



**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  
CLODOVEO JARAMILLO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO  
2019 - 2020

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

**AUTOR:**

Cristian Johnny Torres Torres

**DIRECTORA:**

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

## CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

### **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 Licenciado 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 CLODOVEO JARAMILLO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019- 2020**, de la autoría del Sr. Cristian Johnny Torres Torres. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 16 de Octubre de 2020



Firmado electrónicamente por:  
**CARMEN ROCIO  
MUNOZ TORRES**

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

## AUTORÍA

Yo, Cristian Johnny Torres Torres, declaro ser autor 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.

**Autor:** Cristian Johnny Torres Torres

**Firma:**  Firmado electrónicamente por:  
CRISTIAN JOHNNY  
TORRES TORRES

**Cédula:** 1104235724

**Fecha:** 1 de Junio de 2021

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

Yo, Cristian Johnny Torres Torres, declaro ser autor de la tesis titulada **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CLODOVEO JARAMILLO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**, como requisito para optar al grado de Licenciado 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 un día del mes de junio del dos mil veinte uno, firma el autor.

**Firma:**  Firmado electrónicamente por:  
**CRISTIAN JOHNNY  
TORRES TORRES**

**Autor:** Cristian Johnny Torres Torres

**Cédula:** 1104235724

**Dirección:** Los Rosales

**Correo Electrónico:** cristian\_6642@hotmail.com

**Teléfono:** (07) - 6060812

**Celular:** 0986205770

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

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

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

Lic. Sonia María del Carmen Castillo Mg. Sc. (Segunda Vocal)

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, quisiera agradecer a la Universidad Nacional de Loja por permite cursar mis estudios y ser la institución que me abrió las puertas hacia la educación superior, en segundo lugar, a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por haberme instruido a lo largo de mi carrera, y fueron quienes me formaron como profesional.

A la directora de Tesis Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., por su asesoramiento, guía y direccionamiento de todo el proceso de la realización de la Tesis de Grado.

De igual manera al Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo y a su Directora Celia Burneo, por colaborar con su aporte a la realización de este trabajo de investigación, así mismo como a los niños del centro, debido a que sin su ayuda esta investigación no sería posible.

*El autor*

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo que refleja lo que he aprendido y el empeño puesto, a Dios por darme fe, voluntad y esperanza para continuar cada día, a mis padres Jhoni Pedrito Torres Acaro y Cruz Hermila Torres que son grandes personas y han dado todo por mí y mis hermanas desde que nací, por sus consejos, afecto, cariño, paciencia y amor peculiar, dándome su apoyo incondicional y sabiendo que siempre contare con ellos cuando los necesite.

A mis amigos Don Carlos y Bryan Gualan por ser confiables que me aceptaron como soy a pesar de mis tempestades, creyendo en mí. Y sobre todo a mis mascotas y plantas que aunque no se manifiesten de manera personal, son las que me ayudaron a conservar mi paz mental.

*Cristian Torres*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Cristian Johnny Torres Torres  EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CLODOVEO JARAMILLO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019 - 2020.	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	LOS ROSALES	CDI	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA

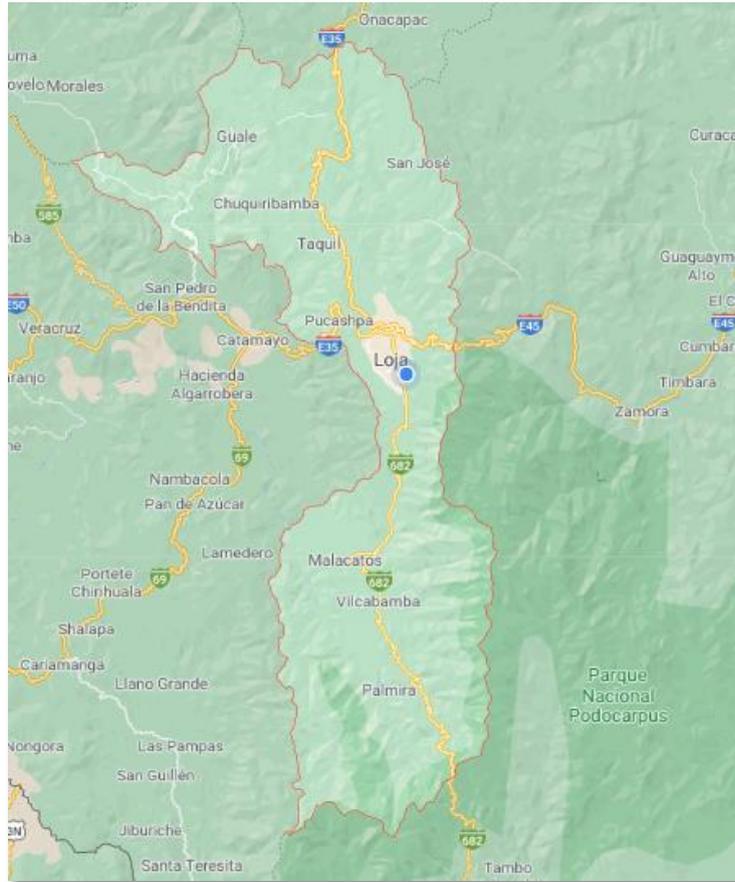


Figura. El mapa muestra la ubicación geográfica de la provincia de Loja. Tomado de Google Maps (2021). <https://goo.gl/maps/8Jub6o1UzA8uSdEN9>

## CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CLODOVEO JARAMILLO

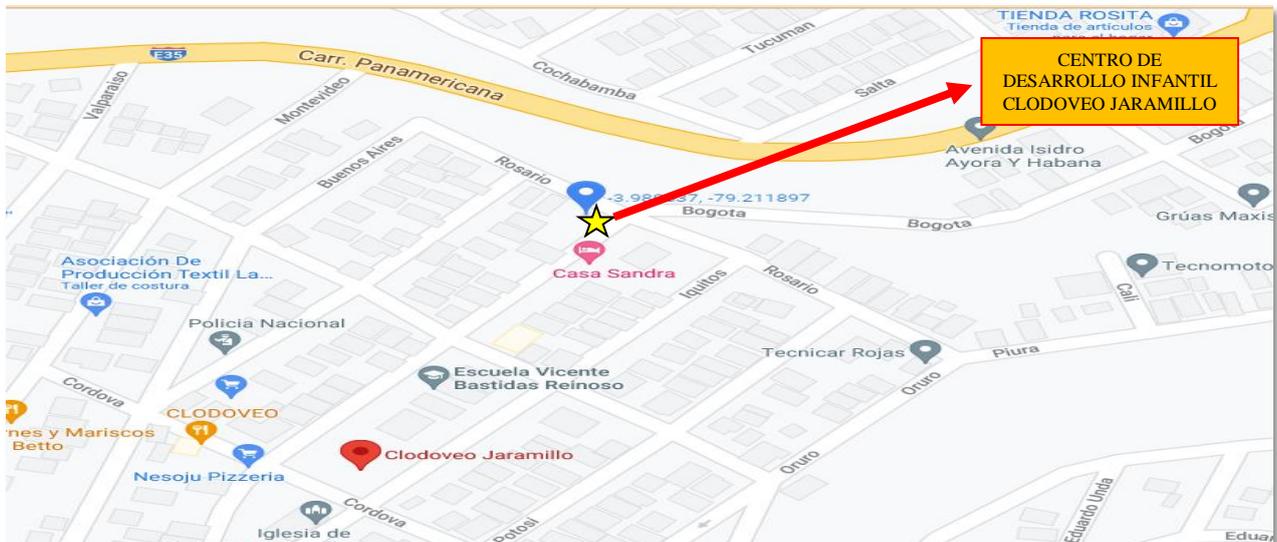


Figura. El mapa muestra la ubicación geográfica del CDI Colodoveo Jaramillo, del barrio Clodoveo Jaramillo, en la ciudad de Loja, Ecuador. Tomado de Google Maps (2021). <https://goo.gl/maps/8HxHNuQ2BXxpHNVYA>

## ESQUEMA DE TESIS

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

**a. TÍTULO**

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

## **b. RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo general: Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años. El diseño de la investigación fue no experimental con un enfoque mixto. Los métodos empleados durante la investigación fueron: descriptivo, analítico- sintético y deductivo. Entre las técnicas e instrumentos utilizados se encontró la encuesta que estuvo dirigida a las docentes para determinar su conocimiento acerca de las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica, y la Escala de Bayley que permitió evaluar el índice de desarrollo cognitivo y psicomotriz. Además, la investigación forma parte de un proyecto de la carrera, integrada por un grupo de docentes y estudiantes. La población estuvo conformada por 20 niños y 4 docentes, para seleccionar la muestra estuvo conformada por 8 niños y 4 docentes. Con los resultados obtenidos en el diagnóstico se comprobó que el 100% de niños presentan un nivel de desarrollo cognitivo poco adecuado e inadecuado, y a nivel psicomotriz se identificó que el 63% se encuentra en adecuado, para lo cual se elaboró una guía de actividades compuestas por experiencias de aprendizaje que fue entregada de forma virtual a las docentes para su posterior aplicación. Por lo que se concluye que es necesaria la aplicación de experiencias de aprendizaje como herramienta didáctica para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, que por medio de vivencias estimulantes adquieran la capacidad para desenvolverse íntegramente acorde a su edad.

**PALABRAS CLAVES:** aprendizaje, cognición, educación, enseñanza, habilidades.

## **ABSTRACT**

The present investigation has as general objective: To analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children from 2 to 3 years old. The research design was non-experimental with a mixed approach. The methods used during the research were: descriptive, analytical-synthetic and deductive. Among the techniques and instruments used was the survey that was aimed at teachers to determine their knowledge about learning as a methodological strategy, and the Bayley Scale that will evaluate the cognitive and psychomotor development index. In addition, the research is part of a career project, made up of a group of teachers and students. The population consisted of 20 children and 4 teachers, to select the sample was made up of 8 children and 4 teachers. With the results obtained in the diagnosis, it was found that 100% of children have an inadequate and inadequate level of cognitive development, and at the psychomotor level it was identified that 63% are adequate, for which a guideline of activities composed of learning experiences that were delivered virtually to the teachers for later application. Therefore, it is concluded that it is necessary to apply learning experiences as a didactic tool to enhance the cognitive development of children, who through stimulating experiences acquire the ability to function fully according to their age.

**KEYWORDS:** learning, cognition, education, teaching, skill

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación hace realce a las experiencias de aprendizaje que es una estrategia metodológica apta para el desarrollo cognitivo, debido a que es considerada como una estrategia metodológica que parte de una serie de sucesos enriquecedores con sentido educativo, que tiene la finalidad de aportar con la ampliación del conocimiento en el niño. Las problemáticas que se encontraron fueron la falta de estimulación, así como todo aquello que afecte durante la primera infancia, al no proporcionar las condiciones necesarias, origina un bajo nivel en el desarrollo cognitivo, repercutiendo en gran medida en su desarrollo integral.

Por lo expuesto, la presente investigación se elaboró con la finalidad de analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje, y de cómo estas influyen en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

En la investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo; conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes; y, diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

La revisión de literatura se basó en dos variables, la primera denominada el desarrollo cognitivo la misma que consta de los siguientes subtemas: definición, etapas cognoscitivas de Piaget, aprendizaje significativo de Ausubel, importancia del desarrollo cognitivo y actividades para el desarrollo cognitivo. La segunda variable se denomina experiencias de aprendizaje y está compuesta por los siguientes subtemas: definición, intencionalidad de

las experiencias de aprendizaje, características de las experiencias de aprendizaje, importancia de las experiencias de aprendizaje, teoría ecológica Urie Bronfenbrenner y su relación con las experiencias de aprendizaje, experiencias de aprendizaje significativo, la experiencia de aprendizaje constructivista, la necesidad de nuevas acomodaciones entre el aprendizaje basado en la escuela y las experiencias de aprendizaje de la vida diaria, las experiencias de aprendizaje y el docente, ambientes de aprendizaje generadores de experiencias de aprendizaje.

El estudio fue un diseño de investigación no experimental y tuvo un enfoque mixto: cualitativo y cuantitativo. Para su cumplimiento se utilizó los siguientes métodos: descriptivo: desglosó las variables que son las experiencias de aprendizaje y el desarrollo cognitivo dándole contenido; analítico – sintético: dedujo y sintetizó los resultados de la Escala Bayley; y, deductivo: aplicado en la problemática contextualizando desde un nivel global hasta un local.

En la investigación se recopiló información mediante la aplicación de los instrumentos: la encuesta dirigida a docentes y la Escala Bayley, la muestra en que se aplicó fue a 8 niños comprendidos en una edad de 2 a 3 años y 4 docentes.

Con la aplicación de los instrumentos, mediante la Escala Bayley se evidenció que la mayoría de los niños se encontraron en un nivel poco adecuado e inadecuado de acuerdo con la escala mental, que es un estado desfavorable para su desarrollo cognitivo; mediante la encuesta aplicada a las docentes se evidenció que gran parte desconocen aspectos esenciales que conforman una experiencia de aprendizaje, lo que representó una escasa aplicación de esta metodología.

Se proporcionó a la institución una propuesta, donde consta la estrategia metodológica experiencias de aprendizaje, denominada “saltando como sapito creo e imagino” que consiste en una guía de 40 actividades establecidas en un plazo de 2 meses, y que no se la pudo ejecutar personalmente debido a la situación global del COVID-19.

Finalmente se fundamentó la presente investigación de acuerdo con lo establecido en el Art.151 del reglamento de la UNL. Que contiene las siguientes partes: título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Definición**

Simón e Indurría (2010) definen: “El origen clave del desarrollo es la interiorización de los instrumentos y los signos. Lo que el niño experimenta (...) lo transforma en una relación interpersonal. De esta manera, se produce la internalización de los conocimientos, que se construyen socialmente”

El desarrollo cognitivo es el estado constante de procesos adoptados de manera externa e interna que se integran gradualmente y son utilizados, dando progreso a los procesos mentales, donde se involucran actividades tales como el razonamiento y el desenvolvimiento de las habilidades y capacidades.

Martínez, Arrieta, y Meleán (2012) indican una definición mediante dos enfoques comparativos: El primero Piaget refiere que el desarrollo cognitivo se origina en el niño, cuando hay reestructuración de los esquemas de asimilación que ya se encuentran, y dan el efecto de una equilibración en respecto a una acomodación, aumentando su adaptación al medio, es este proceso realizado de acuerdo a como sea la interacción con el medio físico, cultural y social, es decir recibe un nuevo conocimiento mediante la relación de lo que conoce; y, el segundo Vygotsky refiere que el desarrollo cognitivo es la internalización del lenguaje mediante una conversión a nivel social e individual, en donde más de dos persona realizan un intercambio de conceptos, haciendo construcción social, histórica y cultural.

## **Etapas cognoscitivas de Piaget**

Cruz (2019) afirma que: “el psicólogo Jean Piaget formuló la teoría de desarrollo cognoscitivo para explicar las transiciones que atraviesa el infante en el camino hacia la comprensión de la realidad” (p.14).

El niño desde que nace puede ser concebido así mismo como un ente, que con el transcurso del tiempo va interiorizando más hacia lo que forma parte de su entorno y su propia representación del mundo, así que es el conjunto de perspectivas lo que amplía su panorama.

**Etapas Sensorio Motor.** Es la primera etapa desde que el niño nace hasta alrededor de los dos años, aquí los sentidos se encuentran desarrollándose, los movimientos de su cuerpo son descoordinados, comenzando por sus reacciones ante los estímulos externos, ocurriendo de manera involuntaria, involucrando la capacidad motriz como la sensorial. Este es el inicio para que después pueda abstraer concepto e imágenes. Valarezo (2015) refiere que este estadio es reconocido por la acción motora que ligada a la percepción sensorial da origen a la inteligencia práctica. El acceso a la función simbólica, la construcción de la permanencia del objeto y las primeras representaciones realizadas juntamente con la conducta intencional es el logro más destacado de este estadio. Son los reflejos que se mantienen desde el nacimiento como uno de los aspectos fundamentales para su vida.

**Etapa Preoperacional.** Inicia desde los dos años hasta los siete, aquí el niño reconoce a personas, sucesos y elementos sin observarlos, tenerlos o estén cerca de él. Comienza a demostrar un gran avance al aplicar diversos códigos de comunicación como las palabras, imágenes, números y gestos, con lo cual explica lo que le rodea. Ahora tiene un mejor manejo al pensar y comportarse, aplicándolo en la interacción continua de comunicación con las palabras, la expresión cuando dibuja, en sentido numérico contando objetos hasta el juego simbólico. Sin embargo, tiene sus limitaciones debido a que hay escasez para realizar algunas operaciones lógicas. Giraldo, Gómez y Klimenko (2015) manifiestan que en esta etapa el niño puede realizar representaciones mentales palabras, objetos o símbolos. Diferenciándolo de la anterior aquí pueden empezar a dar sus primeros pasos, también generan ideas y representaciones que tienen sus limitaciones, es decir pueden detectar las cosas, personas o eventos que se encuentran en su entorno o no de manera inmediata.

**Clasificación.** En la etapa Preoperacional existen subdivisiones donde cada una, muestra una distinta perspectiva, posición y postura, que son destrezas, habilidades, conceptos que deben estar en desarrollo de ahí que las deducciones y aproximaciones pueden ser más congruentes. Borja (2015) refiere y concreta a las siguientes subetapas:

**Etapa operacional.** El juego simbólico es aquel que identifica al niño, cumpliendo su rol basándose en sus propias expectativas, un ejemplo sería la familia en cómo actúa un padre o madre.

*Egocentrismo.* Se enfoca únicamente en el mismo olvidándose de las otras personas en el sentido de que tengan individualidad de pensar, necesidades, etc. Opacando a los demás queriendo toda la atención posible, de manera metafórica, observa el mundo como si girara únicamente en torno a él.

*Animismo.* Imagina que los objetos están vivos mediante el juego simbólico creando una variedad de sucesos. Sus pensamientos van creándose con asociaciones creativas a un nivel impresionante, es considerado también como pensamiento trasductivo que se genera integrando e identificando similitudes, comparaciones y diferencias de ideas en sus procesos mentales superiores.

*Noción de espacio.* Con respecto al yo tiende a concebir su ubicación de los objetos con respecto a los elementos de su alrededor. Son las vivencias y las expresiones corporales en el medio, que organizan las relaciones en cuanto al espacio.

*Espacio Topológico.* El niño actúa, entendiendo las medidas y hacia dónde se dirige con su propio cuerpo a través del percibir estímulos continuos táctiles y visuales, diferenciando las posibles alternativas para el espacio topológico. Cuando a la hora de comer, el niño quiere continuar jugando, si se lo pone frente al plato de comida y a un lado los juguetes, a una distancia de 2 metros, el caminará y agarrará directamente al juguete, entendiendo y estableciendo su lugar mediante la acción cinética.

*Vecindad.* A semeja entre el espacio de dos cuerpos haciendo una relación, en cuanto a su posición en términos como: fuera-adentro, arriba-abajo, atrás-adelante, alrededor, cerca y lejos. Si el niño bota en una canasta su peluche, este determina que se encuentra dentro del bote que está encima del suelo y a su vez está a un lado de otro objeto de referencia.

*Separación.* Identifica dentro de un grupo los elementos que lo conforma cuando están separados y desordenados en base a su relación, comprende el concepto de todo y de las partes que lo complementa, y de acuerdo con los niveles de dificultad va asumiendo más características, estos objetos pueden ser: torres, juguetes armables y rompecabezas que estructuran y moldean la idealización de su perspectiva.

*Orden.* A semeja como continuara la relación entre elementos que tienen similitudes o determinado grupo, crea secuencias o agrupaciones de acuerdo con lo normado o estipulado.

*Envolvimiento.* Asimila que contiene un elemento o persona con relación a otra persona o elemento.

*Exploración material concreto.* Tiene mucha relevancia la expresión corporal tanto a nivel de motricidad gruesa como fina, es a través del movimiento mediante la interacción continua, lo que permite la posibilidad de ser creativo y emitir sus modelos indagando e interiorizando el sentido libre con elementos preestablecidos o modificados para acciones en concreto, es decir lo que se busca es que el niño llegue a la culminación del objetivo, partiendo desde sus propias premisas, siendo el mismo el creador de su contenido figurado mental.

