importante en el aprendizaje del niño.
- Una actividad apropiada destinada a los niños que ya sepan escribir y para que desarrollen la parte cognitiva, es presentar algunas palabras como egoísta o alegre, y que escriban algunas frases relacionadas con lo que ven, esto permite que se desarrolle la percepción y una coordinación de la vista con la mano, así también favorece la retención.
- La escritura de una frase, en donde una de las palabras no encaje y subrayar la misma. Un ejemplo de esta actividad es: “La casa de Marta ayer es grande y colorida”, en este caso la palabra que sobra en la frase es ayer. Lo que se pretende con este ejercicio es mejorar la percepción y recordar palabras que complementen el sentido de lo que se observa o se realiza.
- Para estimular el área del lenguaje en los niños, un ejercicio puede ser, hacer ruidos con la boca cerrada. Este tipo de actividades de estimulación cognitiva en los niños

de 6 meses es importante porque le permite buscar de donde viene el sonido, con ello se desarrolla la audición.

- En el caso del desarrollo de la memoria, se puede invitar al niño a dibujar un lugar específico, entre los que se encuentran la casa, la escuela, un parque de juegos, entre otros; el objetivo no es que los dibujos tengan una gran calidad estética, sino que se representen diferentes detalles.
- Tanto los padres y maestros pueden desarrollar una actividad muy sencilla con los niños, la cual consiste en utilizar un lenguaje correcto y sencillo, para que los pequeños adquieran un manejo adecuado del idioma desde que comienzan a hablar.
- Es importante motivar al niño en la realización de las tareas, más aún en las que tienen mayor dificultad o representan un reto para ellos, en muchas ocasiones los niños no saben cómo desarrollar un trabajo y se sienten desanimados, ante esta situación los padres deben ayudarlos por medio de pistas, nunca haciéndoles los trabajos.
- El aprendizaje será diferente en todos los niños, no se presenta siempre con la misma velocidad, en algunos casos es necesario utilizar métodos repetitivos, en donde se le presente a los niños una idea varias veces o se repita una oración antes de iniciar la clase, a manera de dar una retroalimentación que ayude a facilitar la comprensión por parte del niño.
- Para lograr una buena estimulación cognitiva en los niños, seguir órdenes es una excelente opción. Un juego apropiado para lograr esto, es crear una serie de pistas que ellos deben realizar en grupo para obtener un premio.
- La presentación de dos imágenes casi iguales se encuentra entre los juegos para que los niños desarrollen su capacidad cognitiva, estas imágenes tienen algunas

pequeñas diferencias para que los niños las encuentren; de esta forma se logra desarrollar su capacidad de atención.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Definición

Para el Ministerio de Educación (2012) las experiencias de aprendizaje son vivencias desafiantes y reales, en el niño provoca gozo y asombro, la pertinencia cultural y contextual, permitiendo la activa participación, lo que promueve el desarrollo integral, una interacción positiva y de calidad entre los niños y los adultos.

Las experiencias de aprendizaje tienen como fin formar desde muy pequeños personas que sean capaces de resolver sus problemas, construir sus conocimientos y pensar de forma lógica. Son actividades propuestas por el docente que se realizan de forma ordenada con el fin de que los niños desarrollen habilidades que les permitan desenvolverse en su entorno generando en ellos un aprendizaje significativo que desarrollen conocimientos, habilidades, actitudes que le sirvan en su vida.

Características de las experiencias de aprendizaje

Moran (2008) menciona que las características de las experiencias de aprendizaje son:

- Asegurar la intervención de todos los niños
- Conocer que cada niño aprende de una forma y en un tiempo diferente
- Saber sobre su cultura
- Favorecer la interacción de los niños con sus pares y con los adultos
- Promover actividades donde se respete la diversidad en todos sus ámbitos
- Plantear actividades que les permitan resolver problemas de su vida diaria

- Permitir la exploración que le ayude al desarrollo de su creatividad
- Conocer las condiciones socioculturales

Toda experiencia de aprendizaje debe contar con todas estas características antes propuestas permitiendo que todos los niños sean partícipes de las experiencias que el docente proponga, con el fin de fortalecer sus habilidades y respetando el ritmo de aprendizaje de cada uno; para lo cual se debe presentar diversas actividades que cuenten con una buena planificación, que posibiliten la obtención nuevos conocimientos a través de la interacción con sus compañeros, la maestra y su entorno.

El Ministerio de Educación (2014) menciona que una de las condiciones para que las experiencias de aprendizaje se desarrollen de forma eficaz, es que es debe ser planificada de acuerdo con los intereses y necesidades del niño, planteando varias actividades desafiantes que lo motiven a explorar y reflexionar para que puedan llegar a sus propias conclusiones. Para los niños más pequeños de 0 a 2 años estas experiencias son organizadas a través de un cuento, un juego o un baile el cual establece el punto de partida de esta.

Momentos de las experiencias de aprendizaje

El Ministerio de Educación (2014) menciona que la experiencia de aprendizaje tiene tres momentos: Cada experiencia de aprendizaje es un proceso que se desarrolla por medio de una secuencia ordenada de actividades, que puede tomar varios días o incluso semanas.

- **El momento de inicio:** debe existir el interés y la disposición tanto del maestro como de los niños para la adecuar y ejecutar las actividades teniendo claro el

objetivo que se quiere alcanzar tomando en cuenta siempre que los niños descubran la razón por la que se realiza la actividad.

- **El momento de desarrollo:** se da cuando el niño empieza a desarrollar la actividad propiamente dicha, es aquí donde el docente actúa como mediador incentivándolos siempre la creatividad y guiándolos en la adquisición de nuevos conocimientos.
- **El momento de cierre:** es el espacio en el cual el niño evalúa la utilidad del trabajo realizado esto se evidencia cuando los niños obtienen un resultado del aprendizaje que se transporta hacia el hogar haciendo de esta manera participes al núcleo familiar de sus vivencias y experiencias.

Las experiencias de aprendizaje en educación inicial

Las experiencias de aprendizaje son una herramienta importante en educación inicial porque facilita el desarrollo integral de los niños. Del Toro (2013) afirma que son una herramienta que ayudan a la adquisición de nuevos conocimientos porque parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea.

Rodríguez (2010) afirma que el uso de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años es una herramienta importante porque trae consigo varios estímulos que favorecen el desarrollo cognitivo, siendo estos los responsables de la construcción de sus propios conocimientos los cuales deben guiados de forma eficaz por la docente de aula.

Las experiencias de aprendizaje en educación inicial permiten estimular habilidades como la motricidad, el lenguaje, la creatividad, la cooperación, expresar sus emociones y sentimientos de una manera eficaz. Es por esto que se las considera como una herramienta

importante dentro del aula de clases, porque permite a los niños del desarrollo de todas sus áreas cognitivas.

El rol del educador en las experiencias de aprendizaje

Fuste, Martin, y Oller, (2007) mencionan que el papel que cumple el docente como mediador ante las actividades que se realizan es clave porque depende de su forma de dirigir, de sus expresiones y su forma de guiarlos para que su experiencia permita que los valores que se vivan sean positivos, y no negativos para el desarrollo del niño.

Para lograr en los niños aprendizajes significativos es importante que los docentes brinden a los niños un ambiente organizado, donde puedan indagar por su propia cuenta en el que haga uso de sus conocimientos previos para la construcción de nuevos contando con el soporte de sus pares y de los adultos que les permitan sentirse firme ante el reto.

El docente juega un papel importante de mediador en el proceso de aprendizaje por lo que debe proponer experiencias de aprendizaje activas promoviendo nuevas actividades significativas que brinden apoyo y generen retos, para ello se debe considerar las habilidades y capacidades de cada niño, buscar el contacto directo con ellos y así asegurar la eficacia de la formación impartida. El Ministerio de educación (2014) propone algunas formas que puede utilizar el docente para enriquecer su mediación:

- Realizar preguntas que le permitan al niño manifestar lo que está haciendo.
- Proponer retos que el niño intente resolver.
- Aprovechar las situaciones que se presenten para introducir nuevo vocabulario.
- Siempre motivar a los niños con comentarios positivos
- Permitir que los niños expongan a sus compañeros el trabajo realizado

- Establecer un diálogo con los niños donde se expongan los límites y compromisos que permitan la resolución de problemas.

El aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje

La teoría de Ausubel promueve un tipo de aprendizaje por descubrimiento que, según Olivera, Donoso y Orellana (2011) se fundamenta principalmente en el hecho de que el niño vaya descubriendo nuevos conceptos e ideas y que también se interese en conocer más profundamente a sus pares. El aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante del conocimiento del niño. Por tal motivo, esta teoría pone énfasis en los organizadores previos y en otras condiciones para el aprendizaje significativo.

Para Rodríguez (2011) el aprendizaje se logra con la presentación de un material potencialmente significativo. Y esto requiere:

- que el material tenga significado lógico, que vaya acorde a la edad del niño y que tenga una secuencia lógica, respetando la maduración del niño.
- que el material pueda ser asociado con los conocimientos previos que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta.

Por lo que Araujo (2009) manifiesta que en este proceso intervienen algunos aspectos como: los conocimientos previos que existente en la estructura cognitiva de los niños y que sirven de soporte para generar nuevos conocimientos; la interacción entre el material de aprendizaje y los preconceptos; y, la asimilación entre los significados viejos y los nuevos. De esta forma, el aprendizaje significativo agranda la capacidad de la estructura cognitiva

para recibir informaciones nuevas y similares. Generando que, aunque los nuevos conocimientos se olviden, posteriormente, sea más fácil el aprendizaje.

Es por esto que es importante que las maestras al momento de proponer las experiencias de aprendizaje respeten el ciclo evolutivo del niño introduciendo de a pocos conceptos acordes a la edad del niño y que puedan ser asociados a conocimientos anteriores, además de brindarle un material adecuado para poder producir en ellos un aprendizaje significativo.

Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo

Vega (2001) menciona que las experiencias de aprendizaje tienen como fin aprovechar la facilidad que tiene el cerebro de asimilar los conocimientos. Mediante diferentes experiencias que partan del interés de los niños se puede fortalecer el desarrollo cognitivo de estos. Reforzando así no solo su inteligencia, sino también aspectos físicos, sensoriales y sociales del desarrollo.

Bárcena, Larrosa, y Mélich, (2006) comentan que mientras un niño vive una experiencia, se activan sus emociones y los conocimientos que ha construido previamente para generar uno nuevo, posibilitando su desarrollo ya que estas vivencias dejan huellas únicas, que lo transforman de forma particular.

Es muy fundamental respetar el desarrollo individual sin hacer comparaciones o presionar al niño. El objetivo de las experiencias de aprendizaje no es acelerar el desarrollo, forzando al niño a lograr metas que no está preparado para cumplir, sino el

reconocer y motivar el potencial de cada niño en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su aprendizaje.

Uso de material didáctico en las experiencias de aprendizaje

Manrique y Gallegos (2013) afirman que el material didáctico beneficia el proceso de aprendizaje en los niños, gracias al contacto con elementos reales activan el gusto por aprender, estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en su evolución. El material didáctico es una alternativa para el aprendizaje práctico significativo, que depende de la implementación y apropiación que haga la docente de ello en su propuesta metodológica utilizando material llamativo.

Díez (2013) menciona que los materiales a nivel manipulativo ejercen una importante influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, por la cantidad de procesos cognitivos que estimula. El aprendizaje a través del tacto es fundamental durante la etapa de educación infantil porque a través de los sentidos los niños van construyendo sus propias ideas en relación al mundo en el que viven. Mediante la experimentación a través de todos sus sentidos van examinando su entorno, conociendo el mundo que los rodea, todo circula mediante un mecanismo de ver los objetos, manipularlos y explorarlos.

Es fundamental que las docentes siempre presenten a los niños material llamativo, creativo, lúdico y que tenga un tamaño considerable a la edad del niño, pues se conoce que mientras menor sea su edad mayor tamaño tiene que tener este, para así poder generar en él una experiencia significativa que le permita a través de sus sentidos captar todo el conocimiento.

Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje

Para comprender el proceso de exploración del medio en la primera infancia, es fundamental retomar dos principios de la pedagogía propuesta por María Montessori: la libertad y la independencia. El primero, referido a la libertad de moverse y actuar, de explorar en un entorno que ofrece un ambiente dispuesto para tal fin, en el que las niñas y los niños tomen decisiones sobre qué hacer, con qué hacerlo, con quién y cómo.

El segundo relacionado con la independencia o autonomía para experimentar, sin la conducción del adulto, así como para realizar por sí solos actividades que permitan satisfacer requerimientos básicos como comer, vestirse, asearse. Piaget y sus discípulos hacen énfasis en estos principios y plantean que es necesario “Estimularlos a que exploren por sí mismos, tomen sus propias decisiones y adquieran confianza en sus propias ideas, considerando el error como parte de la actividad constructiva” (Fairstein y Carretero, 2001, p. 190).

En la exploración del medio están presentes varios procesos que deben ser considerados, tales como: la manipulación, la observación, la experimentación, la expresión verbal y de expresión de lenguajes artísticos. Cárdenas y Gómez (2014) los describen a continuación:

- **La manipulación:** Es una de las actividades principales en los primeros años de vida, es una forma para percibir los objetos a través de todos los sentidos. Mediante la manipulación los niños pueden enfrentarse a situaciones reales como llenar y vaciar, reunir y separar, encajar, ensartar, meter y sacar, tapar y destapar, las cuales les permiten explorar y conocer las propiedades de los objetos y su uso, aportando a su independencia y al control sobre sus movimientos.

- **La observación:** Se refiere a la acción de mirar con cierta profundidad y detenimiento los objetos, lo que permite conocer las características de los mismos, pudiendo así realizar comparaciones que permiten establecer diferencias y semejanzas entre los objetos, las cuales inicialmente son físicas como el tamaño, color, grosor, forma, textura. Este proceso se va haciendo más complejo, en el que se van integrando un marco de ensayo y error.
- **La experimentación:** Está ligada con la manipulación y la observación, en ella están involucrados factores como la intencionalidad. Es decir que trata de comprobar si lo que se plantean ocurre de la manera en la que se imaginan que pasa.
- **La expresión verbal:** El lenguaje, es fundamental en este proceso, pues va a permitir al niño darle significado. Todos los procesos descritos van acompañados de lenguaje. Es importante resaltar el valor que tienen las preguntas de los niños durante la ocurrencia del proceso de manipulación y observación en la que se van planteando innumerables “por qué” que se constituyen en la base para iniciar experiencias en las que se emprenden aventuras para conocer, experimentar y aprender.

Planificación microcurricular en base a experiencias de aprendizaje

En la práctica cotidiana del docente, la planificación es una de las actividades que aseguran que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean exitosos.

MINEDU (2019) destaca dos características principales de la planificación:

- Flexibilidad, porque puede ser modificada tanto en el proceso de elaboración como durante su ejecución. Esto significa que las propuestas y estrategias que

planificamos pueden variar o reajustarse según los resultados que vamos obteniendo y los intereses y necesidades de los niños. De ser necesario, se pueden diseñar nuevas propuestas para asegurar el logro de los aprendizajes.

- Pertinencia, porque debe responder a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de los niños, las características de su contexto sociocultural (familia, comunidad), así como a la modalidad o tipo de servicio educativo (escolarizado y no escolarizado).

