



1859



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TÍTULO

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

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

AUTORA:

María del Cisne Granda Sarango

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2021



CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL YAHUARCUNA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019 – 2020.**, de la autoría de la Srta. María del Cisne Granda Sarango. 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, María del Cisne Granda Sarango, 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: María del Cisne Granda Sarango



Firmado electrónicamente por:
**MARIA DEL CISNE
GRANDA SARANGO**

Firma:
.....

Cédula: 1105267627

Fecha: 7 de mayo 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, María del Cisne Granda Sarango, 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 YAHUARCUNA 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 siete días del mes de mayo del dos mil veintiuno, firma la autora.



Firmado electrónicamente por:
**MARIA DEL CISNE
GRANDA SARANGO**

Firma:

Autora: María del Cisne Granda Sarango

Cédula: 1105267627

Dirección: Loja

Correo Electrónico: maria.d.granda@unl.edu.ec

Teléfono: 0993100080

Celular: 0993100080

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado:

Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrio. Mg. Sc. Presidenta del Tribunal.

Lic. Ana Lucía Andrade Carrión. Mg. Sc. (Primera vocal).

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc. (Segunda vocal).

AGRADECIMIENTO

Extiendo mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación, institución que nos dio la apertura para recibir la formación profesional y como seres humanos, en la prestigiosa Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a los educadoras quienes fueron el pilar fundamental durante los cuatro años de estudio, que gracias a su esfuerzo y dedicación nos han impartido conocimientos y valores que nos impulsan a nunca dejar de aprender y de buscar el saber.

Gracias a mi Directora de tesis Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc., quien ha dedicado su tiempo en brindarme el asesoramiento pertinente, por su paciencia y sus mayores esfuerzos en dirigirme de manera cautelosa durante la elaboración del presente trabajo de titulación.

Agradezco al Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma, establecimiento que me permitió realizar la presente indagación a través de la recopilación de información que sirvió de base fundamental en el desarrollo del presente trabajo de titulación. Así mismo a sus educadoras y directivos por proporcionarme datos confiables del centro y de los niños, también por darme su autorización para proceder con la aplicación de la Escala Bayley y la encuesta a las educadoras. Finalmente, de manera especial y con mucho cariño doy gracias a los niños que fueron tomados en cuenta para realizar esta investigación, los cuales colaboraron de la manera más comedida.

La autora

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico a Dios por ser siempre quien me guía e ilumina, a mis padres porque ellos han sido mi soporte afectivo durante toda mi formación, son mi motivación y las razones de seguir triunfando en la vida.

Este trabajo investigativo también lo dedico a mis hermanos quienes son los que me incentivan a no rendirme y siempre mirar la vida de una forma positiva, con su ejemplo me han demostrado que nada es imposible que todo se puede alcanzar.

A mis amigos y amigas quienes siempre han estado para brindarme su apoyo, sus consejos y sobre todo su tiempo.

María del Cisne

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	María del Cisne Granda Sarango. EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL YAHUARCUNA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019 – 2020.	UNL	MAYO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	LA PRADERA	CDI	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

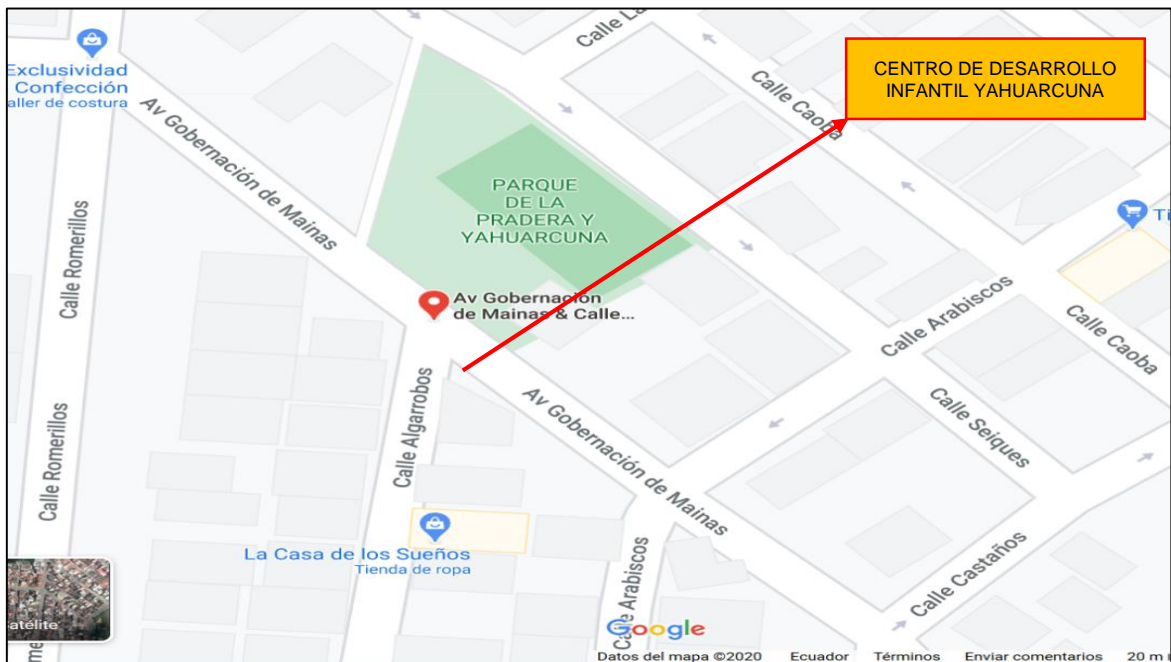
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: Ubicación Geografica del cantón Loja. Obtenido de Google Maps.

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

YAHUARCUNA



Fuente: Localización del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcuna, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia San Sebastian. 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
 - k. ANEXOS
 - PROPUESTA
 - GUÍA
 - PROYECTO
 - FOTOGRAFÍAS

ÍNDICE

a. TÍTULO

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

b. RESUMEN

La presente investigación titulada: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL YAHUARCUNA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020., se planteó como objetivo general analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años. Tuvo un diseño de tipo no experimental. Los métodos que se utilizaron fueron descriptivo, analítico, sintético, inductivo y deductivo, se aplicó la técnica de observación y la encuesta a las educadoras; y como instrumento la Escala Bayley de Desarrollo Infantil. La investigación forma parte del proyecto de investigación de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia realizada por docentes y estudiantes tesistas en una población de 353 niños de 11 Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja con 38 educadoras, tomando una muestra de 4 niños y 3 educadoras. Los resultados evidenciaron que el 100% de los niños tenían un nivel inadecuado en el desarrollo cognitivo, por ello se diseñó una propuesta denominada: haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo, basada en experiencias de aprendizaje, la cual no se aplicó por la emergencia sanitaria mundial, solo se proporcionó a las educadoras para su posterior aplicación. Concluyendo que las educadoras conocen una parte de lo que es las experiencias de aprendizaje como son elementos básicos, surgimiento del nombre, momentos para ejecutarla y lo que estas ayudan a desarrollar, mientras que desconocen las características y lo que es un elemento integrador, por lo que no hay una correcta aplicación de esta metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Conceptualización, conocimiento, educación, método de enseñanza, pensamiento.

ABSTRACT

The present research entitled: LEARNING EXPERIENCES IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 2 TO 3 YEARS OLD OF THE YAHUARCUNA CHILD DEVELOPMENT CENTER LOCATED IN THE CITY OF LOJA, PERIOD 2019-2020., the general objective was to analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children from 2 to 3 years old. It had a nonexperimental design. The methods used were descriptive, analytical, synthetic, inductive and deductive, the observation technique and the survey were applied to the teachers, and as an instrument the Bayley Scale of Child Development. The study is part of the research project of the Career of Child Psychology and Early Childhood Education carried out by teachers and students in a population of 353 children of 11 Child Development Centers of the city of Loja with 38 educators, taking a sample of 4 children and 3 teachers. The results showed that 100% of children had an inadequate level of cognitive development; therefore, a proposal called by moving my body and learning, based on learning experiences was designed, which was not applied because of the global health emergency, it was only provided to teachers for subsequent application. Concluding that teachers know a part of what learning experiences are as basic elements, moments to execute it, the emergence of the name and what they help to develop, while they do not know the characteristics and which is an integrating element, so there is no correct application of this methodology in the teaching- learning process.

KEY WORDS: Conceptualization, education, knowledge, teaching method, thought.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad conocer sobre la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años, para conocer, más a fondo el tema se tomó la investigación realizada por Campo (2009) quien menciona que en un estudio realizado en Barranquilla por estudiantes de la Universidad Simón Bolívar de Colombia para describir el desarrollo cognitivo y del lenguaje a 229 niños de 3 y 6 años de edad, que asisten a jardines, transición y primaria, obteniendo como resultados bajos en las áreas de lenguaje receptivo, discriminación perceptiva, razonamiento y habilidades conceptuales, memoria y ritmo lo cual se evidencio mediante la aplicación del Inventario del Desarrollo Battelle y el Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil (CUMANIN), esto se da debido a la falta de una enseñanza con una metodología lúdica y motivadora como las experiencias de aprendizaje, lo que implica una serie de desventajas en el desarrollo cognitivo de acuerdo a su edad cronológica.

Por lo antes expuesto se plantearon 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 educadoras con los niños de 2 a 3 años y diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de los distintos tipos de experiencias de aprendizaje.

Para realizar la investigación se establecieron dos variables en la primera el desarrollo cognitivo constan los subtemas: definición, características, teorías, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje significativo, cognitivismo, constructivismo, socio constructivismo, importancia, etapas, estadio sensorio motriz, estadio de operaciones concretas, estadio de operaciones formales, desarrollo cognitivo de los niños en la primera

infancia, funciones, memoria, lenguaje, atención, percepción, gnosias, estimulación y actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo.

En la segunda variable experiencias de aprendizaje se abordaron los subtemas definición, importancia, características, procesos que se considera en una experiencia de aprendizaje, manipulación, observación, experimentación, expresión verbal, expresión en lenguajes artísticos, momentos, recursos educativos, rol del docente, ser la figura de afecto, elaborar ambientes enriquecedores, ser acompañante de las interacciones, ser observador, desarrollo de las experiencias de aprendizaje en niños de 2 a 3 años, la exploración del medio, las experiencias de aprendizaje para fortalecer los aprendizajes significativos y la influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

Los métodos presentes en la investigación fueron el analítico utilizado en los resultados, discusión y en las dos variables el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje; el método sintético se empleó en los objetivos, introducción y en la metodología; el método descriptivo se utilizó en la elaboración de la propuesta alternativa y en la recopilación de información del desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje; el método inductivo sirvió en la revisión de literatura; y el método deductivo se utilizó para realizar conclusiones y recomendaciones.

La población del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma estuvo conformada por 45 niños y 5 educadoras, la muestra se seleccionó a través del método no probabilístico porque se analizó las características comunes de todos los niños, eligiendo a 4 niños de 2 a 3 años, además se tomó en cuenta a 3 educadoras, dando un total de 7 personas para la muestra de esta investigación.

En el diagnóstico realizado con la Escala Bayley de Desarrollo infantil, se evidenció que la mayor parte de los niños evaluados presentaron dificultades en el desarrollo cognitivo, por lo que se realizó una investigación bibliográfica, donde se comprobó que existen escasas investigaciones acerca de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo, frente a esto se elaboró una propuesta innovadora con 4 experiencias de aprendizaje denominada “haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo”, que permite que los niños sean los protagonistas de su aprendizaje, debido a la emergencia sanitaria mundial se les proporciono a las educadoras para su posterior aplicación; por otro lado en la encuesta que se realizó a las educadoras se comprobó que conocen gran parte de esta metodología pero no la aplican de la manera adecuada, se limitan a una educación tradicional.

Concluyendo que las educadoras conocen una parte de lo que son las experiencias de aprendizaje como elementos básicos, momentos para ejecutarla, el surgimiento del nombre de una experiencia de aprendizaje y lo que estas ayudan a desarrollar, mientras que desconocen las características y lo que es un elemento integrador por lo que no hay una correcta aplicación de esta metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los Centros de Desarrollo Infantil, tienen que implementar capacitaciones dirigidas a las educadoras para que conozcan la metodología de las experiencias de aprendizajes en todos sus aspectos, surgimiento del nombre, elementos básicos, momentos, lo que ayudan a desarrollar, características, elementos integradores y la puesta en práctica de estos, para que impartan una enseñanza significativa, que contribuya al desarrollo cognitivo de los niños.

Para finalizar de acuerdo con la normativa de la Universidad Nacional de Loja esta investigación contiene preliminares, título, resumen y abstract, introducción, revisión de

literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

EL DESARROLLO COGNITIVO

Definición

García (2019) considera que el desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con los saberes, mediante el cual el niño aprende, hace uso de su memoria, consigue un lenguaje cada vez más comprensible, le permite utilizar la percepción, le ayuda a resolver conflictos en la vida diaria, le otorga la capacidad para organizarse y aprender por medio de la práctica.

El desarrollo cognitivo comprende todos los procesos mentales, es la acumulación de información que los niños reciben del mundo exterior a través de los sentidos vista, oído, tacto, olfato, gusto, que le dan la capacidad de realizar funciones cerebrales superiores tales como el lenguaje, la atención, la memoria, las praxias, las gnosias; además se va perfeccionando con la instrucción que reciben por parte de sus cuidadores y dentro de la escuela lo que les imparten sus maestros (Castillo, 2011).

Rosselli, Matute y Ardila (2010) mencionan que las academias psicológicas, relacionan el desarrollo cognitivo con el desarrollo cerebral, donde definen la parte cognitiva como el uso o manejo del juicio donde reúnen los procesos que dan significado a las señales que emiten los sentidos y las respuestas motrices a medida que se codifican neuronalmente, incluyendo las funciones mentales como una secuencia propia del desarrollo que se armonizan a través de la maduración del sistema nervioso central, el mismo se compone de millones de neuronas que forman el encéfalo y la médula espinal, y se encuentran protegidas por el cráneo, la columna vertebral y unas membranas llamadas meninges.

Características del desarrollo cognitivo

Para Antoranz y Villalba (2010), el desarrollo cognitivo procede de condiciones esenciales como es la maduración y el aprendizaje, entre las características están las siguientes:

- Es progresivo porque la vida del niño tiene etapas que no puede saltarse si no que atraviesa de forma ordenada desde la concepción, infancia, adolescencia, adultez y ancianidad.
- Es continuo cuando se trata de una transformación lenta, sucesiva que origina un crecimiento en el aprendizaje y por otro lado es discontinuo cuando evoluciona por estadios, oscilaciones y cambios como en la teoría de Piaget.
- Es acumulativo debido a que en las primeras etapas el niño integra logros más complejos que le sirven como base fundamental para las etapas posteriores.
- Es direccional cuando las estructuras del niño se hacen cada vez más complejas y distintivas.
- Es diferenciado cuando el niño a medida que avanza en su desarrollo su respuesta humana se renueva en múltiples formas que le van a permitir adaptarse a las distintas situaciones.
- Es organizado porque todo lo que el niño adquiere lo va incorporando en estructuras más complejas que le otorgan un progreso significativo.
- Es holístico debido a que los logros adquiridos se integran e interactúan unificando las estructuras físicas, cognitivas, emocionales y sociales, con bases biológicas y fisiológicas.
- Es estable y cambiante esto en cuanto a la personalidad sucede que en algunos niños permanece y en otros se transforma conforme este se va desarrollando.

- Es variable porque las dimensiones físicas, cognitivas, emocionales y sociales tienen su propio tiempo para desarrollarse.
- Es ordenado cuando se adquieren las destrezas con un ritmo diferente pero siempre en el orden que le corresponde y es así para cada niño.
- Es cíclico y repetitivo porque el recorrido del niño en evolución le obliga a modificar estructuras que ya tenía resueltas en etapas anteriores.
- Refleja diferencias individuales si bien es cierto no hay niño similar a otro todos son distintos tanto en sus estructuras físicas como en las mentales.
- Refleja diferencias culturales porque el desarrollo de cada niño está íntimamente arraigado a la cultura en la que vive y pertenece.

Teorías del desarrollo cognitivo

Son aquellas investigaciones sobre los procesos internos que llevan al aprendizaje, haciendo énfasis en los procesos que ocurren cuando el niño aprende, el modo en que las estructuras cognoscitivas cambian a través de la interrelación con los elementos externo y ambientales (Garrido, 2014). A continuación, se explica 5 teorías del desarrollo cognitivo:

El aprendizaje por descubrimiento

Plantea que la principal manera de que los niños aprendan ciencia simplemente es haciendo. Es decir, el docente debe proporcionar vivencias que le permitan recrear descubrimientos científicos, generándole preguntas o problemas que ellos tengan que resolver, tiene una secuencia didáctica que contiene 5 fases, la presentación del problema, identificación de variables y recolección de datos, experimentación, organización e interpretación de resultados y la reflexión (Angulo, Vidal y García, 2012).

Aprendizaje significativo

Tiene como principal exponente a David Ausubel un psicólogo estadounidense quien considera que cuando la nueva información adquiere significados mediante una especie de anclaje, en la estructura cognitiva precedente del niño, esto sucede cuando el conocimiento se engancha de forma trascendente, sensata y análoga a los conceptos existentes en la estructura de los aprendizajes de manera clara, firme y diferenciada (Moreira, 2017). Por ejemplo, cuando a los niños la maestra les enseña los sonidos que emiten los animales les muestra fotografías donde ellos pueden apreciar las características del animal, el niño asimila y aprende, al momento de llevarlos a conocer en una granja ellos relacionaran la información previa que tuvieron en la clase con la que acaban de conocer.

Cognitivismo

Toma en cuenta lo que piensa y siente el niño, donde el docente es el guía para que mediante la experiencia y el uso de materiales innovadores, fomenten un aprendizaje significativo, aumentando la curiosidad por aprender algo nuevo cada día, está estrechamente vinculada a la teoría del desarrollo de Piaget, donde hay 4 etapas: sensorial motora, pre operacional, operaciones concretas y la de operaciones formales, considerando que en la última es donde según el cognitivismo se produce el conocimiento a través de la lógica y sus vivencias durante la enseñanza aprendizaje (Mora, 2019).

Gnosias

Para Cherres (2012), las gnosias son procesos que dependen de estímulos de los sentidos por los cuales el niño logra reconocer objetos, personas o lugares, esta función se realiza en el lóbulo temporal, parietal y el occipital. El temporal unido al frontal y al parietal realizan la interpretación a través de la integración de la posición de los ojos y la información que

reciben de la retina. El parietal recibe información de los sistemas visuales y auditivos integrando estímulos somatosensoriales con otras modalidades sensoriales que hacen posible el reconocimiento de formas a través del tacto, el control oculomotor y la percepción del movimiento. El lóbulo occipital se encarga del procesamiento de la forma, color y textura.

Constructivismo

Apunta a que los aprendizajes se dan en función de la manera en que niño crea significados a partir de sus propias vivencias. Cree que lo que sabe y hace surge de la interpretación de la experiencia; siendo así que las estructuras internas se pueden modificar en cualquier momento, el conocimiento nace de los contextos que son significativos; por esto es vital que el aprendizaje se de en escenarios reales y genere experiencias vividas para los niños (Moreno, Martínez, Moreno, Fernández y Guadalupe, 2017).

Socio constructivismo

Actualmente se concibe como un nexo entre el desarrollo cognitivo y social, en este sentido esta teoría considera que la experiencia social es el motor del desarrollo de la inteligencia, lo que ayuda a favorecer los intercambios sociales que permiten construir nuevos conocimientos (Castellaro, 2017). Es decir, el niño es el protagonista de su aprendizaje, el cual va aprendiendo a través de la interacción con el entorno.

Importancia del desarrollo cognitivo

Sánchez (2018) manifiesta que el desarrollo cognitivo es un proceso único para cada niño mediante el cual él aprende, interpreta, tiene conciencia, resuelve problemas, se cuestiona sobre su contexto y el cómo funcionan los objetos del alrededor, este les permite jugar, escuchar, experimentar las cosas desde sus propias perspectivas; por lo tanto, es de suma

importancia porque le permite estar bien y adaptarse a su entorno social en el que viva, porque le afirma sus habilidades y la personalidad.

También menciona que es vital la enseñanza infantil, porque permite el desarrollo mental y de esta forma ayuda a que los niños se prepararen para afrontar problemas en su vida diaria. Esta evolución del desarrollo cognitivo resulta de la voluntad para entender y desenvolverse en su entorno, por lo que es muy importante tomar en cuenta que existen etapas mediante la cual ellos van adquiriendo nuevas formas de manejar sus actividades.

Desde que nace el niño explora el mundo mediante acciones motoras y a medida que crece puede realizar operaciones más complejas, pasa de un estadio a otro y va perfeccionando sus habilidades, ordenando y reorganizando sus conocimientos para alcanzar mejores condiciones.

Tanto los niños como los adultos descubren lo que se encuentra en el medio, a través de los sentidos mediante los cuales se recibe la mayoría de la información, de ahí lo fundamental que es estimularlos, incluso durante el embarazo, a través de canciones, caricias, ejercicios y cuando el niño nace por medio de texturas, sonidos, olores, temperaturas y emociones.

Es importante conocer sobre el desarrollo cognitivo para comprender los esquemas de aprendizaje a los que el niño está sometido desde antes de su nacimiento y a lo largo de su infancia y de toda su vida, los educadoras, psicólogos o profesionales en formación deben de profundizar en este tema para ejercer una labor comprometida y responsable.

Los profesionales deben conocer y comprender el desarrollo cognitivo en los niños, para

detectar problemas en la infancia, permitiéndoles indagar y formular ejercicios para ayudar al desarrollo normal de ellos, que mejor hacerlo desde edades tempranas para que no tengan dificultades y logren superarlas a medida que crecen física y emocionalmente, favoreciendo de esta manera su desarrollo integral y el funcionamiento físico, social e intelectual y no se pueda ver afectado en el futuro.

Etapas del desarrollo cognitivo

Según Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo-Rivadeneira (2016), mencionan que el desarrollo cognitivo consta de tres estadios, que se dan a través de un proceso cambiante y progresivo, donde el niño adquiere estructuras lógicas cada vez más complejas y tienen características diferenciadas y dependen del entorno, formación y cultura. Estos son:

Estadio sensorio motriz

Comprende desde el nacimiento hasta los 2 años, existe la presencia de reflejos como prensión, moro, hociqueo, paracaídas, succión, galant, arrastre, entre otros, que se van transformando en esquemas más complejos y coordinados debido a la interacción física del niño con el entorno inmediato y sus elementos, donde se va diferenciando del yo y el mundo, adquiriendo conductas voluntarias y haciéndose una mejor representación de la realidad, su avance más significativo es la permanencia del objeto donde el niño es capaz de saber que un objeto que lo vio, palpó o escuchó sigue existiendo aunque desaparezca momentáneamente.

Estadio de operaciones concretas

Abarca desde los 2 a los 11 años, se divide en dos fases, la primera llamada preoperatoria de los 2 a los 7 años, aquí el niño comienza a utilizar la función simbólica cuando representa

hechos u objetos de la realidad, hace uso de la imaginación, aun no emplea la lógica por lo que su pensamiento es intuitivo y el lenguaje se va perfeccionando cada vez más.

La segunda denominada operaciones concretas y comprende de los 7 a los 12 años, donde sus esquemas operatorios son reversibles razonan los cambios y no se guían solo por las apariencias perceptivas, pueden hacer clasificaciones, series, comprenden la noción de número, cooperan y se relacionan con los demás tomando en cuenta su punto de vista, también forma su moral de manera independiente, por ejemplo aquí los niños ya comprenden que la cantidad de agua de un vaso no depende de la forma que adquiere, si no que conserva el mismo volumen, independientemente del recipiente en el que se lo coloque.

Estadio de operaciones formales

Este estadio incluye de los 12 años en adelante, están presentes todas las operaciones anteriores, su pensamiento es organizado, interno, idealista y abstracto, entienden el conocimiento científico, elaboran sus propias hipótesis y conclusiones, piensan de forma creativa y razonan las proposiciones mentalmente.

Desarrollo cognitivo de los niños en la primera infancia

La primera infancia comprende desde que el niño nace hasta los 8 años, es la parte fundamental del desarrollo cognitivo, es aquí donde las estructuras neurofisiológicas y psíquicas están madurando, de tal manera que las influencias que reciban de su medio familiar, social, económico y cultural van a tener una relevancia significativa y marcaran toda su vida, es en esta fase donde los niños experimentan un crecimiento físico, social, emocional e intelectual (Cáceres, 2017).

Referirse a la primera infancia es tomar en cuenta los mecanismos de desarrollo cerebral el mismo que empieza tres semanas después de la concepción, cuando él bebe nace su cerebro pesa la cuarta parte de lo que pesara cuando sea adulto, contiene una alta plasticidad o la capacidad de adaptarse a los aprendizajes, también es esencial tener en cuenta que en esta etapa el sueño, la nutrición, el afecto y estímulos sensoriales que se le proporcionen al niño favorecerán la construcción de la personalidad, de sus habilidades sociales y de su desarrollo integral (Cáceres, 2017).