**Estadio preconceptual.** Se lo conoce con el nombre de preoperacional, indistintamente de como se lo escriba, ambos engloban al mismo contexto, los autores explican a continuación. Ribes y Caballero (2011) y Simón e Indurría (2010) indican que es una de las etapas que se divide el pensamiento preoperatorio y comprende la edad de 2 a 7 años, consta de dos periodos: preoperacional comprendiendo 2-4 años e intuitivo 4-7 años, además también pueden ser denominados subestadios, en este aspecto se hace realce a uno. Se considera que el subestadio preconceptual se manifiesta en los niños las siguientes características:

- Afianza la función simbólica.
- Razonamiento transductivo: aparición de preconceptos.
- Primeros intentos de explicación de los fenómenos (etapa del porqué).
- Pensamiento egocéntrico: sostenimiento de un único punto de vista ante la realidad.
- Dificultades para diferenciar pensamientos y hechos objetivables; animismo, artificialismo, centración, fenomenismo, finalismo, irreversibilidad, realismo, sincretismo.
- Desarrollo de la abstracción física: diferenciación entre cualidades en el mundo físico.
- Establecimiento de las primeras nociones espaciales en referencia a su propio cuerpo (dentro/ fuera; lejos/cerca...).
- Hace colecciones de figuras.
- Concepción memorística del número.
- Representación del presente y pasado cercano.

**Etapa de las Operaciones Concretas.** Inicia a los siete años continuando hasta los once, el niño va perdiendo su egocentrismo lo que lo beneficia al momento de tratar de comprender a los demás, donde sus premisas empiezan apoyar y direccionarse a conclusiones, pero no totalmente certeras, dando origen así al pensamiento lógico que da el resultado de un razonamiento inductivo, lo que le permite concebir a su imagen las manifestaciones de donde se encuentra o qué situación sucede, deduce de lo percibido, es un receptor, sus ideas son estáticas, pero cambian de manera continua conservando sus esquemas, es el inferir que cada vez entiende los procesos tanto naturales, como abstractos o numéricos (Palacios y Tinoco, 2019). Constatando lo siguiente el niño adopta nuevas sistematizaciones con el transcurrir del tiempo su evolución es gradual, por lo que las limitaciones son entendibles dicho casos ayudaran como medidores del desarrollo.

**Etapa de la Operaciones Formales.** Esta etapa abarca la adolescencia. Batanero (2013) afirma: “El período de las operaciones formales constituye el último paso del desarrollo intelectual, y de adquisición de las habilidades cognitivas y sociales” (p.1). Tienen un manejo absoluto y eficaz sobre el razonamiento inductivo y el pensamiento deductivo, sus alegorías son logradas. Comienza aquí el fortalecimiento de su personalidad mediante ideas que establece, su conciencia adopta conceptos éticos determinando sus decisiones al momento de desenvolverse.

### **Aprendizaje significativo de Ausubel**

La adquisición de significados nuevos es el aprendizaje significativo. Nieva y Martínez (2019) y Moreira (2017) refieren que los pilares epistemológicos del constructivismo son parte de la estructura del aprendizaje significativo de Ausubel, que es una filosofía que se une con la teoría del conocimiento, no es obsoleta, sino lo opuesto es presencial e indispensable para la administración y actualización en una cultura educativa, que utiliza

para su enseñanza los test que son una prueba de estimulación de un aprendizaje mecánico, y no el significativo. También se lo expresa como un proceso, el cual incluye nuevas concepciones donde conjuntamente interactúa de modo no arbitrario y teniendo su existencia real e independiente con la estructura cognoscitiva con la que el niño aprende, por eso si se busca organizar una enseñanza con un gran potencial inclinada hacia el placer de aprender, el significado y la comprensión, se debe complementarlo y enriquecerlo con otras perspectivas, posturas o alusiones.

**El constructivismo.** El constructivismo tiene que mostrarse de acuerdo con el fenómeno del conocimiento su eje gira entorno a ese interés, demostrando la relación de dependencia recíproca entre el observador y el mundo observado. Lo que origina el aprendizaje es vista desde la cognoscibilidad como una realidad objetiva. La teoría cognitiva se sustenta en el aprendizaje significativo en donde la base del aprendizaje de significados es la relación sujeto-objeto.

**Un nuevo conocimiento.** Es el enfoque denso de este centro en la idea de la interacción cognoscitiva, entre el nuevo conocimiento no literal y no arbitrario, potencialmente significativo unido a algún conocimiento previo, inequívocamente importante, nombrado subsumido (aquello que forma parte de algo aún más grande) en el niño en su estructura cognitiva.

### **Importancia del desarrollo cognitivo**

La relevancia del desarrollo cognitivo surge a partir de encontrarse alguna dificultad o impedimento en el niño. Mazzoni, Cervigini, Martino, y Stelzer (2014) refieren lo siguiente, hay aspectos fundamentales a la hora de diseñar programas de intervención, donde se destaca a los siguientes:

**Articulación con los diseños curriculares de educación inicial y primaria.** La continuidad y la coherencia son indispensables al inicio de cada ciclo escolar, los niños necesitan un conjunto de condiciones y factores que puedan sustentar sus necesidades, el acoplamiento emerge de la asimilación de este entorno y es la estimulación que la afianza, el educador debe ser una persona preparada, segura y motivadora, porque incluso el proceso solo será resaltado a medida que el resultado muestre lo adoptado.

**Su inserción en el marco de políticas públicas.** En el marco de las políticas públicas es el cronosistema y el exosistema quien determina la acción de insertar, nuevos reglamentos, currículos, adaptaciones, instalaciones, etc. Todo aquello que interfiere ya sea de manera directa o indirecta en el aprendizaje del niño.

**La combinación de enfoques donde los niños reciban las intervenciones de forma directa, y también se incluyan acciones dirigidas a agentes mediadores, tales como los padres y docentes.** No es lo que debe aprender, mejor se debería preguntar que se puede aprender, cada niño es un mundo distinto y cada uno será bueno en algún campo no todos tendrán las mismas relaciones en cuanto a preferencias o gustos, la iniciativa que se emite aquí es que debe haber siempre innovaciones en cuanto a temáticas, son los cimientos los propuesto y la libertad en el presupuesto para financiarlo. Los padres se involucran en algunas actividades, pero la gran parte desconoce su finalidad o que se refuerza, los docentes pueden continuar con el mismo niño con dificultad de aprendizaje, normalizando su actitud a menos que los padres u otros mediadores proporcionen el origen o suposiciones de su situación, en el aprendizaje del niño todos forman parte de su desarrollo tanto a nivel cognitivo como en otras fases, de ahí que la sociedad aporte conociendo la repercusión positiva y negativa, ser el refuerzo lúdico, didáctico y pedagógico que marque al niño a ser una gran persona.

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

Para desarrollar la cognición en los niños con actividades se debe entender porque y para que se lo hace. López (2019) indica que a nivel inicial es importante desarrollar las habilidades básicas del pensamiento, mediante actividades consideradas en un carácter global debido a que atraviesan conectando, relacionando y vinculando muchas asignaturas del currículo, con el proceso de enseñanza-aprendizaje juntamente con los materiales utilizables por el maestro para su fortalecimiento.

**Influencia de la música.** Es la música con la que el niño puede mejorar su coordinación mediante la expresión realizada con el movimiento de su cuerpo y sus partes. Morales, Gonzáles y Manuel (2016) manifiestan que desarrollar habilidades cognitivas y psicomotrices, permite el manejo de nuevos recursos que estimulen los movimientos rítmicos como en diferentes obras para el dominio, mejoramiento y optimización del control sobre el cuerpo. La música relaja las tensiones, en los niños incitan a la tranquilidad enlazando sus sentimientos, que se formaliza al constituirse en una actividad cotidiana en el ámbito educativo, los niños se encuentran constantemente activos con el movimiento en el aprendizaje musical.

Son las melodías a través de la sensibilidad y su hermosura que aportan con un beneficio en la creatividad y sobre todo en el desarrollo cognitivo, haciendo que los niños se unan en emociones como el amor, afecto hacia sus padres, etc. Hay diferentes temáticas y géneros musicales relacionado con los sonidos naturales incluso, tales como el viento, los pájaros, la lluvia, etc. que promueve el autoestima tanto como su desarrollo emocional.

**La iniciación a las matemáticas puede desarrollarse como una experiencia.** Los aprendizajes matemáticos puede ser una experiencia en el aula narrada de una manera básica y sencilla, las matemáticas intuitivas son experiencias con las que el niño aprende en un contexto práctico informal, debido a que las formales se dan en la escuela y no son tan metódicas, sino que pueden ser espontáneas a nivel inicial. López (2012) refiere que las matemáticas informales o intuitivas son recopilaciones empezadas a partir de las actividades cotidianas e intereses del niño, son una base elemental para ir desarrollando su pensamiento matemático. Es la asociación informal la que genera el conocimiento, un ejemplo son las nociones, de acuerdo con la disposición de los objetos, donde se ira relacionando con respecto a su categoría, dando la correspondientes explicaciones, esto se aplica en los juegos de construcción, al realizarlo debe saber en qué posición se encuentra y una vez añadido puede asociarlo con tamaños, formas, etc.

**La iniciación a la Lectura.** Es un medio de comunicación, proceso donde se involucran muchas materias. López (2012) habla sobre aspectos relacionados en el trabajo de la imaginación, el lenguaje oral y escrito, transmisión de valores, características culturales, etc. También ligado al ámbito matemático es un elemento muy fundamental para el entendimiento, y en distintas operaciones puede abarcar una historia, indistintamente cual sea la situación puede no ser tan adaptable para cualquier ocasión. Es mediante la literatura con el hablar como se crean vínculos con los niños, se crean puentes con él, donde de manera natural y placentera se transmite una multitud de conocimientos. El maestro debe tener en cuenta que el niño de 0 a 6 años es global, es decir de cualquier experiencia obtiene un aprendizaje.

## **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**

### **Definición**

Es una oportunidad que se ofrece a los niños para que tengan una vivencia compartida que los lleve a descubrir, conocer, crear, desarrollar destrezas y habilidades. Díaz (2019) refiere que las experiencias de aprendizaje permiten explorar nuevos ambientes mediante los sentidos que percibe el niño, construido conjunto con sus nociones e interrogantes creadas durante el proceso, y se adquieren en ambientes sociales, familiares y educativos.

MinEduc (2014) en el Currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como:

Un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del Interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo. (p. 44)

Sánchez (2019) puntualiza que las experiencias de aprendizaje son vivencias entre los niños y maestros, el realizar nuevas formas de aprendizaje, lo que define el presente y el futuro. Se debe desarrollar niños capaces de enfrentar desafíos que hoy en día la sociedad demanda, al introducirse en nuevos campos. Entendiendo que el aprendizaje es un proceso progresivo y que jamás se deja de aprender, aun siendo niños, adultos o profesionales.

Las experiencias de aprendizajes son actividades elaboradas por el docente, emergiendo del interés del niño, generando diversión y teniendo el objetivo de continuar con el desarrollo de sus habilidades y destrezas descritas en el currículo de educación inicial

## **Intencionalidad de las Experiencias de Aprendizaje**

Según el MinEduc (2014) refiere que la intención que tiene las experiencias de aprendizaje es tender hacia la construcción del saber, mediante momentos significativos y vivencias, donde los niños se consideran personas aptas para investigar, realizar teorías, experimentar y descubrir, fomentando y mejorando sus habilidades y destrezas, construyendo su conocimiento.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es moldear y direccionar a los niños, promoviendo la curiosidad sobre diversos temas, inculcando una manera de participar en nuevos ambientes, vivenciando nuevas situaciones, probando y creando teorías, dando inercia al criterio propio, originando iniciativas para que sean capaz de resolver problemas sencillos conforme a su edad, ayudándolos a deducir y ser espontáneos, siendo libres de adoptar todos aquellos conceptos en base a lo experimentado en el ambiente propuesto, esto no solo proporcionaran un clima agradable sino un aprendizaje significativo.

Las experiencias de aprendizaje se basan en lo que aprende el niño, es decir una reflexión en la aplicación de los objetivos, contenidos, actividades o aquello que muestre el resultado de lo aprendido, por eso debe conocer lo que entiende, lo que puede realizar, a fin de proveer las condiciones que movilicen sus conocimientos de manera intencionada (García, 2014).

## **Características de las experiencias de aprendizaje**

Entre las características de las experiencias de aprendizaje se puede apreciar en relación con los espacios educativos significativos, es decir un ambiente de aprendizaje tiene criterios que deben encontrarse ante determinada situación (Sevilla, 2010). Propone los siguientes:

- **Estructurada**, alrededor de objetivos centrales y metas específicas;
- **Intensiva**, que exija la resolución de problemas relacionados con metas de la cultura;
- **Extensiva**, que permita manipular la complejidad de las metas en el tiempo;
- Que favorezca contextos complejos de **interacción** y,
- **Generativa**, que exija el uso de variadas competencia

Los espacios significativos educativos, “son ambientes de aprendizaje que favorecen no sólo la adquisición de múltiples ‘saberes’, sino que fortalecen las competencias afectivas, sociales y cognitivas necesarias para enfrentar de manera creativa las demandas crecientes del entorno durante los primeros años de vida” (Otárola, 2010, p. 80).

Las experiencias de aprendizaje descritas como ambientes de aprendizaje son una estrategia adecuada que favorece la adquisición del conocimiento, abarcando aspectos como el afecto, la cognición y lo social, que son útiles al desempeñar con creatividad las dificultades presentes durante la niñez.

Según el MinEduc (2014) en el Currículo de Educación Inicial una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características:

- **Garantizar** la participación de todos los niños.
- **Respetar** el ritmo de aprendizaje, cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad.

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

MinEduc (2012) en la guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación Inicial refiere a las siguientes consideraciones que se deben tomar para el adecuado desarrollo en las experiencias de aprendizaje y son:

- Las experiencias deben responder a la curiosidad innata del niño.
- Todos los experimentos deben ser parte del diario vivir de niños y niñas.
- Deben partir de la estimulación sensorial.
- Por el desarrollo de la capacidad de concentración se pueden realizar experimentos que demanda de más de un día de desarrollo.
- Para conocer las percepciones, conclusiones y nuevas curiosidades de los niños se debe acudir a la expresión verbal y a la representación gráfica.

- Durante el desarrollo de los experimentos se estimulará el uso de vocabulario específico, esto permite a los niños comprender su entorno a través de la capacidad de poder explicarlo.
- Aplicar estrategias de prueba-error para que sean los niños, quienes alcancen el conocimiento a través del descubrimiento y que los errores sean la base para crear más inquietudes y se desarrolle la curiosidad científica.

### **Importancia de las Experiencias de Aprendizaje**

La construcción del aprendizaje mediante las experiencias de aprendizaje radica en proporcionar las condiciones necesarias para que se lo realice. Aguilar (2018) considera de suma importancia un ambiente enriquecido que promueva el desarrollo, centrándose en que los niños logren el aprendizaje, favoreciendo a la afectividad sana, dando seguridad, y enfocando su formación en responder ante los desafíos actuales, practicando la equidad y la cultura de quienes lo rodea.

Además, cabe recalcar que es de suma importancia conocer que no es una experiencia de aprendizaje. Según MinEduc (2015) en la guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial indica las siguientes:

- Actividades didácticas escolarizadas.
- Actividades rígidas con una sola respuesta, que todos los niños deben reproducir.
- Actividades mecánicas que se “hacen por hacer”, sin un motivo o finalidad real.
- Hojas de trabajo prediseñadas para que los niños ejecuten consignas mecánicas y repetitivas.

La guía metodológica establece que, en base al currículo de educación inicial, que el educador debe planificar cuidadosamente las experiencias de aprendizaje, respondiendo al contexto y a las necesidades educativas de los niños.

### **Teoría ecológica Urie Bronfenbrenner y su relación con las experiencias de aprendizaje**

Orengo (2016) y González, Souto, González y Estévez (2019) consideran que es un sistema ecológico de aprendizaje que se puede aplicar en el niño, es decir la naturaleza que compone el entorno, siendo utilizable y gestionable para adquirir conocimientos mediante múltiples posibilidades ante situaciones colaborativas. Además, esta teoría destaca lo perpetuo de los momentos que crean cambios perdurables en el tiempo, es lo que percibe y su manera de relacionarse con este. Y de acuerdo con Díaz (2019) indicaría una relación entre los ambientes y la percepción que utiliza, siendo un hilo muy similar y viable para aplicar las experiencias de aprendizaje. También se clasifica en varios sistemas que son los siguientes:

**Ontosistema.** Se lo conoce también como el nivel individual. Castellón (2017) indica que es la propia visión que el niño se tiene con respecto a su ambiente, lo que lo rodea o su entorno, de ahí que la tendencia de su conducta o su interés sea una parte fundamental de la aplicación de las experiencias de aprendizaje en los niños, debido a que les produce gozo y disfrute.

**Microsistema.** Suárez y Homez (2017) y Rodríguez (2018) describen que son las personas que tiene una inmediata incidencia en el niño, ya sea en su desarrollo de género como en su identidad, lo que influirá en el desarrollo cognitivo y físico. El entorno inmediato puede ser su familia (Papá, Mamá, Hermanos, etc.), la institución educativa (sus compañeros de clases), es decir aquí intervienen la intencionalidad de las experiencias de aprendizaje debido a que forman parte de un sistema con directo acceso al niño, siendo el personal y ambiente que se expone durante el transcurso cotidiano, lo que influyen en sus capacidades y habilidades.

**Mesosistema.** El sistema se deriva de la vinculación que hay entre los microsistemas con relación al niño. Díaz, Gonzáles, Gonzáles y Montero (2019) refieren haciendo una analogía, los docentes (microsistema) que conoce a los padres (microsistema) del niño (ontosistema), serán las circunstancias o situaciones que emerjan, lo que determinará e influirá en el proceso del desarrollo a nivel general. Y esto se relaciona proporcionalmente con la importancia de las experiencias de aprendizaje, en la afectividad sana que debe tener el niño, y en este caso la relacionar directa entre padres y educadores favorece esas condiciones.

**Exosistema.** Este sistema no incluye uno o más entornos, ni tampoco contiene al niño como un colaborador activo. Cuervo, Granados y Jiménez (2019) hacen alusión que los vínculos entre la comunidad cercana donde vive, estudia, reza o juega. Es decir, aquello que oriente al quehacer o influya en su rutina diaria, como su conducta y pueda influir en su personalidad en sentido indirecto afectando principalmente a las personas que se puedan encontrar en el microsistema. Un ejemplo es la institución donde estudia, las personas que se encuentran ahí como los directivos, el conserje, el encargado del bar.

**Macrosistema.** Este sistema se encuentra en un sentido demasiado amplio como las políticas públicas, la cultura, la religión son los que orientan y manifiestan los protocolos, normas y acciones que regulan a la sociedad. Reinoza y Escobar (2017) y Salazar (2019) indican que son los contenidos y formas de una estructura más amplia, donde al encontrarse muy alejado del niño, influye de manera directa y su cambio o modificación es notable a gran escala. Un ejemplo está en el Currículo de Educación Inicial, en donde el educador se basa para implementar su metodología sin el conocimiento de este sistema, él no sabría cómo aplicar las experiencias de aprendizaje, o por lo contrario esto puede incluso hasta anularla.

**Cronosistema.** Este sistema es considerado como una etapa previa a la teoría, pero es muy utilizada para contextualizar una determinada situación en el espacio con el niño. Garzón (2020) engloba a todos los subsistemas y lo representa como la línea de tiempo en el ambiente que se generan cambios y se vive. Un ejemplo es la situación actual del COVID-19 que impidió que se pudiera ejecutar algunas actividades de manera presencial como las experiencias de aprendizaje, y otras metodologías de aprendizaje que se vieron totalmente afectadas, gran parte de los procesos se realizan en un entorno virtual, esta situación repercutió de manera significativa e indirecta.

### **Experiencias de Aprendizaje significativas**

Arceo, Rojas, y González (2010) definen que: “Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva” (p.29). Una experiencia de aprendizaje significativa es aquella que crea un recuerdo, y por tanto el niño lo relaciona de manera intencional dando como resultado un saber, que forma parte de su conocimiento.

Aprendemos de maneras distintas, aunque sea el mismo campo, y esto se debe a la perspectiva que suele variar y su repercusión que es notable, al momento de explicar lo aprendido por partes o las personas que conformaron un grupo. Es el intercambio de información, que esclarece y aumenta los saberes, con relación a lo que se conoce y lo que se va a sintetizar, en el que se asimila, adoptando y dando aportes, creando lo formalizado o restableciendo esquemas, es el concepto inicial que complementa secuencialmente al renovarse de manera integral, constituyendo una expansión de relación enriquecedora (Latorre, 2017). De ahí que su relación con la experiencias de aprendizaje sea meramente semántico, son lo mismo, pero diferente como una tautología

### **La Experiencia de Aprendizaje Constructivista**

Pico, Suarez, Mejía, Barrera, Rolan, Pinzón, y Sierra (2018) indican que la Experiencia de Aprendizaje constructivista se llevara a cabo de manera eficaz, cuando haya un implementación en la actualización de nuevas herramientas, también formar símbolos de motivación extrínseco o intrínseco, que sobre todo estén direccionados en función pedagógica, siendo propósitos, para el alcance de metas y el cumplimiento de objetivos. Es decir que es algo sumamente subjetivo, pero con base teórica y práctica fundamentada, para hacer una gran construcción las bases deben ser fuertes, si el niño aprenderá con esta metodología, son las condiciones que se apliquen las que generan aportes significativos y perdurables, la adaptabilidad del profesorado ante situaciones diversas, creando secuencias de aprendizaje cronológico, continuo e innovador.