La planificación debe convertirse en un trabajo creativo y colaborativo en el que todos los miembros del sistema educativo aporten a la construcción de una programación coherente y pertinente, con claridad en sus propósitos y sumando esfuerzos para alcanzarlos, favoreciendo así el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Espinosa (2016) manifiesta que el educador cuando planifica debe:

- Elegir un elemento integrador que en lo posible parta de los intereses de los niños y niñas. Investigar sobre lo escogido, hacer un mapa explicativo.
- Desarrollar actividades de aprendizaje englobantes manteniendo como núcleo el elemento integrador de tal manera que las actividades tengan sentido y relación.
- Seleccionar las destrezas planteadas en el currículo que tengan relación con las actividades planteadas. Se debe procurar que las destrezas escogidas para estimularlas en la experiencia, pertenezcan a diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje.
- Identificar los recursos necesarios y diseñar los ambientes.

- Afinar los indicadores de evaluación que son específicos de lo que se va a evaluar, parten de los indicadores descritos en el currículo. Son totalmente relacionados a las destrezas.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales empleados en la presente investigación fueron bibliográficos como libros, revistas, artículos, videos, páginas web, enciclopedias y la Escala de desarrollo infantil Bayley; de oficina como hojas de papel boom, computadora, grapadora, impresora y flash memory; finalmente los didácticos como pelotas, muñecas, tazas, platos, cubos y tableros de encaje.

El diseño presente en toda esta investigación fue no experimental, porque no existió manipulación de ninguna de las variables, sino que se basó en la observación del problema tal y como se da en su contexto para analizarlos posteriormente. Tuvo un enfoque mixto, el cuantitativo que se utilizó para la recolección de datos y el cualitativo que permitió observar algunas características de los niños y docentes.

Los métodos utilizados en el informe fueron el descriptivo que permitió conocer las características de la población investigada. También se utilizó para elaborar la propuesta alternativa que se entregó a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria para ser aplicada posteriormente, puesto que no pudo ser ejecutada en esta investigación debido a la emergencia sanitaria que atraviesa el mundo en la actualidad; el analítico el cual sirvió para realizar un análisis de la información teórica, examinando cada una de sus partes, para asimilarlas de forma individual con el propósito de lograr el empoderamiento de la fundamentación teórica que sustentará este trabajo de investigación.

El sintético que se utilizó en la investigación para trabajar las recomendaciones y conclusiones, porque integró los componentes dispersos de un objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad; el inductivo que permitió extraer conceptos acordes al tema investigado, dando paso así a la comprensión de la relación que existe entre experiencias de aprendizaje y el desarrollo cognitivo, también sirvió para la elaboración del marco teórico; y el deductivo que fue de gran utilidad al momento de realizar la tabulación de los productos obtenidos con la aplicación del instrumento de investigación.

Las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación fueron la observación que permitió conocer e interpretar las actuaciones y comportamientos de los niños y las maestras del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria, descifrando las posibles causas del problema; la encuesta que sirvió para obtener datos importantes sobre el tema analizado, la cual fue dirigida a los docentes para recolectar información sobre el uso de las experiencias de aprendizaje, finalmente la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley que se utilizó para medir el desarrollo cognitivo, desarrollo psicomotriz y registro comportamental de los niños de la institución analizada para poder descubrir la problemática que presentaron.

La población total del Centro Infantil Ciudad Victoria es de 35 niños y 4 maestras, la muestra obtenida es no probabilística porque no se aplicó ninguna fórmula, sino que fueron seleccionados de acuerdo con la edad, tomando una muestra de 13 niños de 2 a 3 años y 2 maestras.

f. RESULTADOS

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a las docentes

Tabla 1

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

Indicador	f	%
Elemento integrador	2	100
Nombre de la experiencia	2	100
Ámbitos y destrezas	2	100
Actividades	2	100
Recursos y materiales	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

Análisis e interpretación

Espinosa (2016) menciona que para planificar una experiencia de aprendizaje se debe tomar en cuenta los siguientes elementos: el elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales e indicadores para evaluar.

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

Todas las educadoras del CDI Ciudad Victoria reconocen teóricamente los elementos básicos de la planificación de una experiencia de aprendizaje, sin embargo no toman en cuenta todos estos aspectos a la hora de llevar a cabo las actividades, por lo que se dificulta llegar a un aprendizaje significativo.

Tabla 2

Escriba los momentos de la experiencia de aprendizaje

Indicador	f	%
Inicio	2	100
Desarrollo	2	100
Cierre	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

Análisis e interpretación

Las actividades y acciones planteadas en la experiencia de aprendizaje determinan un período de tiempo, puede ser un día (para los niños de 0 a 2 años) o bien una o varias semanas (para niños de 3 a 5 años); por este motivo, es importante tener claro los momentos en los que se lleva a cabo la experiencia, para de esta manera, mantener el interés y las acciones diarias bien direccionadas (Ministerio de educación, 2014, p. 46)

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de las docentes manifiesta que los momentos de las experiencias de aprendizaje son inicio, desarrollo y cierre.

Las docentes están de acuerdo que se debe planificar las experiencias de aprendizaje de acuerdo con el gusto de los niños, invitándolos a indagar, crear, pensar y comunicar lo que sienten. Por lo que manifiestan que es importante que toda planificación tenga un tiempo de motivación, de desarrollo de la actividad y de cierre que no permita que la actividad quede inconclusa.

Tabla 3

Cómo surge el nombre de las experiencias de aprendizaje

Indicador	f	%
Del interés y las necesidades del niño	2	100
Del interés de la educadora	0	0
De la educadora- y niño	0	0
Total	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

Análisis e interpretación

Las experiencias de aprendizaje pueden ser planteadas por el educador o surgir de la iniciativa del niño, o ser una combinación de ambas. Al planificar las experiencias, el educador debe considerar los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas (MinEduc, 2015, p.37).

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de las docentes manifiesta que las experiencias de aprendizaje surgen del interés y necesidades de los niños.

Las maestras manifiestan que se debe tener claro lo que les interesa y motiva a los niños para poder plantear una experiencia de aprendizaje significativa, por ejemplo, si aparece una araña grande en la clase y causa asombro en los niños, que mejor momento para aprender sobre ellas.

Tabla 4

Elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es

Indicador	Si		No	
	%	f	%	f
Un objetivo de aprendizaje	100	0	0	0
Una destreza	50	1	50	50
Un pretexto o medio de aprendizaje	50	1	50	50

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

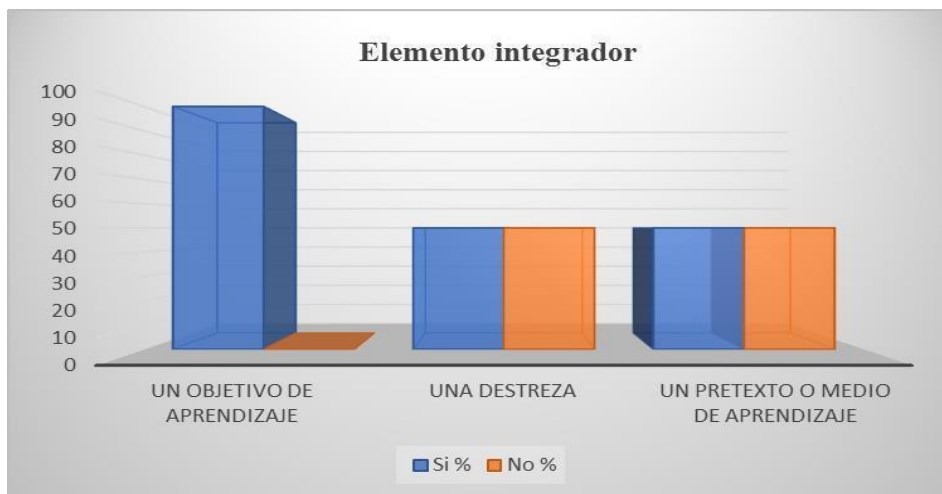


Figura 1

Análisis e interpretación

El elemento integrador sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: 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, entre otros (MinEduc, 2015, p. 37)

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de las docentes manifiesta que un elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es el objetivo de aprendizaje; el 50% indican que es una destreza y el 50% exterioriza que es un pretexto o medio de aprendizaje.

No todas las educadoras conocen que una experiencia de aprendizaje es un conjunto de acciones que se desarrolla en un tiempo determinado, y que está ligada a un elemento integrador que le da sentido y secuencia, el cual debe un medio que permita que los niños desarrollen las destrezas que plantea el currículo.

Tabla 5

Qué características tiene una experiencia de aprendizaje

Indicador	Si		No	
	f	%	f	%
Garantizar la participación activa de todos los niños.	2	100	0	0
Respetar el ritmo de aprendizaje.	2	100	0	0
Tener pertinencia cultural y contextual.	0	0	2	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.	2	100	0	0
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.	0	0	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

Análisis e interpretación

El Ministerio de educación (2014) comenta que una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características: garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, tener pertinencia cultural y contextual, facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos, garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento y contextualizar cualquier entorno a

que posibilite variadas y ricas experiencias.

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de los docentes manifiesta que las características de las experiencias de aprendizaje son garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje y facilitar la interacción positiva entre los niños y el adulto y no consideran como característica a tener pertinencia cultural y contextual; y propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos.

Aunque las docentes desconocen algunas de las características que debe poseer una experiencia de aprendizaje, es importante mencionar que todas estas deben ser tomadas en cuenta a la hora de planificar una actividad porque es fundamental que promueva el desarrollo integral de los niños.

Tabla 6

Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje

Indicador	f	%
Contenidos	1	50
Destrezas	1	50
Total	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.



Figura 2

Análisis e interpretación

Cada experiencia de aprendizaje debe estimular, de manera integrada, a un conjunto de destrezas. El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas, manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación. Se debe procurar que, para estimular las destrezas escogidas en la experiencia, pertenezcan a los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje (MinEduc, 2015, p.37)

De acuerdo con los datos obtenidos, el 50% de las docentes manifiesta que las experiencias de aprendizaje desarrollan destrezas y el 50% que desarrollan contenidos.

Se busca a través de las experiencias de aprendizaje desarrollar las diversas destrezas planteadas en el currículo pero no todas las maestras reconocen la importancia de identificar las diversas destrezas que deberían saber y ser capaces de aprender los niños respetando las características de su edad.

Resultados de la escala de Bayley aplicada a niños de 2 a 3 años

Tabla 7

Nivel de Desarrollo Mental

Índice	f	%
Inadecuado	12	92
Poco adecuado	1	8
Adecuado	0	0
Muy adecuado	0	0
Total	13	100

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

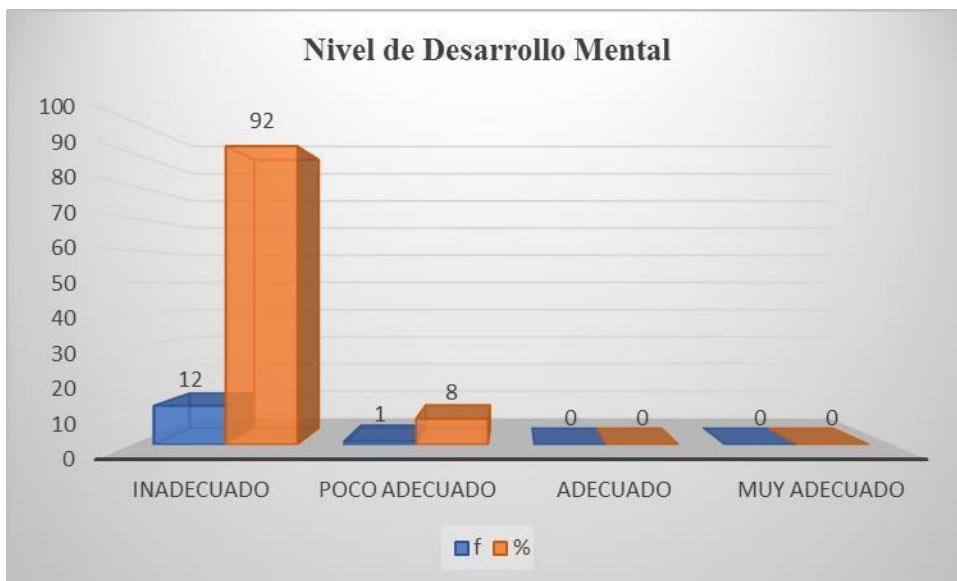


Figura 3

Análisis e interpretación

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio (Albornoz y Guzmán, 2016, p. 186)

De los resultados obtenidos con la aplicación de la escala mental de Bayley, se aprecia, que, el 92% correspondiente a 12 niños se encuentran en un nivel inadecuado de desarrollo cognitivo; el 8% correspondiente a 1 niño se encuentra en un nivel poco adecuado.

Al referirse al desarrollo cognitivo, se habla de un proceso donde los niños van obteniendo conocimientos sobre lo que se encuentra a su alrededor a través de todos sus sentidos, no obstante las docentes del CDI Ciudad Victoria no trabajan con experiencias que fortalezcan su desarrollo, por lo que se evidencia niveles inadecuados en dicha área.

Tabla 8

Nivel De Desarrollo de Psicomotricidad

Índice	f	%
Inadecuado	4	30
Poco adecuado	9	70
Adecuado	0	0
Muy adecuado	0	0
Total	13	100

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González.

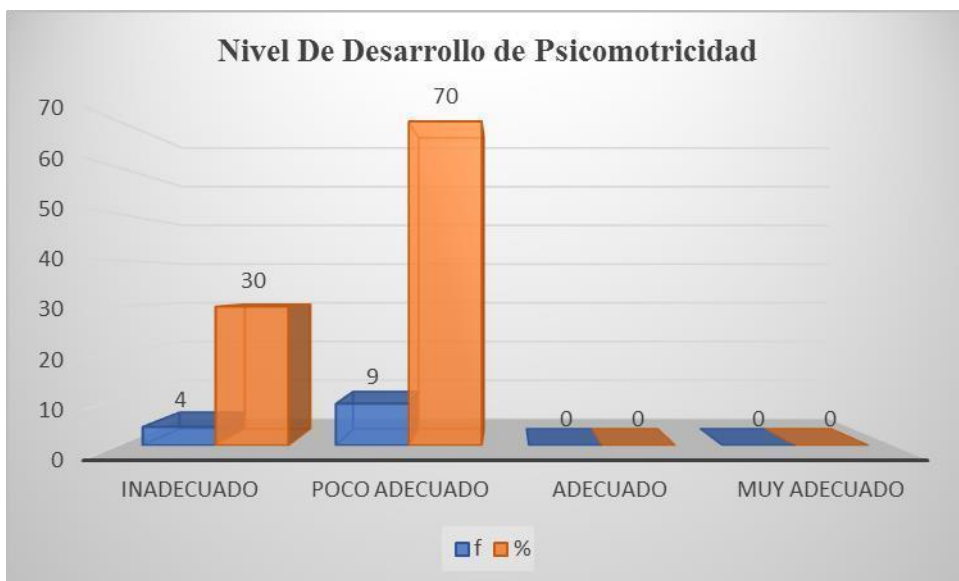


Figura 4

Análisis e interpretación

El desarrollo psicomotor (DPM) es un proceso continuo que va de la concepción a la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable. Mediante este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas: lenguaje, motora, manipulativa y social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio (García y Martínez, 2016, p.81)

De acuerdo con los resultados obtenidos con la aplicación de la escala de psicomotricidad de Bayley, se aprecia, que el 70% correspondiente a 9 niños se encuentran en un nivel poco adecuado de su desarrollo psicomotriz; el 30% correspondiente a 4 niños se encuentra en un nivel inadecuado.