El desarrollo cognitivo es una transición por la que va pasando el niño donde adquiere conocimientos de lo que está a su alrededor y así desarrolla sus habilidades y destrezas. El niño es un ser activo que se relaciona constantemente con su medio y es ahí donde crea en su cerebro nuevas conexiones neuronales que permiten la elaboración de estrategias de funcionamiento y formas de adaptarse al medio desarrollando procesos básicos como la atención, memoria, discriminación, imitación, conceptualización y resolución de problemas, que se transforman al pasar de los años y gracias a la estimulación que reciba y de su motivación intrínseca (López, 2011).

Funciones del desarrollo cognitivo

Las funciones de desarrollo cognitivo son procesos de la mente por medio de los cuales el niño realiza las distintas tareas de la vida cotidiana entre ellos se considera las siguientes:

Memoria

La memoria es la encargada de codificar, recopilar, recuperar, acumular y recordar información almacenada, se produce gracias a la sinapsis en el hipocampo, donde se produce un proceso neuronal (García-Cubillos, 2015). Es decir, es ahí donde se guarda, se retiene

todas las ideas y se las recupera de manera voluntaria, es vital para la supervivencia y el acoplamiento del niño en su medio, esta función implica múltiples áreas cerebrales entre ellas el hipocampo que es una estructura cerebral que se encuentra en el lóbulo temporal que forma parte del sistema límbico de una región que regula el estímulo, la emoción, el aprendizaje y la memoria.

Lenguaje

Se considera una de las facultades intelectuales específicamente humana, que posibilita el intercambio de información entre los niños, es un tesoro que hace posible el participar y progresar, cada niño conoce la visión del mundo, su cultura y sus significados, se trata de una acción básicamente social, desde que son bebés tienen la necesidad de comunicarse unos con otros, a su propio modo y con el tiempo se aprende y se perfecciona; el lenguaje permite revelar lo que cada niño tiene dentro (Cervantes, 2017).

Atención

Es una habilidad para centralizarse selectivamente en la razón de un fenómeno de cualquier situación, en los niños se determina por el control consciente que se está desarrollando, se da de forma voluntaria y está determinada por las necesidades sociales del niño y de su aprendizaje el mismo que se verá favorecido por mejores resultados en la adquisición de conocimientos (Flores, 2016). Cuando mira, oye, percibe, degusta está atendiendo, la atención es un proceso psicológico fundamental e imprescindible para procesar la información de cualquier circunstancia, la misma que trabaja juntamente con otros mecanismos cerebrales como la percepción, la memoria de corto y largo plazo; es un asunto dinámico, basado en la práctica, el interés y el contexto, también está influenciado

por los aprendizajes previos, el foco atencional, la motivación y las perspectivas que se tenga.

Percepción

Es un proceso psicológico básico, que consiste en receptor e interpretar un estímulo externo a través de los sentidos, según el enfoque cognitivo hace énfasis a los procesos mentales mediante el cual se adquiere el conocimiento y el aprendizaje, para el enfoque de Procesamiento de información se refiere a un sistema que interactúa en conjunto para procesar la información que se encuentra recopilada mediante otras funciones como en la atención, la memoria a largo y a corto plazo; para el enfoque gibsoniano considera que los estímulos sensoriales tiene mucha información que le proveen al niño, es por esto que ya no necesita experiencia previa, ni cognición u otro proceso para poder realizar la percepción (Hernandez, 2012).

Estimulación de desarrollo cognitivo

Para Albornoz y Guzmán (2016) expresan que la calidad y cantidad de estímulos se deben organizar de acuerdo con la habilidad, interés y actividad del niño, cuando la estimulación es nula tiene repercusiones negativas en su aprendizaje, por tal motivo la enseñanza educativa debe responder a los intereses y necesidades del niño y no a favor de las educadoras; la estimulación tiene que constar de áreas intelectuales y también de aspectos afectivos, emocionales, sensoriales, sociales y físicos.

Es importante la constancia y la frecuencia con que se refuerza las áreas cerebrales para que el niño logre adaptarse de manera rápida y sencilla al contexto social. Las áreas de estimulación para Albornoz y Guzmán (2016) son:

- Lenguaje donde se estimula el entendimiento verbal, los significados de conceptos y de su vida diaria, a través de la clasificación de objetos.
- Multisensorial mediante actos enfocados a la comunicación y estimulación de todos los sentidos, de manera especial la audición y el tacto.
- Control de movimiento por medio de la estimulación de las vías de percepción y de todo su cuerpo, utilizando la fisioterapia o relajación.
- Identidad y autonomía señalan potenciar la autonomía en actividades cotidianas como alimentarse, vestirse, bañarse, peinarse, asearse, entre otros, además se debe hacer énfasis en la parte social favoreciendo la comunicación con las personas que están en su entorno.

Según estas mismas autoras mencionan que es importante tomar en cuenta los aspectos que manifiesta Brunner como es seleccionar un estímulo acorde a la edad de cada niño; desarrollar un modelo de crianza y de educación eficaces basados en la seguridad afectiva, motivación y el interés; no limitar de ninguna manera la curiosidad innata de cada niño y otro punto es elogiar los logros que llegue a obtener.

Actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo

Para Velásquez (2016) concuerda en que las actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo y que a la vez mejoran los aprendizajes son las siguientes:

- Estimular la memoria de trabajo en los niños para que puedan distinguir los sucesos de la realidad, así como apagar y encender la luz, el televisor, de este modo ellos después se interesaran por hacerlo y aprender.
- Para fortalecer el lenguaje en niños de seis meses se puede realizar ejercicios mediante

ruidos con la boca cerrada para que el niño desarrolle su audición, a través de la búsqueda de donde proviene el ruido.

- Para la memoria es importante pedir que el niño dibuje un lugar específico como por ejemplo la casa, la escuela, el parque, lo que importa es la cantidad de detalles que ellos representen ahí.
- Los padres de familia o cuidadores deben hablarle el lenguaje correcto a los niños que ellos puedan adquirir esta misma calidad de comunicación.
- Los papás o cuidadores del niño deben de motivar cuando este tiene dificultad para ejecutar alguna tarea.
- Unos niños aprenden más rápido que otros, por lo que en algunos casos es necesario repetir las veces que sea necesario.
- Realizar juegos donde los niños deban de seguir instrucciones y órdenes.
- Presentar dos imágenes casi similares e invitar al niño a encontrar las diferencias y de esta manera se estará desarrollando su atención.
- Dar golpes con un sonajero e incentivar a que el niño siga el ritmo y el mismo sonido y le incorpore modificaciones.
- Ofrécele objetos curiosos que le motiven a jugar y descubrirlos, se puede esconder y pedirle que los encuentre.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Definición

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2014) define las experiencias de aprendizaje como actividades planteadas por el educador, tomando en cuenta las capacidades, necesidades, intereses y ritmo de aprendizaje del niño, para motivarlos a participar en el descubrimiento de nuevos conocimientos, con la finalidad de lograr una enseñanza significativa que le sirva para resolver conflictos que se le presenten en su vida cotidiana y sirvan de base para la adquisición de los saberes posteriores.

Por otro lado, el MinEduc (2012) manifiesta que las experiencias de aprendizaje son alternativas existentes para promover la participación de los niños, permiten su desarrollo en aspectos sociales, culturales, físicos y emocionales, haciéndolo sentir que es parte de un grupo, de una familia, y por ende de una sociedad, a la que forma parte y tiene deberes, derechos que garantizan una convivencia armónica, agradable y provechosa entre sus pares y con los adultos.

Las experiencias de aprendizaje le brindan al niño la oportunidad de explorar, experimentar, jugar, crear, pensar, imaginar y hablar, por medio de la actividad sensorial, física, mental y espiritual, donde la docente incentiva al niño a que elija e inicie actividades siempre y cuando garantizando el bien común, estableciendo límites claros; esto es importante porque le ayudaran a la toma de decisiones y a fomentar la seguridad en los niños.

Guzmán y Saucedo (2015) definen a las experiencias de aprendizaje como fenómenos y procesos con un orden diverso, que involucra el aprendizaje y la didáctica en relación a los niños y a las educadoras, donde se da relevancia a las capacidades de los niños para construir

significados mediante la vivencia o al verbalizar de modo que estas tengan importancia para quienes lo realizan, contienen aspectos pasivos y activos de manera combinada, llegándose a constituir como un acto práctico, intelectual y afectivo.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

MinEduc (2014) considera que las experiencias de aprendizaje son importantes porque se constituyen como una excelente herramienta para lograr la participación de los niños, de su familia y de la comunidad, tanto en la recolección de materiales, la adaptación y elaboración del material, que involucra a los miembros del centro educativo infantil para la organización y el cumplimiento de las actividades planificadas, así cuando se trata de una salida pedagógica donde se comparte un tiempo con el grupo de niños donde se puede realizar actividades, labores y vivencias con los miembros de la familia todo con el fin de incentivar al punto de partida de la experiencia manteniendo el interés de los niños.

Cardemil y Román (2014) consideran que el objetivo de educar es contribuir al desarrollo de habilidades tanto cognitivas como psicomotrices, de ahí la importancia de aplicar la metodología de experiencias de aprendizaje, porque permiten que el niño vivencie cada actividad como se da en la realidad, de este modo se facilita su desarrollo armónico. Desde edades tempranas es beneficioso el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, donde el profesional organiza de manera lúdica, en base a juegos y actividades recreativas, con un fin bien determinado en relación con un tema que mantenga el interés de los niños, que les permita explorar, experimentar y profundizar, convirtiéndose en un medio motivador para el logro los aprendizajes propuestos.

Plazas, Abudinen, Monroy, Rosales, Cuadros, Moreno y Ossa (2015), consideran que los niños son seres que exploran elementos naturales y artificiales que se encuentren a su alcance, mediante la cual conocen su forma y adquieren estructuras cognitivas que le ayudan a identificar la relación de que hay entre las personas con lo que les rodea. De ahí la importancia del trabajo con las experiencias de aprendizaje desde edades tempranas porque hace que los niños edifiquen sus conocimientos mediante la manipulación de lo que se encuentra a su alrededor, donde sienten la necesidad de comunicarse con el adulto y sus pares, para conocer y comprender mejor, logrando así alcanzar un desarrollo integral.

Características de las experiencias de aprendizaje

En el MinEduc (2014) manifiesta que las experiencias de aprendizaje se componen de las siguientes características: permiten que el niño interactúe de manera activa; hace que las educadoras deben conocer los tiempos de aprendizaje de cada niño, el mismo que es diferente para todos y también debe tomar en cuenta la variedad de estilos de aprendizaje para enseñar de manera efectiva.

Las experiencias de aprendizaje deben estar estrechamente vinculadas con la cultura y las exigencias que demanda el entorno al que pertenecen los niños; todas las actividades deben encaminarse hacia un intercambio de ideas o pensamientos y actitudes gratificantes para cada miembro de la comunidad educativa; a la vez deben promover el respeto por la diversidad de pensamientos e incentivar a que cada niño se exprese libremente, también se debe elaborar reglas claras de comportamiento.

Así como plantear vivencias que le permitan al niño desenvolverse, descubrir y solucionar conflictos de la vida cotidiana para el desarrollo de su autonomía; deben

desarrollar un espíritu investigador, creativo y reflexivo en el niño, para que formule sus propias conclusiones y tenga mayor interés por aprender constantemente, no se le debe dar la respuesta más bien se debe permitir que él la experimente y compruebe sus hipótesis; y es importante el adecuar los ambientes de aprendizaje para que genere vivencias diversas y enriquecedoras, tomando en cuenta el núcleo familiar y social al que pertenece el niño.

Procesos que se consideran en una experiencia de aprendizaje

Para el Ministerio de Educación Nacional (MinEducación, 2014) los procesos que deben tomarse en cuenta son:

- **La manipulación:** es la acción que está presente en los niños, le otorga la capacidad de descubrir a través de los sentidos de su cuerpo, cuando ve, chupa, tira, huele, siente, come, etc., aquí también ellos meten, separan, encajan, tapan, ponen, quitan; procesos que le ayudan a conocer la utilidad y los componentes de las cosas.
- **La observación:** es cuando el niño mira o escucha los objetos, mediante esto descubre los tamaños, las formas, los colores, las texturas, y va aprendiendo por medio de la experimentación que hace, donde él se equivoca, realiza intentos y hace pruebas.
- **La experimentación:** se vincula estrechamente con la observación, la manipulación, el pensamiento hipotético y el interés por realizar las actividades, aquí la comunicación es indispensable para que, de significado a los procesos, debido a que en la infancia es más importante la manera en que lo realizan que el mismo resultado.
- **La expresión verbal:** todos los procesos tienen que acompañarse de la expresión verbal o no verbal, entre los participantes, esto le dará mayor significatividad y a la vez se irán desarrollando más, porque a medida que el niño se relaciona con los demás, adquiere nuevas habilidades comunicativas.

- **Expresión en lenguajes artísticos:** este proceso les permite simbolizar todo lo que los niños han experimentado, el contexto en el que se dio y lo que se ha formado en su pensamiento, producto de la vivencia que realizaron.

Momentos de la experiencia de aprendizaje

Toda actividad planificada lleva un proceso que le permite desarrollarse de manera organizada y conseguir los objetivos propuestos, como es el caso de una experiencia de aprendizaje que, de acuerdo al MinEduc (2014), consta de tres momentos que la direccionan y mantienen el interés, además poseen tiempo destinado para su realización dependiendo de la edad de los niños como por ejemplo con niños de 0 hasta los 2 años suelen durar un día, mientras que para los niños de 3 a 5 años se estima un tiempo de una a 4 semanas, a continuación se explica los tres momentos:

El primero es el momento de inicio, es donde el educador y los educandos se comunican, planifican y se motivan en lo que van a descubrir, organizan las actividades tomando en cuenta su finalidad. En el caso de que la experiencia dure más días estas actividades se realizan de la misma forma cada día.

El segundo momento es el desarrollo que refiere al instante en que los niños están inmersos en las acciones y actividades, es donde experimentan, cuestionan, exploran, crean y juegan, el docente por su parte cumple el rol de mediador interactuando con los niños, a través de preguntas para incentivarle a que investigue y a su vez le responde las preguntas que le plantean los niños, sin dejar de lado que el lugar debe contar con material necesario y de acuerdo a la edad de cada niño.

El tercer y último momento es el cierre, que es un espacio donde el niño toma conciencia de lo que hizo, considera su importancia para él y para los demás, aquí es bueno que expresen lo que hicieron, si fue fácil, si lo disfrutaron, que descubrieron, que aprendieron y si algo fue difícil el docente retroalimentara para ayudar a superar las dificultades. También en este momento presentaran sus producciones para transmitir a la comunidad educativa lo que vivenciaron y también se trabaja lo que es la autoestima personal.

Recursos para las experiencias de aprendizaje

Los recursos para una experiencia de aprendizaje son la parte medular del proceso es así como el MinEduc (2015), afirma que el docente tiene la responsabilidad de proveerse de todos los materiales que va a utilizar al momento de realizar la experiencia de aprendizaje con anterioridad; tomando en cuenta su valor pedagógico.

Los recursos educativos son aquellos componentes o materiales necesarios para desarrollar las actividades y existen una variedad por lo que el MinEduc (2011), los clasifica de la siguiente manera:

Materiales educativos: Enhebrados, títeres de mano, tambores, flautas, maracas, anillado de letras y números, Taptana, base 10, tangram y tarjetas, bloques lógicos, bloques de construcción, juego geométrico grande.

Auxiliares educativos: abarca los impresos editoriales donde están los textos, guías, cuadernos de trabajo, libros y diccionarios; en los equipos se encuentran el DVD, proyector, TV, Microscopio y equipo de laboratorio; en lo de mobiliario son los anaqueles, pizarrón y escritorio; y en los insumos los marcadores y cartulinas.

Rol del docente en las experiencias de aprendizaje

Es importante tener claro el papel que cumple el docente al momento de realizar una experiencia de aprendizaje, por esto el MinEducación (2014) manifiesta que el educador tiene varias funciones como se aprecia a continuación:

1. Ser la figura de afecto

Es el afecto que el docente le brinda al niño, la atención que le presta durante sus exploraciones y de este modo él puede sentirse seguro y reconocido; los educadores son los promotores de la participación y les impulsan a observar, experimentar, expresarse y preguntar; esta relación les crea vínculos de confianza para que el niño realice exploraciones cada vez más complejas y construyan su conocimiento.

2. Elaborar ambientes enriquecedores

El docente debe preparar y seleccionar los recursos adecuados para fomentar condiciones enriquecedoras, es quien organiza y planifica los procedimientos, la pedagogía con la que va trabajar, planteando los objetivos que quiere alcanzar y propiciar un ambiente que entusiasme y motive al niño.

3. Ser el acompañante de las interacciones

Esto significa que el docente debe escuchar las explicaciones, las preguntas, las suposiciones, las propuestas de los niños, para poder apoyarlos planteando retos que mejoren su pensamiento y su forma de actuar; es importante que conozcan la historia, los intereses, los saberes, la cultura y las habilidades que tiene cada uno, así mismo debe involucrar a la familia y al entorno para establecer propuestas pertinentes y;

4. Ser un observador

El educador debe observar los ritmos, las características, los avances, las debilidades que posee cada uno de los niños, para intervenir de manera prudente cuando sea necesario y conservar su distancia para que ellos tomen sus propias decisiones y sean más autónomos.

El rol o papel que cumple el docente parvulario consiste en ser un agente que guía que motiva la consecución de los conocimientos y valores para cada etapa. Así Dávila (2015) afirma que el educador es quién analiza y observa a los niños para facilitarles experiencias de aprendizaje que les permitan ser independiente y controlar su comportamiento, al acompañarlo en este proceso le da la oportunidad de sentirse seguro, fomentando la participación y aprendizaje activo.

El papel que cumple el educador es permitir que el niño explore, juegue y cree, de esta manera potencie las capacidades individuales y particulares de cada uno. Es decir, sea el mediador a través del dialogo con el niño utilizando el lenguaje pertinente, para conocer lo que el niño sabe y lo que el docente debe enseñar, este dialogo debe de ser con respeto y mostrando interés por conocer y entender lo que piensa y siente cada niño.

El docente debe ser consiente que los niños tienen su propio ritmo de aprendizaje que existen diversas culturas, etnias y lenguas, por lo que su función será de satisfacer las necesidades educativas de todos los niños sin excepción alguna, haciendo que se sientan valorados, incluidos y acogidos por el centro educativo al que asiste.

Desarrollo de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años

Brown (2014) considera que la música y el juego son los medios de calidad para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje en niños menores de 6 años, por esto el docente planifica con objetivos claros, tratando de incentivar todas las áreas de aprendizaje, así como partir del interés del niño, por ejemplo, si el niño quiere saber cómo es el crecimiento de una planta, entonces se planifica de tal manera que tenga la oportunidad de ver, tocar y manipular la planta, así mismo se puede realizar una salida pedagógico al parque, al patio, etc.

El docente debe procurar estimular en los niños el desarrollo cognitivo, el socioafectivo, el lingüístico y el físico motor, mediante las experiencias de aprendizaje acordes a su edad, a sus necesidades, a su entorno cultural y a su madurez. Por otro lado, Brown (2014) manifiesta que los niños de 0 a 9 meses buscan principalmente seguridad, los de 8 a 18 meses buscan explorar, los de 16 a 36 meses están definiendo su identidad, y los de 3 a 5 años buscan expresar mejor sus emociones e ideas mediante el desarrollo del lenguaje. Es importante enfatizar que, a la edad de 2 a 3 años, están definiendo su identidad, es decir el conjunto de características, cualidades, competencias y habilidades, que está influenciado en gran medida por su ambiente familiar, escolar y la interacción el contexto.

Por lo cual el buen desarrollo de las experiencias de aprendizaje en el contexto educativo le permite experimentar a partir de su diario vivir, incentivar y estimular el lenguaje, usando su vocabulario para que amplíen su comprensión; también es importante la estimulación sensorial para ir adquiriendo más concentración, percepción y memoria.

En otro apartado, Según Ramírez, Patiño y Gamboa (2014) consideran que los niños de 0 a 3 años, tiene que asistir a un centro de atención temprana porque es fundamental su

incorporación en algún centro educativo para su enseñanza aprendizaje, donde las educadoras realicen planificaciones en base a experiencias que les permita utilizar una metodología didáctica, estructurada y organizada en vivencias y juegos que contemplen materiales, recursos, espacios, consignas e intervenciones pedagógicas.

Estos mismos autores manifiestan que la educación temprana del niño busca satisfacer las necesidades básicas tales como salud, nutrición y cuidados esenciales, donde se debe ofrecer un trato semejante al que recibe en su hogar, estableciendo una labor vinculado entre la familia y el centro educativo, las planificaciones que realizan para el trabajo en estas edades van de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños, de tal manera que resulten agradables, interesantes y lo más natural posible, involucrando actividades que permitan atender de manera oportuna y pertinente a los requerimientos de los niños con relación a la alimentación, descanso, higiene, movimiento, seguridad física y emocional.

La evaluación de los aprendizajes está dada a través de la observación diaria, recopilando en registros anecdóticos, crónicas, descripciones de manera individual, listas de cotejo y de manera sistemática sobre la evolución de cada niño; lo que les permite analizar y determinar si las estrategias son adecuadas o deben de mejorar (Ramírez, Patiño y Gamboa, 2014).

La exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje

Durante la infancia los niños exploran el medio, a través de acciones como tocar, probar, experimentar e investigar lo que se encuentra a su alcance, tienen una curiosidad innata por descubrir y comprender el mundo, por lo que las experiencias de aprendizaje se constituyen como un camino que le apoya a vincularse con los aspectos físicos, sociales y culturales para que logren adaptarse de mejor manera (MinEducación, 2014).

Los niños van conociendo su entorno mediante la interacción con las personas, con objetos naturales o artificiales, de este modo se van incorporando a la nueva realidad, por esto es necesario que los cuidadores y los educadores acompañen este proceso y les brinden seguridad, confianza, ambientes que propicien experiencias para potencializar su interés por conocer, explorar, entender y responder sus inquietudes (MinEducación, 2014).

Las experiencias de aprendizaje implican que el docente de respaldo, acompañamiento, promueva actitudes de asombro, de búsqueda, de plantearse suposiciones, de emitir explicaciones, de hacer que el niño exprese libremente lo que siente, lo que piensa, que se equivoque, reflexione, analice y llegue a las conclusiones correctas (MinEducación, 2014).

Hay dos conceptos que se relacionan directamente con la exploración del medio: la cercanía que es todo lo que el niño tiene a su alcance y el de interés que se refiere a la parte pedagógica, el trabajo mediante las cosas que el niño considera significativas y le llaman la atención y a la vez le permiten ampliar de su pensamiento (MinEducación, 2014).

Se puede hacer exploraciones con agua, luz, tierra, oscuridad, viento, imanes, artefactos tecnológicos donde el niño pueda entender su uso, su función, también es bueno actividades como las salidas Pedagógicas para la socialización donde él se cuestione como un miembro de la sociedad, interiorice mejor su cultura; además se da la exploración de su propio cuerpo mediante las sensaciones, la identificación, coordinación (MinEducación, 2014).

Las experiencias de aprendizaje para fortalecer los aprendizajes significativos

Para Calderón, López, Gómez y Muriel, (2017) los aprendizajes significativos se constituyen uno de los propósitos que se pretende conseguir en la educación de los niños,

mediante la relación que hacen de lo que ellos saben y lo que se les enseñan, un camino para lograr esto es mediante la metodología de las experiencias de aprendizaje la cual les permite explorar y vivenciar las enseñanzas relacionándolas con lo que ya conocen.

Por otro lado, Merchán, Lugo y Hernández (2011) afirman que existen 3 circunstancias indispensables para que se promueva el aprendizaje significativo ellos son la estructuración lógica y jerárquica de los materiales de enseñanza, el respeto a la estructura psicológica del estudiante y la motivación del estudiante para aprender, esto quiere decir que es necesario contar recursos educativos adecuados, conocer el pensamiento del niño y la predisposición interna y externa que existe al momento de realizar las actividades.

Influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años

Para Peralta y Hernández (2012) consideran que la influencia que tiene una experiencia de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños implica el cambio de oportunidades, que los llevan a jugar, aprender arte, explorar su entorno; así mismo hace que las educadoras incentiven su participación, su creatividad, que involucren a la familia la cual aporta su cultura y sus estilos de crianza que se deben moldearse a través de la comunicación, el juego y el afecto para que los niños se sientan bien y tengan ganas de aprender, cuestionarse, expresar e interactuar con los demás y sobre todo disfrutar; es por esto que la involucración de los padres mejora el ambiente educativo durante la consecución de aprendizajes.

Las experiencias de aprendizaje influyen dependiendo como los niños se relacionen con todos los participantes de una manera asertiva y personalizada; así mismo tienen un plan educativo, claro y relevante propio para incidir en los sentidos y también contienen sistemas

de control del aprendizaje que permiten tomar las mejores decisiones al momento de ejecutar la práctica educativa.