## **La necesidad de nuevas acomodaciones entre el aprendizaje basado en la escuela y las experiencias de aprendizaje de la vida diaria**

Las experiencias de aprendizaje se las asocia únicamente con la institución, en el sentido de que se recibe ahí de manera formal y adecuada, más no se podría entender de una manera eficaz o profesional fuera de este. Mazzoni, Cervigini, Martino y Stelzer (2014) La comparativa del aprendizaje formal e informal, dan como resultado a la premisa que de ambos se comprende sistemas de aprendizaje funcional. Es decir, las experiencias de aprendizaje también se dan en el diario vivir. Un ejemplo es el lenguaje a nivel escolar que tiene su rol crucial, pero no significa que es el único medio en donde hablará o aprenderá, es el contexto, los campos y su correlación el que da opciones a posibles mejoramientos o empeoramientos, las salidas pedagógicas es una respuesta muy buena para el progreso del contenido partiendo del actuar de los niños, que suele ser motivante de acuerdo al ambiente. Las experiencias de aprendizaje ocurren en la cotidianidad, aplicadas con diversas herramientas intelectuales, es notable en sentido lingüístico y se afianza en el aspecto observacional. Esto denotando la necesidad de modificaciones elementales en los sistemas de las instituciones.

## **Las Experiencias de Aprendizaje y el docente**

El maestro es quien aplica las experiencias de aprendizaje, es el encargado de crear ambientes estimulantes, agradables y motivadores. Santaella (2012) indica que la competitividad en el profesorado es un buen estado de la persona a nivel académico, porque posiciona al educador a producir e innovar aprendizajes significativos y autorregulados mediante experiencias de aprendizaje, denominada como potencia clave, por eso sin ello no se podría continuar el diario vivir escolar debido a que la enseñanza eficaz se ensalza con elementos esenciales como este.

## **Ambientes de aprendizaje generadores de Experiencias de Aprendizaje**

Un ambiente, es un espacio donde se asemeja principalmente aquello que rodea a la persona y en este caso será el niño. Rodríguez, Delgadillo, y Torres (2018) son los diseños constructivistas los que trabajan con métodos pedagógicos, donde hay características que benefician y estos suelen ser los siguientes:

### **Las experiencias de aprendizaje para el proceso de construcción de conocimientos.**

Las experiencias de aprendizaje son generadores de oportunidades de construcción del pensamiento, mediante estas los niños son los encargados de determinar lo que quieren conocer o saber, dando variedad de opiniones con respecto a temas de diversa índole, es el maestro quien demuestra su versatilidad y creatividad, la interacción docente-alumno es fundamental para el crecimiento del conocimiento, siendo así a su vez la fórmula de algún algoritmo donde constaría de un objetivo o meta a conseguir, precedido de métodos y estrategias dando así la resolución de conflictos consecuentes.

**Las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños.** Sevilla (2019) y Escobar (2019) indican que el interés en la actividad cognitiva se involucra en tareas efectuadas por cualquier niño, tiene como finalidad la de introducirse en el funcionamiento de su propia mente, abstrayendo y utilizando la información en la toma de decisiones, su consciente e inconsciente, que se halla en la resolución de problemas o conflictos. Una experiencia de aprendizaje puede ser considerada como un ambiente enriquecedor donde una actividad cualquiera, se convierte en una tarea, donde para el cumplimiento se necesita y realiza un procesamiento de información a nivel mental lo que semejaría al desenvolvimiento de la cognición.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Los materiales utilizados en el proceso investigación fueron los siguientes: Bibliográficos: Documentos digitales e impresos, artículos científicos, revistas, libros y la Escala Bayley; informáticos: computadora, impresora, celular y flash USB; oficina: hojas de papel bond formato A4, fotocopias, carpetas, grapadora, tijeras, reglas, esferos, lápices y fotos; didácticos: Pelota, taza, silla, bs, escalera pequeña, Juguete, piezas de madera, muñeca, reloj y crayones.

El diseño de la investigación fue no experimental, es decir que no es un tema nuevo o un campo que se va a descubrir, sino algo que se investigó y en el cual solo se buscó fundamentar en base a la observación y conocimiento. Tuvo un enfoque mixto porque implicó la utilización de un proceso que permitió recolectar y analizar información cuantitativa y cualitativa.

Los métodos presentes en la investigación fueron: El descriptivo que surgió en la problematización al momento de indagar los campos en los que afecto el tema de las experiencias de aprendizaje con respecto al desarrollo cognitivo en los niños, continuado con la justificación donde se complementó sustentando en la propuesta alternativa, la importancia y su factibilidad. Además, cabe recalcar que por la situación actual global del COVID-19 se propuso dejar la propuesta en la institución que consistió en una guía metodológica, para que después se aplique las experiencias de aprendizaje planteadas como estrategia y se logre identificar si son viables o no.

Analítico-Sintético: Actuó en dos formas: Empezando por el análisis empírico que se realizó en los resultados obtenidos en el pretest a través de la Escala Bayley que tuvo

relación con el marco teórico, también mediante analogías presentadas en el parafraseó dentro de la revisión de literatura facilitando la comprensión de los temas que se abordaron. Continuando con la síntesis breve que se hizo en cada párrafo donde con el aporte personal se lo efectuó con coherencia, dando realce a lo que se buscó conocer en los resultados obtenidos en el centro; El deductivo: Se lo utilizó en la inferencia desde lo global hasta local en la problemática, fue fundamental para poder comprender como las experiencias de aprendizaje influyen en el desarrollo cognitivo para luego poder realizar conclusiones y recomendación con respecto a lo conocido.

Las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación fueron: La Escala Bayley que ayudó a conocer el desarrollo cognitivo mediante la subescala mental, que evalúa la agudeza sensorio-perceptiva, la discriminación y la capacidad de respuesta a estímulos; La memoria, aprendizaje y capacidad de resolución de problemas; la comunicación verbal, y la capacidad del pensamiento abstracto; La Encuesta dirigida a las educadoras del CDI que facilitó la información sobre el conocimiento de las experiencias de aprendizaje y la aplicación de esta metodología; La técnica de la observación donde se evaluó, puntuando si el niño lograba, fallaba u omitía algún ítem en la escala aplicada.

La población estuvo conformada por 20 niños y 4 docentes, para seleccionar la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico porque respondió a los intereses del investigador, quedando conformado por 8 niños y 4 docentes de CDI Clodoveo Jaramillo.

## f. RESULTADOS

### Resultados de la encuesta aplicada a los Docentes

Tabla 1

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

Indicador	f	%
Elemento integrador	3	75
Nombre de la Experiencia	0	0
Ámbitos y destrezas	4	100
Actividades	4	100
Recursos y materiales	4	100

**Fuente:** Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

**Elaboración:** Cristian Johnny Torres Torres

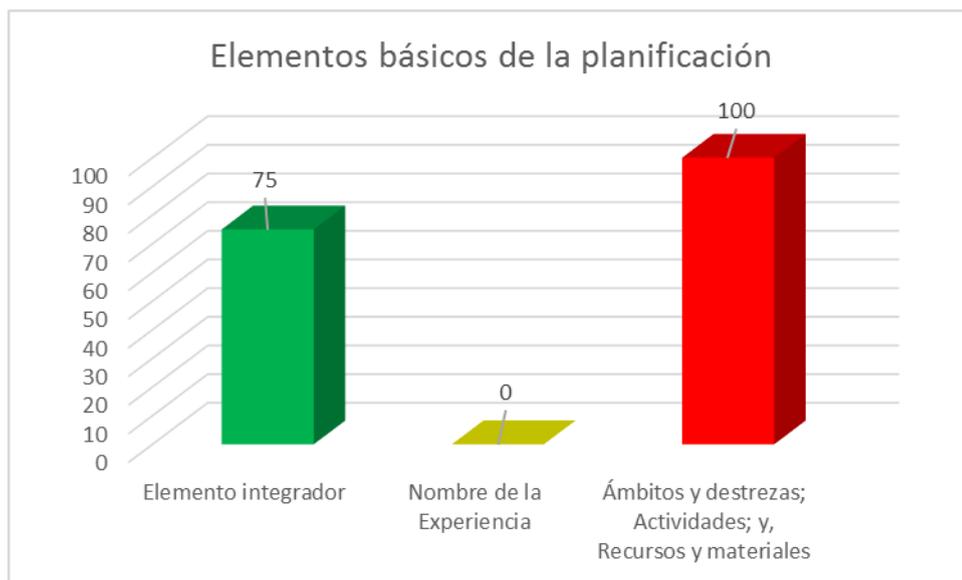


Figura 1

## Análisis e interpretación

La planificación acerca de una experiencia debe ir de acuerdo con el nivel de desarrollo del niño, de las vivencias previas como sus intereses. Según MinEduc (2015) afirma que: “La planificación de una experiencia de aprendizaje tiene los siguientes elementos principales: Elemento integrador; Ámbitos y destrezas; Actividades; Recursos y Materiales; y, Indicadores para Evaluar” (p. 37). Es por la iniciativa del niño o por el educador que pueden ser planteadas las experiencias de aprendizaje, o ser una combinación de los dos.

Según los resultados obtenidos se demuestra que el 100% de docentes indican que los elementos básicos de una planificación son los ámbitos, destrezas; actividades; y, recursos y materiales, y un 75% que es el elemento integrador.

Para la estructuración y el desenvolvimiento efectivo de una experiencia de aprendizaje en la planificación, es factible el involucramiento de todos los elementos principales, debido a que son un engranaje, que da inercia al proceso de enseñanza mediante la administración y optimización de las actividades. Es la iniciativa que se fortalece con el saber la que origina un aprendizaje significativo.

Tabla 2

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

Indicador	Si		No	
	f	%	f	%
Inicio	0	0	4	100
Desarrollo	0	0	4	100
Cierre	0	0	4	100

**Fuente:** Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

**Elaboración:** Cristian Johnny Torres Torres

## Análisis e interpretación

Los momentos de desarrollo de una experiencia de aprendizaje determinan un período de tiempo para las actividades y acciones, donde puede variar, ya sea en un día o varias semanas. Según el Ministerio de Educación (2014) afirma que la planificación de una experiencia tiene: “momento de inicio; momento de desarrollo; y, momento de cierre” (p. 46). De aquí es donde radica su importancia debido a que se lleva a cabo las experiencias manteniendo las acciones bien direccionadas y el interés de los niños.

En la tabla 2 se refleja que las docentes desconocen los momentos de desarrollo de una experiencia de aprendizaje.

La importancia de la aplicación de los momentos de desarrollo de una experiencia de aprendizaje en el aula, con una buena dirección en la planificación microcurricular, permitirá tomar a los momentos como pasos a seguir en el proceso de enseñanza, donde estos son un manual o guía para que en la clase haya un mejor desempeño y no sea acto de improvisación sin intencionalidad alguna, desarrollando en los niños aprendizajes significativos.

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

<b>Indicador</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Del interés y las necesidades del niño	4	100
Del interés de la educadora	0	0
De la educadora y niño	0	0
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres

## Análisis e interpretación

La característica que le da un mayor realce a una experiencia de aprendizaje es el relato que se realiza de la temática que surge como moción tanto para el niño como para el docente. La narración es ese río donde se navega y genera una meta, donde motiva e incita al niño al autoconocimiento Fernández (2019). El niño al contarle como evoluciono la vida a través de hechos históricos que fueron conocidos y que tuvieron repercusión, pero más la manera en cómo se lo relata le da la oportunidad de crear experiencias de aprendizaje atractivas.

Con los datos recogidos, se puede observar que el 100% de docentes manifiestan que el nombre de la experiencia surge del interés y las necesidades del niño.

El nombre o la temática de una experiencia de aprendizaje deberán emerger de una manera creativa y divertida, en donde el niño y el profesor sientan una profunda conexión con el tema donde se anule la ambivalencia y sea el interés el que genere la enseñanza y aprendizaje, creando así un espacio interactivo.

Tabla 4

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

<b>Indicador</b>	<b>Si</b>		<b>No</b>
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f%</b>
Un objetivo de aprendizaje	-	-	4100
Una destreza	-	-	4100
Un pretexto o medio de aprendizaje	-	-	4100

*Fuente:* Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres

## Análisis e interpretación

El elemento integrador en el desarrollo de aprendizaje tiene una concepción en el campo curricular muy diversa, como la siguiente:

En el campo curricular la integralidad se evidencia en la interrelación de los ejes, ámbitos de desarrollo y aprendizaje, así como la articulación con el currículo de educación cultural y artística y educación física que se operativizan en experiencias de aprendizaje enriquecedoras, donde el niño logre experimentar, crear, soñar y poner en juego todas sus potencialidades como sujeto autónomo y libre. (López y Marisol, 2019)

En la tabla 4 se refleja que las docentes en un 100% desconocen cuál es el elemento integrador de una experiencia aprendizaje.

Las actividades y vivencias planificadas en una experiencia de aprendizaje, se engloban por un elemento integrador que permite generar aprendizajes en red, cumpliendo de forma estratégica con el desarrollo de destrezas propuestas por cada ámbito, garantizando un proceso de aprendizaje efectivo con los niños.

Tabla 5

*Qué características tiene una experiencia de aprendizaje*

Indicador	Si		No	
	f	%	f	%
Un objetivo de aprendizaje	1	25	3	75
Respetar el ritmo de aprendizaje	-	-	4	100
Tener pertinencia cultural y contextual	-	-	4	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos	-	-	4	100
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos	-	-	4	100

*Fuente:* Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres

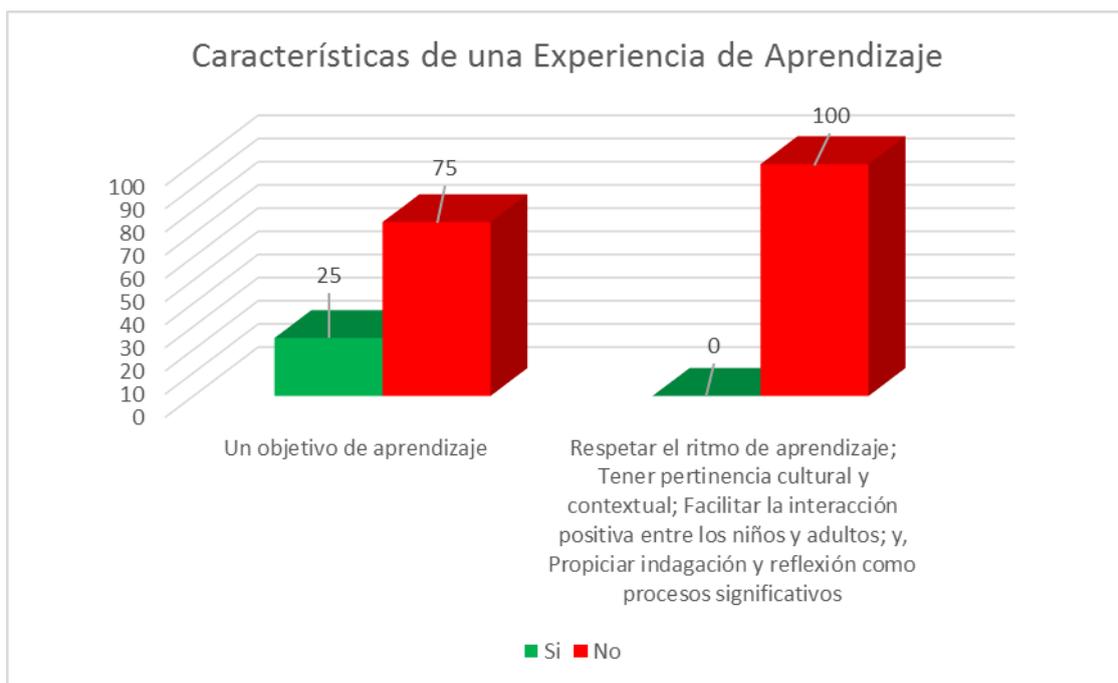


Figura 2

### Análisis e interpretación

Se puede conocer las características de una experiencia de aprendizaje como la interpretación de lo que genera. Castro y Erazo (2015) hace referencia en iniciar por el hecho innegable de que lo motiva al niño, sea su curiosidad por conocer aquello que lo rodea e indagarlo, si él lo compensa es bien recibido y le da fortaleza en su bienestar. Son las oportunidades que se generan, y en las medidas respectivas, que brindan una confianza y afinación, el desarrollo de la sensación al poder hacerlo liga a sus emociones, que los impulsa a competir de manera autónoma.

En la tabla 5 solamente el 25% de docentes creen que un objetivo de aprendizaje forma parte de una característica de una experiencia de aprendizaje.

Es notable que para el desarrollo integral del niño se necesita de ideas que lo fortalezca de manera atractiva hacia el aprendizaje, son las características que le dan forma al concepto de la experiencia de aprendizaje, su falta de entendimiento será un desbalance en la manera de generar sensaciones y aplicaciones dentro del campo educativo.

Tabla 6

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

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

*Fuente:* Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres

### **Análisis e interpretación**

Para ayudar a desarrollar una experiencia de aprendizaje, se debe considerar que se entiende como:

Una vivencia desafiante y real, que produce gozo y asombro; que promueve el desarrollo integral de la persona; que garantiza la participación activa del niño, y que tiene pertinencia cultural y contextual. Además, una experiencia de aprendizaje permite una interacción positiva y cálida entre los niños y también con los adultos. (Frugone, Hi Fong y Burbano, 2012, p. 47).

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

Todo aquello que promueva al desarrollo integral del niño ayuda y beneficia a las experiencias de aprendizaje, es el progreso que se busca mediante el contenido para ser aplicada con las destrezas, lo que nos permiten tener una activa participación mediante la interacción con el docente siendo fuente que promueve el deseo de conocer a los niños con sus propuestas de actividades generadores de diversión y juego.

## Resultados de la Escala de Bayley aplicada a los Niños

Tabla 7

*Nivel de desarrollo Mental*

Índice	f	%
Inadecuado	7	88
Poco adecuado	1	13
Adecuado	0	0
Muy adecuado	0	0
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres

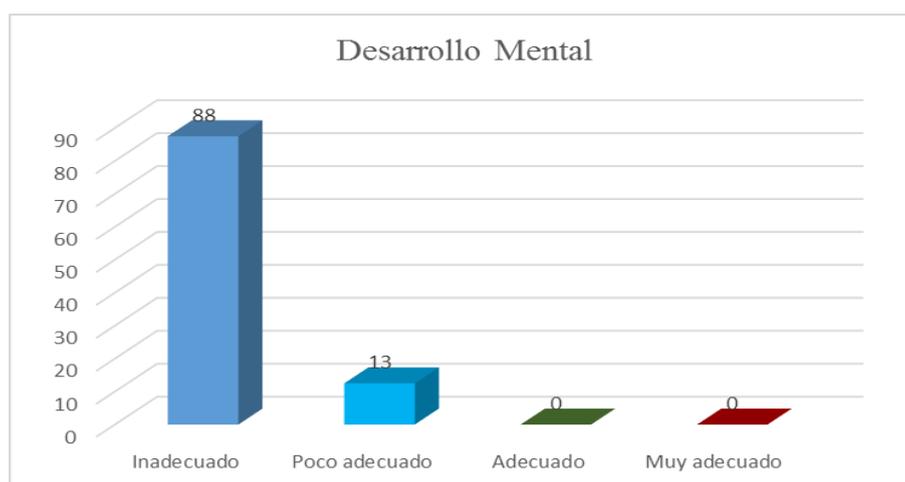


Figura 3

### Análisis e Interpretación

Uno de los aspectos centrales de la teoría del desarrollo de Vigotsky es la noción de que el desarrollo cognitivo implica la transformación de procesos elementales, biológicamente determinados, en funciones psicológicas superiores gracias a la interacción con el entorno. Así, trató de desentrañar el modo en que en la actividad humana se combinan las diversas fuerzas de cambio (Peredo, 2019, p. 3).

De acuerdo con los resultados obtenidos, 7 niños que representan el 88% tienen un nivel inadecuado de desarrollo mental, 1 niño que corresponde al 13% se encuentra en un nivel poco adecuado.