El desarrollo motor es un eje fundamental en el aprendizaje de los niños durante sus primeros años, pues ellos utilizan sus movimientos para planear, organizar y experimentar el mundo a su manera, sin embargo no existe una correcta estimulación

por parte de las educadoras y los centros educativos no cuenten con el espacio suficiente para desarrollar las diferentes actividades, evidenciando un nivel poco adecuado en dicha área.

g. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad conocer la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años para ello se aplicó el test Escala de desarrollo Infantil de Bayley que permitió diagnosticar que el 92% de niños se encuentran en un nivel inadecuado en la escala mental y el 70% en un nivel poco adecuado en la escala de psicomotricidad, por esta razón se diseñó y aplicó una propuesta metodológica basada en las experiencias de aprendizaje.

En el Ecuador antiguamente no se le daba importancia a lo que actualmente se llama educación inicial y mucho menos a las experiencias de aprendizaje que hoy es una metodología clave para la enseñanza por que establece ciertas características que se deben cumplir para un buen desarrollo cognitivo como son: asegurar la intervención e interacción positiva de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje que cada uno aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos. Sin embargo, esta es una situación que en el país no se da en su totalidad, porque las maestras siguen manteniendo un estilo tradicional de enseñanza en el que conservan una metodología mecánica y repetitiva donde son ellas las transmisoras del conocimiento y no permiten que el niño aprenda y experimente por sí mismo.

El primer objetivo específico: Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo. Para validar esta información se realizó una investigación en la que se aplicó la escala de Bayley que evalúa en lo mental la percepción aprendizaje y vocalización, y en lo psicomotriz actividades motoras finas y gruesas y coordinación sensoriomotora de los niños, donde se evidencio que la mayoría de ellos se encontraron en un nivel inadecuado tanto en el área cognitiva como motriz. Concordando por las investigaciones realizadas por

Tipanquiza, y Yolanda, (2013) quienes mencionan que para favorecer el óptimo desarrollo del niño, las actividades de estimulación se enfocan en cuatro áreas la cognitiva, el lenguaje, la social y la emocional por lo que necesitan de una buena motivación que a su vez proporcione experiencias directas a los niños para ayudarlos a madurar desde su edad temprana tanto en sus habilidades como sus conocimientos y posteriormente garantizar su desarrollo integral.

Con relación al segundo objetivo: Conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes del centro de desarrollo infantil. Para obtener la información se elaboró y aplicó una encuesta a dos docentes, cuyas respuestas evidenciaron que en su mayoría desconocían de la correcta implementación de las experiencias de aprendizaje en el proceso de enseñanza, por ello la mayoría de los niños se encuentran en un nivel inadecuado de desarrollo según los resultados de la Escala de Desarrollo Infantil de Bayle que fue aplicada. Ratificando lo señalado por el Ministerio de Educación (2014) que reconoce a las experiencias de aprendizaje como un grupo de actividades diseñadas por el docente que parten del interés del niño y producen satisfacción, por ello el docente debe estar bien capacitado para promover el desarrollo de las habilidades y capacidades del niño, y a su vez dar cumplimiento de las destrezas que se encuentran en el currículo de educación inicial que tienen como fin promover el desarrollo integral.

El tercer objetivo específico: Diseñar una propuesta alternativa para fortalecer el desarrollo cognitivo a través de distintas experiencias de aprendizaje. Para el cumplimiento de este se elaboró una propuesta alternativa, que fue entregada a las docentes del centro infantil para en lo posterior ser aplicada por la emergencia sanitaria que atraviesa el mundo y cuyo nombre es Aprendamos juntos en el país de las maravillas, esta consta de 4

experiencias de aprendizaje, cada una con una duración de dos semanas y una actividad por día, las cuales son creativas, lúdicas y llamativas para lograr así una experiencia efectiva permitiendo que el niño sea el constructor de su propio conocimiento. Confirmando lo señalado por el Currículo de Educación Inicial (2014) que para lograr una experiencia positiva es necesario que esta sea planificada y que proponga actividades desafiantes que promuevan la exploración y la reflexión para que el niño pueda llegar a sus propias conclusiones.

La presente investigación evidenció a través los resultados obtenidos de la información procesada, analizada e interpretada que las docentes desconocen sobre las experiencias de aprendizaje incidiendo en el desarrollo cognitivo de los niños.

h. CONCLUSIONES

- La prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños fue verificada con la aplicación de la escala de Bayley, la misma que arrojó en los resultados que la mayoría de los niños se encontraban en un nivel inadecuado en el área cognitiva y motriz demostrado en su escasa fluidez tanto en la percepción del aprendizaje como en la coordinación sensoriomotora.
- Las experiencias de aprendizaje aplicadas por las educadoras del CDI fueron verificadas por medio de una encuesta, la misma que reflejó en sus resultados que la mayoría de las docentes desconocían de la correcta ejecución de las experiencias de aprendizaje en el proceso de enseñanza, siendo esta una estrategia metodológica indispensable para promover el desarrollo de sus habilidades y capacidades.
- Se elaboró una propuesta alternativa basada en cuatro experiencias de aprendizaje denominada: Aprendamos juntos en el país de las maravillas, la misma que fue entregada de forma virtual a coordinadora del CDI Ciudad Victoria, con el objetivo de proporcionar experiencias de aprendizaje innovadoras que ayuden a fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños.

i. RECOMENDACIONES

- Las maestras de los centros de desarrollo infantil deben evaluar constantemente a los niños para conocer los problemas que estos presentan y poder buscar las estrategias metodológicas adecuadas que ayuden a estimular el desarrollo cognitivo de los niños proponiendo actividades innovadoras y creativas donde trabajen todos sus sentidos.
- Incitar a la capacitación continua de las docentes en la metodología de experiencias de aprendizaje para que se planifiquen actividades dinámicas y atractivas que provoquen aprendizajes significativos en los niños y promuevan su desarrollo integral.
- Los centros de desarrollo infantil motiven a las educadoras para que apliquen la guía metodológica que se dejó en el centro infantil, la cual está basada en experiencias de aprendizaje con actividades desafiantes, que sean del interés del niño e intencionalmente diseñadas por las docentes, que tengan como fin producir gozo y asombro para de esta manera contribuir con él aprendizaje significativo.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes*, 8 (4), 186.
- Argüello, M. (2010). *Psicomotricidad*. Quito, Ecuador: Abya-Yala
- Araujo, B. (2009). *Planificación y ciclo de aprendizaje*. Quito, Ecuador: Grupo Santillana S.A.
- Bárcena, F., Larrosa, B., Mélich, S. (2006). Pensar la educación desde la experiencia. *Portuguesa de pedagogía*, 40(1), 233.
- Berger, S. y Kathleen S. (2008). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *La persona en desarrollo a través de la vida*, 7 (4), 44.
- Castilla, F. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria* (tesis de fin de grado). Universidad de Valladolid, Segovia.
- Cárdenas, A. y Gómez, C. (2014). *Exploración del medio en la educación inicial*. Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Chavarría, M. (2011). La formación universitaria de estudiantes inmigrantes en la modalidad de estudios a distancia: importancia en su desarrollo humano y recursos de las tecnologías de la información y comunicación (tesis doctoral). Universidad autónoma de Madrid, España.
- Del Toro (2013), El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Educación Social*, 16 (2), 1.
- Díez, M. (2013). *La educación infantil*. Barcelona, España: Graó
- Espinosa, M. (2016). *Elaboración de una planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje*. Quito: Ecuadediciones

- Fairstein, G. y Carretero, M. (2001). *La teoría de Piaget y la educación. Medio siglo de debates y aplicaciones*. Barcelona, España: Graó.
- Fuste, Martín, y Oller (2007). *Planificar la etapa de 0 a 6*. Barcelona: GRAO.
- García, M. y Martínez, G. (2016). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. Madrid: Lúa Ediciones.
- Garrido, Rodríguez, Rodríguez y Sánchez (2008). *El niño de 0 a 3 años*. España: Vidal, S.A.
- Hernández, L. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Madrid, España: Paraninfo.
- Manrique, A. y Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101.
- Ministerio de Educación (2012). *Educación Inicial, Experiencias de Aprendizaje 1*. Quito.
- Ministerio de Educación (2014). *Currículo de educación inicial*. Quito.
- Ministerio de Educación (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito.
- Ministerio de educación (2019). *Planificación en la educación inicial*. Lima, Perú: Amauta Impresiones Comerciales S. A. C.
- Olivera, E., Donoso, J. y Orellana, A. (2011). Análisis desde la teoría de David Ausubel. *Orientación y Sociedad*, 11 (1), 37.
- Ordoñez, M., y Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana*. Madrid, España: Cultural.
- Ramos, C (2013). *Familia y salud*. Recuperado de: <http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-preescolar-2-5-anos/desarrollo-psicomotoren-el-preescolar-2-5-anos>.
- Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Bogotá, Colombia: Kimpres.
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Investigación, Innovación Educativa y Socioeducativa*, 3(1), 29.

- Romero, C. (2014). *La estimulación familiar y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa particular "La Dolorosa" de la Ciudad de Quito* (tesis de grado). Universidad Nacional de Loja, Loja.
- Santillán, M. (2014). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol, de la ciudad de Riobamba*. (tesis de grado). Universidad Nacional de Loja, Loja.
- Tipanquiza, C., y Yolanda, M. (2013). Implementación de ambientes estimuladores que garanticen el aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de edad de la carrera parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi (Tesis de pre grado). Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga.
- Tovar, L.; Lemus, F.; Ocón, C. y Pérez M. (2011). Desarrollo de niños y niñas menores de tres años. México: UNAM.
- Valdés, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Guadalajara, México: Universidad Marista de Guadalajara.
- Velásquez, Y. (2016). *Estimulación temprana y desarrollo cognitivo* (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Vega, R. (2001). *El método de los Bits de inteligencia*. Madrid: Edelvives.
- Zamora, E. y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes*, 8 (4), 186.



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

APRENDAMOS JUNTOS EN MI PAÍS DE LAS MARAVILLAS

AUTORA: Jessenia Stefania Valdiviezo González

Loja-Ecuador
2020

TÍTULO: Aprendamos juntos en mi país de las maravillas

1. PRESENTACIÓN

El propósito de esta propuesta alternativa que las docentes conozcan la importancia de las experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo cognitivo de los niños, porque son una metodología importante dentro del salón de clases que estimula el área intelectual, motriz, emocional y social del niños,

Esta propuesta consta de 5 experiencias de aprendizaje 2 de estas con una duración de una semana y 5 actividades cada una; las otras 3 experiencias tienen una duración de 2 semanas y 10 actividades cada una.

2. JUSTIFICACIÓN

La finalidad de la creación de esta propuesta alternativa es que los niños a los cuales está dirigida mejoren sus habilidades cognitivas mediante una serie de actividades buscando un progreso positivo en el desarrollo cognitivo en cada uno de los niños.

Las docentes cumplen un rol importante tanto en el acompañamiento como en la importancia que le dé a las actividades implementadas como recurso para estimular los procesos cognitivos.

Las experiencias de aprendizaje son de gran importancia principalmente en la primera infancia; son un estímulo importante para el desarrollo físico, social y emocional.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Facilitar una guía didáctica a los docentes del Centro de Desarrollo infantil Ciudad Victoria, con experiencias de aprendizaje diferentes para el desarrollo cognitivo de los niños.

Objetivos específicos

- Elaborar experiencias de aprendizaje novedosas en base a los ejes de desarrollo y aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños.
- Facilitar experiencias de aprendizaje novedosas para ayudar al desarrollo cognitivo de los niños.

4. CONTENIDO

Experiencias de aprendizaje

Se ha demostrado que durante los tres primeros años de vida se producen un sin número de cambios neuronales por lo que el cerebro del niño está más receptivo, en él influye de gran manera el medio en el que se desenvuelve por lo que las experiencias de aprendizaje pueden ayudar a que su desarrollo sea más eficiente. La intención de las experiencias de aprendizaje es formar desde muy pequeños personas que sean capaces de resolver sus problemas, construir sus conocimientos y pensar de forma lógica.

Las experiencias de aprendizaje son actividades propuestas por el docente que se realizan de forma ordenada con el fin de que los niños desarrollen habilidades que les permitan desenvolverse en su entorno. Según Prieto (2010) define la experiencia de aprendizaje como:

Toda actividad intencional que tiene como propósito provocar el aprendizaje significativo. Ésta debe estar organizada de tal forma que el alumno desarrolle a través

de ella conocimientos, habilidades, actitudes que le servirán en sus estudios posteriores, en su trabajo, o para la vida personal (p. 1)

Características de las experiencias de aprendizaje

- Asegurar la intervención de todos los niños
- Conocer que cada niño aprende de una forma y en un tiempo diferente
- Saber sobre su cultura
- Favorecer la interacción de los niños con sus pares y con los adultos
- Promover actividades donde se respete la diversidad en todos sus ámbitos
- Plantear actividades que les permitan resolver problemas de su vida diaria
- Permitir la exploración que le ayude al desarrollo de su creatividad
- Conocer las condiciones socioculturales

Para que una experiencia se realice de manera efectiva es necesario que ésta sea planificada con actividades que les permitan llegar a sus propias conclusiones y que deben estar acordes a sus intereses. Para los niños más pequeños (0 a 2 años) estas experiencias son organizadas a través de un cuento, un juego o un baile el cual establece el punto de partida de esta. Como se menciona en el Currículo de Educación Inicial.

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada, proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones (p. 46)

5. METODOLOGÍA

La propuesta se desarrollará en base a experiencias de aprendizaje acordes a las necesidades de los niños, se espera que mediante estas el niño experimente y mejore sus habilidades sociales, motrices, del lenguaje, de pensamiento, de memoria.

Para el desarrollo de la propuesta se utilizarán distintos materiales que ayuden a la realización de las actividades planteadas, materiales como: botellas, cartones, tuercas, esencias, paletas de helado, aros, láminas, cartulina, entre otros.

Los niños son el ente principal para el desarrollo de las experiencias, son quienes van a ejecutar para estimular su desarrollo cognitivo.

6. Operatividad

APRENDAMOS JUNTOS EN MI PAÍS DE LAS MARAVILLAS				
Fecha	Contenidos	Actividades	Materiales	Logros
Semana 1 Actuemos con alegría y aprendamos con sombras todo el día.				
Lunes	Identidad	Identificamos características propias de su identidad como contestar cuál es su nombre y apellido cuando le preguntan.	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Cartulina • Marcadores 	Identifica características de su identidad.
Martes		Reconocimiento como niña o niño identificando sus características físicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Prendas de vestir • Imagen de niño • Imagen de niña • Lámina de vestido • Lámina de pantalón • Papeles de colores • Tempera 	Reconoce sus características físicas.
Miércoles	Familia	Diferenciamos por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndose como parte de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Texto de la canción • Fotos de la familia • Títeres 	Diferencia a los miembros de su familia.