Los espacios adecuados y organizados influyen en la exploración, en el descubrimiento y transformación de las estructuras mentales de cada niño que se van fortaleciendo con la creatividad otorgada por parte de los maestros cuando en su planificación incorporan rutinas estables que incluyen periodos regulares de alimentación, higiene, variables en cuanto a los diversos objetivos que pretenden alcanzar, sin llegar a convertirse en jornadas monótonas, para lo cual el personal docente debe de formarse continuamente en esta metodología para que tenga mayor impacto en el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Por otro lado, Pastor, Nashiki y Pérez, (2010) manifiestan que los niños de 2 a 3 años tienen un desarrollo cognitivo que hace posible la realización de varias actividades, por lo que tiene una estrecha vinculación con lo que se realiza durante las experiencias de aprendizaje, estas acciones están a continuación, así como lo que el docente debe realizar para potenciar cada una de ellas:

En esta edad ya pueden usar las cosas de forma coherente, el cuidador para potenciar debe permitir que realicen secuencias significativas, como por ejemplo poner un cepillo de dientes, poner la tapa encima de tubo de la pasta y luego cepillar sus dientes.

Son capaces de discriminar los tamaños, para fortalecer el docente debe tener distintos objetos con tamaños diferentes que se encuentren al alcance de los niños, les debe describir correctamente los objetos por ejemplo esta caja es grande, de este modo ellos amplían su vocabulario y desarrollan su lenguaje.

Realizan la construcción con bloques de forma horizontal y vertical, la docente debe contar con materiales de forma, textura, tamaño y color diferente para darle la oportunidad de realizar sus propias creaciones.

Pueden identificar una foto o gráficos de objetos conocidos, se le puede contar cuentos con personas y objetos conocidos, realizar actividades con fotografías donde él pueda hacer el reconocimiento y construcción de objetos familiares como casa, mesa, taza, etc.

Pueden decir su propio nombre y expresar lo que quieren mediante la frase yo puedo, también indican lo que saben y lo que necesitan, para potenciar del docente debe modelar, observar y dar suficiente tiempo para que el niño realice las cosas de manera independiente.

Empiezan a usar el juego simbólico el docente tiene que dar indicaciones con ejemplos y dar materiales como ropa, utensilios de profesionales, princesas, héroes para representar la fantasía, la creatividad y la imaginación de los niños.

Los niños en esta edad ya conocen las figuras básicas como es el triángulo, círculo y el cuadrado, por lo que se debe de utilizar estas figuras para enmarcar trabajos o para colocar las normas de la clase, porque mediante el contacto frecuente se asegura que los niños aprendan eso.

Las experiencias de aprendizaje son actividades que juegan un papel fundamental en desarrollo cognitivo del niño porque son vivencias que les da la oportunidad de para preguntar, explorar y formular sus propias ideas para entender el mundo, los razonamientos que los niños elaboran; así también el docente tiene que estimular la tendencia natural de los

niños por experimentar y construir ideas, debe organizar actividades que desafíen a los niños a probar sus hipótesis, a reformularlas y a construir nuevas en función de los resultados de su experiencia (MinEduc, 2014).

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales que se utilizaron en la presente investigación fueron los bibliográficos tales como: libros, publicaciones de revistas, tesis, adquisición de textos, artículos científicos; también se utilizó materiales de oficina como son: computador, teléfono celular, flash memory, servicios de Internet, agenda, impresiones y cámara fotográfica;

Los materiales didácticos que se utilizó para evaluar el desarrollo cognitivo fueron los que constan en el manual de las escalas de Bayley del desarrollo infantil: dos láminas con dibujos, tablero azul con 9 fichas, tablero anaranjado con 3 fichas, tablero amarillo con 6 clavijas, juguetes, cronómetro, pañuelos de papel, hojas de papel boom, silla de juguete, muñeco articulado, taza de juguete, 2 tazas grandes, plato, pelota, 12 cubos rojos de 2,5 cm., caja, crayones, reloj de juguete, lapicero, hojas de anotación y tijera.

La presente investigación fue no experimental porque no se construyó ninguna situación sino que se observó las situaciones existentes; tuvo un diseño normativo porque se basó en estudios que ya se han desarrollado anteriormente; su enfoque fue mixto pues se utilizó un sentido cualitativo y cuantitativo el primero porque fue subjetivo, descriptivo y analítico con respecto al objeto de estudio y a lo que se investigó de forma bibliográfica sobre el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje; y fue cuantitativo porque utilizó cantidades para la tabulación de los datos obtenidos luego de la aplicación de la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley y de la encuesta a las educadoras.

Los métodos presentes en la investigación fueron: el analítico que se lo utilizó durante el análisis de los resultados donde se observó que los niños evaluados presentaron dificultades en la realización de actividades propuestas en la Escala de Desarrollo Infantil de

Bayley; en la tabulación de la encuesta aplicada a las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantil y en el análisis de las variables de desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje;

El método sintético fue empleado para realizar el objetivo general y los específicos, la revisión de literatura en lo que fue la recopilación de conceptos bibliográficos sobre el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje y también para plantear la metodología donde se sintetizó todos los procedimientos que se realizó en la investigación.

El método descriptivo se lo utilizó en la elaboración de la propuesta alternativa la cual constó de actividades innovadoras, con su objetivo, los materiales, el tiempo estimado y lo que se pretende lograr, la misma que se entregó en el centro de Desarrollo Infantil Yahuaruna porque debido a la emergencia sanitaria del Covid-19 que atraviesa el país y el mundo entero, no se puede realizar la aplicación de la herramienta que se construyó.

Este método también permitió detallar y recopilar la información de la primera y segunda variable como es el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje respectivamente. El método inductivo sirvió para realizar la redacción de la problemática, donde se redactó la contextualización, la situación actual del problema a investigar y la delimitación del problema, es decir se fue detallando las partes hasta llegar a un todo.

Y el método deductivo se lo usó para realizar las conclusiones donde se partió desde un contenido general para llegar a un consolidado concreto, en las recomendaciones a través de lo que se evidencio, lo que se propone, lo que se debe hacer , quien lo hace, donde lo hace, cuando lo hace, porque lo hace y quién se beneficia; y en la justificación durante la

redacción de la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños, las razones que motivaron a realizar esta investigación, la factibilidad para ejecutarla, el aporte que otorgó a la sociedad y a la educación.

Las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación fueron la técnica de observación que se utilizó durante la aplicación de la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley donde se observó cómo el niño reaccionó al evaluar cada uno de los ítems y cuando se aplicó la encuesta a las educadoras sobre las experiencias de aprendizaje.

La técnica de encuesta permitió recopilar datos mediante la utilización del instrumento denominado cuestionario que fue previamente diseñado con la finalidad de recabar información sobre los niños y educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcuna.

El instrumento de las Escalas Bayley de Desarrollo Infantil (BSID), fue creada por Nancy Bayley en los Estados Unidos de Norteamérica en el año de 1933, revisada en 1969 y en 1993, que permitió evaluar 3 áreas como son la cognitiva, la psicomotriz y el registro del comportamiento, se aplica con niños en un rango de edad de uno a 30 meses, en un tiempo aproximado de 45 minutos, en el área cognitiva valora: la agudeza senso-perceptiva, atención, memoria, la discriminación, concepto de número, capacidad de resolución de problemas, primeras vocalizaciones de la comunicación verbal, capacidad temprana para generalizar y clasificar; en el área psicomotriz evalúa: el grado de control del cuerpo, coordinación de músculos grandes y habilidades manipulativas de manos y dedos, comportamientos que implican destreza y coordinación psicomotora y las actividades motoras finas y gruesas incluyendo el control de movimientos como rodar, gatear, arrastrarse, sentarse, ponerse de pie, caminar, correr, saltar; y el área comportamental valora: la

naturaleza de las orientaciones sociales y objetivas del niños hacia su entorno, expresadas en actitudes, intereses, emociones, energía, actividad y la tendencia de aproximación o evitación de estímulos, esta se aplica después que se realice las dos escalas mencionadas anteriormente (Bayley, 1977).

La población del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma estuvo conformada por 45 niños de 0 a 3 años y 5 educadoras, la muestra se seleccionó a través del método no probabilístico porque se analizó las características comunes de todos los niños, eligiendo a 4 niños de 2 a 3 años, además se tomó en cuenta a 3 educadoras, dando un total de 7 personas para la muestra de esta investigación.

f. RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada a las educadoras

Tabla 1

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

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

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

Análisis e interpretación

Para la elaborar una planificación de experiencias de aprendizaje, es necesario considerar sus elementos básicos como es el elemento integrador definido como un componente que da secuencia y sentido a todas las actividades que se plantean en la experiencia; ámbitos y destrezas son aquellas que constan en el currículo mediante el cual el docente diseña los ambientes y las experiencias para ejercitarlas; actividades son aquellas vivencias que produzcan en el niño gozo y asombro, que le permite interactuar y tener un significado real; recursos y materiales son bienes concretos bien organizados que ayudan a lograr los objetivos; y los indicadores para evaluar son criterios para medir si las destrezas se están desarrollando, se diseñan en función de las destrezas (Ministerio de Educación, 2014).

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

Los elementos básicos de una experiencia de aprendizaje son fundamentales a la hora de planificar y preparar ambientes, experiencias, recursos y materiales para el aprendizaje, donde el niño se sienta motivado y estimulado a adquirir nuevos conocimientos, destacando que las educadoras reflejan conocer los mismos.

Tabla 2

Escriba los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje

Indicador	f	%
Inicio	3	100
Desarrollo	3	100
Cierre	3	100

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

Análisis e interpretación

Según el Ministerio de Educación (2014) los momentos de una experiencia de aprendizaje son tres el primero se caracteriza por ser un momento motivador donde se conversa con los niños, se organiza todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada, dejando claro el objetivo que se quiere alcanzar; el segundo es el momento de desarrollo es aquí donde los niños realizan las diferentes actividades, explorando, jugando, creando, preguntando; y el tercer momento se denomina cierre y es el espacio donde comprenden lo importante que es lo aprendido para ellos y para los demás y le dan sentido a todo lo que realizaron, el docente analiza y si es necesario realiza una retroalimentación.

De acuerdo con los datos obtenidos se observa que el 100% de educadoras encuestadas consideran que los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje son inicio, desarrollo y cierre.

Los momentos de desarrollo de una experiencia de aprendizaje son tres el inicio, el desarrollo y el cierre, es muy importante que las educadoras los conozcan y empleen a la hora de elaborar una planificación, considerando que este proceso les permitirá organizar su clase y a los niños ser partícipes y autores del desarrollo de las diferentes actividades.

Tabla 3

Como surge el nombre de la experiencia de aprendizaje

Indicador	f	%
Del interés y las necesidades del niño	3	100
Del interés de la educadora	0	0
De la educadora y niño	0	0
Total	3	100

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

Análisis e interpretación

Ministerio de Educación (2014) afirma que las experiencias de aprendizaje pueden surgir por el educador o por la iniciativa de los niños, o bien ser una combinación de ambas, para realizar una planificación el docente debe tener conocimiento de los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y determinar los aprendizajes significativos que ha adquirido previamente.

De acuerdo a los datos obtenidos se aprecia que el 100% de las educadoras manifiestan que las experiencias de aprendizaje surgen del interés y las necesidades del niño.

Al momento de planificar una experiencia de aprendizaje las educadoras deben tomar en cuenta el interés y las necesidades de los niños lo que les permite fortalecer sus capacidades y habilidades desde el punto de partida en el que ellos se encuentran, también es

recomendable que se den sugerencias y se hagan adaptaciones en la metodología, involucrando actividades que provoque interés y curiosidad en el niño.

Tabla 4

El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es:

Indicador	f	%
Un objetivo de aprendizaje	3	100
Una destreza	0	0
Un pretexto o medio de aprendizaje	0	0
Total	3	100

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

Análisis e interpretación

Un elemento integrador es el punto de partida para el desarrollo de una experiencia de aprendizaje, sirve como un pretexto o un medio para que los niños ejerciten las destrezas del currículo; se trata de un componente motivador que entrelaza y da sentido a las distintas actividades que se programen en la planificación (Ministerio de Educación, 2014). Este puede ser un cuento, un tema generador, algún experimento, una fecha festiva, un juego, entre otros, el mismo que permite articular las destrezas con los criterios de desempeño.

De los datos recopilados se observa que el 100% de las educadoras encuestadas están de acuerdo en que un elemento integrador es un objetivo de aprendizaje.

El elemento integrador durante una experiencia de aprendizaje debe ser motivador y tienen que entrelazarse con los ámbitos de desarrollo y destrezas que se pretende que el niño alcance acorde a su edad cronológica, tiene que partir del interés y necesidades que ellos tengan, para lograr conectar las distintas actividades con secuencia y coherencia lógica.

Tabla 5

Qué características tiene una experiencia de aprendizaje

Índice	Si		No	
	f	%	f	%
Garantizar la participación activa de todos los niños	3	100	0	0
Respetar el ritmo de aprendizaje	1	33	2	67
Tener pertinencia cultural y contextual	0	0	3	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos	3	100	0	0
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos	0	0	3	100

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

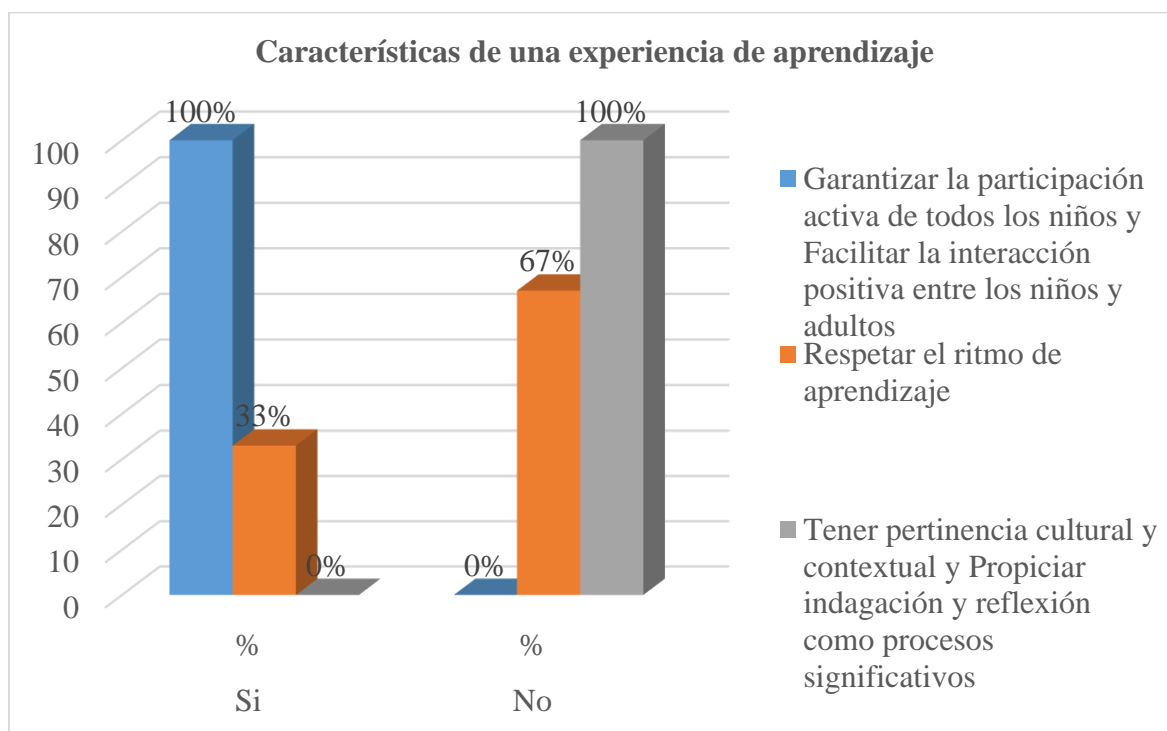


Figura 1

Análisis e interpretación

Espinosa (2016) manifiesta que de acuerdo al Currículo de Educación Inicial una experiencia de aprendizaje se caracteriza por garantizar la participación activa del estudiante, respetar su ritmo de aprendizaje, tener pertinencia tanto cultural como contextual, permitir

una buena participación entre el niño, el docente y sus padres, proponer actividades que le den la oportunidad de participar con sus ideas fomentando el respeto hacia los demás y hacia él mismo, brindar situaciones y ambientes que despierten en el niño interés por investigar, explorar, conocer y hacer sus propias conclusiones.

De los datos obtenidos se observa que el 100% de las educadoras encuestadas consideran como características de una experiencia de aprendizaje a garantizar la participación activa de todos los niños y a facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos, el 67% no considera como característica a respetar el ritmo de aprendizaje y el 33% manifiesta como característica al respeto del ritmo de aprendizaje.

Las características que tiene una experiencia de aprendizaje deben asegurar la participación de los niños al incorporar actividades en el proceso de enseñanza que aporten a la cultura, fomenten la convivencia y les inculquen un espíritu investigador, sin dejar de lado su formación como ser humano basado en la disciplina, la axiología especialmente el respeto, responsabilidad, solidaridad, con la finalidad de garantizar su desarrollo cognitivo.

Tabla 6

Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje:

Indicador	f	%
Contenidos	0	0
Destrezas	3	100
Total	3	100

Fuente: Educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcuna

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

Análisis e interpretación

El Ministerio de Educación (2014), refiere que el propósito de las experiencias de aprendizaje es desarrollar las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, para así lograr que el niño disfrute y asimile mejor el conocimiento.

De los datos obtenido se evidencia que el 100% de educadoras opina que las experiencias de aprendizaje ayudan a desarrollar las destrezas.

Una experiencia de aprendizaje ayuda a desarrollar destrezas, siendo así que cuando las educadoras elaboran una planificación es imprescindible que tomen en cuenta lo que el niño tiene que aprender y lo que son capaces de hacer, sin olvidar las potencialidades individuales de cada uno y de las experiencias que traen consigo.

Resultados de la Escala Bayley aplicada a los niños

Tabla 7

Desarrollo Mental

Índice	f	%
Inadecuado	4	100
Poco adecuado	0	0
Adecuado	0	0
Muy adecuado	0	0
Total	4	100%

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Yahuaracuna

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

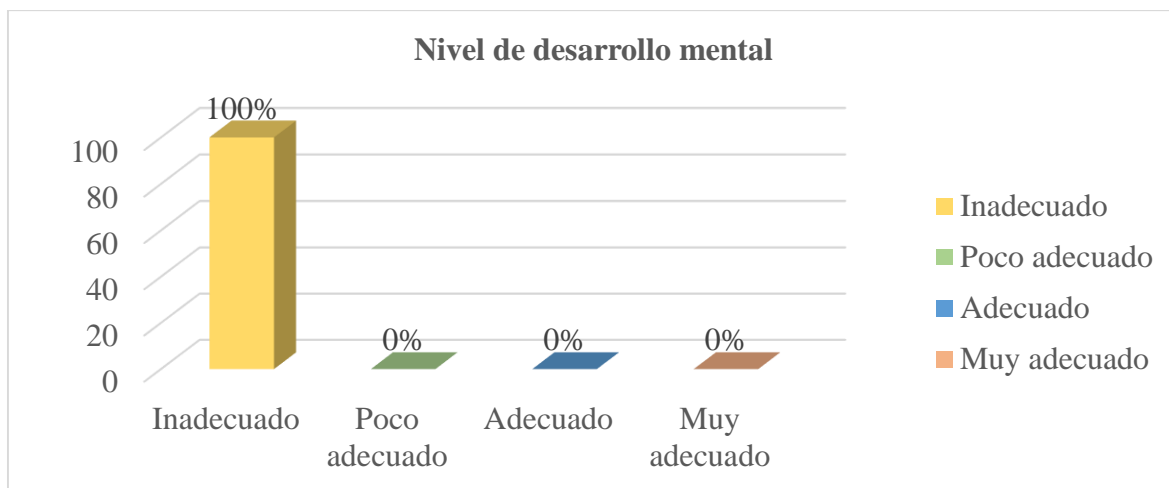


Figura 2

Análisis e interpretación

De acuerdo con Zavaleta y Astete (2017), manifiestan que “el desarrollo mental o cognitivo incluye funciones de ejecución del pensamiento, memoria, razonamiento, atención, procesamiento visual, así como solución de problemas” (p.719). Es decir, es un proceso mediante el cual la persona piensa, aprende, memoriza, razona, presta atención, percibe estímulos de su entorno y lo más importante es la resolución de los problemas en su vida cotidiana.

En los resultados se aprecia que el 100% de los niños se encuentra en un nivel desarrollo mental inadecuado.

El desarrollo cognitivo es el conjunto de funciones del pensamiento, la memoria, el razonamiento, lenguaje verbal y no verbal, la atención, percepción y la solución de problemas, al utilizar estrategias metodológicas de enseñanza innovadoras y activas se contribuye al pleno desarrollo de las destrezas y habilidades, estimulándolas con diferentes actividades que despierten en el niño curiosidad y les permita razonar e ir adquiriendo aprendizajes significativos.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación da a conocer la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma; para ello se investigó bibliográficamente las dos variables, el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje en estudios realizados anteriormente; también se elaboró una propuesta alternativa con actividades motivadoras y lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo, la misma que por el motivo de la pandemia Covid-19, no se realizó la aplicación y se entregó a las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil.

La investigación realizada por Albornoz y Guzmán (2016), en el Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes en Pichincha, Ecuador, demostró que las educadoras poseen información sobre la importancia del desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial, pero presentan limitaciones en las formas de planificar, organizar y desarrollar las actividades que conduzcan a potenciar en los niños su desarrollo cognitivo, en lo que respecta a las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años no se han realizado investigaciones anteriores, solamente a través de la observación e interacción directa durante la aplicación de la Escala de Desarrollo Infantil Bayley se evidenció que el desarrollo cognitivo de los niños estuvo afectado el área del lenguaje porque poseen un lenguaje limitado, una comprensión escasa para ejecutar órdenes y seguir instrucciones.

El primer objetivo específico identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años, para validar esta información se aplicó la Escala de Desarrollo Infantil Bayley que evalúo el área la mental que valora la agudeza senso-perceptiva, discriminación, capacidad temprana de generalizar y clasificar, base del

pensamiento abstracto, capacidad de respuesta a estímulos, memoria y la vocalización, donde se evidencio que todos los niños tienen un nivel inadecuado; corroborando con Rosselli, Matute y Ardila (2010) quienes definen la parte cognitiva como el uso o manejo del juicio que reúne procesos que dan significado a las señales que emiten los sentidos y a las respuestas motrices que se codifican neuronalmente, incluyendo las funciones mentales como una secuencia propia del desarrollo que se va armonizando con la maduración del sistema nervioso central; por lo que es importante que las educadoras utilicen las experiencias de aprendizaje desde edades tempranas para garantizar la consecución de aprendizajes significativos.

El segundo objetivo específico conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las educadoras con niños de 2 a 3 años, para su logro se aplicó una encuesta a 3 educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma, que permitió verificar que todas las educadoras conocen los elementos básicos de una planificación para la experiencia de aprendizaje; los momentos que tiene, lo que ayuda a desarrollar, el surgimiento del nombre, aunque desconocen que es un elemento integrador y las características que posee una experiencia de aprendizaje; Las educadoras deben de informarse sobre el trabajo practico con las experiencias de aprendizaje, corroborando con el Ministerio de Educación (2014) quien considera que las experiencias de aprendizaje son actividades planteadas por el educador, de acuerdo a la necesidad de cada niño, tomando en cuenta sus capacidades y su ritmo de aprendizaje, para motivarlos a descubrir cosas nuevas, con la finalidad de lograr una enseñanza significativa que le sirva para resolver conflictos que se le presenten en su vida cotidiana y sean las bases para la adquisición de nuevos conocimientos.

El tercer objetivo diseñar una propuesta alternativa para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de los distintos tipos de experiencias de aprendizaje, para dar cumplimiento se elaboró una propuesta denominada haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo, que consta de 4 experiencias de aprendizaje con 10 actividades innovadoras cada una, se trabaja una actividad por día y se evalúa de acuerdo a los criterios que constan en la escala valorativa de la propuesta al finalizar la semana, la cual se entregó a las educadoras encuestadas, por el motivo de la emergencia sanitaria Covid-19 que atraviesa el mundo y el país no se pudo ejecutar, por lo tanto se desconoce su eficacia al aplicar en estas edades, corroborando con el Ministerio de Educación (2014) quien considera que se debe disponer de ambientes organizados, estructurados y positivos, donde los niños desarrollen experiencias de aprendizaje enriquecedoras y diversas, desde los primeros años con el objetivo de obtener un desarrollo integral dentro de lo cognitivo, social, psicomotriz, físico y afectivo, por lo antes mencionado las educadoras deberían considerar esta práctica metodología en sus aulas.