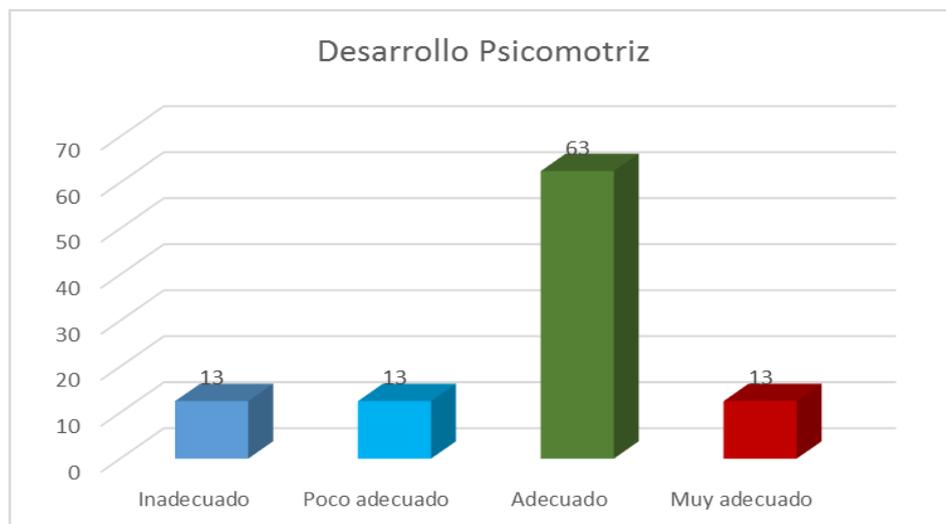
Para que los niños tengan un buen desarrollo del proceso cognitivo deben tener una buena interacción con su entorno y esto se logra a través de las experiencias de aprendizaje, siendo importante que las docentes comprendan la estimulación constante que debe recibir el niño en el ambiente que lo rodea, que debe ser proporcionado con las debidas medidas educativas.

Tabla 8  
*Nivel de desarrollo Psicomotriz*

<b>Índice</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Inadecuado</b>	1	13
<b>Poco adecuado</b>	1	13
<b>Adecuado</b>	5	63
<b>Muy adecuado</b>	1	13
<b>Total</b>	8	100

*Fuente:* Niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo

*Elaboración:* Cristian Johnny Torres Torres



*Figura 4*

## **Análisis e Interpretación**

En el proceso del desarrollo evolutivo del niño la psicomotricidad es fundamental dándose de manera gradual. Tiene como meta o fin, una búsqueda de alternativas, que originen un desenvolvimiento de movimientos corporales de una manera espontánea e intrínseca (Martínez y Justo, 2008). Es la espontaneidad al expresarse en situaciones lúdicas kinestésicas la que lo mejoran.

La escala aplicada a 8 niños arrojó los siguientes resultados, del 100% se aprecia que el 63% que corresponden a 5 niños se encuentran en un nivel adecuado y el 13% que corresponde a 1 niño se encuentran en niveles inadecuado, poco adecuado y muy adecuado.

Para mantener un adecuado desarrollo psicomotriz el niño debe estar en un ambiente activo y estimulante donde se le proporcione situaciones y elementos, que generen esa iniciativa en él y pueda sentirse libre de expresarse mediante su cuerpo, teniendo la libertad de percibir como emitir los diferentes movimientos.

## **g. DISCUSIÓN**

En la siguiente investigación se exhibió la relevancia de las experiencias de aprendizaje en los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo, a través de referentes bibliográficos, además se dejará una guía de actividades, que será la propuesta de mejora para la institución. Además, esta investigación fue parte de un macro proyecto conformado por docentes y estudiantes de la carrera de educación inicial que incorporaron 11 centros de la ciudad de Loja, con 38 educadoras y 353 niños, y que para la presente investigación se precisa el estudio de 8 niños y 4 docentes perteneciente al nivel inicial.

Actualmente las indagaciones reflejaron que hay una escasa preocupación sobre la educación, que influyen de manera proporcional y directa en el desarrollo cognitivo del niño. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2016) refiere que los niños que no reciben una adecuada estimulación o que están expuestos a situaciones hostiles y experiencias traumáticas, enfrentan un mayor riesgo de tener un bajo nivel de desarrollo cognitivo, físico y emocional. También todo aquello que afecte en la primera infancia, repercutirá en el desempeño escolar, así como la productividad, perpetuando hasta la edad adulta.

Como primer objetivo específico de la investigación se planteó: Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años, utilizando para cumplirlo la Escala Bayley donde se evalúa la escala mental referente a la percepción aprendizaje y vocalización; y la escala psicomotriz el área de motricidad fina, motricidad gruesa y la coordinación sensoriomotora, obteniendo como resultado que los niños se encontraron en un estado poco adecuado hasta bajo, debido a la falta de estimulación elemental para la cognición o actividades que originen una interacción educativa con el

entorno. Comprobando lo que menciona Lazo y Macias (2019) quienes indican que la implementación de un espacio lúdico debe constar con material didáctico, rincones que permitan e incentiven el desarrollo cognitivo, y además el espacio debe contar con especialista como parvularios o personal capacitado creando y fomentando el aprender.

Como segundo objetivo específico: Conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años. Utilizando para su cumplimiento una encuesta que tuvo la finalidad de establecer si se aplica la estrategia metodológica experiencia de aprendizaje en el proceso de enseñanza, obteniendo como resultado que la mayoría de docentes desconocían sobre como iniciar con el nombre de las experiencias, los momentos de desarrollo, el elemento integrador y las características que debe tener esta, esto es efecto de la causa de falta de capacitación con respecto a la metodología a aplicar. Corroborando lo nombrado por Cruz y Paucar (2019) quienes refieren que el dominio en la metodología de las experiencias de aprendizaje genera vivencias en los niños, debido a que los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo plantean destrezas, donde ellos manifiestan la construcción de su propio aprendizaje.

Como tercer objetivo específico: Diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje. Se elaboró una guía de actividades llamada “saltando como sapito creo e imagino” conformado por distintas actividades recreativas, interactivas, dinámicas y lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo. La misma que no pudo ser aplicada debido a la pandemia actual del COVID-19, pero fue entregada a la institución para su posterior aplicación, la guía metodológica fue realizada mediante recopilaciones bibliográficas y consta de 8 semanas a ser aplicadas por

las docentes. Aseverando lo que manifiesta Toapanta (2019) quien refiere que la aplicación de estrategias metodológicas permite el desenvolviendo del conocimiento, teniendo relevancia al utilizar las herramientas fundamentales enfocados al logro de los objetivos educativos.

Del estudio realizado se puede deducir que la contribución de la investigación es reveladora con proporción a las experiencias de aprendizaje, y al igual que las anteriores indagaciones, demuestra de modo persistente la importancia de la aplicación de las experiencias en los docentes, que es una estrategia metodológica que mejora el desarrollo de cognitivo de manera paulatina y gradual.

## **h. CONCLUSIONES**

- La prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivos en los niños del CDI Clodoveo, se verificó con la Escala de Desarrollo de Bayley donde la mayoría de niños se encontraron en un nivel poco adecuado y bajo, debido a la falta de estimulación elemental para la cognición, siendo un estado desfavorable para el desarrollo óptimo en su crecimiento.
- La encuesta aplicada a los docentes, demostró que la mayoría de ellas desconocían sobre como iniciar con el nombre de las experiencias, los momentos de desarrollo, el elemento integrador y las características que debe tener esta, siendo la inexperiencia con respecto a la metodología la que se encuentra dentro del proceso enseñanza- aprendizaje.
- Con el propósito de mejorar el desarrollo cognitivo, se elaboró una guía metodológica sobre las experiencias de aprendizajes, que se encuentra conformada por actividades recreativas, interactivas e innovadoras, la misma que fue entregada de forma virtual a las docentes para su posterior aplicación, favoreciendo así, a la solución de la problemática encontrada.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Las instituciones educativas deben tener una constante evaluación con asesoría sobre las metodologías o técnicas de aprendizaje, con la finalidad de que las docentes propicien el desarrollo cognitivo en los niños.
- Las docentes deben emplear la metodología de las experiencias de aprendizaje dentro de su jornada para contribuir y aportar a la mejora del desarrollo cognitivo en los niños.
- Las docentes deben aplicar la propuesta elaborada para la institución, debido a que es una guía de actividades dinámicas realizada para el desarrollo cognitivo, que mejorara y estimulara el desarrollo integral como cognitivo de los niños.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Aguilar Montiel, B. (2018). El aporte de las neurociencias para una educación temprana de calidad. *RELAdEI. Latinoamericana de Educación Infantil*, 7(1), 98-100
- Arceo, F. D. B., Rojas, G. H., y González, E. L. G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. McGraw-Hill Interamericana.
- Batanero, C. (2013). La comprensión de la probabilidad en los niños: ¿qué podemos aprender de la investigación. *Atas do III Encontro de probabilidades e estatística na escola*, 9-21.
- Borja Acosta, J. A. (2015). *Fortalecer actividades de la vida diaria para realizar nociones previas, en niños y niñas de 2 años de edad del proyecto guagua quinde san roque sector del tejtar provincia de pichincha años 2015*(proyecto de grado). Instituto Tecnológico Superior Cordillera, Quito, Ecuador.
- Castellón Viaplana, H. (2017). *Centro penitenciario Quatre Camins, conexus y" servei d'atenció als homes": tres programas de intervenció en violencia de género* (tesis de maestría). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Castro Santiana, S. V., y Erazo Tomalá, M. E. (2015). *Desarrollo del pensamiento en el proceso de interaprendizaje en niños de 4 a 5 años* (Proyecto de tesis). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Cruz Ñacata, A. G., y Paucar Sosapanta, A. M. (2019). *Las Experiencias de Aprendizaje y el desarrollo de la Cultura de Género del Subnivel Inicial 2*

*en el Centro de Educación Inicial Raquel Verdesoto de Romo Dávila* (tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Cruz, L. (2019). *Manifestaciones cognitivas y sociales de estudiantes del subnivel preparatoria según el pensamiento egocéntrico descrito por Piaget* (. Machala.

Cuervo Moreno, J. L., Granados Baquero, M. y Jiménez Espitia, K. (2019). *Violencia de pareja desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner en mujeres estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia* (tesis de pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia, Villavicencio, Colombia.

Díaz Castillo, R., González Escobar, S., González Arratia López Fuentes, N. I., y Montero López Lena, M. (2019). Sucesos estresantes en mujeres mayores desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner. *Neurama*, 6(2), 1-11.

Díaz Riaño, J. D. (2019). *Experiencias artísticas en torno al ambiente y su incidencia en el desarrollo integral y aprendizaje* (tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.

Escobar Barrientos, I. Y. (2019). *Actividades motoras en niños de 2 a 4 años para desarrollar habilidades cognitivas y Afectivo-Sociales* (tesis de doctorado). Universidad Galileo, Guatemala de la Asunción, Paraguay.

Fernández, J. (2019). Ejemplos de experiencias educativas y sus temáticas [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://escueladeexperiencias.com/ejemplos-de-experiencias-educativas/>

Fondo de las Naciones Unidas (2016). *Identificar las desigualdades para actuar:*

*resultados y determinantes del Desarrollo de la Primera Infancia en América*

*Latina y el Caribe.* Recuperado de

<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5816>

- Frugone, M., Hi Fong, M. y Burbano, M. (2012). *Educación Inicial: Experiencias de Aprendizaje I*. Quito, Ecuador.
- García-Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Educación y Desarrollo*, 29, 63-72.
- Garzón Jaramillo, K. A. (2020). *Genograma y ecomapa para identificar redes de apoyo en casos de violencia de género* (tesis de maestría). Universidad Internacional SEK, Quito, Ecuador.
- Giraldo, M. C., Gómez, M. T., y Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*, 9(14), 161-196.
- González-Sanmamed, M., Souto-Seijo, A., González, I., y Estévez, I. (2019). Aprendizaje informal y desarrollo profesional: análisis de las ecologías de aprendizaje del profesorado de educación infantil. *Edutec. Electrónica de Tecnología Educativa*, (68), 70-81.
- Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. UMCH, Lima, Perú.
- Lazo Moreira, M. V., y Macías Pincay, A. K. (2019). *Un espacio lúdico-formativo para el desarrollo cognitivo de niños de madres universitarias* (tesis de grado). Universidad Técnica de Manabí, Manabí, Ecuador.
- López Román, K. C. (2019). *Propuesta de actividades para estimular las habilidades básicas del pensamiento en los niños de educación inicial subnivel II-3 años* (trabajo de titulación). Universidad Católica de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- López, G. F. (2012). Matemáticas y literatura de 0 a 3: Ricitos de Oro y los tres osos.

*Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 1(2), 72-77.

López, T., y Marisol, S. (2019). *Las giras de observación como elemento integrador, en el desarrollo de destrezas del ámbito de relaciones con el medio natural y cultural en los niños y niñas de educación inicial del Subnivel 2 de la Unidad Educativa Santa Rosa, parroquia Santa Rosa* (Proyecto de tesis). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Martínez, E. J., y Justo, C. F. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Revista de pedagogía*, 60(2), 107-122.

Martínez, R., Arrieta, X., y Meleán, R. (2012). Desarrollo cognitivo conceptual y características de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Omnia*, 18(3), 35-48.

Mazzoni, C. C., Stelzer, F., Cervigni, M. A. y Martino, P. (2014). Impacto de la pobreza en el desarrollo cognitivo: un análisis teórico de dos factores mediadores. *Liberabit*, 20(1), 93-100.

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

Ministerio de Educación (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito.

Ministerio de Educación. (2012). *Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación Inicial*. Quito.

Morales Loor, M. C., González, T., y Manuel, Á. (2016). *Influencia de la música como recurso didáctico para el proceso del aprendizaje en niños de 2 a 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "12 de Octubre" zona 5, distrito 09D15, provincia del Guayas cantón El Empalme año lectivo 2015-2016* (proyecto de tesis), Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía,

Guayaquil, Ecuador.

Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12).

Nieva Chaves, J. A., y Martínez Chacón, O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de LS Vigotsky. *Cubana de Educación Superior*, 38(1).

Orengo, J. (2016). Urie Bronfenbrenner Teoría Ecológica. Recuperado de [http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva\\_Profesores/janette\\_orengo\\_educ\\_173/Urie\\_Bronfenbrenner.pdf](http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/janette_orengo_educ_173/Urie_Bronfenbrenner.pdf).

Palacios Quezada, V. M., y Tinoco Izquierdo, W. E. (2019). *Desarrollo del pensamiento reversible en la etapa de operaciones concretas y su importancia en la resolución de sumas y restas*. Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.

Peredo V, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Investigación Psicológica*, (21), 89-106.

Pico, C. M., Suarez, J. D. A., Mejía, V. C., Barrera, M. G. R., Rolan, A. V., Pinzón, M. M., y Sierra, S. M. C. (2018). Experiencias de aprendizaje significativo para la apropiación de conocimientos en ciencias económicas, administrativas y contables. Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.

Reinoza Dugarte, M. y Escobar Domínguez, M. (2017). Narrativa de una víctima

- de acoso cibernético: una mirada desde el enfoque ecológico de Urie Bronfenbrenner. *d'Innovació i Recerca en Educació*, 10(2), 15.
- Ribes, M., y Caballero, A. (2011). Educador infantil de la generalitat de Valencia. *México: Litoral*.
- Rodríguez Gutiérrez, M. (2018). *Análisis de la influencia del modelo de Bronfenbrenner en la adquisición de género: propuestas de trabajo* (tesis de pregrado). Universidad de Cantabria, Cantabria, España.
- Rodríguez Ramírez, N. E., Delgadillo Salgado, M. D. y Torres Trejo, S. L. (2018). Los ambientes de aprendizaje constructivistas como alternativa para generar innovación en la universidad. *International Journal of Information Systems and Software Engineering for Big Companies (IJISIBEC)*, 5(2), 41-52.
- Salazar Cuesta, T. (2019). *Estudio exploratorio de factores ecológicos protectores y de riesgo relativos al macrosistema que inciden en el desarrollo socioemocional de niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a un centro de educación preescolar desde la perspectiva de los actores de la investigación* (tesis de maestría). Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador.
- Sánchez, N. (2019). Las experiencias de aprendizaje el mejor gusto de la docencia. *Multi- Ensayos*, 5(9), 10-13.
- Santaella, C. (2012). Conocimiento didáctico general para el diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas en la formación del profesorado. *currículum y formación del profesorado*, 16(2), 469-500.
- Sevilla, Y. O. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *CS*, 71-96.

- Sevilla, Y. O. (2019). El Análisis Cognitivo de Tareas como estrategia metodológica para comprender y explicar la cognición humana. *Universitas psychologica*, 18(3), 3.
- Simón, E. A., e Indurría, J. V. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España. Editex.
- Suárez Gullosó, I. T., y Homez Álvarez, O. L. (2017). *Contribuciones de la teoría bioecológica de urie bronfenbrenner sobre los contextos de crianza* (tesis de pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Toapanta Vargas, W. V. (2019). *Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje* (proyecto de tesis). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Valarezo German, D. E. (2015). *Desarrollo del área sensorio motor en el recién nacido, en relación a su maduración biológica* (trabajo de titulación). Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.



unl

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**AUTOR: CRISTIAN JOHNNY TORRES TORRES**

**LOJA-ECUADOR  
2020**

## **TITULO: SALTANDO COMO SAPITO CREO E IMAGINO**

### **1. PRESENTACIÓN**

La propuesta alternativa es una guía que tiene como finalidad proponer una metodología novedosa y actividades prácticas, que están basadas en las experiencias de aprendizaje, que son significativas en el ámbito educativo, al ser aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y adherirse a acciones pedagógicas, proporcionando ambientes adecuados influirá de manera positiva en el desarrollo del pensamiento del niño, cumpliendo con lo estipulado en el currículo de educación inicial, favoreciendo la exploración, creatividad, intereses y necesidades de los niños.

Cada acción educativa debe estar puesta en escena de manera dinámica y motivacional, la planificación debe ir de acuerdo con las necesidades que se presenten, pero sobre todo enfocado en las destrezas, habilidades, capacidades y actitudes que se dan, mediante la interacción continua entre el docente y el niño, donde el aprendizaje se vuelve lúdico.

Esta guía es innovadora al crear situaciones didácticas con actividades simples que permitirán a los docentes implementar la práctica de nuevas ideas actualizadas sobre acciones educativas que no solo serán enriquecedoras sino también divertidas para poder trabajar con los niños.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La aplicación de las experiencias de aprendizaje en la presente propuesta se la elabora con la finalidad de incentivar a los docentes a aplicar esta metodología, harán que el desarrollo se edifique mostrando un progreso gradual notable, y estas podrán ser identificadas.

Es la intención educativa la generadora de espacios recreativos, la pedagogía genera vivencias significativas, las experiencias de aprendizaje pueden ser tomadas de otras perspectivas de acuerdo a como se desglose su significado, no es algo tedioso sino algo que se puede considerar como novedoso e ingenioso si se parte del parecer de los educadores, al crear planificaciones y realizar modificaciones similares a lo largo de todos los años lectivos, su finalidad es promover el desarrollo con metodología, y con constancia en la renovación, no solo significará un paso de evolución sino un aporte a la educación.

Por último, la importancia del desarrollo cognitivo, aplicada por las experiencias de aprendizaje es significativa, debido a que estas actividades recreativas, motivadoras, innovadoras y prácticas, magnifican el deseo del niño por aprender nuevas temáticas, dando oportunidades lúdicas para su imaginación y creatividad.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

- Facilitar un guía institucional para mejorar las técnicas educativas, mediante las experiencias de aprendizaje como metodología que será aplicada en el aula para el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años.

#### **Objetivos específicos:**

- Elaborar actividades sobre experiencias de aprendizaje con temáticas relacionadas con las destrezas de la planificación micro-curricular.
- Proveer a los docentes de la institución la guía metodológica de las experiencias que impulsan a mejorar y estimular el desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años.

### **4. CONTENIDOS**

#### **Juego Simbólico**

El juego simbólico es un llamado a volver a pensar, es decir cultivarse y entender los planos de la vida. Ruiz, Abad y Grao (2011) indican que este juego genera opciones múltiples en experiencias, son las abstracciones producidas por las palabras que producen la imaginación, haciendo que capten la distinción entre la realidad mediante la fantasía, al realizar el rol de personaje o cambiar de espacio, descubrirán su individualidad (El ser uno mismo).

#### **Cuentos**

Los docentes de Educación Infantil utilizan este recurso frecuentemente desde varias perspectivas. López (2006) indica que es una herramienta muy potente para transferir valores, fomentar la creatividad, iniciar la imaginación, tiene capacidad formativo-didáctica y carácter lúdico, lo que proporciona diversión y satisfacción en los niños.

## **Nociones de Espacio y Tiempo**

Los conceptos temporales son complicados de “aprender” como “enseñar”. Casado y Merino (2014) refieren que es una temática alarmante para las nuevas opciones y alternativas propuestas, debido a que solicita un enfoque múltiple, es decir un buen manejo del vocabulario siendo esclarecedor y recíproco, capacidad de representación simbólica, direccionado al desarrollo motor y perceptivo. Aplicando la didáctica de la educación desde los inicios de la escolarización, porque es un periodo fundamental para la evolución básica del niño.