			<ul style="list-style-type: none"> • Texto del cuento 	
Jueves	Emociones	Identificamos algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresa las suyas mediante el lenguaje verbal o no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Texto de la canción • Mesa • Domino • Papelote • Caritas con diferentes emociones 	Identifica emociones y sentimientos.
Viernes	Alimentación	Practicamos con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma como usar varios utensilios para beber líquidos y la cuchara.	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Texto de la canción • Frutas • Plato • Tenedor 	Practica acciones de alimentación.
<p>Semana 2</p> <p>Viajo a mi mundo verde, para aprender jugando.</p>				
Lunes	Elementos de entorno	Exploramos, objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Fundas • Tiza o cinta 	Explora objetos del entorno descubriendo sus características.
Martes		Exploramos objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Goma • Papelógrafos 	

Miércoles	Sonidos	Diferenciamos algunos sonidos como los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.	<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos • Elementos del entorno • Botella • Semillas • Piedras • Canción: Las estaciones 	Diferencia sonidos de la naturaleza y onomatopeyas.
Jueves	Colores	Reconocemos tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Poema: las mariposas • Objetos del aula • Cartulina • Pintura de agua • Dibujo de mariposa 	Reconoce colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
Viernes	Texturas	Identificamos algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de su entorno • Vendas 	Identifica en los elementos nociones de duro y blando.
<p>Semana 3</p> <p>Viajo a mi mundo verde, para aprender jugando.</p>				
Lunes	Sabores	Identificamos algunos atributos de elementos de su entorno como dulce/ salado.	<ul style="list-style-type: none"> • Vendas • Alimentos dulces • Alimentos salados • Platos 	Identifica en los elementos las nociones de dulce y salado.
Martes	Animales	Identificamos algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Cartulina • Moldes de figuras de animales 	Reconoce los beneficios de los animales.

			<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas 	
Miércoles		Identificamos algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Video: Un día en la granja • Productos 	
Jueves	Nociones de temporalización	Diferenciamos el día y la noche asociándolas con las acciones que ejecutan.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento: día y noche • Hoja preelaborada • Tijeras • Goma • Cartulina A4 	Diferencia el día y la noche.
Viernes	Cuidado de animales	Manifestamos actitudes que fomenten el cuidado y protección de animales y plantas.	<ul style="list-style-type: none"> • Paisaje en cartulina • Canciones • Grabadora 	Manifiesta actitudes de cuidado y protección de animales.
<p>Semana 4</p> <p>Saltito a saltito voy desarrollando mi cuerpito.</p>				
Lunes	El cuerpo humano	Intentamos, representamos gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental.	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales del rincón de la plástica • Papelote • Crayones • Plastilina • Temperas. 	Intenta representar su cuerpo.
Martes		Identificamos y nombramos las partes del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A3 • Muñeco 	Identifica y nombra las partes del cuerpo

			<ul style="list-style-type: none"> • Prendas de vestir 	
Miércoles	Pinza digital	Realizamos acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentas • Frascos y botellas • Escarcha • lentejuelas 	Utiliza adecuadamente la pinza digital.
Jueves		Exploramos distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A6 • Punzones • Pinturas (acuarelas/temperas) • Goma • Cinta 	
Viernes	Nociones de espacio	Reconocemos las nociones básicas dentro/fuera	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Cartulina de dos colores • Cinta • Pelotas de goma 	Reconoce las nociones dentro/fuera
<p>Semana 5 Saltito a saltito voy desarrollando mi cuerpito</p>				
Lunes	Motricidad gruesa	Caminamos con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Canasta • Objetos • Papel crepe 	Camina con seguridad.

Martes		Caminamos, corremos y saltamos coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Imágenes • Canciones con ritmos diferentes 	Camina, corre y salta coordinadamente.
Miércoles		Corremos con seguridad distancias largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Lana • postas 	Corre con seguridad distancias largas.
Jueves		Mantenemos el equilibrio en sus desplazamientos con pequeñas alturas, como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta 	Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos.
Viernes		Realizamos movimientos coordinados de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Cartón • Pelota 	Realiza movimientos coordinados de ojo y pie.
<p>Semana 6</p> <p>Con la magia de la imaginación conozco la comunicación</p>				
Lunes	Juego simbólico	Representamos a animales y personas mediante el juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes • Goma • Lentejuelas Fomis • Tijeras 	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico.

Martes		Representamos a animales y personas mediante el juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Los pollitos dicen” • Láminas de animales • Plastilina 	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico.
Miércoles	Relato de cuentos	Relatamos cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los para textos que observa, sin seguir la secuencia del cuento	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento en • pictogramas • Goma • Tijera • Lentejuelas foami, papel, brillante etc. 	Relata cuentos narrados por el adulto.
Miércoles	Canciones, poesías y rimas	Repetimos y completamos canciones, poesías y rimas sencillas	<ul style="list-style-type: none"> • Rima • Hoja pe-elaboradas • Foami • Papel brillante • lentejuelas • Goma • Cuento 	Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas
Viernes	Motricidad gruesa	Realizamos movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo	<ul style="list-style-type: none"> • Canción 	Baila con ritmo al escuchar canciones.
<p>Semana 7</p> <p>Con la magia de la imaginación conozco la comunicación</p>				

Lunes	Lenguaje	Comunicamos con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados	<ul style="list-style-type: none"> • Video cuento • Globos • Hojas preelaboradas 	Comunica sus deseos, sentimientos y emociones.
Martes		Describimos imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de la familia • Hojas papel bond • Lápiz • Pinturas • borrador • acuarelas 	Describe imágenes de textos.
Miércoles		Describimos imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas • Pinturas, temperas 	
Jueves		Participamos en conversaciones breves mediante preguntas	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes 	Participa en conversaciones breves.
Viernes		Seguimos instrucciones sencillas que involucren una actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Pintura • Hoja preelaborada 	Sigue instrucciones sencillas.

Semana 8
A jugar y divertirnos con globos de colores.

Lunes	Pinza digital	Realizamos diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores • Inflador 	Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos.
Martes		Exploramos distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafoplásticas estimulando su imaginación y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Bombas medianas • Harina • Marcadores • Lana. • obstáculos 	Explora distintas posibilidades de producción de trabajos.
Miércoles	Motricidad gruesa	Caminamos, corremos y saltamos de un lugar a otro coordinadamente, combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.	<ul style="list-style-type: none"> • Globos pequeños. • Música infantil 	Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente.
Jueves		Caminamos con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.	<ul style="list-style-type: none"> • Globos. • Agua • Recipiente 	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Viernes	Lateralidad	Utilizamos con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Globos. • Música Nacional. • Parlante 	Utiliza con más frecuencia una de las dos manos o pie.
---------	-------------	--	---	--

7. Evaluación

La evaluación se realizará a través de la observación y seguimiento a los niños, tomando en cuenta los indicadores de logro propuestos en las actividades de la guía.

Aspectos a evaluar

- Reconoce colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
- Utiliza adecuadamente la pinza digital.
- Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente.
- Participa en conversaciones breves.
- Representa a animales y personas mediante el juego simbólico.

Bibliografía

Ministerio de Educación (2014). *Currículo de educación inicial*. Quito.

Prieto, M. (2010). *Características de las experiencias de aprendizaje mediado*. Madrid, España: Bruño.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA



Fuente: [Pinterest.es/pin/496521927673829269/](https://www.pinterest.es/pin/496521927673829269/)

GUIA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

“APRENDAMOS JUNTOS EN MI PAIS DE LAS MARAVILLAS”

AUTORA: Jessenia Stefania Valdiviezo González

Loja-Ecuador
2020

Semana 1

Actividad 1

Características propias de su identidad



Fuente: <https://encolombia.com/educacion-cultura/arte-cultura/historia-teatro/teatro-de-sombras/>

Objetivo: Identificar características propias de su identidad como contestar cuál es su nombre y apellido cuando le preguntan.

Recursos

- Sábanas
- Lámparas
- Cartulina
- Marcadores

Procedimiento: se presentará a los niños un teatro de sombras para que identifiquen su esquema corporal además de reconocerse como niño o niña, para esto pasara uno a uno siendo identificados por sus nombres y apellidos.

Actividad 2

Miembros de la familia



Fuente: https://www.pinterest.com/vane_z15/familia/

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

Recursos

- Sábanas
- Lámparas
- Texto de la canción
- Fotos de la familia
- Títeres
- Texto del cuento

Procedimiento: para iniciar se cantará la canción de la familia de Barney, posteriormente cada niño deberá buscar las fotos de los miembros de su familia colocados alrededor del aula e identificar sus nombres, seguidamente se mostrará los miembros de la familia con títeres a través del teatro de sombras finalmente se relatará un cuento.

Actividad 3

Características físicas



Fuente: <https://it.vecteezy.com/vector-art/605611-ragazzo-e-ragazza-con-la-faccia-felice>

Objetivo: Reconocer si es niña o niño identificando sus características físicas.

Recursos

- Sábanas
- Lámparas
- Prendas de vestir
- Imagen de niño
- Imagen de niña
- Lámina de vestido
- Lámina de pantalón
- Papeles de colores
- Tempera

Procedimiento: se clasificará las prendas de vestir correspondientes a niño y niña, según la imagen. (tras telón) seguidamente se colocarán la prenda que más les guste. Posteriormente se decorará el vestido y el pantalón en papelotes y finalmente se expondrán los trabajos.

Actividad 4

Emociones



Fuente: <https://medium.com/@DennisJJackson/the-free-content-economy-deserves-to-die-d082d275443c>

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

Recursos

- Sábanas
- Lámpara
- Texto de la canción
- Mesa

- Domino
- Caritas con diferentes emociones
- Papelote

Procedimiento: se cantará la canción “Di lo que sientes” y se colocaran en el rincón de la calma y mesa de la paz donde se ejecutaran ejercicios de relajación” seguido del juego “Domino de los sentimientos” y finalmente demostraran a través del teatro de sombras diferentes emociones con ayuda de la maestra.

Actividad 5

Comer solo



Fuente: https://www.shutterstock.com/zh/search/child+eating+eggs?image_type=photo

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

Recursos

- Sábanas
- Lámpara
- Texto de la canción
- Frutas
- Plato
- Tenedor

Procedimiento: se iniciará cantando la canción “Las frutas” posteriormente se mostrará las frutas a través del teatro de sombras e identificando de cual se trata, luego se

preparará una ensalada de frutas y se indicara a los niños que deben comer con el tenedor finalmente conversar sobre la importancia de las frutas en nuestra alimentación.

ESCALA VALORATIVA															
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de Evaluación	Identifica características de su identidad.			Reconoce sus características físicas.			Diferencia a los miembros de su familia.			Identifica emociones y sentimientos.			Practica acciones de alimentación.		
	Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP

Semana 2

Actividad 6

Describir elementos del entorno



Fuente: <https://id.depositphotos.com/stock-photos/anak-berambut-pirang.html>

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

Recursos

- Elementos del entorno
- Fundas
- Tiza o cinta

Procedimiento: se invitará a los niños a dirigirse al patio del centro para recolectar varios elementos del entorno seguidamente se colocarán los objetos sobre líneas diferentes marcadas en el patio y se leerá cada uno de los objetos que se encuentran sobre las líneas con el fin de explorar los elementos recolectados y descubrir sus características.

Actividad 7

Describir elementos del entorno



Fuente: <https://lacittanews.it/2019/07/01/il-cammino-di-santiago-di-85-bambini-malati-di-tumore-tutto-e-possibile/>

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

Recursos

- Elementos del entorno

Procedimiento: se realizará el juego del capitán manda con el fin de recolectar elementos del entorno para describirlos y narrar acciones. Posterior a esto se formará un camino con estos para caminar dentro de este con precisión.

Actividad 8

Sonidos del entorno



Fuente: <https://images.app.goo.gl/bEfNPJypcxxRti5c9>

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

Recursos

- Sonidos
- Elementos del entorno
- Botella
- Semillas
- Piedras
- Canción: Las estaciones

Procedimiento: se saldrá al patio con todos los niños para escuchar los sonidos que se emiten en el entorno (rayo, trueno, sonido de los pájaros, etcétera) y hacer representaciones de los mismos, posteriormente se realizara un sonajero con una botella y varios elementos de la naturaleza (semillas, piedras...) para ejecuta un baile al ritmo de su instrumento musical.

Actividad 9



Fuente: <https://it.dreamstime.com/immagine-stock-libera-da-diritti-puzzle-della-farfalla-image2276896>

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

Recursos

- Poema: las mariposas
- Objetos del aula
- Cartulina
- Pintura de agua
- Dibujo de mariposa

Procedimiento: se leerá el poema “Las mariposas” luego se conversará sobre el mismos y se identificará los colores de la mariposa, posteriormente se entregará a cada niño una mariposa para que la decore a su gusto con los colores primarios y finalmente se expondrá los trabajos.

Actividad 10

Duro/blando



Fuente: <https://www.pinterest.com/renteriarenteri/nociones/>

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

Recursos

- Objetos duros
- Objetos blandos
- Vendas

Procedimiento: se presentarán varios elementos blandos y duros para establecer la diferencia de los mismos luego se realizará un juego de competencia donde los niños serán vendados los ojos y tendrán que clasificar los objetos por texturas, finalmente se conversara sobre la actividad.

ESCALA VALORATIVA												
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado											
Indicadores de Evaluación	Explora objetos del entorno descubriendo sus características.			Diferencia sonidos de la naturaleza y onomatopeyas.			Reconoce colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.			Identifica en los elementos nociones de duro y blando.		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 3

Actividad 11

Dulce/salado



Fuente: <https://inesmerinocs.blogspot.com/2015/10/>

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

Recursos

- Vendas
- Alimentos dulces
- Alimentos salados
- Platos

Procedimiento: se le presenta al niño varios alimentos, posteriormente se le vendara los ojos y a través de la degustación el niño identificara los alimentos dulces o salados.

Actividad 12

Animales domésticos



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/antifaces-para-ninos-con-cartulina-manualidades-de-carnaval/>

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

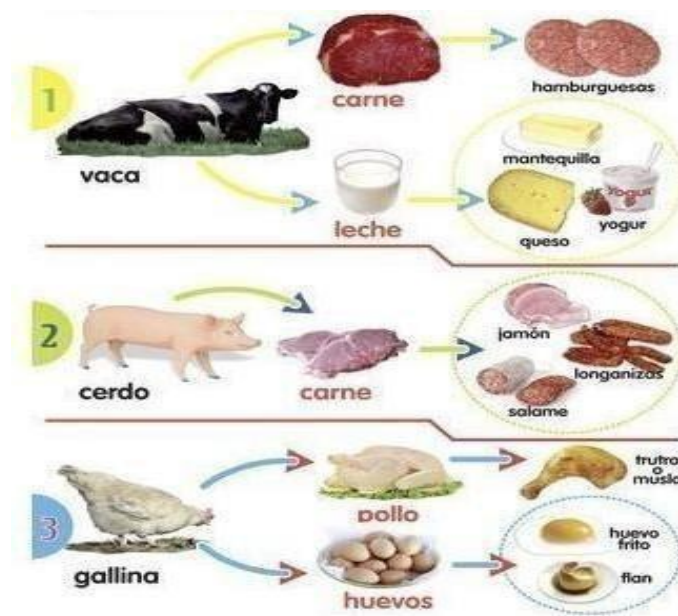
Recursos

- Títeres
- Moldes de figuras de animales
- Cartulina
- Rompecabezas

Procedimiento: se le presentara al niño una función de títeres con el cuento “Los animales de la granja” seguidamente se realizará las máscaras de los animales domésticos y se realizaran ordenes ejecutables finalmente se armarán rompecabezas de animales.