Finalmente, se deduce que el aporte que da la investigación es de gran importancia tanto para obtener conocimientos sobre el desarrollo cognitivo y de las experiencias de aprendizaje las cuales se constituyen como una metodología innovadora para la enseñanza aprendizaje, esta es una de las primeras investigaciones en este país sobre la aplicación de experiencias de aprendizaje en niños de 2 a 3 años para mejorar el desarrollo cognitivo, por lo que aún no se conoce los resultados que tiene su aplicación, lo que si se proporciona una base que sirva de motivación hacia la indagación de futuras investigaciones.

h. CONCLUSIONES

- La mayor parte de los niños tienen un nivel inadecuado en el desarrollo cognitivo en aspectos como: un escaso vocabulario, poca capacidad de respuesta a estímulos, dificultad para seguir y comprender órdenes o instrucciones, falta de comprensión y seguridad en la realización de las diferentes actividades.
- Las educadoras conocen una parte de lo que son las experiencias de aprendizaje como elementos básicos, momentos para ejecutarla, surgimiento del nombre y lo que estas ayudan a desarrollar, mientras que desconocen las características y lo que es un elemento integrador, por lo que no hay una correcta aplicación de esta metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se diseñó una propuesta lúdica e innovadora denominada “Haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo” que consta de 4 experiencias de aprendizaje con 10 actividades cada una, que fue proporcionada a las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil para que realicen la posterior aplicación de esta metodología y de esta manera valorar su eficacia.

i. RECOMENDACIONES

- Los Centros de Desarrollo Infantil tienen que incorporar la metodología de las experiencias de aprendizaje, como una herramienta educativa lúdica e interactiva que les permita mejorar el desarrollo cognitivo de los niños en aspectos como la vocalización, atención, comprensión, razonamiento, discriminación y ejecución de instrucciones.
- Los Centros de Desarrollo Infantil, han de implementar capacitaciones teóricas y prácticas dirigidas a las educadoras para que conozcan los aspectos de la metodología de las experiencias de aprendizaje en cuanto a las características y lo que es un elemento integrador, para que logren impartir una enseñanza significativa, que contribuya al desarrollo cognitivo de los niños.
- Las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil deben aplicar la propuesta alternativa, porque tiene un enfoque innovador, lúdico y didáctico, para que contribuyan a verificar la efectividad de aplicar esta metodología en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años: Centro desarrollo infantil nuevos horizontes. Quito, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192.
- Angulo, G., Vidal, L. y García, G. (2012). impacto del laboratorio virtual en el aprendizaje por descubrimiento de la cinemática bidimensional en estudiantes de educación media. *EDUTECH*, (40), p.5.
- Antoranz, E. y Villalba, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Editex, S.A.
- Bayley, N. (1977). *Escalas Bayley De Desarrollo Infantil*. Madrid, España: TEA.
- Brown, M. (2014). Educación inicial: ni guardería ni escuela. *Documentos para el aula: Universidad San Francisco de Quito*, (11), 4-7.
- Cáceres, C. (2017). La neurociencia en la primera infancia. *Apuntes de Ciencia y Sociedad*, 7(1), 7-9.
- Calderón, M., López, S., Gómez, C., y Muriel, L. (2017). *La exploración del medio como motivación para el aprendizaje significativo en el preescolar Blanca Nieves y la Institución Educativa Cocorná sede el Molino* (tesis de pregrado). Universidad de San Buenaventura Colombia, Medellín, Colombia.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341.
- Cardemil, C., y Román, M. (2014). La importancia de analizar la calidad de la educación en los niveles Inicial y Preescolar. *Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 9-11.
- Castellaro, M. (2017). La interacción social como clave del desarrollo cognitivo: Aportes del socio constructivismo a la Psicología. *Psicología Digital*, 4(5), 1-14.

- Castillo, A. (2011). *El desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años del centro de refuerzo del programa de desarrollo comunitario “caminemos juntos” del barrio “Victor Emilio Valdivieso” de la ciudad de Loja* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja Ecuador.
- Cervantes, D. (2017). *Comprensión lectora educación y lenguaje*. New York, EE. UU.: Palibrio.
- Cherres, A. (2012). *Guía para reforzar el aprendizaje de la prelectura en niños de 5 a 6 años de la escuela Víctor Manuel Albornoz* (Tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.
- Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia*, (19), 153-170.
- Espinosa, M. (2016). *Elaboración de una planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje*. Quito, Ecuador.
- Flores, E. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje *Didasc@lia: D&E*, VII (3), 187-188.
- García-Cubillos, J. (2015). *Atención, memoria y rendimiento escolar en Educación Infantil* (Tesis de maestría). Universidad Internacional de La Rioja, Bogotá, Colombia.
- García, J. (2019). *Desarrollo cognitivo en el desempeño escolar* (Trabajo de titulación). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Garrido, M. (2014). *La metodología parvularia y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de preparatoria, primer grado de educación general básica de la escuela fiscal “Ovidio Decroly” de la ciudad de Catamayo* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao* (tesis de Pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Guzmán, C., y Saucedo, C. (2015). Experiencias, vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios: Abordajes desde las perspectivas de alumnos y estudiantes. *Investigación educativa*, 20(67), 1019-1054
- Hernandez, A. (2012). *Procesos psicológicos básicos*. Tlalnepantla, México: Red Tercer Milenio.
- López, L. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Paraninfo.
- Merchán, E., Lugo, E., y Hernández, L. (2011). Aprendizaje significativo apoyado en la creatividad e innovación. *Metodología de la Ciencia*, 3(1), 47-61.
- Ministerio de Educación (2011). *Materiales Educativos Guía de uso del Material Didáctico*. Quito, Ecuador. Manthra Editores.
- Ministerio de Educación (2012). *Educación Inicial Experiencias de aprendizaje I Programa de formación continua del Magisterio Fiscal*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador: Dirección Nacional de Educación inicial.
- Ministerio de Educación (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *La exploración del medio en la educación inicial*. Bogotá, Colombia.
- Mora, L. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187-202.

- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12), 2-17.
- Moreno, G., Martínez, R., Moreno, M., Fernández, M. y Guadalupe, S. (2017). Acercamiento a las Teorías del aprendizaje en la Educación Superior. *Uniandes Episteme: Ciencia, Tecnología e innovación*, 4(1), p. 53.
- Pastor, R., Nashiki, R., y Pérez, M. (2010). *Desarrollo y aprendizaje infantil y su observación*. Coyoacán, México: Puentes para crecer.
- Peralta, M., y Hernández, L. (2012). *Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana*. Madrid, España: OEI.
- Plazas, C., Abudinen, K., Monroy, Y., Rosales, A., Cuadros, M., Moreno, M., y Ossa, L., (2015). *Exploración del medio*. Bogotá, Colombia: Medios Directos.
- Ramírez, P., Patiño, V., y Gamboa, E. (2014). La educación temprana para niños y niñas desde nacimiento a los 3 años: Tres perspectivas de análisis. *Electrónica Educare*, 18(3), 67-90.
- Rosselli, M., Matute, E., y Ardila, A. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Guadalajara, México: El Manual Moderno.
- Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., y Loor-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Sánchez, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo cognitivo en los niños de preparatoria, de la escuela de Educación Básica ciudad de Loja* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Velásquez, Y. (2016). *Estimulación temprana y desarrollo cognitivo* (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar, Campus de Quetzaltenango, Guatemala.

Zavaleta, N., y Astete, L. (2017). Efecto de la anemia en el desarrollo infantil: consecuencias a largo plazo. *Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 34, 716-722.

k. ANEXOS

ANEXO 1



1859



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

PROPUESTA ALTERNATIVA

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL
DESARROLLO COGNITIVO

AUTORA:

María del Cisne Granda Sarango

LOJA-ECUADOR

2021

TÍTULO: Haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo

1. PRESENTACIÓN

El desarrollo cognitivo en un proceso de aprendizaje que involucra funciones como la memoria, lenguaje, percepción, pensamiento, razonamiento, psicomotricidad, que durante los primeros años se forman las bases importantes para el desempeño adecuado de estas funciones a lo largo de su vida, así mismo le ayudan a resolver conflictos y a la toma de decisiones.

Las experiencias de aprendizaje son vivencias que brindan la oportunidad para compartir una vivencia que les conlleve a descubrir, explorar, conocer, crear, desarrollar habilidades y destrezas, donde su principal característica es que el niño sea el actor principal del aprendizaje pensando, sintiendo, resolviendo problemas, enfrentando desafíos que se le plantean. Durante la experiencia de aprendizaje el docente cumple el rol de un guía del proceso, fomentando la creación de ambientes enriquecedores.

Las experiencias de aprendizaje que constan en la presente guía favorecen una gran oportunidad para los niños tengan una vivencia compartida que los lleve a descubrir, conocer, explorar, crear y desarrollar destrezas, así como la construcción de su aprendizaje, por medio de la interacción, sensopercepción, adquisición de un lenguaje progresivo, la coordinación de sus movimientos y el conocimiento de su propio cuerpo para la estructuración de su esquema corporal.

2. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta se la elaboró con el fin de utilizar experiencias de aprendizaje como una metodología interactiva para el desarrollo del área cognitiva en lo que es memoria, lenguaje, atención, percepción, coordinación, discriminación y resolución de problemas; fomentando aprendizajes significativos a través de la observación, manipulación, exploración, descubrimiento y experimentación.

Esto contribuye a que el niño descubra y participe en la construcción activa de su propio aprendizaje, de modo que incremente el vocabulario y la vocalización, sensopercepción, comprensión de su entorno, socialización, coordinación y control de su cuerpo.

También contribuye a que las educadoras conozcan y realicen las actividades propuestas utilizando una metodología innovadora, didáctica y lúdica, para ejecutar las diferentes actividades que engloban los ámbitos de desarrollo y aprendizaje, que fomentan el desarrollo armónico, estructurado e integral de todos los niños.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

- Proporcionar una guía a las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma, con una metodología basada en las experiencias de aprendizaje como herramienta didáctica para mejorar el desarrollo cognitivo de niños de 2 a 3 años.

Objetivos específicos:

- Construir una propuesta basada en actividades lúdicas, de 4 experiencias de aprendizaje con la finalidad de optimizar el desarrollo de cognitivo en niños de 2 a 3 años.
- Facilitar una guía de experiencias de aprendizaje en el Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma, para que sea aplicada en un futuro y contribuya a mejorar el desarrollo cognitivo.

4. CONTENIDOS

La presente propuesta alternativa consta de 4 experiencias de aprendizaje que según el Ministerio de Educación (2014) son acciones prácticas que elabora el educador en sus planificaciones de acuerdo con el interés de los niños, con el objetivo que el niño sea el constructor de su propio aprendizaje mediante la exploración, indagación y experimentación.

Las experiencias de aprendizaje son de gran importancia porque se constituyen como una metodología motivadora e innovadora para ser desarrolladas con los niños en estas edades y que su aprendizaje resulte experiencial y garantice un desarrollo integral.

Se construyen en base a las destrezas de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje que constan en el currículo de educación inicial de acuerdo a la edad de los niños, proponiendo actividades con retos creativos e incentivadores a la búsqueda del conocimiento y al desarrollo constante de las habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas.

Constan de actividades basadas en la utilización de:

Títeres

Albiach (2014) manifiesta que los títeres son un objeto de distinto material manejados por un actor durante la representación de un acontecimiento literario y dramático, el mismo que es movido a través de diversas técnicas y funciones teatrales dando un significado relevante, denotando personalidad de modo que se transforme en un actor activo que transmita un mensaje preciso para los niños. Existen distintos tipos por su construcción y manipulación: títeres de guante son aquellos que cubren la mano a manera de guante es hecho a base de tela; títere de sorpresas son llamativos para los niños no lo pueden visualizar a menos que se le mueva la varilla hacia arriba donde se asoma el personaje; títere de varilla son aquellos que pueden mover sus extremidades superiores y su cabeza; títeres de dedos son fáciles de manejar se insertan en cada dedo y las marionetas se manejan desde arriba y están articulados con hilos.

Exploración del entorno

De acuerdo con Garcés, Monsalve, Chavarriaga y Moreno (2017) el niño desde que nace inicia una aventura de descubrimiento continuo, donde necesita interactuar y relacionarse con todo lo que rodea, gracias a su curiosidad y los sentidos con los cuales reconocen las características de los objetos, así comprenden su entorno y su cultura desarrollando su cognición y a la vez las diferentes habilidades motrices, caminar, saltar, reptar etc., esta exploraciones se pueden dar mediante salidas pedagógicas a lugares libres y abundantes estímulos que le incentiven a conocer, preguntar, construir, descubrir y aprender.

Cuentos infantiles

Zambrano y Holguín (2015) consideran que, son un instrumento educativo para potenciar el vínculo de los niños con el mundo exterior, se trata de una narración de acontecimientos imaginarios, es una gran oportunidad para educadoras y padres de familia de enseñarle al

niño valores, cultura, además tiene múltiples ventajas dentro de la comunicación, como la adquisición de léxico, mejora la pronunciación, dicción correcta y también desarrolla en el niño el buen gusto y amor por la lectura. El cuento infantil es un recurso para desarrollar el conocimiento, imaginación, creatividad, comprensión, hábitos, participación y decisión, estas habilidades le permitirán que a futuro él sea capaz de argumentar, sintetizar, analizar, plantear hipótesis y comprobarlas.

Juego simbólico

Para Ruiz, Abad y Graó, (2011) el juego simbólico son aquellas acciones que los niños realizan cuando empiezan a representar objetos o personas por otras con características semejantes, asumiendo roles distintos, lo cual le ayuda al desarrollo de su lenguaje, la empatía, la solución de conflictos, le permite crear y trabajar mentalmente, a la vez se inicia en el juego compartido.

Estas experiencias de aprendizaje contribuyen al desarrollo cognitivo puesto que trabajan los 4 ámbitos de desarrollo y aprendizaje: Vinculación emocional y social mediante una experiencia basada en la utilización de títeres que harán que el niño desarrolle su capacidad de socialización y manifieste muestras de afecto, para identificarse como parte de una familia, de la escuela y de los grupos sociales de manera segura; Descubrimiento del medio natural y cultural en base a una experiencia de exploración del entorno que les permita desarrollar habilidades sensoriales y perceptivas, descubriendo y comprendiendo el ambiente que le rodea mediante la manipulación e interacción con los distintos elementos;

Manifestación del lenguaje verbal y no verbal por medio de la experiencia en base a cuentos infantiles que permitirán que el niño mejore el lenguaje, amplíe vocabulario para

expresar sus necesidades, sentimientos, emociones y pensamientos; y Exploración del cuerpo y motricidad a través de una experiencia basada en el juego simbólico que desarrolle su motricidad, su expresión mediante movimientos o desplazamientos, así como el conocimiento de su propio cuerpo.

5. METODOLOGÍA

La metodología será activa, lúdica y participativa, donde cada niño construirá su propio aprendizaje a través de su experiencia. La ejecución de las actividades planteadas en la guía consta de 4 experiencias con 10 actividades cada una, con una duración de dos semanas por experiencia, cada actividad se compone de nombre, objetivos, procedimiento, recursos y al finalizar cada semana se evaluará mediante una escala valorativa que permita valorar los logros que se pretende alcanzar.

6. OPERATIVIDAD

HACIENDO NUEVO MI CUERPO Y APRENDO				
FECHA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
SEMANA 1				
Lunes	Nombre de la experiencia: La magia de los títeres. Contenido: Títeres	<ul style="list-style-type: none"> • Hacemos magia sobre un trozo de cartulina, para identificar su nombre y apellido, nombrar un títere con el nombre del niño para que él se identifique y coloque el nombre en su camisa, silla, mesa, mochila. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina blanca • Cera blanda blanca • Acuarelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica su nombre y apellido
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de guante calzados para que el niño toque las partes del cuerpo que le diga la maestra y se identifique como niño o niña. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocerse como niña o niño
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una escena familiar a través de títeres para reconocer y nombrar los miembros de la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de los integrantes de una familia. • Teatrino. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia por los nombres a los miembros de su familia

Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de dedos para jugar “Chocolate”, se presentaran por parejas como los protagonistas y los demás serán los espectadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de dedos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en juego de parejas
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • “Adivina quién soy” observar lo títeres de la familia, mascotas y objetos de uso cotidiano para demostrar noción de propiedad hacia personas y objetos mediante palabras y acciones al momento de adivinar quién es. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de la familia, animales conocidos y objetos de uso cotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos
SEMANA 2				
Lunes		<ul style="list-style-type: none"> • Marionetas de emociones para identificar emociones y sentimientos de las personas del entorno y que el niño exprese las propias frente a sus compañeros para que ellos digan de cual se trata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marionetas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de sorpresas para presentarle frutas picadas, un vaso de yogurt , una cuchara y un tenedor, 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de sorpresas • Frutas • Yogurt 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma

		<p>explicar sus beneficios y hacer una demostración de comer correctamente y permitir que el niño elija el utensilio correcto para alimentarse de manera autónoma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuchara • Tenedor 	
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de varilla con la canción de “Pimpón es un muñeco” para demostrar cómo se asea de forma personal e incentivar a que el niño lo haga manera más autónoma posible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de varilla • Agua y jabón • Cepillo dental personal. • Colgate personal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lava sus manos, dientes y cara
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en parejas, dar una prenda de vestir a cada niño y a la cuenta de 3 con los títeres de sorpresas, empiezan a colocársela correctamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta • Zapatos • Chaqueta • Pantalón • Títeres de sorpresas 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • En el hogar de Jaimito (títere), colocar todos los objetos en desorden y explicar que cada niño debe colaborar a ubicar ordenadamente algún objeto o 	<ul style="list-style-type: none"> • Títere • Juguetes de todo lo que contiene una casa: sillas, mesas, 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica los objetos y juguetes en el lugar correspondiente.

		juguete en su lugar correspondiente, la maestra acompañara y formulara preguntas.	cobijas, cama, vajilla, etc.	
SEMANA 3				
Lunes	Nombre de la experiencia: El patio mi gran diversión. Contenido: Exploración del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Recolectamos y nombramos elementos del entorno; Colocándolos sobre las diferentes líneas marcadas en el patio para descubrir sus características. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementos del entorno Fundas tizas 	<ul style="list-style-type: none"> Explora objetos y elementos del entorno descubriendo sus características.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> Jugamos capitán manda, para recolectar objetos, contarlos, analizarlos y describir los objetos y las narrar acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementos del entorno Tizas 	<ul style="list-style-type: none"> Discrimina objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> El palo de lluvia elaborado con los objetos recolectados, escuchar los sonidos de los animales y hacer sonidos con papel, agua, etc., para diferenciar los sonidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Tubo de cartón Arena Escarcha Botellas Agua Elementos de la naturaleza como piedras 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia algunos sonidos como los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas.

Jueves		<ul style="list-style-type: none"> Objetos cotidianos para representar y reconocer las nociones de arriba abajo, dentro fuera, abierto cerrado con respecto a los demás objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Sombrilla Cesta Pelotas silla 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las nociones arriba/abajo, dentro/fuera y abierto/ cerrado
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> Juego de competencia para identificar y clasificar texturas blandas y duras Presentar varios elementos de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementos duros Elementos blandos 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica elementos duros y blandos.
SEMANA 4				
Lunes		<ul style="list-style-type: none"> Adivinan con sus ojos vendados ¿Qué sabor es? al presentar varios alimentos; Identificar alimentos mediante la degustación (dulce/salado). 	<ul style="list-style-type: none"> Alimentos dulces y salados Azúcar Sal Vendas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica elementos dulces y salados.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> Mural mágico de cuantificadores con la utilización de elementos del entorno, para que el niño ubique objetos dependiendo de la imagen que se le presente: uno, ninguno, muchos y pocos. 	<ul style="list-style-type: none"> Mural Objetos del entorno Imágenes modelo: con uno, ninguno, muchos y pocos objetos del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nociones de cuantificación como: uno/ ninguno; mucho/ poco.

Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • Visitamos una granja de pollos donde los niños puedan identificar los beneficios que se obtiene como su carne, huevos y pollos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Granja de animales domésticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • Hacemos una pijamada en un cuarto oscuro, decorado con la luna y las estrellas simulando que es la noche y realizar actividades como escuchar un cuento, ver televisión y dormir. En otro cuarto decorado como si fuera su casa y con el sol, dramatizar acciones que realiza en el día: comer, jugar, ir a la escuela, hacer sus tareas. Conversamos sobre lo acontecido y, presentar laminas con los que realizaron en el día y la noche para que el niño diferencie y clasifique el día de la noche de acuerdo con las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con escenas del día y la noche • Sol • Luna • Estrellas • Colchas y almohadas • Alimentos • Cuadernos • Pelota • Cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el día y la noche asociándolas con las acciones que ejecutan.

Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • Visitamos un jardín de flores y observamos la naturaleza e indica que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida; ejecutar acciones de cuidado como: regar, abonar y podar, conversar y responder preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Abono 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta actitudes que fomenten el cuidado y protección de animales y plantas.
SEMANA 5				
Lunes	Nombre de la experiencia: El fantástico mundo de los cuentos. contenido: Cuentos infantiles.	<ul style="list-style-type: none"> • “La historia de papá Noel” relatar y pedir que intente repetir y comprender para que luego responda a las preguntas y complete el cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Vestimenta de acuerdo al personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Repite y completa cuentos.
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • “La ratita presumida” dramatización por la docente, para que los niños identifiquen los personajes del cuento, proporcionar el cuento con las imágenes para que el intente narrar el cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta de acuerdo al personaje del cuento • Cuento con imágenes llamativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta relatar el cuento narrado por el adulto
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • “El hechicero Nirva y el hada mágica” la docente narra este cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Varita mágica • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue instrucciones sencillas que involucran una actividad.

		motor para que los niños desarrollen las acciones correspondientes.		
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • “Pedro y el lobo” contar este cuento a través de títeres para que el niño disfrute de la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Títeres 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • “Historia de la perrita Noa” leer con la ayuda de la maestra, decir frases en suspenso para que el complete, preguntas sobre qué está pasando y que paso después para que el niño pronuncie con mayor claridad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal
SEMANA 6				
Lunes		<ul style="list-style-type: none"> • “El monstruo de Colores” Observar el video-cuento “; identificando los colores de cada emoción, dar un globo de color para que cada niño represente cada emoción, decorar el monstruo de colores de acuerdo su emoción; Identificar con 	<ul style="list-style-type: none"> • Video monstruo de colores • Globos • Monstruos con diferentes expresiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos

		manifestación gestual las diferentes emociones del monstruo de colores.		
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • “Los tres cerditos” presentar el cuento en pictogramas, para que el niño describa las imágenes que observa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laminas del cuento en pictograma 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe imágenes de un cuento.
Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> • “Como llega la ardillita al circo” se narra el cuento mientras se da las instrucciones de los movimientos que tiene que realizar el niño con su lengua, mejillas, labios y glotis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> • “Ricitos de oro” narrar el cuento mediante pictogramas y pedir que realicen trazos mediante el garabateo controlado los personajes del cuento narrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crayón • Hojas A3 • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza trazos mediante el garabateo controlado

Viernes		<ul style="list-style-type: none"> • “Cenicienta” socializar el cuento mediante pictogramas o dibujos sencillos, para que los niños demuestren su comprensión de las frases y oraciones mediante las respuestas sobre lo leído, a través de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento con las imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones,
SEMANA 7				
Lunes	Nombre de la experiencia: El mundo de los superhéroes. contenidos: Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Representa gráficamente el cuerpo humano mediante el calcado de una silueta de un niño que se lo recuesta en un papelote mientras cantamos la canción al cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa gráficamente el cuerpo humano
Martes		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce diferentes partes del cuerpo en un muñeco, realizar órdenes ejecutables: colocar una prenda de vestir correctamente; completa el cuerpo humano con la parte que falta; armar y desarmar muñecos desarmables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeco • Prendas de vestir 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y nombra las partes del cuerpo.

Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> Coloca cuentas en frascos pequeños; trabajar en botellas enroscando y desenroscando; armar la botella de la tranquilidad; jugar creativamente con su botella. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuentas Frascos o botellas Escarcha Lentejuelas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos.
Jueves		<ul style="list-style-type: none"> Dibuja la silueta de la mano del niño; Punzar la mano; Colocar gotitas de pintura de cualquier color encima de la mano punzada; Estampar su mano en un papelote. 	<ul style="list-style-type: none"> Punzón Materiales del rincón de la plástica: Papelote Crayones, plastilina, temperas. Pinturas 	<ul style="list-style-type: none"> Explora y utiliza materiales y técnicas grafo-plásticas produciendo trabajos elaborados
Viernes		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce nociones dentro fuera a través del juego: el rey manda, pedir que el niño lance una pelota de papel de acuerdo a la consigna que se le dé (dentro fuera). 	<ul style="list-style-type: none"> Tiza Cinta Pelota 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las nociones básicas dentro/fuera
SEMANA 8				
Lunes		<ul style="list-style-type: none"> Camina con seguridad trasladando objetos (juguete) de un lugar a otro mediante un recorrido trazado en el piso. 	<ul style="list-style-type: none"> Cinta Juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Martes	<ul style="list-style-type: none"> • Camina, corre y salta coordinadamente a través de los caminos trazados en el piso ubicándoles imágenes frente a cada camino (una tortuga, conejo y un sapito) la maestra dará las instrucciones y acompañará con música de diferentes ritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina, corre, patea y salta con equilibrio, seguridad y coordinación
Miércoles	<ul style="list-style-type: none"> • Corre coordinadamente a través de una organizada carrera de postas 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Lana • postas 	<ul style="list-style-type: none"> • Corre con seguridad distancias largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos.
Jueves	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos mientras juegan “el trencito” y recorren líneas rectas y curvas trazadas en el piso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • tiza 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina por una línea recta y curva trazada en el piso.
Viernes	<ul style="list-style-type: none"> • Realizando movimientos coordinados de ojo pie a través de patear la pelota en dirección del cartón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Cartón 	<ul style="list-style-type: none"> • Patea la pelota hacia una dirección.