## **Teatro Infantil**

Es una experiencia enriquecedora para niños, un campo muy abierto con respecto a la interacción entre los niños y se pueden utilizar diversas temáticas en nivel inicial. Loo, Macías, y Anchundia (2019) indican que la finalidad del teatro en los niños es la de potenciar competencias que a su vez desarrollando destrezas y capacidades. Hay dos planos: Uno el generador de interés realizado por los padres, y el otro es educativo el que los niños experimentan mediante roles y acciones, son protagonistas de sus historias, forjando su autonomía, moldeando su independencia.

## **Lenguaje Verbal y No Verbal (Comunicación)**

Es la comunicación posible gracias al lenguaje, este se manifiesta a través de códigos, símbolos, gestos y expresiones corporales. Villa Cayambe (2016) considera que es la interacción donde el niño comparte con su entorno, lo que siente y demostrando sus emociones. Como finalidad educativa, la percepción de la información será el resultado de lo aprendido.

## **Canciones**

Las canciones son un recurso muy útil para enseñar a los niños, debido a que es dinámico, práctico y fácil de realizar. Saavedra (2019) indica que la canción es considerada un juego verbal, permiten al niño en la expresión, evoca sentimientos y emociones dando autonomía. Además de poder dramatizarse mediante sonidos que inspiran, es factible para la expresión oral, y es encontrada en todas partes desde la radio, celular hasta la televisión.

## **Bailes**

El baile es una herramienta esencial para el desarrollo íntegro del niño, como las habilidades y destrezas. Suarez (2020) indica que es un ejercicio artístico considerado como actividad beneficiosa, desarrollando su cerebro por medio de acciones motrices, mediante melodías, sonidos, ritmos y vibraciones. Facilitan la forma de conectarse con sí mismos, interiorizando en temáticas de manera espontánea.

## **Poemas**

Los poemas son una técnica muy interesante para utilizarlo en el salón de clases y estos se relacionan con otros métodos. Senís (2019) indica que la poesía infantil tiene origen en los cuentos tradicionales, y lo que liga a ambas temáticas es el aspecto imaginario en los niños, debido a que son los relatos quienes sacan un personaje, y esta a su vez es representado en una rima o canción que también sería una derivación del poema, las intenciones se manifiestan en reescribir la historia contada de manera clave o asociarlo con temáticas para el aprendizaje, se puede variar el tono o enfoque, pero el resultado será el mismo, es decir de aprender.

## **5. METODOLOGÍA**

La metodología será acogedora, dinámica aplicada en un ambiente estimulante donde el efecto que se produce sea por la causa didáctica, lúdica y agradable para el niño, por lo tanto, los recursos que sean de utilidad van hacer factibles en cuanto a su disponibilidad creando oportunidades de realizar con variedad de materiales, de ahí que su presentación sea el impulsador e incentive a participar. La aplicación de estas actividades planteadas en la Guía Institucional constan de 4 Experiencias de Aprendizaje divididas en 2 semanas cada una; que a su vez contienen 40 actividades, divididas en 8 semanas, donde se realizaran en 5 días un conjunto de 5 actividades; estas consta de indicaciones tales como el día, contenidos, actividades, materiales y logros alcanzar, donde por últimos se integra como sustento de estas acciones una lista de cotejo que se servirá como evidencia de los aprendizajes logrados.

## 6. OPERATIVIDAD

SALTANDO COMO SAPITO CREO E IMAGINO				
FECHA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ACTUANDO EL CUENTITO HAGO COMO CERDITO</b>				
SEMANA 1				
Lunes	Juego Simbólico	<b>ORDENES EJECUTABLES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos con una canción de motivación: “Soy una taza”</li> <li>• Realizamos ordenes ejecutables mediante rimas en imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Reproductor de música</li> <li>• Canción: “Soy una taza”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa la orden ejecutable.</li> </ul>
Martes		<b>CUENTO CON PICTOGRAMAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Completamos un cuento mediante pictogramas haciendo variaciones del contexto para su representación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pictogramas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Completa pictogramas que son partes del cuento.</li> </ul>
Miércoles		<b>¿QUÉ ANIMALITO SOY?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narramos una historia con títeres en los dedos</li> <li>• Representamos los animales de los títeres mediante máscaras e interactuando con el juego de rol intercambiando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Mascaras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integra el concepto de personajes ficticios observando títeres</li> </ul>
Jueves		<b>JUGANDO CON NUESTROS AMIGOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionamos los juguetes</li> <li>• Identificando sus propiedades y motivando a los niños a crear historias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juguetes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las propiedades del juguete</li> </ul>

<b>Viernes</b>	Cuentos	<b>SOMOS CERDITOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observamos el video-cuento de los “Tres Cerditos”</li> <li>• Representamos mediante disfraces y material concreto para la escenificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Música</li> <li>• Disfraces (orejas, nariz, colita de cerdito y el lobo)</li> <li>• Material concreto (cacitas de cartón, simulando las viviendas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa los personajes mediante el disfraz otorgado.</li> </ul>
<b>SEMANA 2</b>				
<b>Lunes</b>	Cuentos	<b>PELUCHES EXPLORADORES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos la motivación “Sapito”</li> <li>• Representamos un cuento con peluches interactuando con los niños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Música</li> <li>• Peluches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa un cuento con peluches</li> </ul>
<b>Martes</b>		<b>EL ARTE CON MIS MANOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narramos un cuento títeres en paletas</li> <li>• Pintamos al personaje favorito con las manos de cualquier color.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> <li>• Títeres de paletas</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Temperas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinta el personaje con sus manos</li> </ul>
<b>Miércoles</b>	Nociones Espacio y Tiempo	<b>LA SEÑORA LUNA Y EL SEÑOR SOL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos canción de “La Luna” y “El Sol”</li> <li>• Pegamos las imágenes acerca de las situaciones aplicadas en la vida cotidiana y ubicar en el papelógrafo de acuerdo con el tiempo día/noche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Pegamento</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pega y sitúa según corresponde la imagen con el tiempo</li> </ul>
<b>Jueves</b>		<b>MACATETA GIGANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recoge los objetos con relación</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formamos grupos</li> <li>• Instruimos sobre el procedimiento del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juguetes</li> </ul>	al tiempo
<b>Viernes</b>		<p><b>CUANDO DESPIERTO Y CUANDO VOY A DORMIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos las acciones realizadas en el día y la noche</li> <li>• Agregamos al papelógrafo pegando dibujos de escenas del día y la noche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Hoja de papel</li> <li>• Tijera</li> <li>• Pegamento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrega los gráficos de las escenas que corresponden</li> </ul>
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: COMPLETEMOS LA GALLINITA CON SUS PARTESITAS</b>				
<b>SEMANA 3</b>				
<b>Lunes</b>	Nociones Espacio y Tiempo	<p><b>SUBE Y BAJA DE LAS COSAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción de motivación “Chuchuwua”</li> <li>• Señalamos los elementos de la parte superior (arriba) y tachar los de la inferior (abajo) de la papelógrafo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de Música</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Elementos</li> <li>• Mesa o silla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala el elemento de acuerdo a su posición conforme al objeto de referencia.</li> </ul>
<b>Martes</b>		<p><b>¿DÓNDE DEJARON MI PIEZA?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicamos elementos encima y debajo de la mesa, silla, etc. Identificando su ubicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos</li> <li>• Mesa</li> <li>• Silla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloca los elementos identificando su ubicación.</li> </ul>
<b>Miércoles</b>		<p><b>BUSCANDO NUESTRO AMIGUITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce elementos dentro de un cesto, funda, mochila, bolso, etc. y sacarlos, identificando su ubicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cesto</li> <li>• Elementos</li> <li>• Funda</li> <li>• Mochila</li> <li>• Bolso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce y saca elementos e identifica su ubicación.</li> </ul>

<b>Jueves</b>		<b>MI CASITA SEGURA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicamos la ula.-ula en el suelo, saltar dentro y fuera, mediante rimas que motiven a la realización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rimas</li> <li>• Ula-ula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica el objeto y de acuerdo con su cuerpo, entiende su noción.</li> </ul>
<b>Viernes</b>		<b>COMPLETEMOS LA GALLINITA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pegamos en las imágenes de gallina en la parte superior (arriba) accesorios (cresta o sombrero) y en la parte inferior (abajo) a su hijo (huevo o pollo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes (gallina)</li> <li>• Accesorios (Recortes)</li> <li>• Foto (Huevo o pollo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pega las imágenes, accesorios y fotos de acuerdo con su ubicación</li> </ul>
<b>SEMANA 4</b>				
<b>Lunes</b>	Nociones Espacio y Tiempo	<b>DESCUBRIENDO LO QUE ENCUENTRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción de motivación “Pin Pon es un muñeco”</li> <li>• Añadimos en vasos elementos encontrados en el patio tales como pasto, rocas, arena, flores, etc. y quitarlos identificando su ubicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vasos</li> <li>• Elementos del patio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añade y quita en los vasos los elementos encontrados.</li> </ul>
<b>Martes</b>		<b>BAILA HASTA ESCONDERTE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agarramos una tela grande y desplazarse por la clase al ritmo de una música suave. Cuando pare la música, a la orden de “¡Adentro!” los niños deberán esconderse bajo la tela. Después, les pedimos que salgan y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tela</li> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agarra la tela grande y de acuerdo a la música se ubica.</li> </ul>

		volvemos a comenzar la actividad.		
<b>Miércoles</b>	<b>Sesión 4</b> Teatro Infantil	<b>IMITANDO AL ANIMALITO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representamos animales mediante el sonido escuchado y luego imitarlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB (sonidos de animales)</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa e imita el animal cuando escucha el sonido.</li> </ul>
<b>Jueves</b>		<b>ADIVINA QUIEN SOY</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emite sonidos de cualquier animal e identificarlo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emite el sonido e identifica el animal.</li> </ul>
<b>Viernes</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A QUIEN ME APARESCO</b></li> <li>• Vestimos con diferentes prendas y dramatizar a un personaje de la familia como el papá, la mamá, hermana, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendas de vestir</li> <li>• Imágenes (emociones)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viste prendas y dramatiza de acuerdo con el personaje.</li> </ul>
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: VAMOS A LA TIENDITA MAGICA Y BONITA</b>				
<b>SEMANA 5</b>				
<b>Lunes</b>	Lenguaje Verbal y No Verbal	<b>MI TARJETA DICE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción de motivación “La Vaca Lola”</li> <li>• Señalamos y expresamos las palabras escritas en las tarjetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala y manifiesta lo escrito en las tarjetas.</li> </ul>
<b>Martes</b>		<b>FORMANDO PALABRAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetimos la pronunciación de las imágenes y deletrear una por una, terminando con oraciones o frases simples y concretas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes (para deletrear)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repite pronunciando las imágenes, deletreando y terminando frases con oraciones simples.</li> </ul>
<b>Miércoles</b>		<b>INVENTANDO UNA HISTORIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agregamos en el paisaje animales creando un dialogo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papelógrafo (paisaje)</li> <li>• Animales (gráficos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrega los animales en el paisaje mientras se comunica y actúa</li> </ul>

		interactivo, informando de cada uno.		
<b>Jueves</b>		<b>PASANDO LA FRONTERA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jugamos a “Pasar la frontera” dando órdenes a ejecutar haciendo variaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animales (cromos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumple ordenes simples</li> </ul>
<b>Viernes</b>		<b>LA TIENDITA MAGICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imitación de vender productos en una tienda, convenciendo e intercambiando dinero ficticio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Productos (recortes)</li> <li>Dinero ficticio (impreso)</li> <li>Tienda (Cartón)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vende productos socializando y comunicando sus pensamientos.</li> </ul>
<b>SEMANA 6</b>				
<b>Lunes</b>	Canciones	<b>TAMBORCITO CON MI CUERPITO HAGO SONIDOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Canción de motivación “El Patito Juan”</li> <li>Hacemos percusiones con partes del cuerpo, pies, manos y brazos e imitar sonidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Flash USB (Canciones)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza percusiones en partes del cuerpo e imita sonidos</li> </ul>
<b>Martes</b>		<b>ESCUCHANDO LO VEO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instruimos sobre el juego “Escuchando lo veo”</li> <li>Vendamos y se oculta el objeto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproductor de música</li> <li>Vendas</li> <li>Objeto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la dirección del sonido estando vendado.</li> </ul>
<b>Miércoles</b>		<b>RULETA DE CANCIONES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instruimos sobre “Ruleta de canciones”</li> <li>Identificamos cuál de esas representa una emoción de la imagen, bailando y cantando.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Flash USB (Canciones)</li> <li>Reproductor de música</li> <li>Ruleta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus emociones con canciones puestas al azar.</li> </ul>
<b>Jueves</b>		<b>DOMINANDO RITMOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Flash USB (Canciones)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imita los pasos de baile según</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imitación de los pasos de baile según la canción, el ritmo y la letra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	la canción, el ritmo y la letra.
<b>Viernes</b>		<p><b>MI CANCIONCITA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toca instrumentos musicales (pandereta o maracas) mientras se dice un poema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poema con pictogramas</li> <li>• Pandereta o maracas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toca el instrumento mientras dice un poema</li> </ul>
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: MOVIENDO ME DIVIERTO ASI COMO APRENDO</b>				
SEMANA 7				
<b>Lunes</b>	Baile	<p><b>LAS ESTATUAS ESCURRIDISAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y cantamos la motivación “La patita Lulú”</li> <li>• Juega a las “Estatuas” con globos tratando de quitarle a su compañero y deteniéndose cuando para la música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega bailando, deteniéndose cuando quitan la música, arrebatando el globo a su compañero.</li> </ul>
<b>Martes</b>		<p><b>EI BAILE DE LA GRANJA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestirse de animales mientras se hace coreografías de canciones de la granja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestimenta de animales</li> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viste de animal y baila la coreografía.</li> </ul>
<b>Miércoles</b>		<p><b>EI BAILE DEL ULA PERDIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bailamos y nos agrupamos en ula-ulas, ganan los últimos en quedar en la última.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> <li>• Ula – ula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baila y se agrupa en las ula – ulas</li> </ul>
<b>Jueves</b>		<p><b>BAILANDO LO HACEMOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados realizan la acción que pide la canción mediante relevos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha sentado y realizar la acción.</li> </ul>

<b>Viernes</b>		<b>MI ESPEJO BAILARIN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imitamos los movimientos del compañero al bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash USB</li> <li>• Reproductor de música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita los movimiento de su compañero al bailar</li> </ul>
<b>SEMANA 8</b>				
<b>Lunes</b>	Poemas	<b>MI FAMILIA Y MI PENSAR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos la motivación “La serpiente de tierra caliente” (Actividades Rutinarias)</li> <li>• Realizamos un acróstico con palabras de los niños en un papelógrafo sobre tema “la familia”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Marcador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza el acróstico diciendo palabras que conoce con relación a su familia</li> </ul>
<b>Martes</b>		<b>SOLO ADIVINA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivinanzas con palabras para completar las rimas escritas en el papelógrafo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivinanzas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivina las palabras para completar las rimas</li> </ul>
<b>Miércoles</b>		<b>MI AMIGA LA MARIONETA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenificamos las marionetas descritos en un poema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marionetas</li> <li>• Poema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenifica el poema expresado a través de marionetas.</li> </ul>
<b>Jueves</b>		<b>BUSCAPALABRA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se Cuenta una historia y sacar las palabras para la construcción de rimas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra palabras para la construcción de rimas.</li> </ul>
<b>Viernes</b>		<b>CANTA CONMIGO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos el poema mediante pictogramas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canta el poema mediante pictogramas</li> </ul>

## **7. EVALUACIÓN**

La evaluación se ejecutará mediante la observación y seguimiento a los niños, aplicando las experiencias de aprendizaje y siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica.

### **Aspectos a evaluar**

- Representa la orden ejecutable.
- Integra el concepto de personajes ficticios observando títeres
- Identifica las propiedades del juguete
- Representa los personajes mediante el disfraz otorgado.
- Pinta el personaje con sus manos
- Pega y sitúa según corresponde la imagen con el tiempo
- Agrega los gráficos de las escenas que corresponden
- Señala el elemento de acuerdo a su posición conforme al objeto de referencia.
- Introduce y saca elementos e identifica su ubicación.
- Representa e imita el animal cuando escucha el sonido.
- Cumple ordenes simples
- Realiza percusiones en partes del cuerpo e imita sonidos
- Imita los pasos de baile según la canción, el ritmo y la letra.

## BIBLIOGRAFÍA

- Casado, J. I. S., y Merino, J. M. B. (2014). Nociones espacio-temporales y bimodal: análisis de una implementación educativa para alumnado de 3 años. *International Journal of developmental and educational psychology*, 3(1), 165-177.
- Loor, T. M. Z., Macías, P. E. S., y Anchundia, E. A. A. (2019). Experiencia didáctica de teatro infantil para el desarrollo de la autonomía en niños. *San Gregorio*, (28).
- López, I. G. (2006). El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas. *Campo abierto*, 25(1), 11-29.
- Ruiz de Velasco Gálvez, Á., Abad, J., y GRAÓ, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.
- Saavedra Medina, O. E. (2019). *Aplicación de Estrategias Juegos Verbales Adivinanzas y Canciones para mejorar la expresión oral en niños y niñas* (tesis de especialidad). Universidad Nacional de Perú, Perú.
- Senís, J. (2019). El imaginario infantil en la poesía para niños actual: un estudio comparativo. *TEXTURA- Educação e Letras*, 21(45)
- Suarez Loli, M. F. (2020). *El baile infantil y la expresión corporal en los niños de 5 años*. UNJFSC, Perú.
- Villa Cayambe, M. P. (2016). *“La Estimulación temprana como factor determinante en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, de los niños/as de 2 a 3 años* (tesis de grado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**



Fuente: [https://www.pinterest.com/pin/527765650079812357/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.com/pin/527765650079812357/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

GUÍA DE ACTIVIDADES DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE  
PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

“SALTANDO COMO SAPITO CREO E IMAGINO”

**Autor:**

Cristian Johnny Torres Torres

Loja-Ecuador

2020

## Semana1

### Actividad 1

#### Ordenes

#### Ejecutables



**Fuente:** Elemento Integrador (Palabras Mágicas)

**Objetivo:** Representar la Orden Ejecutable

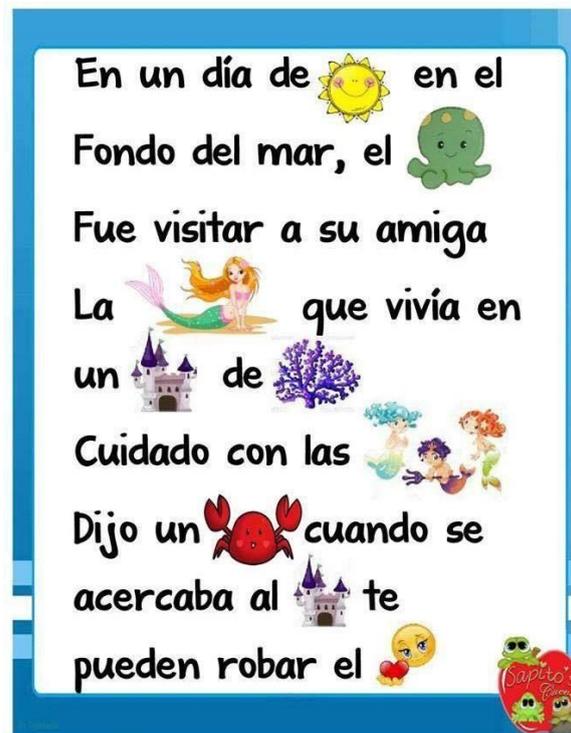
**Recursos:**

- ♣ Imágenes
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con saludo, motivación “Soy una taza” y pase de lista. Luego se procede a colocar imágenes en el pizarrón, todos los niños se levantan y la docente instruye que todos deben imitar la postura, pronuncia la orden ejecutable y ellos repiten mientras se mueven de acuerdo a la acción a realizar.

## Actividad 2

### Cuento con Pictogramas



Fuente: [https://www.pinterest.es/pin/857724691507862685/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.es/pin/857724691507862685/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Completar el cuento con los pictogramas.

**Recursos:**

- ♣ Pictogramas
- ♣ Cuento
- ♣ Cinta adhesiva

**Procedimiento:** Iniciar con la rutina de ingreso al salón, se expone los pictogramas mientras a su vez se narra el cuento, una vez finalizado se le entrega al niño el pictograma para que lo ubique donde crea correspondiente o simplemente puede escoger uno y hablar sobre el cuento.

### Actividad 3

¿Qué animalito soy?