Actividad 13

Beneficios que obtenemos de los animales



Fuente: <https://www.pictoeduca.com/leccion/2902/origen-de-los-alimentos>

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

Recursos

- Video
- Parlantes
- Leche
- Queso
- Yogurt
- Mantequilla
- Huevos
- Embutidos

Procedimiento: se presentará a los niños el video “Un día en la granja” y luego de establecer un dialogo sobre el mismo se explicará a los niños los beneficios que podemos obtener de cada animal. Posteriormente se manipularán los productos que se obtienen de diferentes animales y finalmente se los clasificarán.

Actividad 14

Día/noche



Fuente: <https://www.tes.com/lessons/IPmQgpBzwW9N1g/caracteristicas-del-dia-y-de-la-noche>

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

Recursos

- Cuento
- Papelotes
- Pictogramas

Procedimiento: se presentará a los niños una dramatización del cuento “El día y la noche” seguidamente se entablará una conversación sobre las actividades que se realizan en el día y las que se realizan durante la noche. Finalmente clasificar unos dos papelotes las diferentes actividades.

Actividad 15

Cuidado del medio ambiente



Fuente: <https://www.inmobiliar.gob.ec/parque-guapulo/>

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

Recursos

- Grabadora
- Canciones
- Regadera
- Abono
- Palas

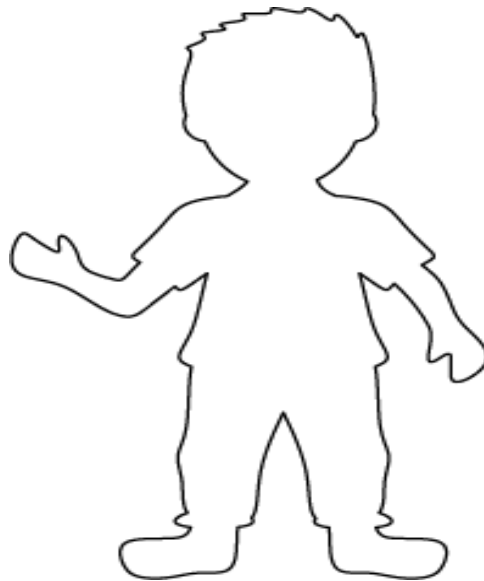
Procedimiento: se realizará con los niños una salida pedagógica para observar las plantas alrededor, posteriormente entablar una conversación sobre la importancia de las mismas y el cuidado que se les debe brindar seguidamente ejecutarán acciones de cuidado como: regar, abonar y podar una planta finalmente se realizará un baile aprendido en relación con la naturaleza.

ESCALA VALORATIVA													
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado												
Indicadores de Evaluación	Identifica en los elementos las nociones de dulce y salado.			Reconoce los beneficios de los animales.			Diferencia el día y la noche.			Manifiesta actitudes de cuidado y protección de animales.			
	Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 4

Actividad 16

Esquema corporal



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/817895982304373680/>

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

Recursos

- Papelote
- Crayones
- Plastilina
- Temperas

Procedimiento: se colocará un papelote en el piso y se hará que un niño se recueste sobre este para dibujar su silueta luego se decorara la silueta con diferentes técnicas grafo plásticas y finalmente en parejas reconocer las diferentes partes del cuerpo de su compañero y catar la canción “El cuerpo humano”

Actividad 17

Partes gruesas del cuerpo



Fuente: https://en.todocoleccion.net/classic-spanish-dolls/muneco-composicion-sin-marca-para-reparar-pelo-modelado-arturito-anos-1940~x44828251#sobre_el_lote

Objetivo: Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo

Recursos

- Hojas A3
- Prendas de vestir
- Muñeco

Procedimiento: se cantará la canción “Cabeza, hombros, rodillas y pies” para reconocer las partes gruesas de su cuerpo, luego se le entregara a cada uno un muñeco en que tendrán que reconocer sus partes y realizar ordenes ejecutables como: colocar una prenda de vestir correctamente o completa el cuerpo humano con la parte que falta.

Actividad 18

Pinza digital



Fuente: <http://juntandorecursos.es/trabajar-la-psicomotricidad-fina-manera-facil-divertida>

Objetivo: Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos.

Recursos

- Cuentas
- Escarcha
- Frascos y botellas
- lentejuelas

Procedimiento: se colocará cuentas en frascos pequeños posteriormente enroscar y desenroscar la tapa de la botella para elaborar la botella de la tranquilidad, finalmente decorar la botella al gusto.

Actividad 19

Técnicas grafo plásticas



Fuente: https://www.pestre.ro/set-manute-de-decorat-baker-ross_72468/

Objetivo: Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad.

Recursos

- Hojas A4
- Goma
- Punzones
- Cinta
- Pinturas (acuarelas/temperas)

Procedimiento: se dibujará la silueta de la mano del niño para luego punzarla y colocar gotitas de pintura, finalmente realizar un mural exponerlo fuera del aula.

Actividad 20

Dentro/fuera



Fuente: <http://coberturasaber.blogspot.com/2017/03/para-hacer.html>

Objetivo: Reconocer las nociones básicas dentro/fuera

Recursos

- Tiza
- Cinta
- Cartulina de dos colores
- Pelotas de goma

Procedimiento: se trazará un círculo en el piso y se jugará “Mar y tierra” (nociones dentro fuera) posteriormente se pedirá a cada niño que lance un pelota de acuerdo a la consigna que se le dé (dentro fuera) y finalmente lanzar dentro de una canasta o cartón bolitas de papel.

ESCALA VALORATIVA				
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado			
Indicadores	Intenta representar su cuerpo.	Identifica y nombra las partes del	Utiliza adecuadamente la pinza digital.	Reconoce las nociones dentro/fuera

de Evaluación				cuerpo								
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombres												

Semana 5

Actividad 21

Motricidad gruesa



Fuente: <http://nivelinicialvictoriaentrerrios.blogspot.com/2017/10/actividades-para-mejorar-la-motricidad.html>

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

Recursos

- Cinta
- Canasta
- Objetos
- Papel crepe

Procedimiento: se trazará un recorrido en el piso utilizando cinta, con dirección a una salida al exterior y se entregará un papel al niño para que camine por cinta colocando el papel en la cabeza luego se puede repetir la actividad llevando una pelota que tiene que ser depositada en una canasta la final.

Actividad 22

Motricidad gruesa



Fuente: <https://www.montessoridelbosque.com/caminar-la-linea/ejercicio-de-caminar-sobre-la-linea-montessori-del-bosque/>

Objetivo: Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas

Recursos

- Cinta
- Canciones con ritmos diferentes
- Imágenes

Procedimiento: se trazará un camino en el piso y se colocará imágenes frente a cada camino una tortuga, conejo y un sapito posteriormente se ubicará a cada niño frente las imágenes y demostrar la acción que debe realizar utilizando música para acompañar los diferentes ritmos.

Actividad 23

Resistencia



Fuente: <https://factorperceptivo.webcindario.com/relevos.html>

Objetivo: Correr con seguridad distancias más largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

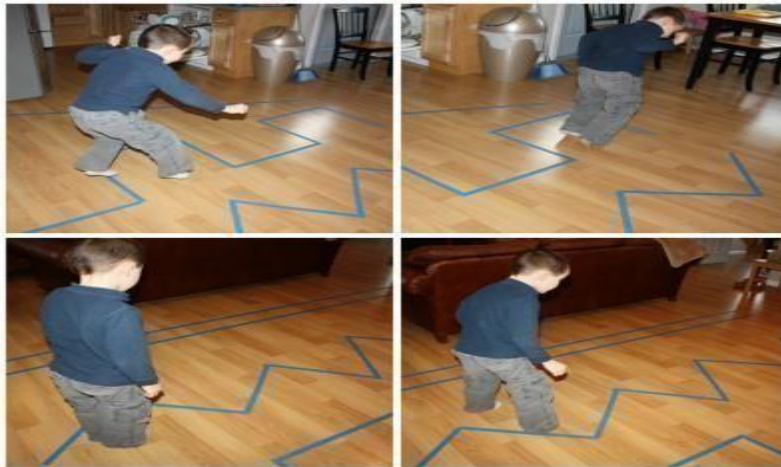
Recursos

- Objetos
- Lana
- Postas

Procedimiento: se **organizará una carrera** de postas (utilizar un elemento en la mano, entregando de niño en niño el elemento hasta llegar a la meta) y colocar lana en especie de tela araña y hacer que se arrastre a diferentes velocidades.

Actividad 24

Equilibrio



Fuente: <http://gimnasioreal.com/porta1/images/ACTIVIDADES-PREESCOLAR/P2/PARVULO/TALLER-13-ACTIVIDADES-PARVULO-SEGUNDO-PERIODO.pdf>

Objetivo: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas, como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Recursos

- Cinta

Procedimiento: se ejecutará un desfile de los niños en forma individual por un camino recto y curvo, mientras el resto de sus compañeros describe al niño que esta desfilando y finalmente jugar “Soy una serpiente” recorriendo los caminos trazados

Actividad 25

Equilibrio



Fuente: <http://infantilpedrodevalencia.blogspot.com/2020/05/lunes-18-de-mayo.html>

Objetivo: Mantener el equilibrio en sus desplazamientos con pequeñas alturas, como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Recursos

- Cinta
- Pelota
- Cartón

Procedimiento: se dibujará un camino en el piso, luego se colocará un cartón al otro extremo y se pedirá a cada niño que patee una pelota por el camino en dirección al cartón.

Semana 6

Actividad 26

Juego simbólico



Fuente: <https://www.alamy.com/stock-photo/imitating-bird-sounds.html>

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

Recursos

- Canción
- Foami
- Imágenes
- Tijeras

Procedimiento: se pedirá al niño que escoja una orden ejecutable que serán colocadas en un lugar visible del aula, la cual tiene que cumplir e imitar al animal que se encuentra en la imagen, finalmente se realizará el juego “El campo de los animalitos”.

Actividad 27

Cuentos



Fuente: <http://creandoninosfelices.blogspot.com/>

Objetivo: Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los para textos que observa, sin seguir la secuencia del cuento.

Recursos

- Cuento en
- Pictogramas
- Goma
- Tijera
- Lentejuelas
- Fomix
- Papel brillante
- Temperas

Procedimiento: se realizará la socialización de un cuento mediante pictogramas posteriormente se identificarán los personajes y seleccionar el que más le guste para posteriormente decorarlo, finalmente se ejecutara un baile de canción con relación al cuento.

Actividad 28

Rimas



Fuente: <https://educationtell.com/primary/>

Objetivo: Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

Recursos

- Rima
- Hoja pe-elaboradas
- Fomix,
- Papel brillante
- Lentejuelas
- Goma
- Cuento

Procedimiento: se repetirá y memorizará la rima “El Libro”, luego se les brindará hojas preelaboradas de la silueta de un libro para que decoren a su gusto finalmente la maestra dirá una parte de la rima para que los niños la completen.

Actividad 29

Profesiones



Fuente: <https://markjkohler.com/putting-your-children-on-payroll/>

- Elementos del entorno

Procedimiento: se realizará una salida para que los niños puedan recolectar etiquetas, una vez en el aula se leerán las etiquetas con la ayuda de la maestra, finalmente con los elementos recolectados, armar una escena por equipos (La maestra dibujara en el papelote, lo que pidan los niños).

ESCALA VALORATIVA																
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores de Evaluación	Camina con seguridad .			Camina, corre y salta coordinadamente.			Corre con seguridad distancias largas.			Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos.			Realiza movimientos coordinados de ojo y pie.			
	Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Sesión 7

Actividad 31

Comunicación



Fuente: <http://papelerialapastora.es/D/product/novedades-de-libros-pop-up/>

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

Recursos

- Video cuento
- Hojas preelaboradas
- Globos

Procedimiento: se observará el video-cuento “El monstruo de Colores” y se identificará los colores de cada emoción, luego cada niño tomará un globo del color que le guste y se realizará un baile finalmente decorará el monstruo de colores de acuerdo su emoción.

Actividad 32

Relatos



Fuente: https://tr.123rf.com/photo_56228418_vekt%C3%B6r-%C3%A7izim,-karikat%C3%BCr-aile,-5-ki%C5%9Fi-ellerini-tutarak.html

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

Recursos

- Láminas de la familia
- Hojas papel bond
- Lápiz
- Pinturas
- borrador
- acuarelas

Procedimiento: se socializará laminas sobre la familia, luego se realizará un dibujo libre, representando su familia y relatar con ayuda de la maestra lo que ha plasmado finalmente jugar imitando roles de personajes de la familia

Actividad 33

Movimiento con ritmo



Fuente: <https://www.mensajesdecumpleanos.online/>

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

Recursos

- Canción
- Imágenes

Procedimiento: se cantará y bailará diferentes ritmos musicales luego se conversará sobre temas de interés del niño. Ejemplo: Cumpleaños y se representará a través del juego simbólico, finalmente se ejecutará una técnica grafo-plástica de uno los elementos que más le agrado en la conversación.

Actividad 34

Seguir instrucciones sencillas



Fuente: <http://drawingmusic.weebly.com/activity-4-disability.html>

Objetivo: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

Recursos

- Canción
- Hoja preelaborada
- Pintura

Procedimiento: se jugará a la “La gallinita ciega” siguiendo instrucciones sencillas que involucren una actividad en relación con el cuerpo y el espacio, luego se pintará el dibujo de un huevo en una hoja preelaborada utilizando la técnica grafo plástica dactilopintura finalmente se cantará “La gallina de la turuleca”

Actividad 35

Describir imágenes



Fuente: <https://www.alamy.com/stock-photo/girl-lying-on-grass-reading.html?page=5>

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

Recursos

- Pictogramas
- Temperas
- Pinturas
- Pictogramas

Procedimiento: se socializará una historia mediante pictogramas o dibujos sencillos, luego se le entregará una revista para que el niño identifique diferentes imágenes para que con la ayuda de la maestra recorte el dibujo que le agrado y lo pegue en una hoja.

ESCALA VALORATIVA													
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado												
Indicadores de Evaluación	Comunica sus deseos, sentimientos y emociones.			Describe imágenes de textos.			Participa en conversaciones breves.			Sigue instrucciones sencillas.			
	Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 8

Actividad 36

Pinza digital



Fuente: <http://descubroaprendoymediaverto.blogspot.com/2016/11/3.html>

Objetivo: Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.

Recursos

- Globos de colores
- Inflador

Procedimiento: se presentará a los niños diferentes tipos de globos, luego se conversará sobre los mismos, preguntar: ¿si los conocen?, ¿dónde losan visto?, si les gustaría jugar con ellos?, posteriormente se dará un globo inflado a cada niño para iniciar el juego del globo volador, todos a la vez, al contar uno, dos y tres, sueltan el globo, finalmente se realizará juego libre con los globos.