7. EVALUACIÓN

La evaluación se ejecutará mediante la observación, análisis y seguimiento a los niños, tomando en cuenta los indicadores de logro de cada actividad planteada en la guía didáctica. Al terminar la semana la educadora registrara en la escala valorativa los logros alcanzados dependiendo si esta adquirido, en proceso o iniciado.

Aspectos a evaluar

- **Desarrollo cognitivo**

Identifica características propias, de su familia y entorno.

Socializa en el entorno familiar y social

Demuestra nociones de propiedad

Identifica emociones y expresa la suyas

Practica hábitos de autonomía; vestirse, asearse alimentarse.

Colabora con el orden

Explora elementos del entorno

Discrimina y diferencia objetos del entorno

Reconoce nociones: temporales, de texturas, espaciales y de cantidad

Identifica animales y reconoce sus beneficios y cuidados

Repite, intenta relatar, describir cuentos

Sigue secuencias

Comprende frases

Garabateo controlado

BIBLIOGRAFÍA

- Albiach, M. (2014). El títere como objeto educativo: propuestas de definición y tipologías. *Educación*, (24), 35-58.
- Garcés, L., Monsalve, P., Chavarriaga, C., y Moreno, J. (2017). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *JSR Funlam Journal of Students' Research (histórico)*, (2), 86-94.
- Ruiz, Á., Abad, J., y Graó, B. (2011). El juego simbólico. Arteterapia: *Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.
- Zambrano, T., y Holguín, J. (2015). Metodología para la producción de cuentos infantiles centrados en el contexto local. *San Gregorio*, 2(8), 94-105.

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA



Fuente: <https://es.slideshare.net/kathycarbajal52/desarrollo-psicomotor-cognitivo-socioemocional>

GUÍA DE ACTIVIDADES CON EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA
MEJORAR EL DESARROLLO COGNITIVO

“Haciendo nuevo mi cuerpo y aprendo”

AUTORA:

María del Cisne Granda Sarango.

Loja-Ecuador

2021

Semana 1

Actividad 1

Hacemos magia con el nombre



Fuente: https://2.bp.blogspot.com/-zzxUy63rjUo/Wm4UfyuCixI/AAAAAAAAAGvw/thAEoEpm1Kcl2-m_kEv3_fZCkgUp071UQCLcBGAs/s1600/Screenshot_20180128-185810.jpg

Objetivo: Identificar su nombre y apellido

Recursos:

- Cartulina blanca
- Cera blanca
- Acuarelas

Procedimiento: Hacemos magia sobre un trozo de cartulina donde previamente con un punzón se coloca el nombre y el apellido y al pasar las acuarelas quedara grabado, para identificar su nombre y apellido, nombrar un títere con el nombre del niño para que él se identifique y coloque el nombre en su camisa, silla, mesa y los objetos que le pertenezcan.

Actividad 2

Títeres de guante



Fuente: https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-690105887-gcg-lote-2-titeres-nino-y-nina-bocon-de-guante-artesanal-_JM

Objetivos: Reconocer su género niña o niño.

Recursos:

- Títeres.

Procedimiento: Títeres de guante calzados a la mano del niño para que el toque las partes del cuerpo que le diga la maestra e identifique las características del niño y niña, para representarse con uno de ellos.

Actividad 3**Escena familiar de títeres**

Fuente: <https://i.pinimg.com/236x/66/99/09/669909f40b64e3ca79cd067d59eb2c2b.jpg>

Objetivos: Diferenciar los nombres a los miembros de su familia.

Recursos:

- Teatrino
- Títeres de los integrantes de una familia

Procedimiento: Presentar una escena familiar a través de títeres para reconocer y nombrar los miembros de la familia, hacerle preguntas de que personajes están viendo.

Actividad 4**Títeres de dedos**

Fuente: https://ae01.alicdn.com/kf/H5f205ada7a2347d7870bca9c79d751f6b/6-uds-T-teres-suaves-patos-amarillos-guante-mano-educativo-cama-historia-aprendizaje-divertido-ni-as.jpg_q50.jpg

Objetivos: Participar en juego de parejas

Recursos:

- Títeres de dedos.

Procedimiento: Títeres de dedos para jugar “Chocolate”, se pedirá que pasen 2 niños, donde la maestra les indica lo que deben hacer al mismo tiempo que repiten el juego choco, choco chocan palmas, la, la chocan el dorso, te, te chocan en forma de puño, siendo los protagonistas y los demás serán los espectadores, al finalizar un aplauso.

Actividad 5

Adivina ¿quién soy?



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRw62beXgdBuEmxUIWfAh6dx_KJjWkhp6zRXTQIhn5pchQ2NYM&s

Objetivos: Demostrar nociones de propiedad hacia las personas y objetos.

Recursos:

- Títeres de la familia, animales conocidos y objetos de uso cotidiano.

Procedimiento: “Adivina quién soy” observar lo títeres de la familia, mascotas y objetos de uso cotidiano presentados en el Teatrino y pedir que el niño vocaliza quien es, para demostrar noción de propiedad hacia personas y objetos mediante palabras y acciones.

Escala Valorativa

Semana 1

Títeres																
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores de evaluación	Identifica su nombre y apellido.			Reconocerse como niña o niño			Diferencia por los nombres a los miembros de su familia.			Participa en juego de parejas			Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos			
	Nombres	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 2

Actividad 6

Marionetas



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTxsO1wKi4QPRwehrsKKCqhRRkMEM-w3to97uwckItXeQY4ixk&s>

Objetivos: Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas.

Recursos:

- Marionetas

Procedimiento: Marionetas con emociones diferentes: feliz, triste, enojado, disgustado, asco, pedir que identifique las emociones y sentimientos de la marioneta y luego de las

personas del entorno y que el niño exprese las propias frente a sus compañeros para que ellos digan de cual se trata.

Actividad 7

Títeres de sorpresas



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSmt7xZnzGOTkK8iZ0oSITajSQf3p2X_xT7sQro4krxvsn5kaZX&s

Objetivos: Practicar con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma

Recursos:

- Títeres de sorpresas
- Frutas
- Yogurt
- Cuchara
- Tenedor

Procedimiento: Títeres de sorpresas para contar a la cuenta de 3 y presentarle frutas picadas, un vaso de yogurt, una cuchara y un tenedor diciéndole su nombre respectivo y explicando sus beneficios y hacer una demostración de comer correctamente y permitir que el niño elija el utensilio correcto para alimentarse de manera autónoma.

Actividad 8

Títeres de varilla



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQzl5ZhLbEKfMQ1XkCEIW_ZlrJFQaPfaTmLvmrsgmQaNX2vpQ&s

Objetivos: Lavar sus manos, dientes y cara.

Recursos:

- Títeres de varilla
- Agua y jabón
- Cepillo dental y Colgate personal

Procedimiento: Títeres de varilla con la canción de “Pimpón es un muñeco” mientras se demuestra cómo se asea de forma personal e incentivar a que el niño lo haga manera más autónoma posible.

Actividad 9

Competencia en parejas



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQNXSTDZ3zMMoXzTB3cXnVd9rIHcg4qch6Bx3mNsEcYZEx0VBVN&s>

Objetivos: Manifestar acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse.

Recursos:

- Vestimenta
- Zapatos
- Chaqueta
- Pantalón
- Títeres de sorpresas

Procedimiento: realizar una competencia en parejas, dar una prenda de vestir a cada niño y a la cuenta de 3 con los títeres de sorpresas, empiezan a colocársela correctamente.

Actividad 10

El hogar de Jaimito



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRZe-1yb5fSU_8cen5E9MIazn2b5b20yyedSGGvNs0f93N37Ja4&s

Objetivos: Ubicar los objetos y juguetes en el lugar correspondiente.

Recursos:

- Títere
- Juguetes de todo lo que contiene una casa: sillas, mesas, cobijas, cama, vajilla, etc.

Procedimiento: Armar el hogar de Jaimito (títere), colocando todos los objetos en desorden y explicar que cada niño debe colaborar a ubicar ordenadamente algún objeto o juguete en su lugar correspondiente, la maestra acompañara y formulara preguntas de donde debe colocar y por qué.

Escala Valorativa

Semana 2

Títeres															
Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado													
Indicadores de evaluación	Identifica emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar			Práctica con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma			Lava sus manos, dientes y cara			Manifiesta acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse			Ubica los objetos y juguetes en el lugar correspondiente.		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombres															

Semana 3

Actividad 11

Recolectar y nombrar elementos



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQIo0Uj7OjbdplUunmoYbJlvVaKgA279ZNWG3dAMc1WxUbda1o&s>

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

Recursos:

- Elementos del entorno
- Fundas
- tizas

Procedimiento: salir al exterior y recolectar elementos del entorno, para nombrarlos; colocándolos sobre las diferentes líneas marcadas en el patio para descubrir sus características junto con los niños.

Actividad 12

Capitán manda



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSxYjbvaJUfoQI_io9zHvjfL0Ot0YkDlqHUA1wIECc4PrIIHsc&s

Objetivos: Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.

Recursos:

- Tizas
- Elementos del entorno

Procedimiento: explicar el Juego capitán manda, donde se digan ordenes de recolectar objetos con ciertas características redondos, de color rojo, etc., para luego contarlos, analizarlos y describir los objetos y las narrar acciones.

Actividad 13

Palo de lluvia



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQq1-hooiArF6S6Kqi9AxPPWnQ3tU9Jdk7gwWXNCXThavMxo48&s>

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

Recursos:

- Elementos de la naturaleza como piedras, tubo de cartón, arena, escarcha, botellas y agua.

Procedimiento: Elaborar un palo de lluvia elaborado con los objetos recolectados, escuchar los sonidos de los animales mediante un audio y preguntar qué animal es, hacer sonidos con papel, agua, etc., para diferenciar los sonidos unos de otros.

Semana 4

Actividad 16

¿Qué sabor es?



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRvQwEDzrhN3jH-pEFxfS7jIITDOAr0MFA_izIzrTRwh5eVEgiu&s

Objetivos: Identificar elementos dulces y salados.

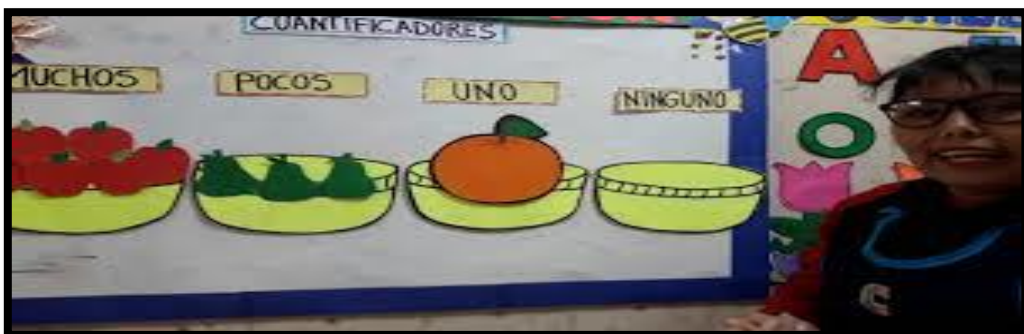
Recursos:

- Vendas
- Alimentos dulces y salados
- Azúcar
- Sal

Procedimiento: explicar la actividad y proceder a vender los ojos y adivinar ¿Qué sabor es? al presentar varios alimentos como sal, azúcar, pastel, huevo, etc., para que cada niño identifique los alimentos mediante la degustación (dulce/salado).

Actividad 17

Mural mágico



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSvQgQi_fhYXfc09uNUPs5kiny38HS4B8bzV-8MqJq1y0zWL_4&s

Objetivos: Identificar nociones de cuantificación como: uno/ ninguno; mucho/ poco.

Recursos:

- Imágenes modelo: con uno, ninguno, muchos y pocos objetos del entorno.
- Mural
- Objetos del entorno

Procedimiento: presentar un mural mágico de cuantificadores con la utilización de elementos del entorno, para que el niño ubique objetos dependiendo de la imagen que se le presente: uno, ninguno, muchos y pocos.

Actividad 18

Visitar granja



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTEfljAqFDP-fNG3TnKg_NEHQQxy1g9ItJWysVo9yVOEFG9uBs&s

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

Recursos:

- Granja de animales domésticos.

Procedimiento: organizar una visita a una granja de pollos, dar las instrucciones y realizar la salida, donde los niños puedan identificar los beneficios que se obtiene como su carne, huevos y pollos, para esto se le preguntara al dueño de la granja, incentivando a que los niños realicen preguntas.

Actividad 19

Pijamada y acciones cotidianas



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQiTUpR4hTCHE9Jgxm866Us1h4hBBX75tX1jGLQ-4r1_QYZK242&s

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

Recursos:

- Imágenes con escenas del día y la noche
- Sol
- Luna
- Estrellas
- Colchas y almohadas
- Alimentos
- Cuadernos
- Pelota
- Cuento

Procedimiento: Cantar la canción día y noche, hacer una pijamada en un cuarto oscuro, decorado con la luna y las estrellas simulando que es la noche y realizar actividades como escuchar un cuento, ver televisión y dormir. En otro cuarto decorarlo como si fuera el día: colocar el sol, representar que están en su casa, dramatizar acciones que realiza en el día: comer, jugar, ir a la escuela, hacer sus tareas. Conversar sobre lo acontecido y, presentar laminas con los que realizaron en el día y la noche para que el niño diferencie y clasifique el día de la noche de acuerdo con las actividades. **ANEXO 1**

Actividad 20

Visita al jardín de flores



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQPFdRpFt6KSFKh8TptcKRj9aCjj6mEqF5y27fnWBOyjLkyXaM&S>

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

Recursos:

- Abono
- Agua

Procedimiento: organizar la salida y dar las instrucciones de seguridad y lo que se va a realizar, proceder a visitar un jardín de flores y observar la naturaleza, indicar que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida; ejecutar acciones de cuidado como: regar, abonar y podar, conversar y responder preguntas que ellos realicen y dejar que ellos observen y descubran.

Recursos:

- Cuento
- Vestimenta de acuerdo al personaje

Procedimiento: Vestirse como papá Noel y relatar “La historia de papá Noel” luego pedir que intente repetir, junto con la maestra para comprender finalmente se le formula preguntas para que el niño complete el cuento y comprenda el mensaje. **ANEXO 2**

Actividad 22**La ratita presumida**

Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTfEK0oQf93r2ZbUBPZRMZRru04ZwSwiftOGHDm1ZD2w7m4lOy0&s>

Objetivos: Intentar relatar el cuento narrado por el adulto.

Recursos:

- Cuento con imágenes llamativas
- Vestimenta de acuerdo al personaje del cuento

Procedimiento: dramatizar el cuento de “La ratita presumida” por parte de la docente, para que los niños identifiquen los personajes del cuento, luego proporcionar el cuento con las imágenes para que el intente narrar el cuento siguiendo la secuencia. **ANEXO 3**

Actividad 23

El hechicero Nirva y el hada mágica



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTFFla7_mZ9dK8mcA-j3IfvKR2tmeu6fpCDZSrKqfiooRCKeok&s

Objetivos: Seguir instrucciones sencillas que involucran una actividad.

Recursos:

- Cuento
- Varita mágica
- Cinta

Procedimiento: La docente narra este cuento motor “El hechicero Nirva y el hada mágica” para que los niños desarrollen las acciones correspondientes de acuerdo con el cuento.

ANEXO 4.

Actividad 24

Pedro y el lobo



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQhV_H3FHzVWiwmb_H9vkF-MiXDWey3aJXxgslaE1RhKxwf94A&s

Objetivos: Disfrutar de la lectura del cuento narrado por el adulto.

Recursos:

- Títeres
- Cuento

Procedimiento: “Pedro y el lobo” contar este cuento a través de títeres, tras el Teatrino para que el niño disfrute de la lectura y se le repita si le gusta alguna de las partes. **ANEXO 5**

Actividad 25

Historia de la perrita Noa



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTDLcDyZleGOOC9tfpHiCj_dXjeUTxPavzZwPIG5TiNodOUv-j5&s

Objetivos: Pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal.

Recursos:

- Cuento

Procedimiento: leer con la ayuda de la maestra la “Historia de la perrita Noa”, decir frases en suspenso para que el complete, preguntas sobre qué está pasando y que paso después para que el niño pronuncie con mayor claridad. **ANEXO 6**

Escala Valorativa

Semana 5

Cuentos infantiles																
Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombres	Repite y completa cuentos.			Intenta relatar el cuento narrado por el adulto			Sigue instrucciones sencillas que involucran una actividad.			Disfruta de la lectura de cuentos narrados por el adulto			Pronuncia con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 6

Actividad 26

El monstruo de Colores



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRiPXYxJZ_4kXa0Sb8elk9en8sht7OGke3YvGeXZUVvZK_Bb4A&s

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

Recursos:

- Video monstruo de colores
- Globos

Procedimiento: Observar el video-cuento “El monstruo de Colores” identificando los colores de cada emoción, dar un globo de color para que cada niño represente cada emoción dependiendo como observaron en el cuento, decorar el monstruo de colores de acuerdo su emoción; Identificar con manifestación gestual las diferentes emociones del monstruo de colores.

Actividad 27**Los tres cerditos**

Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRh9dSkjesspfNrtOMtamISI1Hs-4_Xagj8DOchQsVGyFnd9Qc&s

Objetivos: Describir imágenes de un cuento

Recursos:

- Laminas del cuento en pictograma

Procedimiento: presentar el cuento en pictogramas de “Los tres cerditos”, para que el niño describa las imágenes que observa y así vaya incrementando su vocabulario.

ANEXO 9

Actividad 28

Como llega la ardillita al circo



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQKNh8Jui8o7FyL0Ico7AJOTfm3bcprlMIPVffpqnpBDGLcK1k&s>

Objetivos: Realizar movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.

Recursos:

- Cuento

Procedimiento: se narra el cuento “Como llega la ardillita al circo” mientras se da las instrucciones de los movimientos que tiene que realizar el niño con su lengua, mejillas, labios y glotis. **ANEXO 7**

Actividad 29

Ricitos de oro



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQKNh8Jui8o7FyL0Ico7AJOTfm3bcprlMIPVffpqnpBDGLcK1k&s>

Objetivos: Realizar trazos mediante el garabateo controlado.

Recursos:

- Crayón
- Hojas A3
- Cuento

Procedimiento: narrar el cuento “Ricitos de oro” mediante pictogramas y pedir que realicen trazos mediante el garabateo controlado, los personajes del cuento narrado. **ANEXO 10**

Actividad 30

Cenicienta



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSpNdFAIr6qLvLf5s5bOR1kiZlPMtMv2gkZX8AgGhiwHCM_bvaJ&s

Objetivos: Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones.

Recursos:

- Cuento con las imágenes

Procedimiento: socializar el cuento “Cenicienta” mediante pictogramas o dibujos sencillos, para que los niños demuestren su comprensión de las frases y oraciones mediante las respuestas sobre lo leído, a través de preguntas. **ANEXO 8**

Escala Valorativa

Semana 6

Cuentos infantiles															
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Comunica con deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos			Describe imágenes de un cuento			Realiza movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.			Realiza trazos mediante el garabateo controlado			Demuestra la comprensión del significado de frases y oraciones		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombres															

Semana 7

Actividad 31

Representar gráficamente el cuerpo humano



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQZTBlayW5QX3MD1myB9iB1ugCW4TcSIVcYDSRTTBq8ku7RdU&s>

Objetivos: Representar gráficamente el cuerpo humano.

Recursos:

- Papelote
- Marcadores

Procedimiento: Representar gráficamente el cuerpo humano mediante el calcado de una silueta de un niño que se lo recuesta en un papelote mientras cantamos la canción al cuerpo.

ANEXO 11

Actividad 32

Muñeco desarmable



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT04s4Y1q3LipMWIGcq8A9UOmEOyVw2OKmYIWK_18NCH5lz6AA&s

Objetivos: Identificar y nombrar las partes del cuerpo.

Recursos:

- Muñeco
- Prendas de vestir

Procedimiento: Reconocer diferentes partes del cuerpo en un muñeco, realizar órdenes ejecutables: colocar una prenda de vestir correctamente; completa el cuerpo humano con la parte que falta; armar y desarmar muñecos desarmables.

Actividad 33

Botella de la tranquilidad



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT04s4Y1q3LipMWIGcq8A9UOmEOyVw2OKmYIWK_18NCH5lz6AA&s

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

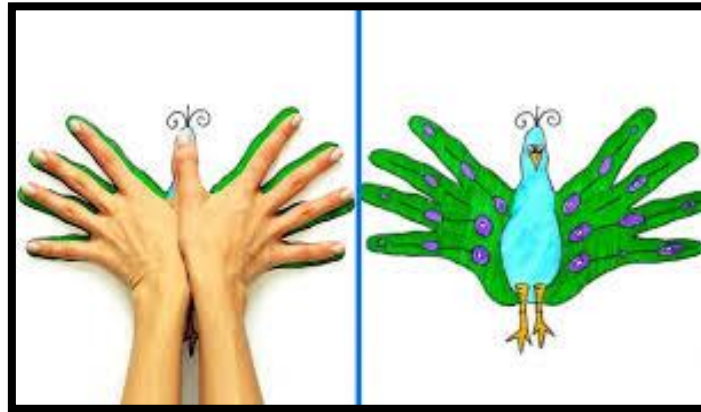
Recursos:

- Cuentas
- Frascos o botellas
- Escarcha
- Lentejuelas

Procedimiento: Colocar cuentas en frascos pequeños; trabajar en botellas enroscando y desenroscando; armar la botella de la tranquilidad; jugar creativamente con su botella.

Actividad 34

Silueta de la mano



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS93NvwjPzW_Pp5znAdhH_gDIaSg_5mSMmvmSC2ZjXrFnlrd4X&s

Objetivos: Explorar y utilizar materiales y técnicas grafo-plásticas produciendo trabajos elaborados

Recursos:

- Punzón
- Materiales del rincón de la plástica: Papelote Crayones, plastilina, temperas.
- Pinturas

Procedimiento: Dibujar la silueta de la mano del niño; punzar la mano; colocar gotitas de pintura de cualquier color encima de la mano punzada; Estampar su mano en un papelote.

Actividad 35

Noción dentro fuera



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTED89jAiVT89P6kB-c_--MSIWi4zRL78RketcchClq2bLPFFzG&s

Objetivos: Reconocer las nociones básicas dentro/fuera

Recursos:

- Tiza
- Cinta
- Pelota

Procedimiento: Reconocer nociones dentro fuera a través del juego: el rey manda, pedir que el niño lance una pelota de papel de acuerdo a la consigna que se le dé (dentro fuera).

Escala Valorativa

Semana 7

Juego simbólico																
Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombres	Representa gráficamente el cuerpo humano			Identifica y nombra las partes del cuerpo.			Realiza acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos.			Explora y utiliza materiales y técnicas grafo-plásticas produciendo trabajos elaborados			Reconoce las nociones básicas dentro/fuera		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 8

Actividad 36

Trasladar juguetes



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQZvAnPHF-yWlU5r0UPZOaXmGczt_tjDPcZ23hXdgcZAv_slm2&s

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

Recursos:

- Juguetes
- Cinta

Procedimiento: Caminar con seguridad trasladando objetos (juguete) de un lugar a otro mediante un recorrido trazado en el piso.

Actividad 37

Camino de la tortuga, conejo y sapito



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTXxkdoUDMatytudTPbcA9lKcn_i0eq2cpI71G8JctfsRZyiyE&s

Objetivos: Caminar, correr, patear y saltar con seguridad con equilibrio, seguridad y coordinación.

Recursos:

- Cinta

- Imágenes

Procedimiento: Caminar, correr y saltar coordinadamente a través de los caminos trazados en el piso ubicándoles imágenes frente a cada camino (una tortuga, conejo y un sapito) la maestra dará las instrucciones y acompañará con música de diferentes ritmos.

Actividad 38

Carrera de postas



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRntRU-wNUkEhOA2zGffcwq4l6v7a3QkLIId_XcwOFXK04oAdn8&s

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

Recursos:

- Postas
- Objetos
- Lana

Procedimiento: La docente agrupara a los niños en dos equipos y colocara diferentes obstáculos en distancias determinadas y les dará postas a los niños e incentivara a que por turnos procedan a correr coordinadamente y de forma organizada.

Actividad 39

El trencito



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSetREmDia3kBEezHwN_i5oBsetQFTbdhfKTLyb9pehzAMPjxM&5

Objetivos: Caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Recursos:

- tiza
- cinta

Procedimiento: Mantener el equilibrio en sus desplazamientos mientras juegan “el trencito” y recorren líneas rectas y curvas trazadas en el piso.

Actividad 40

Coordinación de movimientos



Fuente: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRIplGE4XZCY-r219_Upzga-leKXve2BnZ2CMISD1jF18MTTr5U&s

Objetivos: Patear la pelota hacia una dirección

Recursos:

- Pelota
- Cartón

Procedimiento: Realizar movimientos coordinados de ojo y pie a través de patear la pelota en dirección del cartón que se le ubica frente al niño a distintas distancias.