Fuente: <https://manualidades.es/como-hacer-titeres-de-dedo.html>  
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/moldes-mascaras-infantiles-animales>

**Objetivos:** Integrar el concepto de personajes ficticios observando títeres

**Recursos:**

- ♣ Títeres
- ♣ Mascaras

**Procedimiento:** Iniciar con actividades de rutina, luego se procede a explicar cada uno de los títeres, como se llama y que animal es, después se les narrara una historia relacionándolos, finalizando con la representación de cada uno de los animales con las máscaras, intercambiándolas y haciendo sonidos como ellos. Se pueden alternar cambiándose de máscaras.

## Actividad 4

### Jugando con nuestros amigos



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

**Objetivos:** Identificar las propiedades el juguete

**Recursos:**

♣ Juguetes

**Procedimiento:** Iniciar con actividades de rutina, luego se proporciona los juguetes donde se procede a identificar uno por uno a cada juguete, el docente le explica su color, forma, textura e invita a jugar de manera libre, donde se observara como se manifiesta el juego simbólico mediante grupos o parejas de niños, motivando a crear historias mientras realizan la actividad.

## Actividad 5

### Somos cerditos



Fuente: <https://mibebevvo.elmundo.es/mx/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/cuentos-infantiles/los-tres-cerditos-4692>

**Objetivos:** Representar los personajes mediante el disfraz otorgado.

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Música
- ♣ Disfraces (orejas, nariz ,colita de cerdito y el lobo)
- ♣ Material concreto (cacitas de cartón, simulando las viviendas)

**Procedimiento:** Iniciar con actividades de rutina, primero se observa el video-cuento de los “Tres cerditos”, para luego realizar preguntas sobre lo visto, prosiguiendo con la representación del cuento en grupos, o en caso de involucrar a todos, adaptarlo haciendo 2 lobos y los demás cerditos, pueden representar solo una escena, las más significativa, como la de soplar las casas y derrumbarlas.

## EVALUACIÓN

**Escala Valorativa**



## Semana 2

### Actividad 6

#### Peluches Exploradores



Fuente: <https://turuletras.com/producto/adivina-cuanto-te-quiero-peluche/>

**Objetivos:** Representar un cuento con peluches

**Recursos:**

- ♣ Música
- ♣ Peluches

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias, con la motivación de la canción “sapito”. La docente puede utilizar un peluche como varios, de acuerdo a su iniciativa pueda hasta crear su propio cuento, deberá contar el cuento representándolo mediante sonido y actuaciones con el peluche bien dramatizados, luego se procede a preguntarles a los niños que parte de la historia les gusto y que la realicen con los o el peluche(s).

## Actividad 7

### El arte con mis manos



Fuente: [https://ar.pinterest.com/pin/546272629771850586/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://ar.pinterest.com/pin/546272629771850586/?nic_v2=1a6Z3OEIS)  
<https://okdiario.com/bebes/como-introducir-ninos-pintura-temperas-5575312>

**Objetivos:** Pintar el personaje con sus manos

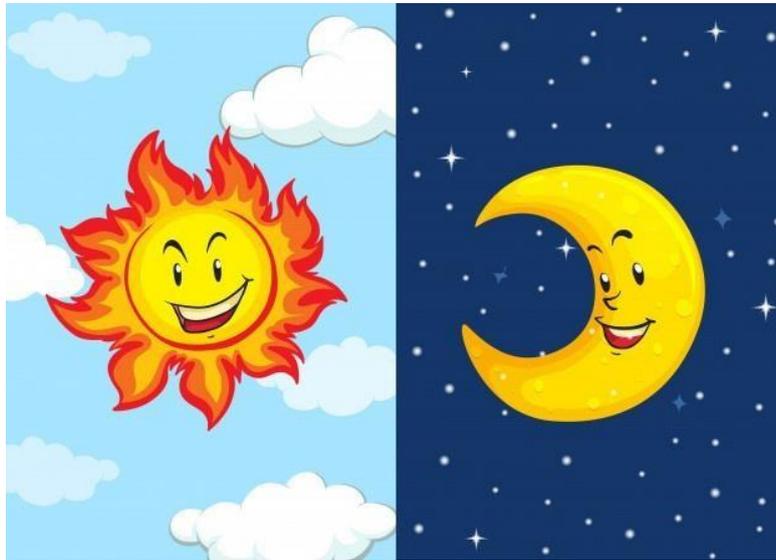
**Recursos:**

- ♣ Cuento
- ♣ Títeres de paletas
- ♣ Papelógrafo
- ♣ Temperas

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se empieza con las paletas señalando cada personaje y su nombre, luego se narra el cuento con ayuda de estas, donde una vez finalizado, se procede a realizar preguntas sobre si les gusto y personaje favorito. Dicho esto en un papelógrafo formando 2 grupos, proporcionándoles la temperas e indicándoles que pueden pintar cualquiera de sus personajes favoritos con sus manos y dedos.

## Actividad 8

### La señora Luna y el señor Sol



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-sol-luna\\_2958644.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-sol-luna_2958644.htm)

**Objetivos:** Pegar y situar según corresponde la imagen con el tiempo

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Imágenes
- ♣ Papelógrafo
- ♣ Pegamento
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Luego se procede a cantar una canción (Cualesquiera) sobre la “Luna” y el “Sol”, una vez finalizado se prosigue a mostrar imágenes sobre actividades que los niños realicen en su cotidianeidad (Comer, despertarse, lavarse los dientes, etc.). Donde en un papelógrafo que tenga ya ubicado a un sol y la luna, se instruye sobre la relación entre el día y la noche, ordenándoles que ubiquen las imágenes que correspondan a la actividad de acuerdo a lo que hagan durante el día y la noche, poniéndoles goma a las imágenes adhiriéndolas al papelógrafo.

## Actividad 9

### Macateta gigante



Fuente: [https://www.pinterest.es/pin/388294799110941955/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.es/pin/388294799110941955/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Recoger los objetos con relación al tiempo

**Recursos:**

- ♣ Globo
- ♣ Juguetes

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Luego se les proporcionaron globos inflados y juguetes (de preferencia pequeños), cada niño tendrá su globo y agregara a su alrededor lo juguetes entres 3 a 6 de acuerdo con su posibilidad, al botarlo hacia arriba al globo en el aire, tendrá que agacharse a recoger todos los juguetes posibles, antes de que el globo toque el suelo, así sucesivamente hasta que el niño agregue más elementos para su complejidad o quite algunos por su dificultad.

## Actividad 10

### Cuando despierto y cuando voy a dormir



Fuente: <https://pt.slideshare.net/LuciaSantos9/nociones-casa-abierta/2?smtNoRedir=1>

**Objetivos:** Agregar los gráficos de las escenas que corresponden

**Recursos:**

- ♣ Papelógrafo
- ♣ Hoja de papel
- ♣ Tijera
- ♣ Pegamento

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se inicia con un dialogo sobre lo que el niño realiza después de despertarse y antes de dormir, luego se le proporciona 2 hojas donde dibujar lo que cree que hace (no importa si garabatea), la finalidad es que diga lo que hace y que lo exprese mediante un dibujo agregándolo en la parte que corresponde en el papelógrafo (debe constar con un niño dormido de un lado y otro despierto).



## Semana 3

### Actividad 11

#### Sube y baja de las cosas



Fuente: [https://www.colorearjunior.com/colorear-y-pintar-ni%C3%B1as-subibaja\\_17685.html](https://www.colorearjunior.com/colorear-y-pintar-ni%C3%B1as-subibaja_17685.html)

**Objetivos:** Señalar el elemento de acuerdo con su posición conforme al objeto de referencia.

#### **Materiales:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de Música
- ♣ Papelógrafo
- ♣ Elementos
- ♣ Mesa o silla

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias, con la motivación de la canción “Chuchuwua”. Pegamos el papelógrafo con el dibujo o imagen (de preferencia grande) de unos niños en un “sube y baja”, trazando en el medio un línea recta, luego se explica que lo que se encuentra en la parte superior de la línea es “arriba”, y la inferior es “abajo”. Se les proporciona un marcador donde tacharán todos los elementos que estén en la parte inferior del dibujo, y solo los de la parte superior serán señalados.

## Actividad 12

### ¿Dónde dejaron mi pieza?



Fuente: <http://www.tmj.mx/alumnos-primaria-slp-practicaban-sexo-oral-debajo-del-escritorio/>

**Objetivos:** Colocar los elementos identificando su ubicación

**Recursos:**

- ♣ Objetos
- ♣ Mesa
- ♣ Silla

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. En una mesa o silla pondremos objetos tanto en la parte superior como inferior, donde el tendrá que sacar su objeto (se puede utilizar juguetes) indicado previamente el docente, luego de varias repeticiones tendrán que señalar o decir en donde se encuentra el objeto que se le hable.

## Actividad 13

### Buscando nuestro amiguito



Fuente: <https://es.dhgate.com/product/extra-large-stuffed-animal-toy-storage-bag/414655531.html>

**Objetivos:** Introducir y sacar elementos e identificar su ubicación.

#### Recursos:

- ♣ Cesto
- ♣ Funda
- ♣ Elementos (Juguetes)
- ♣ Mochila
- ♣ Bolso

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se proporciona un cesto o bolso donde previamente se ingresó elementos (juguetes), luego se deberá sacar, e introducir nuevamente, hasta que un elemento de elección si preferido, lo distinga si está adentro o afuera, cuando se le pida el elemento.

## Actividad 14

### Mi casita segura



Fuente: <https://maestradeinicial.com/sesiones/jugando-con-los-ula-ula-neuropsicomotricidad/>

**Objetivo:** Ubicar el objeto y de acuerdo con su cuerpo, entiende su noción.

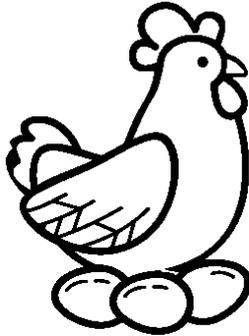
**Recursos:**

- ♣ Rimas
- ♣ Ula-Ula

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se inicia la actividad agregando en el suelo un ula-ula, donde se dice la siguiente analogía: “las Ula-Ula son casas y podemos estar afuera todo el rato que queramos, pero si anochece o aparece el lobo, inmediatamente debemos entrar a la casa saltando dentro de la Ula-Ula.” Se deja que los niños caminen libremente por el salón y cuando se diga: El lobo! o Anocheció! Ellos inmediatamente deben entrar a la casa. Una variación es la de utilizar una rima como la siguiente: “Si salgo para afuera, puedo divertirme. Si estoy adentro, estoy seguro. Si me sale el lobo debo irme. Porque en mi casa yo sigo seguro” puede inventarse rimas según sea su elección.

## Actividad 15

### Completemos la gallinita



**Fuente:** <https://animales.dibujos.net/la-granja/gallina-poniendo-huevos.html>

**Objetivos:** Pegar las imágenes, accesorios y fotos de acuerdo con su ubicación

**Recursos:**

- ♣ Imágenes (gallina)
- ♣ Accesorios (Recortes)
- ♣ Foto (Huevo o pollo)

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se continua colocando una imagen en alguna parte del salón de la gallinas una de referencia y otra para completarlo, la otra debe tener sus partes por separado para que se puede colocar, se explica a los niños que es una “gallina” y luego proceden a ubicar sus partes en la imagen.



## Semana 4

### Actividad 16

#### Descubriendo lo que encuentro



Fuente: <https://animales.dibujos.net/la-granja/gallina-poniendo-huevos.html>

**Objetivos:** Añadir y quitar en los vasos los elementos encontrados.

**Recursos:**

- ♣ Vasos
- ♣ Elementos del patio

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias y la motivación de esta es la canción “Pin Pon es un muñeco”. Comenzamos con una salida hacia al patio, donde se les proporcionara a los niños un vaso de plástico a cada uno, e irán recogiendo elementos que encuentren a su alrededor, una vez concretado esta primera tarea se prosigue a vaciarlos, indicándoles cómo se llama cada cosa que se haya encontrado.

## Actividad 17

### Baila hasta esconderte



Fuente: <http://4infantildali.blogspot.com/2013/11/jugando-con-telas.html>

**Objetivos:** Agarrar la tela grande y de acuerdo con la música ubicarse.

**Recursos:**

- ♣ Tela
- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con las actividades rutinarias. Se le otorga a cada niño un trozo de tela un tamaño considerablemente grande (para que se esconda). Se reproduce música para que ellos puedan circular libremente, y cuando se la detenga pronunciando: ¡Adentro! Ellos tendrán que esconderse bajo la tela. Luego continúa la canción y pueden continuar caminando así sucesivamente y de manera repetitiva.

## Actividad 18



Imitando al animalito

Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/2013/10/31/los-sonidos-de-animales-video-cancion-infantil-con-ficha-de-onomatopeyas-musicograma-y-letra/>

**Objetivos:** Representar e imitar el animal cuando escucha el sonido.

**Recursos:**

- ♣ Sonidos de animales
- ♣ Reproductor de música
- ♣ Imágenes de animales

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se reproducen sonidos de animales de varios animales, se dice el nombre de cada animal mientras se lo imita con la voz, luego reproducimos y esperamos a que los identifique a los que pueda recordar o reconocer.

## Actividad 19

### Adivina quién soy



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/quien-soy-yo-juego-clasico-para-ninos/>

**Objetivos:** Emitir el sonido e identifica el animal.

**Recursos:**

- ♣ Sonidos de animales
- ♣ Reproductor de música
- ♣ Imágenes de animales

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se reproducen sonidos de varios animales con la boca, se le pregunta que animal es, al momento de haber hecho el sonido y luego y esperamos a que lo identifique a los que pueda recordar o reconocer.

## Actividad 20

### A quien me aparezco



**Fuente:** <https://www.istockphoto.com/es/vector/vestir-a-los-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-cambiando-vestidos-de-ropa-y-pantalones-con-zapatos-vector-gm1205505977-347294607>

**Objetivos:** Vestir prendas y dramatiza de acuerdo con el personaje.

**Recursos:**

- ♣ Prendas de vestir
- ♣ Imágenes (emociones)

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Luego proporcionamos prendas de vestir y se explica que cada uno, debe vestirse con la ropa que más le gusta, y mediante una imagen o varias sobre emociones deben asociar a una persona, dramatizando, puede ser el padre, la madre, el hermano, la abuela, etc.



## Semana 5

### Actividad 21

#### MI TARJETA DICE



Fuente: [https://www.pinterest.es/pin/732890539343994563/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.es/pin/732890539343994563/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Señalar y manifestar lo escrito en las tarjetas.

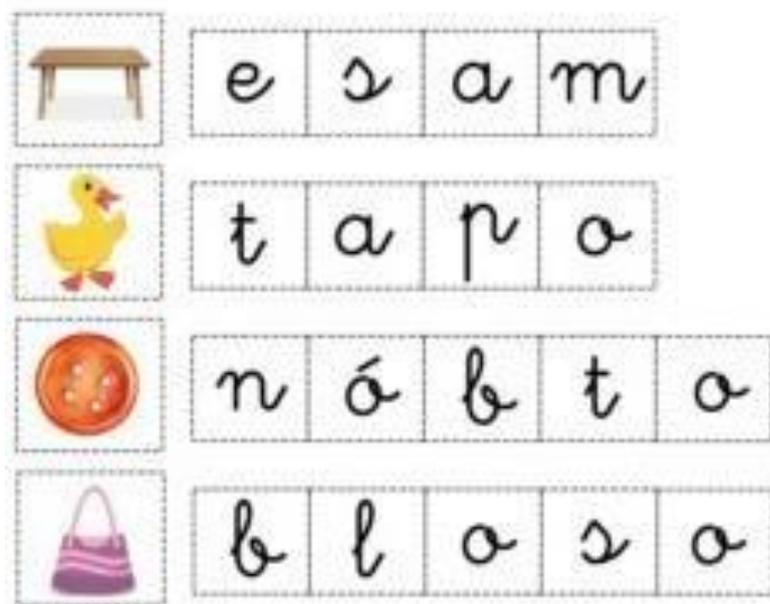
**Recursos:**

♣ Tarjetas

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias donde se motivara con la canción “La Vaca Lola”. Se le amuestra a los niños diversas tarjetas y hacemos que escoja una, y lo que señale le haremos que imite al hablar, intercambiamos tarjetas, hasta que el niño puede decirlo al solo observarlo.

## Actividad 22

### Formando palabras



Fuente: <https://pintardibujo.com/crucigramas-para-ninos>

**Objetivos:** Repetir pronunciando las imágenes, deletreando y terminando frases con oraciones simples.

**Recursos:**

♣ Imágenes

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Continuando pegamos un cartel donde cada imagen tendrá escrito a un lado su palabra y dividida en cuadritos, luego se les preguntara a los niños: ¿Qué objeto es? Y ellos tendrán que decir cuál es, de acuerdo a eso se procede a decir palabra silaba por silaba, hasta llegar a ver cómo está compuesta deletreando cada letra.

## Actividad 23

### INVENTANDO UNA HISTORIA



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-premium/nino-levendo-libro-imaginando-cosas\\_2658373.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/nino-levendo-libro-imaginando-cosas_2658373.htm)

**Objetivos:** Agregar los animales en el paisaje mientras se comunica.

Conversaciones y acciones

**Recursos:**

- ♣ Papelógrafo (paisaje)
- ♣ Animales (gráficos)

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. En un paisaje hecho un papelógrafo, empezamos a explicarlo y luego lo pegamos en un lado del pizarrón o ubicado en el suelo, proporcionándoles gráficos sobre animales para que los ubique, realizando un dialogo interactivo.

## Actividad 24

### Pasando la frontera



Fuente: [https://ar.pinterest.com/pin/562527809685490891/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://ar.pinterest.com/pin/562527809685490891/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Cumplir órdenes simples

**Recursos:**

♣ Animales (cromos)

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Con ayuda de cromos en la puerta del salón se simula que hay un control, donde los niños para pasar tendrán que hacer una orden propuesta por la docente, ejemplo: “Da 2 saltitos”, si el niño lo hace se le procederá a poner un sticker y podrá ingresar, hará lo mismo para salir.

## Actividad 25

### LA TIENDITA MAGICA



Fuente: <https://es->

[la.facebook.com/TienditaOnline87/photos/a.136494770483006/136500120482471/?type=1&theater](https://es-la.facebook.com/TienditaOnline87/photos/a.136494770483006/136500120482471/?type=1&theater)

**Objetivos:** Vender productos socializando y comunicando sus pensamientos.

**Recursos:**

- ♣ Productos (recortes)
- ♣ Dinero ficticio (impreso)
- ♣ Tienda (Cartón)

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Primero dividimos en 2 grupos: el primer grupo será los vendedores y armaran su tiendita con sus productos, el segundo grupo serán los compradores quienes tendrán el dinero, se dramatiza la compra y venta de productos finalizando la actividad, cuando a los vendedores (niño) se les acabe el dinero.



## Semana 6

### Actividad 26

#### Tamborcito con mi cuerpito hago sonidos



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-dibujado-mano-manos-aplaudiendo\\_4420194.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-dibujado-mano-manos-aplaudiendo_4420194.htm)

**Objetivos:** Realizar percusiones en partes del cuerpo e imita sonidos

#### **Recursos:**

♣ Flash USB (Canciones)

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se ubica a los niños sentado rectos en sus asientos, de igual manera la docente, y procede a hacer palmas en ritmos constantes hasta que el niño pueda imitarlo, de acuerdo al progreso se va subiendo el nivel de complejidad, como levantando los pies de manera rítmica, variando los movimientos de sus extremidades.

## Actividad 27

### ESCUCHANDO LO VEO



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2015/05/retos-y-pruebas-con-los-ojos-vendados.html>

**Objetivos:** Identificar la dirección del objeto estando vendado mientras que de los compañeros le ayudan diciendo cerca o lejos.

#### Recursos:

- ♣ Reproductor de música
- ♣ Vendas
- ♣ Objetos

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se va hacer de manera turnada, donde primero al niño que se lo venda tendrá que encontrar un objeto y sus amiguitos podrán ayudarlo de acuerdo a sus palabras o gritos cuando se esté acercando al objeto, que estará escondido en el aula, así para cada uno de los niños.

## Actividad 28

### RULETA DE CANCIONES



Fuente: [https://es.123rf.com/photo\\_82727807\\_joven-pareja-hombre-y-mujer-bailando-disco-divertirse-ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-dibujos-animados-aislado.html](https://es.123rf.com/photo_82727807_joven-pareja-hombre-y-mujer-bailando-disco-divertirse-ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-dibujos-animados-aislado.html)

**Objetivos:** Identificar sus emociones con canciones puestas al azar.

**Recursos:**

- ♣ Flash USB (Canciones)
- ♣ Reproductor de música
- ♣ Ruleta

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se forma un círculo con los niños y en el centro se ubica una ruleta se la hará rodar, y a quien le salga tendrá que bailar, se pone una música aleatoria, donde el escogerá la que más represente a lo que sienta y continuara a bailar, así sucesivamente con los demás niños.