Actividad 37

Caminar, correr y saltar



Fuente: https://fr.123rf.com/photo_66604160_groupe-d-enfants-heureux-courir-avec-des-ballons-multicolores-sur-le-pr%C3%A9-vert.html

Objetivo: Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente, combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.

Recursos

- Globos pequeños.
- Música infantil

Procedimiento: se indicará a los niños que se trabajará con globos pequeños luego se invitará a participar en un juego de competencia, con diversos desplazamientos al ritmo de la música infantil y tienen que pasar los globos de una canasta a otra, el juego termina cuándo se pare la música y ganará el que tenga mayor número de globos.

Actividad 39

Creatividad



Fuente: https://www.leonardeulerd.edu.mx/apps/classes/show_class.jsp?classREC_ID=975561

Objetivo: Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad.

Recursos

- Bombas medianas

- Harina
- Marcadores
- Lana.
- Obstáculos

Procedimiento: se confeccionará con los niños un muñeco con bomba y harina, luego se conversará sobre este y se activará los sentidos: vista, oído, olfato y tacto, mediante la manipulación del mismo seguidamente cada uno le pondrá un nombre a su creación y finalmente se permitirá el juego libre e imaginativamente con su muñeco.

Actividad 40

Caminar



Fuente: https://www.askix.com/lego-carrera-de-obstaculos-para-ninos_15.html

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

Recursos Globos.

- Agua
- Recipiente

Procedimiento: se inflará globos con aire y agua en el patio del centro para posteriormente organizar juegos en base a trasladar las bombas de un lugar a otro depositándolas en un recipiente además de caminar por caminos con obstáculos manteniéndolo al globo en las manos.

ESCALA VALORATIVA															
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de Evaluación	Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos.			Explora distintas posibilidades de producción de trabajos.			Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente.			Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.			Utiliza con más frecuencia una de las dos manos o pie		
Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

ANEXOS

Anexo 1. Proyecto de investigación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA

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

Proyecto de Tesis previa a la obtención del
título en Licenciada en Ciencias de la
Educación; mención: Psicología Infantil y
Educación Parvularia

AUTORA:

Jessenia Stefania Valdiviezo González

**Loja-Ecuador
2019- 2020**

a. TEMA

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

b. PROBLEMÁTICA

Jean Piaget es el principal exponente del enfoque del desarrollo cognitivo, este psicólogo pensaba que los niños son los constructores de su propio conocimiento poniendo como base los aprendizajes previos e interpretando los nuevos problemas que se presentan para darle una solución todo esto a través de experiencias de aprendizaje.

En el Ecuador antiguamente no se le daba importancia a lo que actualmente llamamos educación inicial y mucho menos a las experiencias de aprendizaje que hoy es una metodología clave para la enseñanza. El currículo de Educación Inicial las define como “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 destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.” (Currículo de Educación Inicial, 2014, p.44)

Este además establece ciertas características que debe cumplir una experiencia de aprendizaje para un buen desarrollo cognitivo como son: asegurar la intervención de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje porque cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, favorecer la interacción positiva entre los niños y también con los adultos. Sin embargo, esta es una situación que en nuestro país no se da en su totalidad, las maestras siguen manteniendo un estilo tradicional de enseñanza en el que conservan una metodología mecánica y repetitiva donde son ellas las transmisoras del conocimiento.

El Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria está ubicado en el barrio Ciudad Victoria de la ciudad de Loja. Esta institución atiende en el horario de 08h00 a 16h00, de la

misma manera brinda el servicio de alimentación (desayuno, media mañana, almuerzo y media tarde). La comunidad educativa está conformada por una coordinadora, 4 docentes y 35 niños de 1 a 3 años, cuenta con cocina, comedor, sala de descanso, dos baños y 4 aulas pequeñas para el trabajo de estimulación en las que pasan la mayor parte del tiempo, no posee una zona de juego al aire libre.

En el Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria no se han realizado investigaciones antiguas sobre el tema, no obstante a través de la aplicación de la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley se pudo evidenciar un retraso en el desarrollo cognitivo de los niños, esto debido a que las maestras no proponen experiencias de aprendizaje acordes a sus necesidades, se encuentran algunas limitantes en la infraestructura del centro el cual no cuenta con una zona de juego al aire libre y sus espacios de trabajo son muy reducidos.

Por lo expuesto se plantea el siguiente problema de investigación: **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de desarrollo Infantil Ciudad Victoria ubicado en la ciudad de Loja, periodo académico 2019-2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene gran importancia en la actualidad, es una temática que posteriormente permitirá a las docentes conocer el impacto que posee las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños, siendo esta tomada como una metodología para el desarrollo de sus habilidades, además de ser una herramienta motivadora y de gran acogida por los niños.

Las experiencias de aprendizaje son un tema de interés, éstas permiten ofrecer a los niños una variedad de actividades para que estén constantemente involucrados con vivencias que promueven el conocimiento. Diversos teóricos de la enseñanza han enfatizado la importancia de proporcionar experiencias directas a los niños para ayudarlos a madurar, crecer y promover su desarrollo integral.

Los resultados de varias investigaciones ponen al descubierto la importancia fundamental del desarrollo en la primera infancia con respecto a la formación de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social. En ese sentido, si los niños de corta edad no reciben en esos años la atención y el cuidado que necesitan, las consecuencias son acumulativas y prolongadas.

Como parte del proyecto de investigación de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia se realiza este trabajo de investigación, con el fin de aportar con una guía metodológica que a futuro permita conocer como las experiencias de aprendizaje pueden influir sobre el desarrollo cognitivo de los niños.

Es fundamental que las docentes conozcan que las experiencias de aprendizaje son una herramienta de gran utilidad que debería ser utilizada constantemente para estimular un mayor desarrollo cognitivo.

Para realizar la presente investigación se cuenta con los medios necesarios, con el respaldo académico, científico y experimentado de los docentes, con la colaboración de autoridades, maestras, niños del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria de la ciudad de Loja, los recursos económicos, la bibliografía necesaria y el interés de la investigadora, factores que facilitarán su ejecución.

Finalmente, es satisfactorio poder aportar a la sociedad con una propuesta alternativa que sea aplicada posteriormente por las docentes, con el fin de que la población infantil ecuatoriana y particularmente de Loja, se desarrolle integralmente sin ninguna dificultad.

Aporta a la investigadora a obtener experiencia en el ámbito profesional y en la adquisición del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención 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 Ciudad Victoria ubicado en la ciudad de Loja, periodo 2019-2020

Objetivos generales

- Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo.
- Conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes del centro de desarrollo infantil.
- Diseñar una propuesta alternativa para fortalecer el desarrollo cognitivo a través de distintas experiencias de aprendizaje.

e. MARCO TEÓRICO

DESARROLLO COGNITIVO

Al referirse a desarrollo cognitivo, se habla de un proceso en el que las personas van obteniendo conocimientos sobre lo que se encuentra a su alrededor, varias investigaciones han confirmado que es en los primeros años donde el niño adquiere la mayor parte de estos conocimientos.

Arango de Narváez, Infante de Ospina y López de Bernal (2006) mencionan que “Diferentes investigaciones han demostrado que en los tres primeros años de edad el 90% del cerebro se ha desarrollado. Durante este período los niños aprenden más rápido, especialmente cuando los espacios afectivos, atención y alimentación se encuentran presente” (p. 2).

Tras realizar distintas investigaciones y dando como resultado la conclusión demostrada de que en los tres primeros años de vida el cerebro de los menores se ha desarrollado casi por completo. En el transcurso de esta etapa los niños son mucho más susceptibles al aprendizaje, eso se optimista cuando los aspectos de atención, afectivo y alimentación son debidamente controlados.

El desarrollo cognitivo es el resultado del trabajo de los niños para poder desenvolverse en su mundo. Ordoñez & Tinajero (2005) lo definen como “un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas sensoriales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas” (p. 1)

Existen varios procedimientos que ayudan a los menores a organizar la información que recibe en su mente a través de métodos y sistemas sensoriales, utilizando las experiencias pasadas para resolver nuevas situaciones.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget cambió totalmente nuestra perspectiva sobre el desarrollo del niño. Antes de su teoría se creía que los niños eran agentes pasivos del aprendizaje, pero en la actualidad sabemos que el niño es un ente activo y constructor de su propio conocimiento.

En sentido general el constructivismo concibe el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa. Este paradigma concibe al ser humano como un ente autogestor que es capaz de procesar la información obtenida del entorno, interpretarla de acuerdo a lo que ya conoce convirtiéndola en un nuevo conocimiento, es decir que las experiencias previas del sujeto le permiten en el marco de otros contextos realizar nuevas construcciones mentales (Saldarriaga, Bravo y Llorca, 2016, p. 4)

Según los autores los niños construyen activamente el conocimiento usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. En esta trayectoria de su trabajo, se interesó en el hecho de por qué los niños no podían pensar lógicamente siendo pequeños y, sin embargo, más adelante resolvían los problemas con facilidad. Es ahí donde nace la Teoría Constructivista del Aprendizaje: Piaget hace percibir

que la capacidad cognitiva y la inteligencia están estrechamente ligadas al medio físico y social.

Etapas o estadios del desarrollo cognitivo según Piaget

Pérez y Soria (2011) menciona que:

Piaget habla de otros más generales que, según él, marcan las etapas del desarrollo. Así, habla de los estadios de desarrollo, haciendo referencia a estructuras secuenciales que definen cualitativamente la forma general de relación del individuo con el mundo en un momento determinado. (p. 22)

Existen otros a quien hace mención más generalmente Piaget, que marcan según las etapas del desarrollo, haciendo referencia de a la relación del individuo con su entorno en un tiempo determinado a través de estructuras secuenciales que lo definen cualitativamente.

El modelo piagetiano propone cuatro etapas importantes del desarrollo cognitivo las cuales se verán a continuación.

Etapas sensorio motriz (0 a 2 años)

Es la primera de las cuatro etapas en la cual existe un progreso de un simple reflejo a un pensamiento simbólico al finalizar esta. Los niños crean sus conocimientos mediante experiencias a través de la manipulación de objetos, el mayor logro de esta etapa es la permanencia del objeto, que consiste en comprender que un objeto sigue existiendo, aunque no lo podamos ver, como lo mencionan Berger y Kathleen (2008) “La permanencia del objeto es la comprensión del niño de que los objetos siguen existiendo a pesar de que él o ella no puede ser visto ni oído” (p. 2).

Durante los primeros meses de vida cuando cualquier objeto queda fuera de la vista del bebé, el objeto dejará de existir. Sin embargo, alrededor de los 4 a los 7 meses empezará a entender que aun cuando no vea los objetos, estos seguirán existiendo.

Debido a la gran diferencia que hay entre un recién nacido y un niño de dos años Piaget dividió esta etapa en seis:

- **Esquemas reflejos (0 a 1 mes):** durante este periodo el recién nacido utiliza respuestas reflejas para responder cualquier estímulo exterior.
- **Reacciones circulares primarias (1 a 4 meses):** durante esta etapa el niño empieza a repetir conductas voluntariamente para repetir acciones que le causen placer, son llamadas primarias porque están dirigidas hacia ellos mismos.
- **Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses):** en esta etapa los bebés repiten acciones que le causen placer pero que no involucren solo su cuerpo sino también objetos, por otra parte, también hay una mejor imitación de la conducta de los adultos.
- **Coordinación de las reacciones circulares secundarias (8 a 12 meses):** en esta etapa los niños pueden realizar alguna actividad con un fin determinado, además gracias a la comprensión de la permanencia del objeto los pueden buscar voluntariamente y logran una mejor imitación de conductas más complejas
- **Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses):** los niños ya no repiten conductas que los lleven a resultados familiares, sino que buscan nuevos resultados lo que les admite una mejor resolución de problemas, además de una mejor comprensión de la permanencia del objeto lo que les permite buscar un objeto en más de un lugar.

- **Combinaciones mentales (18 a 24 meses):** los niños desarrollan la habilidad de realizar representaciones mentales es decir imágenes internas de objetos ausentes, por otra parte, la comprensión de la permanencia del objeto avanza más por lo que los niños saben que los objetos pueden moverse cuando no están a su vista.

Etapa preoperacional (2 a 7 años)

Loor (2009) menciona que:

Se trata de un periodo de 5 años que se considera en primer término como de transición y aún no ha sido muy bien entendido. Aquí todavía el nivel de estabilidad no está muy definido, a pesar de que el niño aprenda ya nombre de objetos, clasifica las cosas en una sola dimensión y perfecciona sus habilidades sensomotoras. Es este periodo se forman ciertos conceptos generales de relaciones como: más grande, más viejo, más alto. Es posible que logremos entenderlo mejor si examinamos las características que tiene el niño en esta época. (p. 48)

Este es un periodo de transformación en el que todavía no se ha determinado la estabilidad, aun cuando el menor aprenda el nombre de los objetos, perfecciona sus habilidades sensomotoras clasificando todo en una sola dimensión. Conceptos como: más pequeño, más viejo, más alto, son formados en este período como conceptos más generales.

Según Almenara (2008) algunas de las características de esta etapa son:

- **Egocentrismo preoperacional:** la comunicación y los pensamientos de los niños son egocéntricos, es decir sobre ellos mismos, esto se debe a la

incapacidad de comprender los pensamientos de las demás personas ya que ellos asumen que los otros ven, oyen y sienten igual que ellos.

- **El juego:** en esta etapa los niños desarrollan el juego paralelo ya que cada uno se encuentra en su mundo, juegan en una misma habitación, pero no entre ellos debido a que no han adquirido aun las habilidades sociales ni las reglas del lenguaje.
- **Juego simbólico:** los niños juegan a ser alguien que no son, para lo que suelen utilizar objetos que se asemejen a los de la vida real, en el transcurso de esta etapa el egocentrismo disminuye y comienza a disfrutar de la participación de otros en sus juegos.
- **Animismo:** es la creencia que los juguetes tienen sentimientos humanos, esta va desapareciendo poco a poco durante esta etapa.
- **Conservación:** ausencia de conservación, los niños piensan que en donde más separados están los objetos es donde más cantidad hay.

Etapas de las operaciones concretas (7 a 11 años)

Linares (2007) afirma:

Es una etapa que se sustenta en los logros de las etapas anteriores y se logran importantes avances en el pensamiento. Los niños y niñas adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades de su pensamiento. El pensamiento se convierte en lógico. En esta etapa, comienza el razonamiento, los pensamientos dejan de ser intuitivos y se basan en el razonamiento. Se aplica la lógica y comienza a pensar en lo posible. (p.

12)

Los logros de las etapas anteriores se sustentan y se alcanzan avances importantes en el pensamiento. Los menores superan cualitativamente las posibilidades de su pensamiento mientras adquieren mayores nociones y su pensamiento se transforma en lógico pues deja de usar la intuición y pasan al razonamiento pensando en lo posible.