Escala Valorativa

Semana 8

Juego simbólico															
A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores de evaluación	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.			Camina, corre, patea y salta con equilibrio, seguridad y coordinación			Corre con seguridad distancias largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos			Camina por una línea recta y curva trazada en el piso.			Patea la pelota hacia una dirección		
	Nombres			A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

ANEXOS DE LA GUÍA

ANEXO 1: Canción noche y día

Cuando todo este oscuro, cuando el sol a de dormir es la luna la que alumbra pues la noche ya está aquí (bis), y cuando al día siguiente es el sol el que aparece todo llena de alegría porque empieza el nuevo día (bis).

ANEXO 2: Cuento La historia de papá Noel

Era invierno y la aldea estaba llena de nieve. Casi todas las casas tenían la chimenea encendida.

Las personas que vivían en la aldea no eran demasiado ricas, por lo que los niños no tenían ni juegos ni regalos con los que jugar ni divertirse.

Un hombre mayor, con una gran barba blanca y barrigudo, que andaba paseando por la aldea se encontró con un montón de niños tristes y descontentos porque no tenían juguetes con los que divertirse. Cuando ese señor regresó a su humilde hogar le dijo a su mujer:

- Sabes, ¡Estoy muy triste por todos los niños de nuestra aldea!
- ¿Porqué? - preguntó su mujer.
- Porque no tienen ningún juguete con el que jugar, ni juegos con los que divertirse.
- ¡Tenemos que hacer algo! - exclamó su mujer.
- ¡Tienes razón! - dijo el marido.

El matrimonio pensó, pensó, pero ninguno de los dos llegaba a ninguna conclusión, hasta que el marido dijo:

- ¡Tengo una idea!
- ¿Qué idea es esa? - preguntó expectante su esposa.
- Voy a fabricar juguetes para los niños y niñas de nuestra aldea.
- ¡Que idea más buena!

El hombre buscó madera, barro, plástico y otras cosas que podía transformar. Con la ayuda de su mujer, comenzó a fabricar juguetes simples. Fue entonces cuando su mujer tuvo una idea:

- ¡Creo que deberías de disfrazarte!
- Tienes toda la razón, ya se me ha ocurrido alguna cosa....
- ¿Ah sí, que se te ha ocurrido?
- Me voy a vestir de rojo, y como estamos en navidad, podría ir de.... de! ¡Papá ...Noel!

Y fue así como quedaron que habrían de proceder.

Llegó noche buena y, ¡ocurrió algo especial!

Seis cervatillos estaban en la puerta del humilde matrimonio y, entonces al señor se le ocurrió otra idea:

- Con un trineo viejo de madera, yo puedo atar los cervatillos con las correas del trineo y ellos podrán transportarme.
- ¡Sólo a ti se te ocurren estas ideas tan maravillosas! - exclamó la mujer.

El matrimonio hizo lo que había dicho el hombre y todo salió perfecto.

Esa noche buena, el señor mayor y un poco barrigudo, con una gran barba blanca, fue un excelente Papá Noel.

Al día siguiente, día de navidad, todos los niños del pueblo estaban felices y contentos con sus juguetes nuevos.

El matrimonio feliz, paseaba por la aldea, mirando a los niños como jugaban y se divertían felices. Entonces la mujer dijo:

- ¡Eres fantástico, tenemos que repetir esto los próximos años!

ANEXO 3: Cuento La ratita presumida

Charles Perrault

En Había una vez una ratita muy presumida, que estaba barriendo la escalera y algo le llamo la atención ¡era una moneda! después de mucho pensarlo, decidió que con esa moneda se compraría un lazo rojo para ponerlo en su rabito. Al día siguiente, salió rumbo al mercado con su moneda en el bolsillo. Cuando llegó, pidió al tendero que le vendiera un trozo de su mejor cinta roja. La compró y volvió a su casa. Al llegar a su casita, se paró frente al espejo y se colocó el lacito en el rabo.

Estaba tan bonita, que no podía dejar de mirarse. Salió al portal para lucir su nuevo lazo y entonces se acercó un gallo y le dijo: - Buenos días, Ratita. ¡Qué guapa que estás hoy! - Gracias, señor Gallo. - ¿Te casarías conmigo? - No lo sé. ¿Cómo harás por las noches? - ¡Quiquiriquí! - respondió el gallo. - Contigo no me puedo casar. Ese ruido me despertaría. Se marchó el gallo malhumorado. En eso llegó el perro: - Pero, nunca me había dado cuenta de lo bonita que eres, Ratita. ¿Te quieres casar conmigo? - Primero dime, ¿cómo haces por las noches? - ¡Guauuu, Guauuu! - Contigo no me puedo casar, porque ese ruido me despertaría. ¡El perro se fue gruñendo y al rato apareció un burro que mirando a la ratita le dijo- Que bonita eres! ¿te quieres casar conmigo? - No lo sé- le respondió la ratita - ¿cómo harías por las noches? - YyyyAAAyyyaaaa- Uy no! - dijo la ratita - con ese estruendo me despertaría Y el burro se fue cabizbajo por el camino. Un Ratoncito que vivía junto a la casa de la Ratita, y siempre había estado enamorado de ella, se animó y le dijo: - ¡Buenos días, vecina! Siempre estás hermosa, pero hoy, mucho más. - Muy amable, pero no puedo hablar contigo, estoy muy ocupada. El Ratoncito se marchó cabizbajo. Al rato, pasó el señor Gato, que le dijo: - Buenos días, Ratita. ¡Qué linda que estás! ¿Te quieres casar conmigo? - Tal vez, pero, ¿cómo haces por las noches? - ¡Miau, miau! - contestó dulcemente el gato. - Contigo me casaré, pues con ese maullido me acariciarás.

El día de la boda, el Gato invitó a la Ratita a una comida para celebrar el matrimonio. Mientras el gato preparaba el fuego, la Ratita quiso ayudar y abrió la canasta para sacar la comida. Con sorpresa vio que estaba vacía. - ¿Dónde está la comida? - preguntó la Ratita. - ¡La comida eres tú! - dijo el Gato enseñando sus colmillos. Cuando el gato estaba a punto de comerse a Ratita, apareció Ratoncito, que los había seguido, pues no se fiaba del gato. Tomó un palo encendido de la fogata y lo puso en la cola del gato, que salió huyendo despavorido. La Ratita estaba muy agradecida y el Ratoncito, muy nervioso le dijo: - Ratita, eres la más bonita. ¿Te quieres casar conmigo? - Tal vez, pero, ¿cómo harás por las noches? - ¿Por las noches? Dormir y callar. ¿Qué más? - Entonces, contigo me quiero casar. Así se casaron y fueron muy felices.

ANEXO 4: Cuento motor El hechicero Nirva y el hada mágica.

Érase una vez, hace mucho tiempo, existía un mundo de magia, donde podríamos encontrar hechiceros poderosos y hadas pícaras y juguetonas. Y todos ellos, vivían en las profundidades de los bosques. Los hechiceros vivían en un pueblo llamado Misterio y las hadas vivían en un pueblo vecino, llamado Amanecer.

Los hechiceros eran unos tipos muy altos y corpulentos, los cuales siempre llevaban consigo su varita mágica. **Cojamos todos, la varita mágica, con la cual haremos magia.**

Un buen día reunidos todos los aprendices a hechiceros, para jugar, se encontraron un mapa en el suelo. Era un mapa con caminos, señales y dibujos, donde indicaban hacia un gran tesoro. **Todos los alumnos se agrupan en círculo para poder ver el mapa, que lo sujetará el maestro/a.**

De repente Nirva, el aprendiz más joven pero atrevido, les propone a sus colegas, ir en busca del tesoro. Todos de acuerdo: dijeron que si, saltando de alegría.

Nosotros saltamos y giramos de alegría como ellos.

A la mañana siguientes el grupo de hechiceros, con sus varitas mágicas, salen (andando) en busca del tesoro y se adentraron aún más en las profundidades de los bosques, apartando matorrales y hojas de los árboles con sus varitas.

Los alumnos andan por la pista, con sus varitas y con su imaginación, despejando el camino de obstáculos, en busca del tesoro perdido.

Pero Nirva, el hechicero más atrevido, se despistó del grupo al percatarse de un hada pequeña, que había tumbada al pie de un árbol. Éste se acercó hacía ella, saltando las raíces de los árboles, que sobresalían de la tierra.

Los niños ahora saltan las raíces, para llegar al hada.

El hada, en ese momento, que estaba dormida se despertó y cuando vio al hechicero allí junto a ella, le dio mucha alegría y no hacía nada más que revolotear alrededor de Nirva.

Los niños mueven los brazos de arriba abajo, como si tuvieran alas, como si sus brazos fueran las alas.

Pero el entusiasmo duró poco, cuando el hada se dio cuenta que Nirva estaba completamente perdido, al igual que ella.

Ahora los niños ponen caras tristes y andan por la pista muy cabizbaja.

Al principio no sabían que hacer, ya que tenían mucho miedo, pero al final se armaron de valor, y decidieron volver a encontrar sus casas, así que, con la varita mágica del hechicero y los polvos mágicos del hada, decidieron empezar la aventura.

Estaba de noche ya, por lo que el hechicero delante con su varita iluminaba el camino y el hada detrás le seguía, haciendo cualquier gesto de su compañero.

Nos ponemos por parejas, uno detrás de otro, el primero con su varita hace lo que quiere y el segundo lo imita en todo.

Ellos andaban y andaban apartando los matorrales de los árboles y matorrales, cuando de repente el hechicero se paró en seco, al ver en el horizonte una montaña que le resultaba familiar, muy cerca de su hogar, así es que corrieron llenos de emoción y alegría.

En parejas uno al lado del otro, corren por toda la pista con alegría y emoción.

Pero no era tan fácil, ya que estaba oscuro y se encontraron con un camino lleno de piedras muy grandes, que tenían que esquivar en zig-zag.

En pareja uno detrás de otro, nos desplazamos por la pista en zig-zag.

Después llegaron a un río, el cual tenían que atravesar nadando, y como no sabían nadar, lo atravesaron por debajo de una gran cascada que había al final del río. Casi sin aliento, pegando la espalda a la roca, anduvieron despacio, hasta llegar a la otra orilla del río.

En pareja cogidos de la mano, nos desplazamos de forma lateral por la pista, pero despacio.

Siguieron andando, pero el hambre y el sueño les sorprendieron, y en esas que vieron una cueva, y se dirigieron a ella sin pensarlo, aunque para llegar a ella, tenían que atravesar un barranco muy peligroso, ya que, para ello, tenían que andar por encima de un tronco que lo atravesaba.

En parejas uno detrás de otro, por las líneas de la pista, nos desplazamos sobre ellas sin salirnos, manteniendo el equilibrio.

Cuando llegaron a la cueva, ya era casi de día, pero como estaban muy cansados decidieron sentarse un poco y posteriormente tumbarse en el suelo para descansar. El hada muy nerviosa no podía dormir y rodó en el suelo un poco, antes de quedarse dormida.

Nos sentamos en el suelo despacio y después nos tumbamos en el suelo, primero rodando un poco y después relajándonos.

Nirva escuchó pasos, se despertó de inmediato para prestar atención, cuando de repente sus amigos hechiceros irrumpieron en la cueva. ¡Nos encontraron hada mágica! Dijo Nirva. Se levantaron y se abrazaron todos, dando saltos de alegría porque ya estaban en casa.

Nos levantamos y nos abrazamos todos unos con otros con alegría por el final feliz.

Finalmente, el hada fue acompañada a su casa, por un hechicero experto que conocía y sabía dónde vivían las hadas del bosque. **Colorín Colorado, este cuento se ha acabado.**

ANEXO 5: Cuento Pedro y el lobo

Érase una vez un pequeño pastor que se pasaba la mayor parte de su tiempo paseando y cuidando de sus ovejas en el campo de un pueblito. Todas las mañanas, muy tempranito, hacía siempre lo mismo. Salía a la pradera con su rebaño, y así pasaba su tiempo.

Muchas veces, mientras veía pastar a sus ovejas, él pensaba en las cosas que podía hacer para divertirse. Como muchas veces se aburría, un día, mientras descansaba debajo de un árbol, tuvo una idea. Decidió que pasaría un buen rato divirtiéndose a costa de la gente del pueblo que vivía por allí cerca. Se acercó y empezó a gritar:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Qué viene el lobo!

La gente del pueblo cogió lo que tenía a mano, y se fue a auxiliar al pobre pastorcito que pedía auxilio, pero cuando llegaron allí, descubrieron que todo había sido una broma pesada del pastor, que se deshacía en risas por el suelo. Los aldeanos se enfadaron y decidieron volver a sus casas. Cuando se habían ido, al pastor le hizo tanta gracia la broma que se puso a repetirla. Y cuando vio a la gente suficientemente lejos, volvió a gritar:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Que viene el lobo!

La gente, volviendo a oír, empezó a correr a toda prisa, pensando que esta vez sí que se había presentado el lobo feroz, y que realmente el pastor necesitaba de su ayuda. Pero al llegar donde estaba el pastor, se lo encontraron por los suelos, riéndose de ver cómo los aldeanos habían vuelto a auxiliarlo. Esta vez los aldeanos se enfadaron aún más, y se marcharon terriblemente enfadados con la mala actitud del pastor, y se fueron enojados con aquella situación.

A la mañana siguiente, mientras el pastor pastaba con sus ovejas por el mismo lugar, aún se reía cuando recordaba lo que había ocurrido el día anterior, y no se sentía arrepentido de ninguna forma. Pero no se dio cuenta de que, esa misma mañana se le acercaba un lobo. Cuando se dio media vuelta y lo vio, el miedo le invadió el cuerpo. Al ver que el animal se le acercaba más y más, empezó a gritar desesperadamente:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Que viene el lobo! ¡Qué se va a devorar todas mis ovejas! ¡Auxilio!

Pero sus gritos han sido en vano. Ya era bastante tarde para convencer a los aldeanos de que lo que decía era verdad. Los aldeanos, habiendo aprendido de las mentiras del pastor, de esta vez hicieron oídos sordos. ¿Y lo qué ocurrió? Pues que el pastor vio como el lobo se abalanzaba sobre sus ovejas, mientras él intentaba pedir auxilio, una y otra vez:

- ¡Socorro, el lobo! ¡El lobo!

Pero los aldeanos siguieron sin hacerle caso, mientras el pastor vio como el lobo se comía unas cuantas ovejas y se llevaba otras tantas para la cena, sin poder hacer nada, absolutamente. Y fue así que el pastor reconoció que había sido muy injusto con la gente del pueblo, y aunque ya era tarde, se arrepintió profundamente, y nunca más volvió burlarse ni a mentir a la gente. **FIN**

ANEXO 6: Cuento Historia de la perrita Noa

Cuando Carlos llegó a casa y Noa no salió a recibirle como hacía todos los días se extrañó. Buscó debajo de las camas, detrás de las puertas, incluso en el interior de los armarios esperando encontrar sus vivarachos ojillos, pero, Noa no estaba en la casa.

Salió a la calle mirando en todas direcciones. Fue preguntando a las personas que encontró por el camino, pero, nadie había visto a la perrita, era como si la hubiese tragado la tierra. Noa había desaparecido.

La perrita siempre presentía la llegada de los niños y, cuando venían del colegio, ladraba y movía el rabo brincando alegre de un lado a otro en la puerta de casa.

Nicolás, Ian y Diego se miraron extrañados esa tarde cuando no la vieron llegar y gritaron:

— ¡Noa!, bonita!, ¿dónde estás?

En su lugar apareció su padre con semblante serio.

— Llevo buscándola toda la mañana — dijo, cuando he llegado a casa temprano ya no estaba.

Los niños dejaron sus mochilas en el suelo y se dejaron caer en el sillón cabizbajos.

Noa era un cachorro de cuatro meses. Una tarde que iban de paseo y la encontraron gimiendo detrás de unos arbustos en el suelo. Su cuerpecito blanco con motitas negras, sus largas orejitas, su pequeño hocico, no era de ninguna raza especial, pero, ellos la quisieron desde ese mismo momento. La llamaron Noa y pasó a formar parte de la familia. Pusieron una cestita en la puerta de la habitación de los niños para que no se sintiera sola después de alimentarla con un biberón de leche.

Por las mañanas despertaba a los niños a lametazos para darles los buenos días y todo eran risas desde que la perrita llegó a la casa.

Ahora los niños desolados miraban al suelo entristecidos.

— No creo que haya podido llegar muy lejos — dijo el padre dudando en su interior.

— Dejaremos una nota a mamá y saldremos a buscarla.

Los pequeños enseguida se levantaron ilusionados.

Salieron a la calle y empezaron a gritar:

— ¡Noa, Noa!, ¿dónde estás? ¡Noa!

Fueron mirando en cada portal, en cada rincón, preguntaron a todas las personas que veían a su paso, pero, la perrita seguía sin aparecer. Pronto empezó a oscurecer, hacía frío, la nieve que había caído por la mañana empezaba a helarse y, de repente, a Diego le empezaron a castañear los dientes. Las palabras de Carlos retumbaron en los oídos de los niños cuando dijo:

— Tenemos que volver a casa.

— ¡Nooooo! — dijeron los hermanos protestando a la vez.

— ¡Por favor, papá, un rato más! — dijo Ian suplicando.

— No puede ser, es muy tarde y vais a enfermar si seguimos en la calle. — dijo, mañana seguiremos buscándola.

Tardaron más de una hora en volver a casa.

Cuando llegaron estaban muy cansados. Ana, su madre, esperaba en la puerta y les abrazó con fuerza.

— **Vamos chicos — dijo, mañana pondremos carteles de Noa por toda la ciudad y aparecerá.**

Tomaron un vaso de leche en pijama y se fueron a la cama desfallecidos.

Tardaron mucho en dormirse pensando en la tiritona que debía estar pasando la perrita en una noche tan fría y, deseando con todas sus fuerzas que pronto estuviera jugando con ellos.

— No me explico por dónde se ha podido escapar — dijo Carlos.

— Vamos a descansar, mañana va a ser un día muy largo, — contestó Ana.

De madrugada, algo despertó a Nicolás. Abrió los ojos adormecido, se incorporó y zarandéo el cuerpo de su hermano profundamente dormido.

— ¡Ian, escucha!, ¿oyes eso?

Los dos se quedaron en silencio.

— No escucho nada, ¡déjame dormir! — dijo, pero, de repente:

— Crunch, zap, crash, zap, zap...

Los ruidos venían de la cocina. Con los cuchicheos se despertó también Diego.

En fila india, agarrados de la mano salieron al pasillo y atravesaron el salón iluminado por la farola de la esquina de la calle.

Ana también se despertó asustada y llamó a Carlos alarmada.

— ¿Qué pasa? — dijo él soñoliento.

— ¿No oyes?, ¡hay alguien en la casa!

Se incorporaron tratando de hacer el menor ruido posible. Ana detrás de Carlos, agarrada a la chaquetilla de su pijama seguía sus pasos.

— ¡Aaaaaah! — gritaron todos al chocar a oscuras en el pasillo.

— ¡Qué susto no habéis dado!

— ¿Qué hacéis levantados a estas horas? — dijeron los padres dando la luz.

Nicolás les señaló con el dedo en dirección a la cocina y dijo:

— **Hemos oído ruidos.**

Todos se quedaron de nuevo callados. De repente, volvieron a escucharlos y, efectivamente, parecían salir de allí.

— Crunch, zap, crash, zap, zap...

Carlos fue el primero que entró en la cocina, miró por toda la habitación, pero no había nadie. Esta vez escuchó unos gemidos que parecían salir de la lavadora. Se agachó despacio, abrió la puerta y, allí estaba la perrita tratando de salir muy nerviosa y asustada resbalando una y otra vez en el tambor.

— ¡Chicos, chicos! ¡Mirad qué tenemos aquí! — dijo a la vez que sacaba a la perrita hecha una bola.

Noa sintiéndose al fin libre corrió alegre a dar lametazos a los niños en sus pies desnudos.

Ian y Nicolás miraban aún sin poderlo creer, mientras, Diego lloraba abrazado a su madre.

Todos acariciaban a la perrita que, demostrando su alegría, brincaba y movía su cola sin cesar corriendo de un lado a otro de la cocina.

— ¡Vaya susto nos has dado Noa! — dijo Nicolás a punto de llorar.

— ¡No vuelvas a hacer esto! — dijo Ian mientras Diego seguía haciendo pucheros.

Llevaron a la perrita a la cestita en la puerta de su habitación. Noa enseguida se hizo un ovillo y se tranquilizó sabiendo que era la hora de dormir.

Los tres pequeños se dieron un abrazo riendo y chocaron sus palmas antes de meterse en la cama felices.

— ¡Vamos a la cama! —dijo cansado Carlos.

— Sí, dijo Ana bostezando agarrándose a su cintura.

Y volvieron felices a dormir sabiendo que la perrita Noa estaba ahora segura en casa.

ANEXO 7: Cuento Cómo llega la ardillita al circo.

CÓMO LLEGA LA ARDILLITA AL CIRCO

Nuestra ardillita viene corriendo; pero se da cuenta de que los animalitos se han ido ya; se queda sentada muy **triste** pensando cómo llegará. De pronto se levanta y decidida empieza a caminar.

Atraviesa el bosque de pinos, ¡está muy oscuro el lugar! Se oyen **ruidos extraños** y descubre que es el aire que sopla las ramas y se mueven sin cesar.

Alguien la llama desde lejos, ella se para a escuchar. El lobo viene en su **moto** haciendo un ruido infernal.

- ¡Sube ardillita! Yo también voy al circo y si quieres te puedo acompañar.

La ardillita se sube contenta, sonríe y le agradece su gentileza.

- Muchas gracias, lobito; pensaba que no iba a llegar.

Enseguida divisan la carpa, falta poco para llegar. El sonido de trompetas les indica que va a empezar, también se oyen **bombos** y platillos y algún que otro timbal.

Llegan de prisa nuestros amigos, y ocupan por tanto su lugar, si no se sientan a tiempo, después se podrán cansar. La actuación durará mucho tiempo y un silla nunca está de más.

¿Les gustará a nuestros amigos el circo? ¿Qué crees que puede pasar? Si el próximo día les acompañamos, tú también disfrutarás.

Y COLORÍN COLORADO, ESTE CUENTO SE HA ACABADO.

Actividades del cuento

- **Estar triste:** Fruncir el gesto poniendo cara triste. (*Facial*).
- **Ruidos extraños:** Se hacen chasquidos con la lengua subiéndola y haciéndola chaspear en el velo del paladar. (*Lingual*).
- **Moto:** Espiraciones fuertes que hagan vibrar los labios mientras los dientes permanecen cerrados. (*Labial*).
- **Bombo:** Se hinchan las mejillas y se hace salir bruscamente el aire dando un golpe con el puño en la misma. (*Mejillas*).

ANEXO 8: La cenicienta



ANEXO 9 Cuento: los tres cerditos



ANEXO 10: Cuento ricitos de oro

HABÍA UNA VEZ TRES OSOS QUE VIVÍAN EN UNA

CASA DEL BOSQUE

UN DÍA EL OSO PEQUEÑO QUERÍA JUGAR Y LOS

TRES OSOS SALIERON A PASEAR AL BOSQUE

CERCA DEL BOSQUE VIVÍA UNA NIÑA LLAMADA RICITOS

HACÍA SOL Y RICITOS SALIÓ AL BOSQUE A COGER

FLORES

EN EL BOSQUE VIO UNA CASA CON LA PUERTA

ABIERTA Y ENTRÓ

DENTRO DE LA CASA HABÍA UNA MESA CON TRES

SILLAS

ENCIMA 	DE 	LA LA	MESA 	HABÍA 	TRES 	PLATOS 	CON 	SOPA
UNO 	GRANDE 	UNO 	MEDIANO 	Y Y	UNO 	PEQUEÑO 		

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com

RICITOS 	PROBÓ 	LA LA	SOPA 	DEL 	PLATO 	GRANDE 	Y Y	DIJO
ESTÁ 	CALIENTE 							

DESPUÉS 	PROBÓ 	LA LA	SOPA 	DEL 	PLATO 	MEDIANO 	Y Y	ESTABA
FRÍA 								

DESPUÉS 	PROBÓ 	LA LA	SOPA 	DEL 	PLATO 	PEQUEÑO 	LE LE	GUSTÓ
MUCHO 	Y Y	SE SE	COMIÓ 	TODA 	LA LA	SOPA 		

RICITOS 	ESTABA 	CANSADA 	Y Y	VIO 	TRES 	SILLONES 	UNO 	GRANDE
UNO 	MEDIANO 	Y Y	OTRO 	PEQUEÑO 				

SE SE	SENTÓ 	EN 	EL EL	SILLÓN 	GRANDE 	Y Y	ERA 	MUY
ALTO 								

Esperando a www.pictocuentos.com

DESPUÉS 	SE SE	SENTÓ 	EN 	EL EL	MEDIANO 	Y Y	ERA 	MUY
ANCHO 								

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

AL 	FINAL 	SE SE	SENTÓ 	EN 	EL EL	SILLÓN 	PEQUEÑO 	Y Y
SE ROMPIÓ 								

RICITOS 	TENÍA 	SUEÑO 	Y Y	QUERÍA 	DORMIR 	BUSCÓ 	DENTRO 	DE
LA LA	CASA 	SUBIÓ 	LAS LAS	ESCALERAS 	Y Y	ENCONTRÓ 	EL EL	DORMITORIO

EN 	EL EL	DORMITORIO 	HABÍA 	TRES 	CAMAS 	UNA 	GRANDE 	UNA
MEDIANA 	Y Y	UNA 	PEQUEÑA 					

SE SE	ACOSTÓ 	EN 	LA LA	CAMA 	GRANDE 	Y Y	ERA 	MUY
DURA 								

SE SE	ACOSTÓ 	EN 	LA LA	MEDIANA 	Y Y	ERA 	MUY 	BLANDA
-----------------	------------	--------	-----------------	-------------	---------------	---------	---------	------------

SE	ACOSTÓ	EN	LA	PEQUEÑA	ESTABA	BIEN	Y	SE
DURMIÓ								

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

LOS	TRES	OSOS	VOLVIERON	A	CASA	DESPUÉS	DE	PASEAR

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

AL	ENTRAR	EN	LA	CASA	EL	OSO	PEQUEÑO	DIJO
ALGUIEN	HA	ROTO	EL	SILLÓN	PEQUEÑO			

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

EL	OSO	PEQUEÑO	LLORANDO	DICE	ALGUIEN	SE	HA	COMIDO
MI	SOPA							

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

LOS	TRES	OSOS	SUBEN	LAS	ESCALERAS	Y	ENTRAN	EN
EL	DORMITORIO							

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...