## Actividad 29

### DOMINANDO RITMOS



Fuente: <https://es.lovepik.com/image-401064287/colorful-cartoon-scene-of-father-and-child-singing-and-dancing.html>

**Objetivos:** Imitar los pasos de baile según la canción, el ritmo y la letra.

**Recursos:**

- ♣ Flash USB (Canciones)
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Con todos los niños levantados en un espacio abierto, se reproducirá distintas canciones de diferentes ritmos, se proseguirá hacer variedad de pasos para cada uno, también cantado la letra en caso que se la sepan, imitan a un niño e ir cambiando o principalmente al docente

## Actividad 30

### MI CANCIONCITA



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-premium/tres-ninos-cantando-juntos\\_4161400.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/tres-ninos-cantando-juntos_4161400.htm)

**Objetivos:** Tocar el instrumento mientras dice un poema

**Recursos:**

- ♣ Poema con pictogramas
- ♣ Pandereta o maracas

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se procede a pegar pictogramas alrededor del salón que representan al poema descrito, y mientras el docente marca la voz de mando cantando, ellos deben repetirlo mientras mueven las maracas a un ritmo lento o veloz dependiendo el poema.



Semana 7

Actividad 31

### LAS ESTATUAS ESCURRIDISAS



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-gratis/escena-bonita-ninos-sonrientes-jugando-globos\\_1071512.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/escena-bonita-ninos-sonrientes-jugando-globos_1071512.htm)

**Objetivos:** Jugar bailando, deteniéndose cuando quitan la música, arrebatando el globo a su compañero.

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música
- ♣ Globo

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se ubica a los niños en lugar espaciado, proporcionándoles un globo para que lo mantengan en sus brazos, deberá caminar y correr libremente por el espacio, mientras intentan coger el globo de su amiguito a la vez que se reproduce la música, una vez detenida, deben tenerse para que no los eliminen.

## Actividad 32

### EL BAILE DE LA GRANJA



Fuente: [https://www.freepik.es/vector-premium/coleccion-ninos-vistiendo-lindos-disfraces-animales-salvajes\\_3848241.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/coleccion-ninos-vistiendo-lindos-disfraces-animales-salvajes_3848241.htm)

**Objetivos:** Vestir de animal y bailar la coreografía.

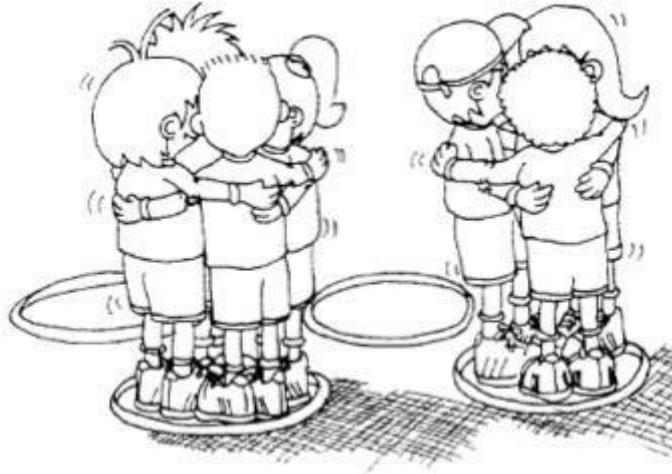
**Recursos:**

- ♣ Vestimenta de animales
- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Con una semana o tres días de antelación se le solicita al padre de familia, traerlo vestido alguno animal, luego se reproducirá música de la granja y ellos tendrán que imitar al docente en cada coreografía de los animales.

### Actividad 33

#### El baile del ula pérdida



Fuente: [https://www.pinterest.es/pin/779474647975693572/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.es/pin/779474647975693572/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Bailar y agruparse en las ula – ulas

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música
- ♣ Ula – ula

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se inicia ubicando en el suelo ula-ula y explicándoles que mientras suene la música no deben estar dentro de ellas, solo cuando se detenga la música si pueden, se va retirando hasta que quede un grupo o solo un niño, de acuerdo a cuantos entren en la última ula.

## Actividad 34

### Bailando lo hacemos



Fuente: <https://www.istockphoto.com/es/vector/ni%C3%B1os-felices-leyendo-el-libro-en-una-biblioteca-lindos-ni%C3%B1os-leyendo-libros-ni%C3%B1os-gm1125643731-296002828>

**Objetivos:** Escuchar música sentado y realizar la acción.

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Se explicándoles a los niños que se va a reproducir diversas canciones y lo que pidan estas, deberán realizarlo, pero todos deben mantenerse sentados, solo 2 podrán pararse hacerlo, y si en caso no lo hace muy bien, puede reemplazarlo su amigo.

## Actividad 35

### Mi espejo bailarín



Fuente: <https://www.capi.com.mx/blog/tag/autodescubrimiento/>

**Objetivos:** Imitar los movimiento de su compañero al bailar

**Recursos:**

- ♣ Flash USB
- ♣ Reproductor de música

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Para esto se harán parejas de niños, donde a cada grupo se les reproducirá una canción de manera independiente, donde un niño bailara y el otro tendrá que imitarlo, así mismo para todos. Cada niño tendrá que imitarlo al de enfrente del otro



## Semana 8

### Actividad 36

#### Mi familia y mi pensar



Fuente: [https://www.pinterest.com/pin/301881981253598907/?nic\\_v2=1a6Z3OEIS](https://www.pinterest.com/pin/301881981253598907/?nic_v2=1a6Z3OEIS)

**Objetivos:** Realizar el acróstico diciendo palabras que conoce con relación a su familia

**Recursos:**

- ♣ Papelógrafo
- ♣ Marcador

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias con la canción de motivación “La serpiente de tierra caliente”. Se procederá a traer palabras pegándolas en la pizarra, donde se proseguirá a explicar que es lo que dice cada uno, esperando a que los niños digan alguna palabra se la relacionara para continuarla escribiendo.

### Actividad 37

#### SOLO ADIVINA



Fuente: <https://www.imagui.com/a/pocoyopng-iA6GK5r6x>

**Objetivos:** Adivinar las palabras para completar las rimas

**Recursos:**

♣ Adivinanzas

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Esperamos a que los niños adivinan algunas palabras muy simples, por ejemplo: ¿Quién es la persona que te trae todos los días a clases? Niño: Papá y Mamá ¿Cuál es el animalito que dice “Gua, Gua”? Niño: Perro, de acuerdo a todas las palabras recogidas se hará un poema, que se lo escribirá en la pizarra.

## Actividad 38

### Mi amiga la marioneta



Fuente: <https://es.pngtree.com/free-png-vectors/titeres>

**Objetivos:** Escenificar el poema expresado a través de marionetas.

**Recursos:**

- ♣ Marionetas
- ♣ Poema

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. El poema realizado el día previo se lo utilizara para dramatizarlo, ayudándole con una marioneta para ejemplificarlo. Un ejemplo: El poema de ayer decía: “Mi papá y mamá me quieren mucho, mi perro es el que come mucho, la sopita es la que me gusta, la abuelita es dulce como fruta” Con la marioneta se hará como si se diese un abrazo simbolizando el querer, luego se lo

pondrá en cuatro para que finja comer, reflejando al perro, y así sucesivamente con el poema realizado.

### Actividad 39

#### BUSCAPALABRA



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/blog/815/los-maestros-que-dejan-huella-en-los-ninos.html>

**Objetivos:** Nombrar palabras para la construcción de rimas.

**Recursos:**

♣ Historia

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. La historia de preferencia pueda ser escrita en la pizarra y ser muy corta pero llamativa, haciéndoles a los niños escoger que palabra les gusta, para realizar un poema, se puede hacer con canciones, rimas, retahílas, el hecho es obtener palabras para formarlas.

## Actividad 40

### CANTA CONMIGO



Fuente: <https://www.alamy.es/grupo-de-ninos-cantando-aislados-de-vectores-image211496054.html>

**Objetivos:** Cantar el poema mediante pictogramas

**Recursos:**

♣ Poema

**Procedimiento:** Se inicia con actividades rutinarias. Con el poema realizado el día previo, puede cantárselo asociándolo a pictogramas (opcional) o simplemente con una música de fondo. Todos los niños tendrán que cantar y se puede facilitar también como referencias a las palabras en el pizarrón.



- **Fotos**





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA

**TEMA**

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

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

**AUTOR:**

CRISTIAN JOHNNY TORRES TORRES

**LOJA- ECUADOR**

**2019-2020**

**a. TEMA**

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

## **b. PROBLEMÁTICA**

Hay diversos causales que afectan al desarrollo cognitivo, es evidente notarlo conforme el niño se desenvuelve y al comprenderse las limitaciones de los contextos, ya sea en la institución en cuanto a su infraestructura o el personal si está capacitado. Su desenvolvimiento es proporcional a su ambiente y si este es acorde se desempeñará de la mejor manera. Ocurren desigualdades desde la presencia del niño en el centro, partiendo desde si puede acceder, las condiciones en que se encuentra en el ámbito familiar y las acciones que ejecuten los educadores al empezar a estimularlo.

Según (Linare, 2007 ) define: "...al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender..." (p. 2).

A nivel global según cifras reflejadas por el Instituto Nacional de Estadística (2002), Programa para las Naciones Unidas, expresan que la tasa de matrícula en Educación Preescolar en Venezuela en los últimos 10 años es de 33,89%. No obstante, y a pesar de tener una cobertura tan baja es fundamental preguntarse ¿qué pasa con los niños y niñas menores de 6 años que asisten a los jardines de infancia? ¿Se ven realmente favorecidos? o por el contrario, sigue presente el carácter asistencial de muchas de las modalidades de atención a la infancia en diferentes regiones del mundo. (Escobar, 2006, p.7).

El estado actual de Venezuela es muy desfavorable y drástico, pero hace 10 años atrás donde debería al menos tener un poco de estabilidad, la situación tampoco era tan buena, reflejaba algunos indicios sobre el descuido y falta de interés que es la principal afección que origina dificultades en los niños, y donde se verán reflejadas de manera gradual. Porque los niños que han ingresado a los centros infantiles, se puede aseverar que se podrán desarrollar y estimular, pero si el nivel de interés es bajo y todavía más del promedio normal, que es una gran parte de la población. Es deducible que no hay importancia por el medio social, tanto por estos primeros inicios, tal como los cimientos que deben fortalecerse, desde un punto de vista constructivista se dejaría a un lado el proceso dinámico en la educación inicial, donde la carencia no solo afectara al desarrollo cognitivo, sino que hasta crearía problemas de aprendizaje, generando un retraso académico que se liga indudablemente a las experiencias de aprendizaje, que son la generadores de estas andamiajes en base a las acciones realizadas en los centros por parte de los educadores.

A nivel nacional según el estudio realizado en la Universidad Metropolitana de Quito que estuvo dirigida a constatar la información que poseen los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes sobre la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de edad. Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. Se constató que los docentes poseen información sobre la importancia de la estimulación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños, presentan limitaciones en las formas de planificación, organización y desarrollo de actividades que conduzcan a potenciar en los menores estos elementos. Lo anterior corroboró la pertinencia y actualidad del estudio (Romero, 2018, p.1).

Los principales interventores de manera directa en la educación infantil son los docentes depende de ellos que el aprendizaje se lleve a cabo, ellos deben a través de sus metodología implicar una series de situaciones pedagógicas donde las experiencias de aprendizaje de acceso directo el desarrollo cognitivo, añadiendo que las capacitaciones y actualizaciones son fundamentales, por que facilitara el aporte progresivo de este.

A nivel local la Universidad Nacional de Loja en la Carrera de Psicología Infantil y algunas docentes, en la cual se realizó un diagnóstico en 11 centros de la ciudad de Loja, con 38 educadoras y 353 niños comprendidos en edades de 2 a 3 años; La situación no es buena, se encuentran desde un estado poco adecuado hasta bajo, según lo indicado en el pre-test de la escala Bayley aplicada a 9 niños, conformado en la edad de 2 a 3 años de edad, del CDI Clodoveo Jaramillo, estos resultados mostraron que aún se encuentra en proceso de desarrollo de algunas habilidades, aptitudes y destrezas, tanto la escala mental como la de psicomotricidad, iniciando la siguiente premisa que sería la implementación de una guía.

El Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo Jaramillo de la ciudad de Loja, fue creada con la intención de atender a niños con vulnerabilidad y extrema vulnerabilidad, madres solteras, madres adolescentes y personas de escasos recursos económicos, se encuentra ubicado en la Ciudadela Clodoveo Jaramillo, de la Parroquia Sucre en las calles Rio de Janeiro y Rosario, esquina, es una casa adaptada de 2 plantas con un corto patio con juegos recreacionales infantiles, apta para el desarrollo integral del niño.

Consta de una coordinadora, un personal de cocina y de 4 Educadoras quienes están capacitadas con título en Psicología Infantil y Educación Parvularia y con la tecnología en Desarrollo Infantil, las cuales corresponden a 4 salas y estas a su vez se encuentran divididas en edades de la siguiente manera: La Sala 1 atiende a niños de 12-18 meses, la Sala 2 de 19-24 meses, la Sala 3 de 24 a 30 meses y la Sala 4 de 30 a 36 meses, se atiende desde las 7 de la mañana hasta 4 y media de la tarde. Desde hace 2 años tiene un convenio con la Fundación Humana Pueblo a Pueblo, que son quienes les proporcionan apoyo en el material didáctico y material de aseo, y los padres en lo que pueden. Laboran en horario matutino y brinda los siguientes servicios: Estimulación, cuidado, atención médica, alimentación (4 Ingestas) y cuenta servicios básicos (Agua, luz, teléfono y Sanitario)

En este contexto, es importante plantear el siguiente problema de investigación. **¿Cuál es la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil Clodoveo Jaramillo, ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es de gran importancia en la actualidad, iniciando principalmente por las temáticas que conjuntamente engloban el aprendizaje-enseñanza en el campo educativo y podrían repercutir en la vida del niño, su relevancia radica en la acción-respuesta donde se pretende indagar acerca de cuáles son las condiciones que favorecen al desarrollo y generan experiencias, o si la metodología empleada es la correcta y cumplen con las expectativas planteadas.

La Universidad Nacional de Loja a través de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y los estudiantes del 7mo Ciclo “B” conforman parte de otro proyecto de investigación a gran escala, en el cual, al verse involucrado conjuntamente con algunos de los compañeros del salón, se proporcionó el tema para el desarrollo de esta investigación e información adicional que será de utilidad para argumentar.

El Desarrollo Cognitivo en la primera etapa es donde se producen cambios perpetuos e incluso si no se los estimulasen de la manera que corresponde, afectaría creando problemas de aprendizaje, socialización e incluso distorsiones en la percepción en cuanto al asimilar nuevos conceptos, solo hay que facilitar la dirección de lo que se va a conocer y no inhibir el interés de la actividad, porque la motivación intrínseca solo es generada por el deseo que el educador crea en el niño.

Las experiencias de aprendizaje son vivencias entendidas como ambientes momentáneos de gran valor que proporcionaran conocimientos, en el ámbito escolar, la planificación micro-curricular es el apoyo en el que se basa el educador para exponer sus intenciones pedagógicas, se busca que en la parte del proceso, se concienticé sobre las condiciones, que activen su creatividad y espontaneidad dirigida a los niños, o si es el caso

actualizarse o capacitarse a los docentes, para que aquellas ideas pre-establecidas que tienen como objetivo conceptualizarse en saberes, sean como senderos a posibles alternativas de aprendizaje, que sería la misma finalidad educativa a nivel inicial.

Los beneficios obtenidos en el mejoramiento de este proyecto educativo, es en cuanto a la perspectiva del cambio de situaciones pedagógicas, que por ende ya se encuentran redactadas en el currículo, que se realizara mediante la argumentación de nuevos métodos, que se pretende dejarle en una propuesta alternativa a los maestros.

El proyecto de investigación es factible debido a que se cuenta con la autorización del Centro de Educación Infantil “Clodoveo” para la aplicación del Test Bayley, y el investigador cuenta con los recursos económicos para realizarlo.

Y para finalizar cabe recalcar que las principales razones por las que se realizó este proyecto de investigación, es con el propósito de adquirir conocimiento, obtener el título y porque es requisito indispensable para graduarse.

#### **d. OBJETIVOS:**

##### **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 Clodoveo Jaramillo de la ciudad de Loja en el periodo 2019-2020

##### **ESPECÍFICOS**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Definición**

El desarrollo cognitivo es el estado constante de procesos adoptados de manera externa e interna que se integran gradualmente y son utilizados, dando progreso a los procesos mentales, donde se involucran actividades tales como el razonamiento y el desenvolvimiento de las habilidades y capacidades.

La obra de Piaget es mostrada como perspectiva ampliada abarcando otros ámbitos donde se manifiesta los mismos preceptos.

El concepto de “Desarrollo Cognitivo o Cognoscitivo” hace referencia a los cambios producidos en la adquisición de conocimiento por parte de los individuos como consecuencia de su evolución psicológica y fisiológica. Dado que los cambios inherentes a dicha evolución poseen una incidencia fundamental durante el periodo comprendido entre el nacimiento y la adolescencia, el ámbito de la psicología dedicado a su estudio es el de la Psicología Genética, Evolutiva o del Desarrollo. (Palacios, 1992, p.173).

Por consiguiente, la modificación de la evolución, es constante tanto que extiende al ser humano en la manera que aprenda y refleje lo adoptado, es cognoscitivo y tiene sus manifestaciones que son observables y no observables, de ahí que su precepto sirva como perspectiva ampliada en otras ciencias, creando unos panoramas temporales que dan a conocer su crecimiento.

## **Etapas cognoscitivas de Piaget**

“El psicólogo Jean Piaget formuló la teoría de desarrollo cognoscitivo para explicar las transiciones que atraviesa el infante en el camino hacia la comprensión de la realidad” (Cruz, 2019, pág.14).

El ser humano desde que nace puede ser concebido así mismo como un ente, que con el transcurso del tiempo va interiorizando más hacia lo que forma parte de su entorno y su propia representación del mundo, así que es el conjunto de perspectivas lo que amplía su panorama.

**Etapas Sensorio Motor.** La primera etapa empieza desde que el niño nace. Comenzando por el parto y asemejando alrededor de los dos años, los sentidos forman parte del estadio que se encuentra en esos momentos desarrollándose, tales como los movimientos de su cuerpo para notar aquello que le rodea, iniciando por sus reacciones ante los estímulos externos de manera involuntaria, y después la combinación tanto de su capacidad motriz como la sensorial. Entonces de aquí yace que después pueda abstraer concepto e imágenes (Piaget & Teóricos, 1976). Por eso hay que caracterizar muy bien cada etapa y el aspecto que conlleve debido a que un retardo o retraso es evidente, es la teoría la que da un seguimiento evolutivo y nos trata de proporcionar una idealización.

**Etapa Preoperacional.** La segunda etapa inicia desde los dos años hasta los siete, cuando reconoce a personas, sucesos y elementos sin observarlos, tenerlos o estén cerca de él. El infante comienza a demostrar un gran avance al aplicar diversos códigos de comunicación tales como las palabras, imágenes, números y gestos, con lo cual explica lo que le rodea. Ahora tiene un mejor manejo del pensar y comportar, aplicándolo en la interacción continua de comunicación con las palabras, la expresión cuando dibuja, en sentido numérico contando objetos hasta el juego simbólico. Sin embargo, tiene sus limitaciones debido a que hay escasez para realizar algunas operaciones lógicas. (Piaget & T.D.D.C, 2007). Es esta etapa donde abarcara la edad a investigar y por lo visto es una parte que da grandes cambios, dependerá de la estimulación ocurrida en el desarrollo lo que determinara o no su estado.

**Estadio preconceptual.** Este estadio también se lo comprende con otro nombre y es preoperacional, indistintamente de como se lo escriba, ambos engloban al mismo contexto y autor referido a continuación. (Chiliquinga Torres & Yanez Yance, 2017) Afirman:

Dentro del desarrollo infantil en la etapa pre operacional existen unas variables familiares que con el tiempo sugiere recomendaciones que deben ser observadas, el peso, el nivel cultural de la familia también influye en el contexto de como el infante percibe la realidad que lo rodea, teniendo en cuenta que este factor nos mostrara que la cultura de la familia son predictores de habilidades y aptitudes para el reconocimiento y construcción de esquemas que ayudaran a que el infante se reconozca a sí mismo.(p.14).

Los factores ambientales tales como la cultura, la familia y la institución son los principales creadores de la concepción de la visión que tenga acerca de la vida, desde el origen el niño es moldeado por lo que está a su alrededor

*Clasificación.* Esta etapa consta de subdivisiones en la cual cada una, muestra una distinta perspectiva, posición y postura, son destrezas, habilidades, conceptos que debería realizar o como puede estar en desarrollo y se asume debido a la intencionalidad en el transcurso del tiempo que toma, de ahí que las deducciones y aproximaciones pueden ser más congruentes. (Borja Acosta, 2015) Refiere y concreta de la siguiente manera:

*Etapa operacional.* El juego simbólico es aquel que identifica el infante, cumpliendo su rol basándose en sus propias expectativas, un ejemplo será en la temática familia en cómo actúa un padre o madre.