Esta etapa marca el comienzo del pensamiento lógico ya que el niño ahora es lo suficientemente maduro para usarlo, también mejora su desarrollo social alcanzando una mejor comunicación con sus pares lo que implica un menor egocentrismo. Según Guerri (2016), los niños en esta etapa adquieren las siguientes habilidades cognitivas:

- **Conservación:** los niños adquieren el concepto de la permanencia de cantidad, aunque se cambien de posición.
- **Clasificación jerárquica:** es la habilidad para clasificar por categorías y relacionarlas entre sí.
- **Seriación:** es la capacidad de ordenar los objetos en una progresión lógica.
- **Operaciones espaciales:** les permite a los niños tener una idea de que tan lejos está un lugar de otro y también les resulta más sencillo recordar una ruta para llegar a una determinada zona.

Etapas de las operaciones formales (11 años en adelante)

Myers (2006) menciona que:

En la etapa final del desarrollo cognitivo desde los doce años en adelante, las niñas y los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea

de causa y efecto. Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema. (p. 130)

De los doce años en adelante en la etapa final del desarrollo cognitivo, los menores adquieren el desarrollo de una vista más abstracta del mundo y también a utilizar la lógica formal. En situaciones reales como imaginarias pueden aplicar reversibilidad y la conservación junto a la idea de la causa y efecto. Caracterizada por la capacidad para realizar hipótesis en esta etapa ponen a prueba la capacidad para solucionarla.

Esta es la última de las etapas aquí los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo utilizando la lógica formal. Según Calvo (2011), las habilidades cognitivas que adquieren durante esta etapa son:

- **Razonamiento hipotético-deductivo:** los niños adquieren la capacidad de desarrollar conclusiones generales a partir de casos particulares.
- **Resolución de problemas abstractos:** es capaz de pensar en posibles soluciones sin efectuar la acción.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Se ha demostrado que durante los tres primeros años de vida se producen un sin número de cambios neuronales por lo que el cerebro del niño está más receptivo, en él influye de gran manera el medio en el que se desenvuelve por lo que las experiencias de aprendizaje pueden ayudar a que su desarrollo sea más eficiente. La intención de las experiencias de aprendizaje es formar desde muy pequeños personas que sean capaces de resolver sus problemas, construir sus conocimientos y pensar de forma lógica.

Las experiencias de aprendizaje son actividades propuestas por el docente que se realizan de forma ordenada con el fin de que los niños desarrollen habilidades que les permitan desenvolverse en su entorno. Según Good (1973) define la experiencia de aprendizaje como: Toda actividad intencional que tiene como propósito provocar el aprendizaje significativo.

Ésta debe estar organizada de tal forma que el alumno desarrolle a través de ella conocimientos, habilidades, actitudes que le servirán en sus estudios posteriores, en su trabajo, o para la vida personal (p. 1)

El aprendizaje significativo viene de toda actividad intencional. A través de la organización del alumno se desarrollan conocimientos, habilidades, actitudes que le sirvan en su vida profesional, estudiantil o vida personal.

Características de las experiencias de aprendizaje

- Asegurar la intervención de todos los niños
- Conocer que cada niño aprende de una forma y en un tiempo diferente
- Saber sobre su cultura

- Favorecer la interacción de los niños con sus pares y con los adultos
- Promover actividades donde se respete la diversidad en todos sus ámbitos
- Plantear actividades que les permitan resolver problemas de su vida diaria
- Permitir la exploración que le ayude al desarrollo de su creatividad
- Conocer las condiciones socioculturales

Para que una experiencia se realice de manera efectiva es necesario que ésta sea planificada con actividades que les permitan llegar a sus propias conclusiones y que deben estar acordes a sus intereses. Para los niños más pequeños (0 a 2 años) estas experiencias son organizadas a través de un cuento, un juego o un baile el cual establece el punto de partida de esta. Como se menciona en el Currículo de Educación Inicial.

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada, proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones (p. 46)

La planificación es una de las condiciones necesarias para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, organizar un grupo de actividades que induzcan a la exploración y reflexión ayudan a los menores a desarrollar sus propias conclusiones.

Momentos de las experiencias de aprendizaje

Toda experiencia de aprendizaje tiene que poseer tres momentos básicos:

- **Momento de inicio:** se realiza una conversación entre los niños y la maestra sobre el tema que le causen interés. En caso de que la experiencia dure más de un día es necesario que se lo repita día a día.
- **Momento de desarrollo:** aquí el niño se encuentra participando activamente en las actividades, este es el momento en el que los maestros actúan como mediadores que incentivan el desarrollo de la creatividad en la resolución de problemas.
- **Momento de cierre:** es importante realizar cada día una retroalimentación, donde el niño pueda compartir sus vivencias y recordando lo que se trabajó, además del grado de dificultad que le causó a cada uno.

Las experiencias de aprendizaje como herramientas educativas

En educación antiguamente se desconocía sobre el término experiencias de aprendizaje y aun en la actualidad no existe mucha información sobre el tema. Estas son una herramienta importante que facilita el desarrollo integral de los niños Del Toro (2013) afirma que “Son una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño ya que parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea”(s.p).

Se podría considerar como un elemento de ayuda o herramienta que contribuye al aprendizaje de los niños ya que parte de su experiencia propia, placer, espontaneidad, participación, motivación, comunicación, conocimiento del mismo, de los demás y del entorno que lo rodea son implicadas en esta.

Las experiencias de aprendizaje son un buen aliado en la pedagogía educativa, ya que a través de estas podemos estimular habilidades como la motricidad, el lenguaje, la

creatividad, la cooperación, entre otros; además que le permite expresar sus emociones y sentimientos de una manera eficaz.

El rol del educador en las experiencias de aprendizaje

Fuste, Martin, y Oller, (2007) afirma que:

El rol del educador o educadora ante las actividades es clave, porque serán su actitud, sus palabras, su forma de organizar el juego los que determinaran que los valores que se vivan sean positivos, y no negativos para el desarrollo del niño (p.158).

Para lograr en los niños aprendizajes significativos es importante que los docentes brinden a los niños un ambiente organizado, donde puedan indagar por su propia cuenta en el que haga uso de sus conocimientos previos para la construcción de nuevos contando con el soporte de sus pares y de los adultos que les permitan sentirse firme ante el reto.

El docente juega un papel importante de mediador en el proceso de aprendizaje, debe estar permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos; además éste debe buscar el contacto directo con los niños para asegurarse de la eficacia de la formación impartida. El currículo de educación inicial propone algunas formas que puede utilizar el docente para enriquecer su mediación:

- Realizar preguntas que le permitan al niño manifestar lo que está haciendo.
- Proponer retos que el niño intente resolver.
- Aprovechar las situaciones que se presenten para introducir nuevo vocabulario.
- Siempre motivar a los niños con comentarios positivos

- Permitir que los niños expongan a sus compañeros el trabajo realizado
- Establecer un diálogo con los niños donde se expongan los límites y compromisos que permitan la resolución de problemas.

Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo

El uso de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años es una herramienta importante ya que trae consigo varios estímulos que favorecen el desarrollo cognitivo de los infantes, siendo estos los responsables de la construcción de sus propios conocimientos los cuales deben guiados de forma eficaz por la docente de aula.

Vega (2001) menciona que:

Las experiencias de aprendizaje tienen por objetivo aprovechar esta capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio del niño. Mediante diferentes ejercicios y juegos su intención es potenciar aquellas funciones cerebrales que a la larga resultan de mayor interés. No sólo se trata de reforzar aspectos intelectuales, como su capacidad para la lectura o el cálculo matemático, sino también contempla los aspectos físicos, sensoriales y sociales del desarrollo (p. 19)

Es muy fundamental respetar este desarrollo individual sin hacer comparaciones o presionar al niño. El objetivo de las experiencias de aprendizaje no es acelerar el desarrollo, forzando al niño a lograr metas que no está preparado para cumplir, sino el reconocer y motivar el potencial de cada niño en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su aprendizaje.

Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje

Para comprender el proceso de exploración del medio en la primera infancia, es fundamental retomar dos principios de la pedagogía propuesta por María Montessori: la libertad y la independencia. El primero, referido a la libertad de moverse y actuar, de explorar en un entorno que ofrece un ambiente dispuesto para tal fin, en el que las niñas y los niños tomen decisiones sobre qué hacer, con qué hacerlo, con quién y cómo.

El segundo relacionado con la independencia o autonomía para experimentar, sin la conducción del adulto, así como para realizar por sí solos actividades que permitan satisfacer requerimientos básicos como comer, vestirse, asearse. Piaget y sus discípulos hacen énfasis en estos principios y plantean que es necesario “Estimularlos a que exploren por sí mismos, tomen sus propias decisiones y adquieran confianza en sus propias ideas, considerando el error como parte de la actividad constructiva” (Fairstein y Carretero, 2001, p. 190).

En la exploración del medio están presentes varios procesos que deben ser considerados, tales como: la manipulación, la observación, la experimentación, la expresión verbal y de expresión de lenguajes artísticos. Cárdenas y Gómez (2014) los describen a continuación:

- **La manipulación:** Es una de las actividades principales en los primeros años de vida, es una forma para percibir los objetos a través de todos los sentidos. Mediante la manipulación los niños pueden enfrentarse a situaciones reales como llenar y vaciar, reunir y separar, encajar, ensartar, meter y sacar, tapar y destapar, las cuales les permiten explorar y conocer las propiedades de los objetos y su uso, aportando a su independencia y al control sobre sus movimientos.

- **La observación:** Se refiere a la acción de mirar con cierta profundidad y detenimiento los objetos, lo que permite conocer las características de los mismos, pudiendo así realizar comparaciones que permiten establecer diferencias y semejanzas entre los objetos, las cuales inicialmente son físicas como el tamaño, color, grosor, forma, textura. Este proceso se va haciendo más complejo, en el que se van integrando un marco de ensayo y error.
- **La experimentación:** Está ligada con la manipulación y la observación, en ella están involucrados factores como la intencionalidad. Es decir que trata de comprobar si lo que se plantean ocurre de la manera en la que se imaginan que pasa.
- **La expresión verbal:** El lenguaje, es fundamental en este proceso, pues va a permitir al niño darle significado. Todos los procesos descritos van acompañados de lenguaje. Es importante resaltar el valor que tienen las preguntas de los niños durante la ocurrencia del proceso de manipulación y observación en la que se van planteando innumerables “por qué” que se constituyen en la base para iniciar experiencias en las que se emprenden aventuras para conocer, experimentar y aprender.

f. METODOLOGÍA

La presente investigación tendrá un enfoque mixto, el cuantitativo que permitirá la recolección de datos para probar los objetivos propuestos y el cualitativo que permitirá observar algunas características de los niños y docentes.

El diseño de esta investigación será no experimental, porque no existe manipulación de ninguna de las variables, sino que se basa en la observación del problema tal y como se da en su contexto para analizarlos posteriormente.

Se trabajará con una muestra no probabilística porque no se utilizó ningún tipo de fórmula, sino que se seleccionará está de acuerdo a la edad.

Métodos

Método descriptivo: este método permitirá conocer las características de la población investigada.

Método Analítico: este método accederá ha analizar la información teórica, examinando cada una de sus partes, para asimilarlas de forma individual con el propósito de lograr el empoderamiento de la fundamentación teórica que sustentará este trabajo de investigación. También se utilizará para elaborar la propuesta alternativa que permita solucionar las dificultades los niños del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria, para elaborar este modelo se necesita analizar la información de las conclusiones del diagnóstico y también analizar los contenidos facilitados por la docente de grado.

Método Sintético: el método sintético se utilizará en la investigación para trabajar las recomendaciones y conclusiones ya este método integra los componentes dispersos de un objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad.

Método inductivo: el método inductivo se permitirá obtener conclusiones que engloben todo lo investigado.

Método deductivo: este método será de gran utilidad al momento de realizar la tabulación de los productos obtenidos en los niños.

Técnicas e instrumentos

Encuesta: esta técnica permitirá obtener datos importantes sobre el tema analizado, será dirigida hacia los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria para recolectar información sobre el uso de las experiencias de aprendizaje.

Escala de Desarrollo Infantil de Bayley: servirá para medir el desarrollo mental y motriz de los niños de la institución analizada y así poder descubrir la problemática que presentan.

Observación: permitirá acumular e interpretar las actuaciones y comportamientos de los niños y las maestras del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria, descifrando las posibles causas del problema.

Población y muestra

La muestra obtenida será no probabilística porque no se aplicó ninguna fórmula, sino que fueron seleccionados de acuerdo con la edad.

La población total del Centro Infantil Ciudad Victoria es de 35 niños y 4 maestras, se seleccionó al grupo de investigación de acuerdo con la edad tomando una muestra de 4 niñas, 9 niños de 2 a 3 años y dos maestras que trabajan en los salones de los niños de dicha edad.

Tabla1. Población y muestra

Indicador	Población	Muestra
Niños	15	9
Niñas	20	4
Docentes	4	2

Fuente: Secretaria del Centro de Desarrollo Infantil Ciudad Victoria

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos	Cantidad	Costo unitario	Costo total
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel Bonn	3	3.00	9.00
Escala de Bayley	1	60.00	60.00
Computadora	1	0.00	0.00
Servicio de internet	12	20.00	240.00
Reproducción bibliográfica	300	0.02	6.00
Material didáctico	6	60.00	360.00
RECURSOS FINANCIEROS			
Trasporte	180	0.30	54.00
Reproducción de tesis	2	0.10	400.00
Empastado de la tesis	1	20.00	20.00
IMPREVISTOS			200,00
RECURSOS HUMANOS: financiados por el autor			
TOTAL, DE PRESUPUESTO ESTIMADO			1 349.00

Fuente: Jessenia Stefania Valdiviezo González

Elaboración: Jessenia Stefania Valdiviezo González

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor (a) del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 1.349,00.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Arango, Infante y López (2006). *Estimulación temprana*. Bogotá: Gamma
- Del Toro, V. (2013). *Revista de educación social*. Obtenido de:
<http://www.eduso.net/res/?b=20&c=196&n=665>
- Fuste, Martin, y Oller (2007). *Planificar la etapa de 0 a 6*. Barcelona: GRAO.
- Hermida, Barragán y Rodríguez (2017). *Revista de análisis estadístico*. Vol. 14 (2), p. 10.
- Loor, P. (2009). *Psicología Evolutiva*. España: Paraninfo.
- Linares, A. R. (2007). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky*. Barcelona: BIENI 07-08.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf#page=8&zoom=auto,-352,532>
- Myers, D. (2006). *Psicología*. Madrid: Medica panamericana.
- Ordoñez, M., & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana*. Madrid: Cultural.
- Pérez, N. y Soria, I. (2011). *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez*. España: Club universitario.
- Saldarriaga, Bravo y Loor (2016). *Revista científica dominio de las ciencias*. Vol. 2, p. 4.
- Vega, R. (2001). *El método de los Bits de inteligencia*. Madrid: Edelvives.