HAY	ALGUIEN	DURMIENDO	EN	MI	CAMA	DIJO	EL	OSO
PEQUEÑO								

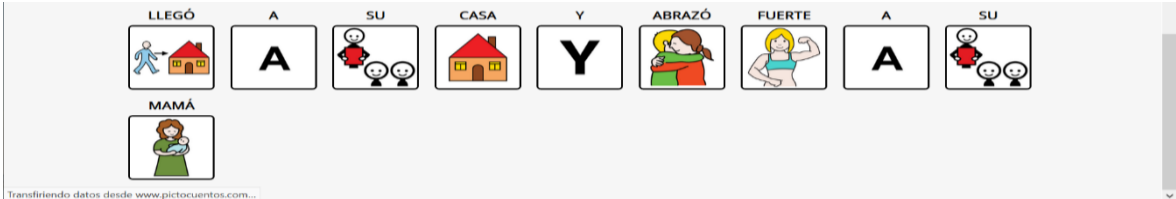
Esperando a www.pictocuentos.com...

RICITOS	ESCUCHÓ	VOCES	Y	SE	DESPERTÓ	ASUSTADA

Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...



Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...



Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...



Transfiriendo datos desde www.pictocuentos.com...



ANEXO 11: CANCIÓN AL CUERPO





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

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

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

AUTORA:

María del Cisne Granda Sarango.

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 YAHUARCUNA UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020.

b. PROBLEMÁTICA

El desarrollo cognitivo es cambiante a lo largo de la vida del niño el cual le permite resolver conflictos a los que se enfrenta de forma independiente, donde de manera gradual se incrementan las habilidades para percibir, pensar y comprender.

A nivel mundial Campo (2009) menciona que en un estudio realizado en Barranquilla por estudiantes de la Universidad Simón Bolívar de Colombia para describir el desarrollo cognitivo y del lenguaje a 229 niños de 3 y 6 años de edad, para lo cual asistieron a jardines, transición y primaria, obteniendo resultados bajos en las áreas de lenguaje receptivo, discriminación perceptiva, razonamiento y habilidades conceptuales, memoria y ritmo lo cual se evidencio mediante la aplicación del Inventario del Desarrollo Battelle y el Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil (CUMANIN), esto se da debido a la falta de una enseñanza con una metodología lúdica y motivadora como las experiencias de aprendizaje, lo que implica una serie de desventajas en el desarrollo cognitivo de acuerdo a su edad cronológica.

A nivel nacional la investigación realizada por Albornoz y Guzmán (2016) en una investigación realizada al Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes en Pichincha, Ecuador se constató que los docentes poseen información sobre la importancia del desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial, pero presentan limitaciones en las formas de planificar, organizar y desarrollar las actividades que conduzcan a potenciar en los niños su desarrollo cognitivo y psicomotor.

A nivel local en lo que respecta al tema de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil Yahuaruna no se han realizado investigaciones anteriores con este tema, solamente a través de la observación

e interacción directa durante la aplicación de la escala Bayley del Desarrollo Infantil se podrá evidenciar que en cuanto a su desarrollo mental que el área más afectada es el lenguaje, observando que los niños poseen un lenguaje limitado y una comprensión escasa para ejecutar órdenes, la cual no está acorde con se desarrolló cronológico, por otra parte en cuanto a su desarrollo psicomotor tienen gran dificultad para realizar actividades de manera autónoma y coordinada.

Por otro lado, es relevante manifestar en épocas recientes existe una demanda en el ámbito educativo para la aplicación de las experiencias de aprendizaje las cuales se refieren a un conjunto de vivencias y actividades que proporcionan retos para los niños y que el educador las diseña con un fin común, haciendo que se produzca gozo y asombro y despierte el interés de los niños, para desarrollar destrezas y habilidades.

La carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia propuso un trabajo de investigación, conjuntamente con docentes y estudiantes, donde se realizó un diagnóstico en 11 Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja, con 353 niños de 2 a 3 años, a cargo de 38 educadoras, el problema generalizado es el bajo rendimiento en cuanto al desarrollo cognitivo en el área del lenguaje y de la psicomotricidad gruesa y fina. El presente proyecto de investigación se realizará en el centro de Desarrollo Infantil (CDI) Yahuarquina está ubicado en las calles Avenida Gobernación de Mainas y Algarrobos, de la parroquia “San Sebastián”, del barrio Yahuarquina, al sur de la ciudad de Loja, Ecuador. Cuenta con una extensión limitada para el proceso docente educativo. La comunidad educativa está conformada por 5 docentes, 3 personas administrativas y un total de 45 niños de 0 a 3 años de edad, donde un docente atiende a 9 estudiantes por cada salón de clase.

La institución brinda los servicios de alimentación saludable, nutrición, equilibrada, estimulación temprana y cuidado integral las ocho horas del día que corresponde a los horarios de 07:30 a.m. a 16:30 p. m. Dentro de los servicios públicos el centro cuenta con agua, luz, internet privado, alcantarillado, existen cinco salas, una cocina, comedor, un área recreativa de juegos pequeña y hacen uso de las canchas del barrio las cuales no están totalmente adecuadas para el trabajo con niños.

Por lo antes mencionado se realizará la investigación el presente estudio se limitará al Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma que está ubicado en el barrio Yahuarcoma de la ciudad de Loja el mismo que tendrá una duración de seis meses desde octubre del 2019 a marzo del 2020. Esta investigación radica en el hecho de como la falta de la aplicación de las experiencias de aprendizaje pueden influir en el retraso del desarrollo cognitivo y psicomotriz de los niños del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma al determinar un bajo rendimiento en cuanto al área del lenguaje y de la psicomotricidad fina y gruesa.

Luego de las consideraciones antes mencionadas es necesario plantear una interrogante para este proceso de investigación como la siguiente: **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo y psicomotriz de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma ubicado en la ciudad de Loja periodo 2019-2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es de gran importancia porque habla de cómo las experiencias de aprendizaje contribuyen a la mejora del desarrollo cognitivo, la manera en cómo trabaja la mente de una persona, su modo de pensar y dar soluciones que con el paso del tiempo cambia de manera gradual se denomina experiencia, todo este proceso es el denominado desarrollo cognitivo que se va moldeando con el desarrollo de habilidades y que mejor que la docente pueda hacer del aprendizaje una vivencia gratificante y significativa para los niños desde su primera infancia, solo así se ayudara a la maduración cerebral de una manera adecuada.

Las razones que motivan a realizar esta investigación se enmarcan en que forma parte de un proyecto de investigación de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y Educación Inicial, para lo cual se procedió a realizar la aplicación de un pre-test denominado Escala Bayley de Desarrollo Infantil en distintos Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Loja a niños de dos a tres años de edad, donde se identificó el desconocimiento por parte de las educadoras del trabajo de las experiencias de aprendizaje y también que el desarrollo cognitivo de muchos de los niños se encuentra en niveles inferiores a su edad cronológica.

Este proyecto es factible porque se cuenta con recursos de tiempo, dinero e instrumentos para llevar a cabo la investigación y a la vez con el permiso respectivo de los directivos de los Centros de Desarrollo Infantil que darán la apertura necesaria en la ejecución del presente trabajo.

A través de este estudio se aportará a nivel educacional mediante información teórica y práctica para docentes y estudiantes de carreras relacionadas con la Psicología Infantil y

Educación Parvularia, permitiéndoles encontrar conocimientos científicos recopilados desde de fuentes confiables.

A nivel social será un legado para aquellas personas que se interesan por temas como el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje, pues se trata de una investigación bibliográfica que no contribuirá a solucionar la problemática evidenciada porque no se realizara la ejecución de la propuesta alternativa debido a la situación actual que atraviesa el país.

La presente investigación se justifica porque aporta con conocimientos necesarios para el desenvolvimiento en el campo laboral como una futura profesional y especialmente para la obtención de grado de Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, el mismo que permite ejercer la profesión de manera legal.

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 Yahuarcoma ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

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

e. MARCO TEÓRICO

EL DESARROLLO COGNITIVO

Definición

Para la presente investigación tenemos como variable el desarrollo cognitivo que son los conocimientos de la persona gracias a la estimulación que recibe de su entorno y su interacción dentro del mismo. Rogoff y Lacasa (1993) manifiestan que:

El desarrollo cognitivo de los niños es un aprendizaje que tiene lugar a través de la participación guiada en la actividad social con compañeros que apoyan y estimulan su comprensión y su destreza para utilizar los instrumentos de la cultura. Las destrezas e inclinaciones específicas que los niños desarrollan tienen sus raíces en las actividades históricas y culturales propias de la comunidad en la que el niño y sus compañeros interactúan (p. 30).

El desarrollo cognitivo se refiere a la acumulación y ordenación de datos que recibe el niño desde el exterior a través de sus sentidos: vista, oído, tacto, olfato, gusto, que se activan en el momento de experimentar una vivencia, los cuales le van a permitir solucionar conflictos en las nuevas situaciones a las que se enfrenta el infante en su cotidiano vivir y a su vez le enseñaran más estrategias para sobrellevar los retos incorporando lo nuevo y el producto de su relación con su medio generando así un conocimiento.

Por otro lado, el desarrollo cognitivo en cada persona tiene su propio ritmo que se debe ser tomado en cuenta para estimular en el tiempo que sea necesario por esto Flavell (2019) afirma que:

El desarrollo cognitivo durante la infancia como una consecuencia lógica del funcionamiento cognitivo reiterado, sugiere que ese desarrollo debe ser lento y gradual,

y permite una considerable cantidad de cambio evolutivo global, a partir de toda una infancia en la que se va acumulando (p. 23).

Es decir, el desarrollo cognitivo depende de los niveles de maduración que va adquiriendo el individuo en su vida diaria el cual se inicia con acciones más sencillas como solo el simple hecho de observar, llorar hasta llegar a obtener la utilización de las funciones más superiores como la comprensión, el lenguaje, entre otras.

Importancia del desarrollo cognitivo

Es importante conocer sobre el desarrollo cognitivo para comprender los esquemas de aprendizaje a los que el individuo está sometido desde antes de su nacimiento y a lo largo de su infancia y de toda su vida, por lo que los docentes o psicólogos o profesionales en formación deben de profundizar en este tema para entender mejor su labor. Siendo así que Simón y Indurría (2010) manifiestan que:

El acto de aprender define la actitud vital de los niños. El aprendizaje modifica el cerebro con cada nueva estimulación, experiencia y conducta. Nuestro cerebro siempre está haciendo algo, bien repitiendo una conducta y aprendida, con lo cual el aprendizaje se vuelve más eficaz a través del ejercicio, bien haciendo algo nuevo a partir de una situación de estimulación cuando aprendemos algo nuevo cambiamos. Para los niños, cada novedad supone un reto apasionante ya que están constituyendo su identidad y cada elemento aprendido colabora en ello (p. 8).

De lo anterior se deduce que es importante conocer que cada niño requiere de una estimulación para experimentar y aprender nuevos comportamientos y estrategias para

resolver conflictos, que con la ejercitación se van perfeccionando cada vez más y le permite al individuo adaptarse mejor, y formar su propia identidad por medio de cada situación y elemento que con el que se interrelacione.

Además, el que los profesionales logren comprender el aprendizaje cognitivo de los humanos, les ayuda a detectar problemas cognitivos en la infancia, permitiéndoles indagar y establecer ejercicios para ayudar al desarrollo normal de los individuos y que mejor hacerlo desde una edad temprana ya que muchas de esas dificultades se logran superar, haciendo que los infantes puedan desarrollarse de una manera integral y plena sin que su funcionamiento físico o intelectual se vea afectado.

También es importante saber que existen etapas por las que cada persona atraviesa así tenemos la sensoriomotor, la etapa preoperacional, la etapa de operaciones concretas y la etapa de operaciones formales, que se caracterizan por un proceso de transformación del entorno adecuándolo a los esquemas mentales que el niño haya formado y por otro lado se caracteriza por el cambio de su esquema cognitivo previo para lograr un desenvolvimiento en el medio actual.

Etapas del desarrollo cognitivo

Las etapas del desarrollo cognitivo del pensamiento son estadios por los que cada individuo atraviesa desde su nacimiento a lo largo de toda su vida, tienen una secuencia invariante siguen un orden fijo y en cada persona se desarrollan de acuerdo su propio ritmo, a continuación, se explicara de manera detallada:

Etapa sensoriomotor que comprende de 0 a 2 años de edad aquí los niños forman una concepción del mundo al coordinar sus experiencias sensoriales, tales como ver y oír, realizar acciones motoras, tocar, su inteligencia es práctica, centrada en el sí mismo y en el

momento presente, se relacionan con el mundo a través de los sentidos, tienen reflejos que les ayuda a adaptarse al mundo. Shaffer (2009) refiere que los bebés llegan a saber y comprender objetos y sucesos actuando sobre ellos, los esquemas de conducta que crea un niño para adaptarse a su entorno, se internalizan finalmente formando símbolos mentales que permiten al niño comprender la permanencia del objeto, manifestar una imitación diferida y resolver problemas sencillos en un nivel mental sin recurrir al ensayo y error. Es decir, aquí aparece la denominada permanencia del objeto donde el infante sabe que el objeto existe, aunque no lo tenga en su vista, desarrollando así los primeros esquemas mentales.

En la etapa preoperacional que va desde los 2 hasta los 7 años de edad, el pensamiento del infante es más simbólico que sensorio motriz. Son muy egocéntricos perciben los sucesos desde su propia perspectiva y tienen dificultades para asumir el punto de vista de otra persona (Shaffer, 2009). Presentan un avance en la forma de pensar, en la actividad de representar imágenes y aparece la función simbólica, donde el niño utiliza 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, una característica propia de los niños preoperacionales es que hacen muchas preguntas, es la edad del porqué.

La etapa de operaciones concretas que abarca de los 7 a los 11 años de edad es donde los niños adquieren mayores nociones y superan de manera cualitativa las posibilidades del intelecto. Los niños pueden pensar en modo lógico y sistemático acerca de los objetos, sucesos y experiencias concretas, pueden ejecutar operaciones aritméticas en su mente y mentalmente invertir los resultados de acciones físicas y secuencias de conductas (Shaffer, 2009). Su forma de pensar es más lógica, no necesita ver o tocar para comprender. En esta etapa, inicia 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.

Y en la etapa de operaciones formales desde los 11 o 12 años en adelante es la etapa final del desarrollo cognitivo. Es racional, abstracto y muy parecido al razonamiento hipotético deductivo de un científico (Shaffer, 2009). Aquí la persona pasa del razonamiento sobre experiencias concretas y piensa de modo más abstracto, idealista y lógica, emplean el razonamiento lógico, inductivo y deductivo, puede formular hipótesis.

Desarrollo cognitivo en los niños en la primera infancia

El desarrollo cognitivo es una transición por la que va pasando el niño donde adquiere conocimientos de lo que está a su alrededor y así desarrolla sus habilidades y destrezas. Según López (2011) manifiesta que:

El niño edifica de forma activa los conocimientos, no los recoge acabados desde afuera, pero el entorno aporta piezas para su elaboración. La inteligencia no nos viene dada desde el nacimiento de forma inalterable, sino que cada individuo va construyendo sus edificaciones intelectuales mediante un proceso constante de asimilación y acomodación (p. 16).

Es decir, el individuo es un ser activo que se relaciona constantemente con su medio y es ahí donde crea en su cerebro nuevas conexiones neuronales que permiten la elaboración de estrategias de funcionamiento y formas de adaptarse al medio desarrollando procesos básicos como la atención, memoria, discriminación, imitación, conceptualización y resolución de problemas, que se transforman al pasar de los años y gracias a la estimulación que reciba y de su motivación intrínseca.

Durante la primera infancia que es periodo comprendido de 0 a 3 años, los bebés nacen con la capacidad para aprender de lo que ven, oyen, huelen, gustan y tocan, tienen cierta capacidad para recordar lo que aprenden, la maduración se va generando con el pasar de los días y es esencial para este proceso.

Funciones del desarrollo cognitivo

Las funciones de desarrollo cognitivo son procesos de la mente por medio de los cuales el individuo realiza las distintas tareas de la vida cotidiana entre ellos se considera los siguientes:

Memoria

Es un proceso cognitivo que le otorga a la persona la capacidad de recopilar información y de utilizarla en un momento de su existencia, para Ruíz, Acosta y van der Goes (2008) la memoria “Implica registro, almacenamiento y recuperación de información para comprender y adaptarse al mundo” (p. 26).

Es decir, es ahí donde se guarda, se retiene todas las ideas y se las recupera de manera voluntaria, es vital para la supervivencia y el acoplamiento de la persona en su medio, esta función implica múltiples áreas cerebrales entre ellas el hipocampo que es una estructura cerebral que se encuentra en el lóbulo temporal que forma parte del sistema límbico de una región que regula el estímulo, la emoción, el aprendizaje, y la memoria.

Lenguaje

Es una de las características principales del ser humano que lo diferencia del resto de los

animales que según Alejandra e Isaí (2005) “Es el conjunto de sonidos articulados con que el ser humano manifiesta lo que piensa o siente” (p. 2). Así es que este sistema le permite al hombre comunicarse y expresar sus experiencias por medio de señales y sonidos que están registrados en los órganos sensoriales, pueden comunicarse a través de signos sonoros o lenguaje verbal, signos olfativos y corporales o lenguaje no verbal

Atención

La atención es un estado que hace que la persona esté presente y observe, escuche o sienta generando alguna reacción que puede manifestarla o no.

La atención es un proceso cognitivo básico, que se requiere para cualquier actividad; es la capacidad que tiene el ser humano para ser consciente de los sucesos que ocurren tanto fuera (observar, escuchar, oler, etc.), como dentro de sí mismo (pensamiento), es decir, que es la capacidad para concentrar el pensamiento, sobre un determinado objeto. Es un aspecto de la percepción mediante el cual el sujeto se coloca en la situación más adecuada para percibir mejor un determinado estímulo (Ocampo, 2009, p. 2).

Es decir, es cuando el niño o adulto centra sus sentidos en algún objeto o situación hacia algo que puede ver, oler, degustar, tocar o escuchar, determinando los detalles más mínimos y siendo consciente de los sucesos que ocurren, es dar importancia a unas situaciones que le despiertan la curiosidad.

Percepción

La percepción es el acto de recibir a través de los sentidos imágenes, impresiones o sensaciones que vienen del exterior para conocer o comprender algo, según Gilberto Leonardo (2004) dice que:

La percepción es el proceso fundamental de la actividad mental, y suponen que las demás actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de organización perceptual (P. 89).

Es decir que la percepción es una base para que se puedan llevar a cabo las demás funciones cognitivas en el interior de la estructura cognitiva de las personas, que le permite interpretar el medio en el que se encuentra y la información que recibe.

Gnosias

Las gnosias es la capacidad que tiene el cerebro para reconocer información previamente aprendida como personas, objetos, lugares todo mediante nuestros sentidos por lo cual se diferencian cada gnosia para cada uno de los canales sensitivos ahí está la gnosia visual, la táctil, la olfativa, la gustativa, la auditiva.

Se denomina así al conocimiento obtenido por medio de la elaboración de experiencias sensoriales. Cada experiencia se confronta con otras ya adquiridas, y de esta confrontación surge el reconocimiento de rasgos comunes y particulares que la singularizan. Se tipifica las agnosias según del canal sensitivo sensorial que se utiliza (Rodríguez Rey, Toledo, Díaz Polizzi y Viñas, 2006, p. 26).

Es decir, son aquellas que nos permiten reconocer o identificar a nuestros familiares más cercanos, nuestra canción favorita, lugares que hemos visitado, todo a través de la experiencia previa que tenemos por medio de nuestros sentidos.

Inteligencia

Riesco (2001), manifiesta que la inteligencia “Es el desarrollo de habilidades lingüísticas

y lógico matemáticas que son las que van a permitir un mayor avance en el desarrollo tecnológico e industrial” (p. 9). Por se puede añadir que en la actualidad tiene mayor aceptación la idea de que hay múltiples inteligencias en las que unos individuos sobresalen en una mejor que en otras, no se considera que una persona se más inteligente que la otra por poseer mayores destrezas en las matemáticas o en el lenguaje más bien que puede tener otras habilidades destacadas , de ahí que la inteligencia se considera a las habilidades para razonar, planificar, resolver problemas, pensar de forma abstracta, comprender ideas complejas, el aprendizaje rápido y el aprendizaje a través de una experiencia que hace que una persona sea eficiente y tenga éxito.

Compresión

La comprensión es entender, justificar o contener algo, es un proceso de creación mental que exige mayor actividad que el proceso de expresión por esto “comprender es la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que uno sabe” (Perkins, 1999, p. 69). Consiste en identificar, aislar y unir de manera coherente los datos externos que se nos presentan para de esta manera tener una interpretación correcta de lo que está sucediendo y poderla transmitir a terceros.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Definición

La presente investigación tiene como otra de las variables las experiencias de aprendizaje que son aquellas vivencias gratificantes para los alumnos, planificadas de manera intencional por cada uno de los docentes o educadores con el objetivo de provocar en el niño el disfrute y la consecución de aprendizajes significativos, que le sirvan para resolver conflictos en su vida cotidiana y lo preparan para la adquisición de conocimientos posteriores.

Por lo que es importante mencionar que el currículo de Educación Inicial (2014) define: Las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo (p.45).

Las experiencias de aprendizaje como una alternativa para la mejora del desarrollo cognitivo en los infantes que no son más que las actividades que propone el educador para promover la participación, tomando en cuenta las diferencias individuales, las necesidades educativas específicas, los estilos y ritmos de aprendizaje, las características y sus propios intereses personales, para hacer de la experiencia un aprendizaje significativo.

Estas experiencias le brindan al niño la oportunidad de explorar, experimentar, jugar, crear, pensar imaginar y hablar, por medio de la actividad sensorial, física, mental y espiritual, donde el docente puede incentivar al pequeño a que elija e inicie actividades siempre y cuando debe garantizarse el bien común y los límites deben establecerse de una manera clara, esto es importante ya que le ayudaran a la toma de decisiones y a fomentar la seguridad en los niños.

El docente guía de la experiencia de aprendizaje son los encargados de proporcionar un ambiente relajado, ameno y su trato debe ser afectuoso, con una actuación de empatía tanto con los niños como para los padres de familia, solo así fomentara interacciones positivas y se estimularan los aprendizajes.

Momento de la experiencia de aprendizaje

Si bien cierto toda actividad planificada lleva un proceso, por el cual le permite desarrollarse de manera organizada y permite conseguir los objetivos propuestos, como es el caso de una experiencia de aprendizaje tiene tres momentos que ayudan a mantener el interés y las acciones bien direccionadas, ya que tienen además un tiempo destinado para su realización como por ejemplo con niños de cero hasta los dos años suelen durar un día, mientras que para los niños de tres a cinco años es un tiempo estimado de una o más semanas.

El primero es el momento de inicio que es donde el educador y los educandos se comunican, planifican y se motivan en lo que van a descubrir, organizan las actividades tomando en cuenta su finalidad. En el caso de que la experiencia dure más días estas actividades se realizan de la misma forma cada día.

El segundo momento es el desarrollo que refiere al instante en que los niños están inmersos en las acciones y actividades, es donde experimentan, cuestionan, exploran, crean y juegan, el docente por su parte cumple el rol de mediador interactuando con los niños, a través de preguntas para incentivarle a que investigue y a su vez le responde las preguntas que le plantean los niños, sin dejar de lado que el lugar debe contar con material necesario y acorde a la edad del niño.

El tercer y último momento es el cierre que es un espacio donde el niño toma conciencia de lo que hizo, considera su importancia para él y para los demás, aquí es bueno que expresen lo que hicieron, si fue fácil, si lo disfrutaron, que descubrieron, que aprendieron y si algo fue difícil el docente retroalimentara para ayudar a superar las dificultades. También en este momento presentaran sus producciones para transmitir a la comunidad educativa lo que vivenciaron.