ANEXOS

Anexo 1: Escala de Desarrollo Infantil Bayley

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

Escala Mental
HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

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

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES:

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



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

Señalese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Fallo), Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo)
M4 (Informe de la madre)

Elemento N.º	Puntaje de referencia e intervalo (máx)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
1	0,1	A	Reacción al sonido de la campanilla				
2	0,1	B	Tranquilo cuando se le levanta				
3	0,1 (0,1-3)	C	Reacción al sonido del sonajero				
4	0,1 (0,1-4)		Reacción a un sonido seco: clic del interruptor de la luz				
5	0,1 (0,1-1)	D	Mirada momentánea a la anilla roja				
6	0,2 (0,1-1)	E	Mirada momentánea a una persona				
7	0,4 (0,1-2)	D	Mirada prolongada a la anilla roja				
8	0,5 (0,1-2)	D	Coordinación horizontal de los ojos: anilla roja				
9	0,7 (0,3-3)	F	Coordinación horizontal de los ojos: luz				
10	0,7 (0,3-2)	E	Sigue con los ojos a una persona en movimiento				
11	0,7 (0,3-2)	E	Reacción a la voz				
12	0,8 (0,3-3)	F	Coordinación vertical de ojos: luz				
13	0,9 (0,5-3)	G	* Vocaliza una o dos veces				
14	1,0 (0,5-3)	D	Coordinación vertical de ojos: anilla roja				
15	1,2 (0,5-3)	F	Coordinación circular de ojos: luz				
16	1,2 (0,5-2)	D	Coordinación circular de ojos: anilla roja				
17	1,3 (0,5-3)	G1	* Inspecciona libremente su alrededor				
18	1,5 (0,5-4)	E	Sonrisa social: cuando el E habla y sonríe				
19	1,6 (0,7-4)	D	Vuelve los ojos hacia la anilla roja				
20	1,6 (0,5-4)	F	Vuelve los ojos hacia la luz				
21	1,6 (0,5-5)	G	* Vocaliza, al menos, 4 veces				
22	1,7 (1-4)	B	Excitación anticipatoria				
23	1,7 (0,5-5)		Reacciona ante un papel sobre la cara				
24	1,9 (1-4)		Parpadea ante la sombra de una mano				
25	2,0 (1-6)	E	Reconoce visualmente a la madre				

* Puede ser observado incidentalmente

Señálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positivo), N (Negativo), M (Informe de la madre)

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

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

men- N.º	Edad de refe- rencia e inter- valo (meses)	Situ- ción	denominación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
11	4,4 (2-6)	H	Coordinación visomanual para alcanzar el cubo				
12	4,4 (2-7)	J	Mira al caramelo				
13	4,4 (2-7)	K	Aproximación a la imagen del espejo				
14	4,6 (3-7)	H	Coge el cubo (señalar la mano preferida)				— Derecha — Izquierda — Ninguna
15	4,6 (3-8)	G ²	* Vocaliza actitudes (describir)				Pacer Desagrado: Avidéz: Satisfacción:
16	4,7 (3-7)	H	Retiene dos cubos				
17	4,8 (3-7)		Produce ruido jugando con un papel				
18	4,8 (3-8)	E ¹	* Distingue a los extraños				
19	4,9 (4-8)	C	Recupera el sanajero, en la cura				
20	5,0 (3-8)	H	Intenta alcanzar insistentemente (el cubo u otro objeto)				
21	5,1 (3-8)	E ¹	Le gusta el «juego movido»				
22	5,2 (4-8)	I	Vuelve la cabeza hacia la cuchara caída				
23	5,2 (4-8)	L	Levanta la taza invertida				
24	5,4 (4-8)	H	Intenta alcanzar el segundo cubo				
25	5,4 (3-12)	K	Sonríe a la imagen del espejo				
26	5,4 (4-8)	G ²	* Golpea ruidosamente jugando				
27	5,4 (4-8)	D ²	Inspecciona detenidamente la anilla				
28	5,4 (4-8)	D ²	Juega activamente con el cordón				
29	5,5 (4-8)	G ²	* Cambia un objeto de una mano a otra				
30	5,7 (4-8)	H	Coge un cubo hábil y directamente				
31	5,7 (4-8)	D ²	Tira del cordón; coge la anilla				
32	5,8 (4-8)	G ²	* Interés en producir ruido				
33	5,8 (4-11)	L	Levanta la taza por el asa				

Puede ser observado incidentalmente

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

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

Ítem N.º	Edad de referencia o intervalo (a-aes)	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 ¹	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	O	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D ²	Balancea la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,8 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (5 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,6 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 153, 159 ____ N.º de piezas redondas colocadas ____ N.º de piezas cuadradas colocadas ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H ³	Construye una torre de dos cubos (anótense el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 151 ____ N.º de cubos
112	14,0 (10-21)	M	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (10-23)	G ²	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (10-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótense el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 3 Tiempo _____
119	16,7 (12-21)	H ⁴	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ Todas colocadas (tablero invertido)
121	17,0 (12-25)	R	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

* Dado por observada incidentalmente

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

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
140	21,9 (15-30)	W	Muñeco roto: lo arregla de forma imperfecta				
141	22,1 (17-30+)	V	Nombra tres dibujos (anótense en el elemento 130)				
142	22,4 (15-30-)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
143	23,0 (17-30-)	H ¹	Construye una torre de 6 cubos				
144	23,4 (15-30-)	X	Distingue dos de estos objetos: taza, plato, caja (anótense cuáles)				Elementos 144, 152 ___ Taza ___ Caja ___ Plato ___ Todo
145	23,8 (17-30+)	Y	Nombra el reloj: 4.º dibujo (anótase en qué dibujo lo nombra)				Elementos 145, 150 ___ 5.º dibujo ___ 3.º dibujo ___ 4.º dibujo ___ 2.º dibujo
146	24,0 (17-30+)	I	Nombra tres objetos				
147	24,4 (15-30+)	M	Imita trazos: vertical y horizontal				
148	24,7 (19-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
149	25,0 (19-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
150	25,2 (15-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
151	25,4 (18-30+)	S	Tablero ensamajado: completa el tablero rotado				
152	25,8 (19-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
153	26,1 (15-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
154	26,1 (19-30+)	H ¹	Tren de cubos				
155	26,3 (19-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
156	26,6 (15-30+)	O	Coloca las clavijas en 32 segundos				
157	27,9 (22-30+)	M	Dobra el papel				
158	28,2 (22-30+)	Z	Entiende dos preposiciones				
159	30,0 (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 90 segundos				
160	30+ (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 60 segundos				
161	30+ (22-30+)	H ¹	Construye una torre de 8 cubos				
162	30+ (21-30+)	H ¹	Concepto de unidad				
163	30+ (27-30+)	Z	Entiende tres preposiciones				

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

Escala de Psicomotricidad

HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

COMPOSICIÓN DE LA FAMILIA														
	Padre	Madre	HERMANOS									Otros niños con M. I.		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	
Mínimo de edad en meses														
Edad aproximada														
Sexo: V (varón), M (mujer)														
Observaciones:														

Lugar del examen: _____

Examinado por: _____

OBSERVACIONES: _____

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



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A. según acuerdo especial con el propietario original THE 1 LOGICAL CORRELATION, que se reserva todos los derechos.
 Copyright © 1989 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.
 Edita: TEA EDICIONES, S. A. Fray Bernardino de Sahagún, s/n. Madrid-16. Imprenta Aguirre Campana, DSG duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.793-1977.

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

Ítem N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otras cosas	
1	0,1	A	Levanta la cabeza, apoyada en el hombro del E.				
2	0,1	A	Ajuste postural cuando se le mantiene sujeto contra el hombro				
3	0,1	B	Movimientos laterales de cabeza				
4	0,4 (0,1-3)	B	Movimientos reptantes				
5	0,8 (0,3-3)	C	† Retiene la anilla roja				
6	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de los brazos en libertad de acción				
7	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de las piernas en libertad de acción				
8	0,8 (0,3-3)	A	Cabeza erguida: vertical				
9	1,6 (0,7-4)	A	Cabeza erguida y firme				
10	1,7 (0,7-4)	C	Levanta la cabeza: suspensión dorsal				
11	1,8 (0,7-3)	C	Gira de la posición de costado a la posición de boca arriba				
12	2,1 (0,7-5)	B	Se eleva apoyándose en los brazos: prono				
13	2,3 (1-3)	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	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (2-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (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	5,5 (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	* Gira de la posición boca arriba a la de boca abajo				

* Puede ser observada incidentalmente

† Puede ser presentada durante la administración de la Escala Mental

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

Ejemplar N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
29	5,6 (5-9)	D	Permanece sentado firmemente, sin ayuda				
30	6,0 (5-9)	H	† Coge el caramelo				
31	6,0 (5-10)	D	Permanece sentado sin ayuda, buena coordinación				
32	6,0 (5-9)	E	† Cubo: Oposición completa del pulgar (radial-digital)				
33	7,1 (5-11)	B	Avances previos a la fase de locomoción bipeda (señalar el método)				<input type="checkbox"/> Sobre el abdomen <input type="checkbox"/> Manos y rodillas <input type="checkbox"/> Manos y pies <input type="checkbox"/> Sentado y a saltos <input type="checkbox"/> Otros (describir):
34	7,4 (5-11)	I	Movimientos previos para andar				
35	7,4 (6-10)	H	† Caramelo: Presión parcial con los dedos (difícil)				
36	8,1 (5-12)	F	Se da impulso para ponerse en pie				
37	8,3 (6-11)	J	Se incorpora hasta la posición de sentado				
38	8,6 (6-12)	J	Se pone en pie apoyándose en un mueble				
39	8,6 (6-12)	G	† Junta cucharas o cubos: zona media				
40	8,8 (6-12)	I	Movimientos para andar				
41	8,9 (7-12)	H	† Caramelo: Presión fina (dedos)				
42	9,6 (7-12)	I	Camina con ayuda				
43	9,8 (7-14)	I	Se sienta				
44	9,7 (7-15)	G	† Palmotea (zona media)				
45	11,0 (9-16)	I	Permanece en pie sin ayuda				
46	11,7 (9-17)	I	Camina sin ayuda				
47	12,6 (9-18)	K	Se pone de pie: I				
48	13,3 (9-18)		† Lanza la pelota				
49	14,1 (10-20)	L	Camina de lado				
50	14,6 (11-20)	L	Camina hacia atrás				
51	15,3 (12-21)	M	Permanece sobre el pie derecho con ayuda				
52	16,1 (13-22)	M	Permanece sobre el pie izquierdo con ayuda				
53	16,1 (12-23)	N	Sube la escalera con ayuda				
54	16,4 (12-23)	N	Baja la escalera con ayuda				

† Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

Señalese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positivo), F (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	
55	17,0 (12-26)	O	Trata de mantenerse de pie sobre la tabla				
56	20,6 (15-29)	O	Anda con un pie sobre la tabla				
57	21,9 (17-30)	K	Se pone de pie: II				
58	22,7 (15-30)	M	Permanece sobre el pie izquierdo, sin ayuda				
59	23,4 (17-30)	P	Salta desde el suelo con ambos pies				
60	23,5 (16-29)	M	Permanece sobre el pie derecho, sin ayuda				
61	23,9 (18-30)	O	Camina sobre una línea siguiendo su dirección				
62	24,5 (17-30)	O	Tabla: permanece sobre ella con ambos pies				
63	24,8 (19-30)	R	Salta desde el primer escalón				
64	25,1 (19-30)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
65	25,7 (19-30)	O	Camina de puntillas unos pocos pasos				
66	25,8 (19-30)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
67	27,0 (19-30)	O	Tabla: intenta andar				
68	27,8 (20-30)	O	Camina hacia atrás: 3 metros				
69	28,1 (21-30)	R	Salta desde el segundo escalón				
70	29,1 (22-30)	R	Salto de longitud: de 10 a 35 cms. (anote la longitud)				Elementos 70, 76, 78 Intento <u>1</u> <u>2</u> Longitud <u> </u> <u> </u>
71	30 + (22-30)	K	Se pone de pie: III				
72	30 (23-30)	N	Sube la escalera: alternando los pies				
73	30 + (20-30)	O	Camina de puntillas: 3 metros				
74	30 + (24-30)	O	Tabla: alterna los pasos en parte del recorrido				
75	30 + (23-30)	O	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
76	30 + (26-30)	R	Salto de longitud: de 35 a 60 cms.				
77	30 + (26-30)	P	Salta sobre una cuerda a 5 cms. de altura				
78	30 + (28-30)	R	Salto de longitud: de 60 a 85 cms.				
79	30 + (30 +)		Salta sobre un solo pie, 2 o más saltos				
80	30 + (30 +)	N	Baja la escalera: alternando los pies				
81	30 (28-30)	P	Salta sobre una cuerda de 20 cms. de altura				

Anexo 2. Encuesta para maestras



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA
ENCUESTA DIRIGIDA LAS EDUCADORAS DEL CDI CIUDAD VICTORIA

Apreciadas educadoras la presente encuesta tiene como finalidad establecer la ejecución de la estrategia metodológica experiencia de aprendizaje, utilizada en las actividades del proceso de desarrollo-aprendizaje, propuestas por el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación.

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

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

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

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

4. 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

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

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

6. 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. ()

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

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

Gracias por su colaboración

Fotografías



ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
CROQUIS DEL SITIO DE INVESTIGACIÓN	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
DESARROLLO COGNITIVO.....	7
Definición	7
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	8
Etapa sensorio motriz (0 a 2 años)	8
Etapa preoperacional	9
Etapa de las operaciones concretas.....	10
Etapa de las operaciones formales.....	11
Importancia del desarrollo cognitivo	11
Estímulo del desarrollo cognitivo	12
Evolución del desarrollo cognitivo de 2 a 3 años	13
Actividades para el desarrollo cognitivo.....	15
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	17
Definición	17
Características de las experiencias de aprendizaje.....	17
Momentos de las experiencias de aprendizaje	18
Las experiencias de aprendizaje en educación inicial.....	19
El rol del educador en las experiencias de aprendizaje	20
El aprendizaje significativo basado en experiencias de aprendizaje	21
Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo	22

Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje	24
Planificación microcurricular en base a experiencias de aprendizaje	25
e. MATERIALES Y MÉTODOS	27
f. RESULTADOS	29
g. DISCUSIÓN.....	40
h. CONCLUSIONES	43
i. RECOMENDACIONES	44
j. BIBLIOGRAFÍA.....	45
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	48
GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES	64
ANEXOS	103
ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	103
a. TEMA	104
b. PROBLEMÁTICA	105
c. JUSTIFICACIÓN	107
d. OBJETIVOS	109
e. MARCO TEÓRICO.....	110
DESARROLLO COGNITIVO.....	110
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.....	111
Etapas o estadios del desarrollo cognitivo según Piaget.....	112
Etapas sensorio motriz (0 a 2 años).....	112
Etapas preoperacional (2 a 7 años).....	114
Etapas de las operaciones concretas (7 a 11 años).....	115
Etapas de las operaciones formales (11 años en adelante).....	116
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	118
Características de las experiencias de aprendizaje.....	118
Momentos de las experiencias de aprendizaje.....	119
Las experiencias de aprendizaje como herramientas educativas.....	120
El rol del educador en las experiencias de aprendizaje.....	121
Experiencias de aprendizaje y desarrollo cognitivo.....	122
Exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje.....	122
f. METODOLOGÍA.....	125
Métodos.....	125
Técnicas y herramientas.....	126
Población y muestra	126
g. CRONOGRAMA.....	128
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	129

i. BIBLIOGRAFÍA	130
ANEXOS.....	131
Escala de desarrollo infantil Bayley.....	131
Encuesta dirigida a docentes.....	142
Fotografías diagnóstico inicial.....	144
ÍNDICE.....	145