Rol del docente

Es importante resaltar el rol o papel que cumple el docente parvulario, el cual consiste en ser un agente que guía que motive la consecución de los conocimientos y valores para cada etapa. Así Dávila (2015) afirma que “El rol del docente se centra en la observación y la posibilidad de proporcionar al niño experiencias que le permitan al niño aprender de forma autónoma y autorregular su comportamiento. Potencia las capacidades infantiles y la seguridad personal” (p. 162). En este sentido se trata de propiciar ambientes que le otorguen al niño seguridad y le incentiven a explorar por si solo el mundo.

El papel que cumple el educador es permitir que el niño explore, juegue y cree, de esta manera potenciara las capacidades individuales y particulares de cada infante. Es decir, sea el mediador a través del dialogo con el niño utilizando el lenguaje pertinente, para conocer lo que el niño sabe y lo que el docente debe enseñar, este dialogo debe de ser con respeto y mostrando interés por conocer y entender lo que piensa y siente cada niño.

El docente debe además ser consiente que los niños tienen su propio ritmo de aprendizaje que existen diversas culturas, etnias y lenguas por lo que su función será de satisfacer las necesidades educativas de todos los niños sin excepción alguna, haciendo que se sientan valorados, incluidos y acogidos por el centro educativo al que asiste.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

La importancia del desarrollo de una experiencia de aprendizaje se basa en que es una excelente herramienta para lograr la participación de los niños, de su familia y de la comunidad, como es en caso de la recolección, adaptación y elaboración del material, que involucra a los miembros del centro educativo infantil para la organización y el cumplimiento de las actividades planificadas, así cuando se trata de una salida pedagógica donde se comparte un tiempo con el grupo de niños donde se puede realizar actividades, labores y vivencias con los miembros de la familia todo con el fin de incentivar al punto de partida de la experiencia manteniendo el interés de los niños. Como manifiesta Cardemil y Román (2014):

Los propósitos de la educación temprana, se hacen cargo de la necesidad y del sentido que adquieren estos procesos formativos a esas edades: asegurar el pleno e igualitario acceso al conocimiento de los niños y las niñas. Ampliando de este modo, sus capacidades y habilidades cognitivas al tiempo que ofreciendo espacios y experiencias de aprendizajes que permitan el desarrollo de las dimensiones social, emocional, cívica, ética y moral de ellos. (pp. 9-10.)

Por tal motivo es relevante mencionar que a edades tempranas es beneficioso el desarrollo de las experiencias de aprendizaje donde el profesional organiza de manera lúdica, en base a juegos y actividades recreativas, pero con un fin bien determinado en relación a un tema que mantenga el interés de los niños y les permita explorar, experimentar y profundizar en ellos convirtiéndose en un medio motivador para lograr los aprendizajes propuestos.

Desarrollo de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años

Si bien es cierto existen muchos códigos que amparan los derechos de los niños y adolescentes en este caso se ha enfatizado en el que trata sobre la educación. Así menciona el código de la niñez y adolescencia en el artículo 37 numeral 4 (2003):

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (p. 8).

En esto se basa el buen desarrollo de las experiencia de aprendizaje donde se debe tener en cuenta algunos criterios tales como: que las experiencias de aprendizaje respondan a la curiosidad innata de los niños; todo experimento debe partir del diario vivir del niño; debe existir una estimulación sensorial; para el desarrollo de la capacidad de concentración, se puede realizar experimentos que demandan más de un día de desarrollo; para conocer las percepciones, conclusiones y nuevas curiosidades del infante se debe acudir a la expresión verbal y a la representación gráfica; en el desarrollo de las actividades se debe estimular el uso de vocabulario para que el niño comprenda y pueda explicarlo; y también se aplica las estrategias de ensayo error para favorecer el descubrimiento y el desarrollo de su curiosidad científica.

El proporcionar los ambientes estimulantes para llevar a cabo las actividades planificadas, debe permita atender de manera oportuna y pertinente a las necesidades y requerimientos de los niños y niñas con relación a la alimentación, descanso, higiene, movimiento, seguridad física y emocional, facilitar y promover el juego, con gestos variados que estimulen todos

sus sentidos tacto, olfato, vista, oído, promover el respeto y valorar la curiosidad de la actividad innata de los niños como su forma principal de aprender, poner atención y dar respuesta a las expresiones y formas de comunicación verbal y no verbal de los niños e incentivar su lenguaje a través de la lectura de cuentos, el escuchar una música, cantar, es decir, proporcionarle momentos de interacción flexible considerando las particularidades de cada niño.

Influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

La influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo o del aprendizaje en los niños de cero a cinco años está dada en función de que las experiencias de aprendizaje son planteadas por el docente, a veces surgen de la iniciativa del niño, al planificar las experiencias, el docente debe considerar los niveles de desarrollo de los niños, los intereses y experiencias previas. Los niños son exploradores y curiosos por naturaleza, siempre quieren saber más, averiguar cómo funcionan las cosas y probar actividades nuevas que les hagan sentir desafiados para encontrar respuestas y soluciones.

Para proponer desafíos, un buen docente proporciona un entorno organizado y estimulante donde el niño pueda explorar por sí mismo, usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar con el apoyo de pares y adultos que le ayuden a sentirse capaz y seguro frente al desafío; por ello es necesario que el docente esté permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos.

Las vivencias para promover el desarrollo integral del niño incluyen seis ámbitos: cuerpo y sentidos; lenguaje y comunicación; pensamiento; autonomía y convivencia; identidad, pertenencia y trascendencia; apreciación estética y expresión artística.

Frente a estos ámbitos se le brinda al niño múltiples oportunidades para preguntar, explorar y formular sus propias ideas para entender el mundo, los razonamientos que los niños elaboran, muchas veces ingenuos, son indispensables para promover el desarrollo del pensamiento, así también el docente tiene que estimular la tendencia natural de los niños por experimentar y construir ideas, debe organizar experiencias y actividades que desafíen a los niños a probar sus hipótesis y a reformularlas o construir nuevas en función de los resultados de su experiencia, este proceso es indispensable para un desarrollo cognitivo saludable.

f. METODOLOGÍA

La presente investigación será no experimental, con un enfoque descriptivo mixto porque se basa en una investigación bibliográfica que reúne conocimientos entorno a las dos variables como es el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje.

El diseño será normativo porque la investigación se basará en estudios que ya se han desarrollado anteriormente por otros autores, como es sobre el desarrollo cognitivo, sus etapas, su importancia, así como también las experiencias de aprendizaje se fundamentan en el Currículo de Educación Inicial 2014.

Métodos

Analítico: se utilizará durante el análisis de los resultados donde se observará las dificultades que presentaran los niños evaluados en la realización de las diferentes actividades propuestas en la Escala Bayley del Desarrollo Infantil.

Sintético: se utilizará en el marco teórico, durante la recopilación de conceptos bibliográficos sobre el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje.

Descriptivo: este método permitirá detallar información de la variable solución como es las experiencias de aprendizaje en qué consisten, su importancia, como se desarrollan y cómo influyen el desarrollo cognitivo de los niños.

Inductivo: el método inductivo se utilizará al realizar las conclusiones donde se parte desde un contenido general para llegar a un consolidado concreto, en las recomendaciones a través de lo que se evidencio se propone lo que se debe hacer , quien lo hace, donde lo hace,

cuando lo hace, porque lo hace y quien se beneficia, y en la justificación durante la redacción de la importancia que tienen las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños, las razones que motivaron a realizar esta investigación, la factibilidad con la que contamos para ejecutarla y el aporte que otorga a la sociedad y a la educación.

Deductivo: se utilizará durante la redacción de la problemática, donde se redactará la contextualización, la situación actual del problema a investigar y la delimitación del problema.

Técnicas e instrumentos

En el presente trabajo investigativo se utilizará la Escala Bayley del Desarrollo Infantil para obtener un diagnóstico de la muestra de niños que se tomará, la observación durante la aplicación de la misma y también se empleará una encuesta a las docentes para conocer sobre la aplicación de las experiencias de aprendizaje en el centro al que pertenece, a continuación, se detalla:

- **Observación:** esta técnica se va a utilizar en toda la investigación para determinar el desarrollo cognitivo y como el niño reacciona al evaluar cada ítem durante la aplicación de la Escala de Bayley del Desarrollo Infantil (BSID) y en todos los momentos de la investigación.
- **Encuesta:** es una técnica de investigación descriptiva de recopilación de datos mediante el instrumento llamado cuestionario previamente diseñado para ser utilizado en la obtención de información sobre los niños y docentes del Centro de Desarrollo Infantil.
- **Escala de Bayley de Desarrollo Infantil (BSID):** es un instrumento de evaluación del

desarrollo mental y psicomotor en la edad temprana. Se aplica individualmente durante un tiempo aproximado de 45 minutos a sujetos con una edad comprendida entre 24 a 36 meses, sirve para evaluar tres áreas: mental, psicomotricidad y registro comportamental. En la mental se analiza aspectos relacionados con la percepción, aprendizaje y vocalización. En la psicomotricidad proporciona una medida del grado de la coordinación sensoriomotora y de las actividades finas y gruesas. Y en el registro comportamental se analiza la naturaleza de las orientaciones sociales y objetivos hacia el entorno.

Población y muestra

La población del Centro de Desarrollo Infantil Yahuarcoma es de 45 niños de 0 a 3 años y de 5 docentes, a través del método no probabilístico se tomó una muestra de 3 niños y una niña de 2 a 3 años y 3 docentes, dando una muestra total de 7 personas.

Tabla 1
Población y muestra

indicadores	población	Muestra
Niñas	20	1
Niños	25	3
Docentes	5	3
Total	50	7

Fuente: secretaria del CDI Yahuarcoma

Elaborado por: María del Cisne Granda Sarango.

g. CRONOGRAMA

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

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2

Presupuesto

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	3	9
Test Escalas de Bayley del Desarrollo Infantil (BSID)	1	2,50	2,50
Computadora	1	0	0
Reproducción bibliográfica	1000	0,02	20
Impresión de tesis	1	300	300
Adquisición de textos	0	0	0
Servicios de internet	8	1	8
Material didáctico	50	8	400
Reproducción de insumos técnicas	0	0	0
RECURSOS FINANCIEROS			
Derecho de grado	1	80	80
Empastado	3	5	15
IMPREVISTOS	10	20	200
RECURSOS HUMANOS: financiado por el autor.			
Total, de presupuesto estimado		\$ 419.52	\$1026.50

Elaboración: María del Cisne Granda Sarango.

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de 1026.50.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Adolescencia, C., Los Niños, N. y De Derechos, S. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito: <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252-44/file.html>.
- Alejandra, H. y Isaí, R. (2005). Trastornos del lenguaje.
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341.
- Cardemil, C., y Román, M. (2014). La importancia de analizar la calidad de la educación en los niveles Inicial y Preescolar. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 9-11.
- Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia*, (19), 153-170.
- Flavell, J. (2019). *El desarrollo cognitivo* (Vol. 87). Antonio Machado Libros.
- Gilberto, O. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. *Revista de estudios sociales*, (18), 89-96.
- López, L. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editorial Paraninfo.
- Ministerio de Educación, 2014. *Currículo de Educación Inicial*. ISBN: 978-9942-07-625-0
- Ocampo, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Revista de la facultad de psicología universidad cooperativa de Colombia*, 5(8).
- Perkins, D. (1999). Qué es la comprensión. *La enseñanza para la comprensión*, 69-92.
- Rebello, P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. New York, Estados Unidos: Big Yellow Taxi.
- Riesco, O. (2001). Implicaciones educativas de la inteligencia emocional. *Psicología educativa*, 7(1), 5-27.

- Rodríguez, R., Toledo, R., Díaz, M., y Viñas, M. (2006). Funciones cerebrales superiores: semiología y clínica. *Revista de la facultad de medicina*, 7(2).
- Rogoff, B., y Lacasa, P. (1993). *Aprendices del pensamiento: el desarrollo cognitivo en el contexto social*. Paidós Ibérica.
- Ruíz, M. V., Acosta, M. R. Á., & van der Goes, T. I. F. (2008). *La Memoria*. Ed. Médica Panamericana.
- Shaffer, D. (2009). *Desarrollo social y de la personalidad*. México: Thomson, 2002.
- Simón, E., y Indurría, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editex.

ANEXOS

Anexo 1

ESCALAS BAYLEY

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANTIL

Escala de Psicomotricidad

HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

NOTA.—Si se aplican ambas Escalas (Mental y de Psicomotricidad) los datos que se solicitan en las líneas siguientes sólo se cumplimentarán en 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																
	Padre	Madre	Hermanos									Otros niños viviendo con la familia				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3		
Márquese si vive en casa																
Edad aproximada																
Sexo: V (varón), M (mujer)																
Observaciones:																

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES:

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



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

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

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

† Puede ser observado incidentalmente

† Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

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

Elemento R.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
29	6,6 (5-9)	D	Permanece sentado firmemente, sin ayuda				
30	6,8 (5-9)	NI	† Coje el caramelo				
31	6,9 (5-10)	D	Permanece sentado sin ayuda, buena coordinación				
32	6,9 (5-9)	E	† Cubo: Oposición completa del pulgar (radial-digital)				
33	7,1 (5-11)	B	Avances previos a la fase de locomoción bípeda (señalar el método)				<input type="checkbox"/> Sobre el abdomen <input type="checkbox"/> Manos y rodillas <input type="checkbox"/> Manos y pies <input type="checkbox"/> Sentado y a saltos <input type="checkbox"/> Otros (describir):
34	7,6 (5-11)	I	Movimientos previos para andar				
35	7,6 (6-10)	NI	† Caramelo: Transición parcial con los dedos (difícilosa)				
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 sandía				
40	8,8 (6-12)	I	Movimientos para andar				
41	8,9 (7-12)	H	† Caramelo: Transición 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	11,6 (9-16)	I	Permanece en pie sin ayuda				
46	11,7 (9-17)	I	Camina sin ayuda				
47	12,6 (9-18)	K	Se pone de pie: I				
48	13,3 (9-18)		† Lanza la pelota				
49	14,1 (10-20)	L	Camina de lado				
50	14,6 (11-20)	L	Camina hacia atrás				
51	15,9 (12-21)	M	Permanece sobre el pie derecho con ayuda				
52	16,1 (12-23)	M	Permanece sobre el pie izquierdo con ayuda				
53	16,1 (12-23)	NI	Sube la escalera con ayuda				
54	16,6 (13-23)	NI	Baja la escalera con ayuda				

† Puede ser precedido durante la administración de la Escala Mental

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

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

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANTIL

Escala Mental HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

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

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 viviendo con la familia				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3		
Márquese si vive en casa																
Edad aproximada																
Sexo: V (varón), M (mujer)																
Observaciones:																

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES:

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



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A., según acuerdo especial con el propietario original THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION, que se reserva todos los derechos.
Copyright © 1969 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.
Edita: TEA EDICIONES, S. A. Fray Bernardino de Sahagún, s/n. Madrid-16. Imprime Aguirre Campano, Daganzo, 15 duplicado. Madrid-2. Depósito legal: M. 35.798-1977.

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

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

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

* Puede ser observado incidentalmente

Señale 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	Séñalización del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,3 (4-10)	IM	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 efreídos				
78	6,5 (5-10)	A ¹	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
79	7,0 (5-12)	G ³	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
80	7,1 (5-10)	D ²	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E ¹	Coopera en los juegos				Obsérvese su destreza al palmeotar para el elemento 44 de la Escala de 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)	M	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
85	7,9 (5-14)	G ³	* Dica «pa-pa» o equivalente				
86	8,1 (6-12)	H ¹	Destapa un juguete				
87	8,9 (6-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
88	9,0 (6-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
89	9,1 (6-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
90	9,4 (6-13)	L	Pone el cubo dentro de la taza cuando se le ordena (anótese n.º cubos puestos)				Elementos 90, 100, 114 ----- N.º de cubos
91	9,5 (8-14)	P	Busca el contenido de la caja				
92	9,7 (8-15)	L	Revuelve con la cuchara imitando al E.				
93	10,0 (7-16)	Q	Mira los dibujos del libro				
94	10,1 (7-17)	M	Obedece una orden de inhibición				
95	10,4 (7-15)	M	Intenta imitar los garabatos				
96	10,5 (8-17)	H ¹	Desenvuelve un cubo				
97	10,8 (8-17)	E ¹	* Repite actividades que le han sido reídas				
98	11,2 (8-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento I.P.	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (9-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (9-18)	G ³	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (9-18)	O	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D ³	Balanea la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,9 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (6 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,8 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 153, 159, 160 ____ N.º de piezas redondas colocadas ____ N.º de piezas cuadradas colocadas ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H ¹	Construye una torre de dos cubos (anótese el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 161 ____ N.º de cubos
112	14,0 (10-21)	IM	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (10-23)	G ³	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (13-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótese el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 3 Tiempo ____
119	16,7 (13-21)	H ¹	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ Todas colocadas (tablero invertido)
121	17,0 (12-26)	R	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia o intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones																																				
				P	F	Otros casos																																					
122	17,8 (12-24)		Consigue el juguete por medio del palito																																								
123	17,8 (14-22)	O	Coloca las clavijas en 42 segundos																																								
124	17,8 (13-27)	T	Nombra un objeto (anótense el nombre del objeto nombrado)				Elementos 124, 138, 146 _____ Pelota _____ Tijeras _____ Reloj _____ Taza _____ Lapicero																																				
125	17,8 (13-28)	M	Imita un trazo definido de lápiz																																								
126	17,8 (14-28)	U	Sigue las instrucciones (muñeco) (anótense las partes del elemento acertado)				_____ Silla _____ Taza _____ Pañuelo																																				
127	18,8 (14-27)	Q ³	* Usa palabras para hacer saber sus deseos																																								
128	19,1 (15-26)	U	Señala partes del muñeco (anótense las partes reconocidas)				_____ Pelo _____ Ojos _____ Boca _____ Pies _____ Orejas _____ Nariz _____ Manos																																				
129	19,3 (14-30+)	R	Tablero azul: Coloca dos piezas redondas y dos cuadradas																																								
130	19,3 (14-27)	V	Nombra un dibujo (anótense el nombre)				Elementos 130, 132, 139, 141, 146, 149 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 20%;">Nombre</th> <th style="width: 30%;">Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Perro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Zapato</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Taza</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Caja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Reloj</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bandera</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Hoja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bolso</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Libro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td colspan="2">N.º nombrados</td><td>N.º puntuados</td></tr> <tr><td colspan="2">_____</td><td>_____</td></tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Perro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados		N.º puntuados	_____		_____
	Nombre	Puntos																																									
Perro	_____	_____																																									
Zapato	_____	_____																																									
Taza	_____	_____																																									
Caja	_____	_____																																									
Reloj	_____	_____																																									
Bandera	_____	_____																																									
Hoja	_____	_____																																									
Bolso	_____	_____																																									
Libro	_____	_____																																									
N.º nombrados		N.º puntuados																																									
_____		_____																																									
131	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)				Intento 1 2 3 Pelota _____ Conejito _____																																				
132	19,9 (16-20)	V	Señala tres dibujos (anótense en el elemento 130)																																								
133	19,9 (15-27)	W	Muñeco roto (intenta arreglarlo)																																								
134	20,0 (16-29)	O	Coloca las clavijas en 30 segundos																																								
135	20,5 (14-30+)	IM	Diferencia los garabatos de los trazos definidos																																								
136	20,6 (16-30)	Q ³	* Frases de dos palabras																																								
137	21,2 (16-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero																																								
138	21,4 (16-30)	T	Nombra dos objetos																																								
139	21,6 (17-30+)	V	Señala cinco dibujos (anótense en el elemento 130)																																								

* Fuente por observado incidentalmente

Señale 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	
140	21,9 (15-30)	W	Muñeco roto: lo arregla de forma imperfecta				
141	22,1 (17-30+)	V	Nombra tres dibujos (anótense en el elemento 130)				
142	22,4 (16-30+)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
143	23,0 (17-30+)	H ⁱ	Construye una torre de 6 cubos				
144	23,4 (16-30+)	X	Distingue dos de estos objetos: taza, plato, caja (anótense cuáles)				Elementos 144, 152 _____ Taza _____ Caja _____ Plato _____ Telo
145	23,8 (17-30+)	V	Nombra el reloj; 4.º dibujo (anótense 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+)	Y	Nombra tres objetos				
147	24,4 (19-30+)	M	Imita trazos: vertical y horizontal				
148	24,7 (19-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
149	25,0 (19-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
150	25,2 (18-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
151	25,4 (18-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero rotado				
152	25,6 (18-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
153	26,1 (16-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
154	26,1 (19-30+)	H ⁱ	Tren de cubos				
155	26,3 (19-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
156	26,6 (19-30+)	O	Coloca las clavijas en 22 segundos				
157	27,0 (22-30+)	M	Dobla el papel				
158	28,2 (22-30+)	Z	Entiende dos preposiciones				
159	30,0 (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 90 segundos				
160	30+ (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 60 segundos				
161	30+ (22-30+)	H ⁱ	Construye una torre de 8 cubos				
162	30+ (21-30+)	H ⁱ	Concepto de unidad				
163	30+ (23-30+)	Z	Entiende tres preposiciones				

Anexo 2

ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORAS



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

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

ENCUESTA DIRIGIDA LAS EDUCADORAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL YAHUARCUNA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Qué características tiene una experiencia de aprendizaje

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

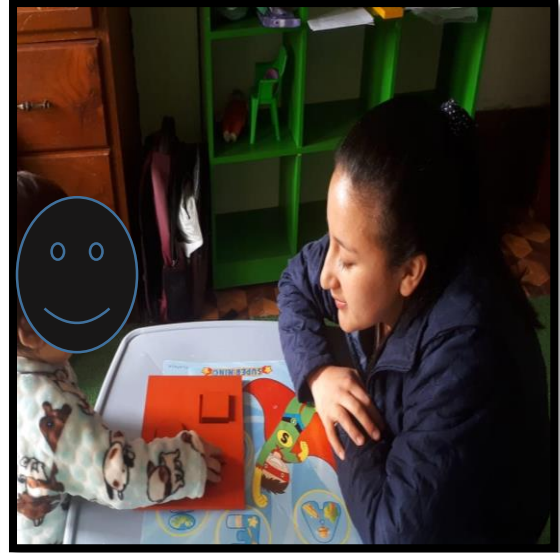
6. Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje:

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

Gracias por su colaboración



ANEXO 4 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
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	8
EL DESARROLLO COGNITIVO.....	8
Definición	8
Características del desarrollo cognitivo.....	9
Teorías del desarrollo cognitivo	10
El aprendizaje por descubrimiento	10
Aprendizaje significativo.....	11
Cognitivismo	11
Gnosias	11
Constructivismo.....	12
Socio constructivismo	12

Importancia del desarrollo cognitivo	12
Etapas del desarrollo cognitivo.....	14
Desarrollo cognitivo de los niños en la primera infancia	15
Funciones del desarrollo cognitivo.....	16
Memoria	16
Lenguaje	17
Atención	17
Percepción	18
Estimulación de desarrollo cognitivo	18
Actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo.....	19
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	21
Definición	21
Importancia de las experiencias de aprendizaje	22
Características de las experiencias de aprendizaje	23
Procesos que se consideran en una experiencia de aprendizaje	24
Momentos de la experiencia de aprendizaje.....	25
Recursos para las experiencias de aprendizaje	26
Rol del docente en las experiencias de aprendizaje.....	27
Desarrollo de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años.....	29
La exploración del medio como parte de las experiencias de aprendizaje.....	30
Las experiencias de aprendizaje para fortalecer los aprendizajes significativos.....	31
Influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años	32
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	36
f. RESULTADOS	40

g. DISCUSIÓN.....	48
h. CONCLUSIONES.....	51
i. RECOMENDACIONES	52
j. BIBLIOGRAFÍA.....	53
k. ANEXOS.....	58
PROPUESTA ALTERNATIVA	58
GUÍA DE ACTIVIDADES.....	79
a. PROYECTO.....	129
a. TEMA.....	130
b. PROBLEMÁTICA.....	131
c. JUSTIFICACIÓN.....	134
d. OBJETIVOS.....	136
e. MARCO TEÓRICO	137
EL DESARROLLO COGNITIVO.....	137
Definición.....	137
Importancia del desarrollo cognitivo.....	138
Etapas del desarrollo cognitivo.....	139
Desarrollo cognitivo en los niños en la primera infancia	141
Funciones del desarrollo cognitivo.....	142
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	146
Definición.....	146
Momento de la experiencia de aprendizaje	147
Rol del docente	148
Importancia de las experiencias de aprendizaje	149
Desarrollo de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años.....	150

Influencia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.....	151
f. METODOLOGÍA.....	153
Métodos.....	153
Técnicas e instrumentos.....	154
Población y muestra.....	155
g. CRONOGRAMA.....	156
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	157
i. BIBLIOGRAFÍA.....	158
ANEXOS.....	160
ESCALAS BAYLEY.....	160
ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORAS.....	172
FOTOGRAFÍAS.....	174
ÍNDICE.....	175