*Egocentrismo.* Se enfoca únicamente en el mismo olvidándose de las otras personas en el sentido de que tengan individualidad de pensar, necesidades, etc. Opacando a los demás queriendo toda la atención posible, de manera metafórica sería como si el mundo girara únicamente en torno a él.

*Animismo.* Imagina que los objetos están vivos mediante el juego simbólico creando una variedad de sucesos. Sus pensamientos van de lo particular a lo particular creando asociaciones creativas a un nivel impresionante, es considerado también como pensamiento trasductivo se genera integrando e identificando similitudes, comparaciones y diferencias de ideas en sus procesos mentales superiores.

*Noción de espacio.* Con respecto al yo tiende a concebir su ubicación de los con respecto a los elementos de su alrededor. Son las vivencias y la expresiones corporales en el medio las que organiza relaciones en cuanto el espacio.

*Espacio Topológico.* El infante actúa, entendiendo de medidas y hacia dónde se dirige con su propio cuerpo a través del percibir estímulos continuos táctiles y visuales, diferenciándose las posibles alternativas para el espacio topológico.

*Vecindad.* A semeja entre el espacio de dos cuerpos haciendo relación en cuanto su posición en términos como afuera y adentro de, arriba y abajo de, atrás y adelante de, alrededor, cerca y lejos de.

*Separación.* Identifica dentro de un grupo los elementos que lo conforma cuando están separadas y desordenados en base a su relación, comprende el concepto de que lo que es un todo y que partes lo complementa, y de acuerdo a niveles de dificultad va asumiendo más características, son las torres, juguetes armables, rompecabezas los que estructuran y moldean esta idealización de su perspectiva.

*Orden.* A semeja como continuara la relación entre elementos que tienen similitudes o determinado grupo, crea secuencias o agrupaciones de acuerdo con lo normado o estipulado.

*Envolvimiento.* A semeja que contiene un elemento o persona con relación a otra persona o elemento.

*Exploración material concreto.* Tiene mucha relevancia la expresión corporal tanto a nivel de motricidad gruesa como fina, es a través del movimiento mediante la interacción continua, lo que permite la posibilidad de ser creativo y emitir sus modelos indagado e interiorizados en el sentido libre con elementos pre-establecido o modificados para acciones en concreto, es decir lo que se busca es que el infante llegue a la culminación del objetivo, partiendo desde sus propias premisas, siendo el mismo el creador de su contenido figurado mental.

**Etapa de las Operaciones Concretas.** Inicia a los siete años continuando hasta los once, el infante va perdiendo su egocentrismo lo que lo beneficia al momento de tratar de comprender a los demás, donde sus premisas empiezan apoyar y direccionarse a conclusiones, pero no totalmente certeras, dando origen así al pensamiento lógico que da el resultado de un razonamiento inductivo, lo que le permite concebir a su imagen las manifestaciones de donde se encuentra o qué situación sucede, deduce de lo percibido para determinar un percepto que a su manera es total, sus ideas son estáticas, pero cambian de manera continua conservando sus esquemas, es el inferir que cada vez entiende los procesos tanto naturales, como abstractos o numéricos (Palacios Quezada y Tinoco Izquierdo, 2019). Constatando lo siguiente el niño adopta nuevas sistematizaciones con el transcurrir del tiempo su evolución es gradual, por lo que las limitaciones son entendibles dicho casos estos nos ayudan como medidores del desarrollo.

**Etapa de la Operaciones Formales.** Esta etapa abarca la adolescencia. Piaget & Terorico (1976) tienen un manejo absoluto y eficaz sobre el razonamiento inductivo y el pensamiento deductivo sus alegorías son logradas. Comienza aquí el fortalecimiento de su personalidad mediante ideas que establece, su conciencia adopta conceptos éticos determinando sus decisiones.

### **Importancia del desarrollo cognitivo**

La relevancia del desarrollo cognitivo surge a partir de si encontramos alguna dificultad o impedimento en el infante al momento de desenvolverse. (Mazzoni, Cervigini, Martino, y Stelzer, 2014) De ahí que aspectos fundamentales a la hora de diseñar programas de intervención pueda destacarse a los siguientes:

**Articulación con los diseños curriculares de educación inicial y primaria.** La continuidad y la coherencia son indispensables al inicio de cada ciclo escolar, los infantes necesitan un conjunto de condiciones y factores que puedan sustentar sus necesidades, el acoplamiento emerge de la asimilación de este entorno y es la estimulación que la afianza, el educador debe ser una persona preparada, segura y motivadora, porque incluso el proceso solo será resaltado a medida que el resultado muestre lo adoptado.

**Su inserción en el marco de políticas públicas.** En el marco de las políticas públicas es el crono-sistema y el exosistema quien determina la acción de insertar, nuevos reglamentos, currículos, adaptaciones, instalaciones, etc. Todo aquello que interfiere ya sea de manera directa o indirecta en el aprendizaje del niño.

**La combinación de enfoques donde los niños reciban las intervenciones de forma directa, y también se incluyan acciones dirigidas a agentes mediadores, tales como los padres y docentes.** No es lo que debe aprender, mejor deberíamos preguntarnos que puede aprender, cada niño es un mundo distinto y cada uno será bueno en algún campo no todos tendrán las mismas relaciones en cuanto a preferencias o gustos, la iniciativa que se emite aquí es que debe haber siempre innovaciones en cuanto temáticas, son los cimientos los propuesto y la libertad de uno es el presupuesto para financiarlo. Los padres se involucran en algunas actividades, pero la gran parte desconoce su finalidad o que se refuerza, los docentes pueden continuar con el mismo niño con dificultad de aprendizaje, normalizando su actitud a menos que los padres u otros mediadores proporcionen el origen o suposiciones de su situación, en el aprendizaje del infante todos formamos parte de su desarrollo tanto a nivel cognitivo como en otras fases, de ahí que la sociedad aporte conociendo la repercusión positiva y negativa, seamos el refuerzo lúdico, didáctico y pedagógico que marque al niño a ser una gran persona.

## **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**

### **Definición**

Este tema está compuesto por dos palabras claves: Primero, la experiencia que sería la vivencia en un determinado tiempo o aquello que ha sucedido, pero que ha dejado huella en la persona, de ahí su relevancia, porque prevalecerá con el tiempo y si es reforzado, hasta no podría ser olvidado; Segundo, al aprendizaje que es aquel conocimiento adquirido, que se integra de manera proporcional al ambiente, persona, situación o efecto producido. En dicho caso una experiencia de aprendizaje se la manifiesta como algún evento que marca al sujeto y este a su vez obtiene información significativa que le servirá para emplearlo ya sea en acciones, deducciones e incluso prevenciones, que son necesarias en el diario vivir como en el sistema educativo.

Una de las implicaciones piagetiana sobre las experiencias de aprendizaje se encuentra en unos de sus principios (Severo, 2008) indican que “Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo)” (p.4).

Es decir la necesidad de la interacción con otras personas, de ahí que la cooperación, de una interpretación, de relación continúa en la que se da acción cíclica educativa, partiendo de un punto pedagógico, se da un cambio de roles donde el educador pasa a hacer el educando y el educando a ser educador, en el sentido escolar se aplicaría lo mismo a los estudiantes, y un ejemplo claro son los trabajos grupales (cada uno aprende del otro y así viceversa), sucesivamente conforme se logre el objetivo planteado o el problema a resolver, que es la finalidad que se busca conocer, donde el principal engranaje que genera

este movimiento, lo proporciona el maestro de clases, mediante situaciones lúdicas o recreativas, de acuerdo a lo normado, estipulado y su creatividad.

### **Intencionalidad de las Experiencias de Aprendizaje**

La intención es un fin a conseguir, una idealización que se pretende efectuar, en la siguiente analogía lo expreso como un camino visualizado a realizarse, es decir la iniciativa con la que se parte para conseguir lo deseado.

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

Es moldear desde que son niños, la intencionalidad de las experiencias de aprendizaje, promover la curiosidad sobre diversos temas, inculcar el formar parte de nuevo ambientes, vivenciar nuevas situaciones, probar y crear teorías, dando inercia al criterio propio siendo este capaz de resolver problemas sencillos conforme a su edad, ayudándolo a deducir y ser espontáneo, siendo libre y posible de adoptar todos aquellos conceptos en base a lo experimentado en el ambiente esperado, de ahí que lo planificado sea de suma importancia, el material, el tiempo y la organización de estos espacios, que no solo proporcionaran un clima agradable sino un aprendizaje significativo.

## **Aprendizaje significativo**

Aprendemos de maneras distintas, aunque sea el mismo campo, y esto se debe a la perspectiva que suele variar y su repercusión que es notable, al momento de explicar lo aprendido por partes o las personas que conformaron un grupo. Es el intercambio de información, que esclarece y aumenta los saberes, con relación a lo que ya se conoce y lo que se va a sintetizar, en el que se asimila, adoptando y dando aportes, creando lo formalizado o restableciendo esquemas, es el concepto inicial que complementa secuencialmente al renovarse de manera integral, constituyendo una expansión de relación enriquecedora (Latorre, 2017). De ahí que su relación con la experiencias de aprendizaje sea meramente semántico, son lo mismo, pero diferente como una tautología

## **La necesidad de nuevas acomodaciones entre el aprendizaje basado en la escuela y las experiencias de aprendizaje de la vida diaria**

El aprendizaje es considerado y asociado la gran parte del tiempo hacia la institución, en el sentido de que se recibe únicamente de ahí de manera formal y adecuada, más no se podría entender de una manera eficaz o profesional fuera de este. (Mazzoni, Cervigini, Martino, y Stelzer, 2014) Muchas teorías han ido reforzándose entre las diferencias comparativas del aprendizaje formal e informal, dando como resultado premisa a que ambos comprenden sistemas de aprendizaje funcional. Es el lenguaje a nivel escolar que tiene su rol crucial, pero es el hecho de tener relación con base a su observación y exploración de referencias que les en cierto nivel le impide conectar, influye en el contexto dando opciones a posibles malentendidos, de aquí que no solo el contexto sea la interferencia sino los campos y su correlación, las salidas pedagógicas es una respuesta muy sutil a como interfiere el contenido partiendo de la evidencia del actuar de los infantes, que suele ser motivante o decepcionante. En la cotidianidad las herramientas

aplicadas intelectuales son diversas, refiriéndose a lo utilizado en sentido lingüístico y que se afianza en aspecto observacional. Denotando la necesidad de modificaciones elementales en los sistemas de institución en cuanto al aprendizaje.

### **Formación del Profesorado**

El maestro es quien aplica las experiencias de aprendizaje, es el encargado de crear ambientes estimulantes, agradables y motivadores. (Santaella, 2012) La competitividad en el profesorado es un buen estado de la persona a nivel académico, porque posiciona al educador a producir e innovar aprendizajes significativos y autorregulados mediante experiencias de aprendizaje, denominada como potencia clave, por eso sin ello no se podría continuar el diario vivir escolar debido a que la enseñanza eficaz se ensalza con elementos esenciales como este.

### **Ambientes de aprendizaje**

Un ambiente, es un espacio donde se asemeja principalmente aquello que rodea a la persona y en este caso será el estudiante. (Rodríguez Ramírez, Delgadillo Salgado, y Torres Trejo, 2018) Los diseños constructivistas trabajan con métodos pedagógicos y hay características que benefician a estos y suelen ser los siguientes:

**Proveer experiencia para el proceso de construcción de conocimientos.** Los estudiantes son encargados de determinar lo que quieren conocer o saber, dando variedad de opiniones con respecto a temas de diversa índole, de aquí que el maestro demuestre su versatilidad y creatividad, la interacción docente-alumno es fundamental para el crecimiento del conocimiento, siendo así a su vez la fórmula de algún algoritmo donde constaría de un objetivo o meta a conseguir, precedido de métodos y estrategias dando así la resolución de conflictos consecuentes.

**Proveer experiencia y apreciación por múltiples perspectivas.** Es acaso que la solución a un problema real será siempre único y uniforme, y aunque lo fuera que hacemos con los que no lo son. Hay muchos caminos para llegar a un solo lugar o de un lugar podemos tomar distintos caminos, hay que entender que se debe permitir el valorar las alternativa puestas por el infante, como medio de intento y enriquecer su comprensión.

**Promover el aprendizaje en contextos realistas y pertinentes.** En el contexto escolar ocurre la magia, pero acaso es el medio realista, comparativo a lo que se vive en la sociedad, es asociado de tal modo que contiene relación directa. Un ejemplo claro sería que el niño en vez de realizar una venta de productos en el sentido del juego simbólico pudiese reforzar ese saber tocando el dinero real, viendo un intercambio de dinero y poniéndolo en práctica, es como si se lo mandase a la tienda no solo con lo justo, sino para que capte lo que es pérdida o ganancia, es esto lo que enciende su mente.

### **Importancia de las Experiencias de Aprendizaje**

Hay muchos factores que determinan para que se lleve a cabo una experiencia de aprendizaje, ya sea en relación al alumnado como el profesorado, en los siguientes subtemas he puesto a las que, para mí, me ha hecho deducir que son las principales

**La emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes.** Las emociones son subjetivas y estas a su vez intrínsecas. (Moreno, Rodríguez Rodríguez, y Rodríguez Rodríguez, 2018) La base emocional influye en el aprendizaje, parto de esta premisa, estableciendo primeramente el estado en que se pueda encontrar:

***Estado emocional negativo.*** Es el miedo y el estrés los que no permiten al ser mantenerse apto para realizar cualquier actividad, pone al cuerpo tanto como a la mente en un estado de alerta constante, haciéndolo inmune a apreciar conceptos o detalles e incluso deformando su perspectiva, aumenta el pulso cardíaco lo que inhibe a la persona de estar tranquilo, su impaciencia es notable debido a su aflicción, el efecto es perjudicial a nivel académico, la memoria se bloque impidiendo el desempeño funcional habitual.

***Estado emocional positivo.*** Es el estado armónico y relajante que permite un equilibrio y sustento factible para desenvolverse en actividades académicas, tanto como interpersonales y extra-personales en el infante, la energía es regulada la conexiones sinápticas siguen su ritmo funcional con normalidad y activas, se libera dopamina donde una eficiencia cognitiva, haciendo que el ser se desenvuelva en el ambiente sin problema alguno.

### **Proceso de toma de decisiones en los ambientes de aprendizaje.**

Las ideologías pueden verse interferidas en el modelo educativo debido a la relación entre estudiantes provenientes de distintos hogares, cada uno asemeja un contexto y este a su vez emplea y toma conciencia de sus decisiones de la mejor manera conforme se le haya sido inculcado, como estimulamos su creatividad, si para salir de su zona de confort deben romper esquemas y aunque los hiciesen, acaso se brindan espacios para que ellos puedan realizarlos. Una alternativa muy buena es la de plantearles un enigma y ver que método aplicarían, no calificando su resultado sino el proceso y como es que concretarían su dilema, a nivel de grupos las relaciones no son regulados con el dialogo, ni la asertividad, dando espacio y lugar únicamente a lo que es la razón, pero hasta la razón puede generar otras premisas de acuerdo a como se lo diga.

**La expresión individual y su aprendizaje significativo.** Entender que somos entes con sueños, metas expectativas no hace entender que el infante, es lo mismo solo que con la única diferencia que él está en proceso de conocerse, si la coordinación de su cuerpo tiene que estimularse, que esperamos a nivel cognitivo, sus pensamientos podrán ser erróneos o idóneos para su edad, pero eso no implica que cada vez pueda proyectarse hacia más deseos, saberes, sentimientos. Cualesquier manifestación de arte debería implementarse asemejando a valores cualitativos, dando al niño la capacidad de interiorizar, hay funciones que no depende de procesos automáticos. Somos alma y cuerpo, trabajando arduamente para cumplir un objetivo, los niños no conciben eso su perspectiva suele basarse más en la diversión y el juego, como los sentimientos e ideas, su mundo interior trata de entender al exterior, conforme pase el tiempo será de manera invertida.

Las experiencias de aprendizaje tienen su relevancia desde el eje central que es el estudiante y quien lo proporciona que es el docente, la planificación puede ser diversificada como espontánea, los logros están identificados se busca enseñar para el bienestar y el bien vivir, son los ambientes que se den los que harán que tenga un desarrollo pleno.

## **f. METODOLOGÍA**

La metodología aplicada en el proyecto de investigación tendrá un enfoque mixto, donde constara el aspecto cualitativo, el cual se aplicara de manera subjetiva al integrar: el desarrollo cognitivo como un proceso confabulado con las experiencias de aprendizaje, valorado en el aporte significativo que obtiene el niño, que es el objetivo y la propuesta que busca el sistema educativo; Y una dirección cuantitativa, que permitirá la recolección de datos a través de los instrumentos para la obtención de información con materiales concretos, que en este caso será la Escala Bayley de desarrollo infantil, para luego describir y deducir como resumir, indistintamente el resultado que se háyase. Los métodos aplicados son los siguientes:

Método Descriptivo: Referirá los rasgos principales, en primera instancia de las variables, el desarrollo cognitivo y las experiencias que serán las que se desmembraran del tema, donde los objetivos se direccionan e interrelacionan.

Método Analítico-Sintético: la relación del análisis que sería la deducción y el sintetizar que forma un conjunto sobre los resultados de la Escala Bayley en relación con el marco teórico, que en este caso da realce a lo que se busca conocer los resultados conforme a las estimulaciones obtenidas en el centro, dando a estipulaciones de la situación.

Método deductivo: Aquí se desglosa de lo más general a lo particular, en la problemática donde se dará a entender desde un nivel global hasta un local, en saber cómo está el desarrollo cognitivo y si se aplica la metodología de las experiencias de aprendizaje, es sutil su diferencia con el inductivo, al conocer los resultados que se espera tener de acuerdo a la metodología implantada.

El diseño de esta investigación es no experimental, quiere decir que no es un tema nuevo o un campo que se va a descubrir, sino algo que ya se ha investigado con anterioridad y en el cual solo se busca fundamentar en base a la observación, diagnóstico y conocimiento.

### **Técnicas e instrumentos**

La encuesta es un medio que nos brinda información de manera cuantitativa, consta de preguntas enfocadas a las dos variables que son: las experiencias de aprendizaje y el desarrollo cognitivo, que serán aplicadas a los docentes del CDI Clodoveo Jaramillo con la finalidad de saber su conocimiento, importancia y aplicación en algunos casos.

La escala Bayley es una evaluación del desarrollo mental y psicomotor en la edad temprana donde se aplica individualmente durante un tiempo aproximado de 45 minutos a niños con una edad comprendida entre un mes y dos años. Consta de una escala mental, psicomotriz y un registro comportamental

Para llenar esta escala se utilizará la técnica de la observación donde se evaluará, puntuando si logra o falla y hasta en ciertos casos si omitiera, tomando una actitud y comportamiento motivacional para su realización sin interferir en los resultados

### **Población y muestra**

La muestra seleccionada es no probabilística porque la elección responde a los intereses del investigador.

La población está conformada por 20 niños de los cuales 10 son varones y 10 mujeres, también 4 docentes del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo, la muestra consta de 8 niños, finalizando con 4 docentes.

**Tabla 1**

*Población y Muestra*

<b>Indicadores</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Docentes</b>	4	4
<b>Niños</b>	10	5
<b>Niñas</b>	10	3
<b>Total</b>	24	12

**Fuente:** Coordinación del Centro de Desarrollo Infantil Clodoveo

**Elaborado por:** Cristian Torres



## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

**Tabla 2**

<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
<b>Resma de papel bond</b>	3	4,50	13,50
<b>Test de Bayley</b>	9	0,30	2,70
<b>Computadora</b>	1	400	400
<b>Servicio de Internet</b>	12	30	360
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
<b>Derechos de grado</b>	2	80,00	160
<b>Reproducción de tesis</b>	2	40,00	80
<b>Empastado de tesis</b>	2	20,00	40
<b>Transporte</b>	365	0,60	219
<b>IMPREVISTOS</b>			5
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			1.280,2
<b>Elaborado por: Cristian Torres</b>			

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.280,20

## **i BIBLIOGRAFÍA**

- Borja Acosta, J. A. (Octubre de 2015). Proyecto de Grado. *Fortalecer actividades de la vida diaria para realizar nociones previas, en niños y niñas de 2 años de edad del proyecto guagua quinde san roque sector del tejtar provincia de pichincha años 2015*. Quito, Ecuador.
- Chiliquina Torres, M. D., & Yanez Yance, F. E. (Septiembre de 2017). El apego como factor del desarrollo infantil en la etapa pre operacional. Milagro, Ecuador.
- Chuva, P. (2016). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez*. tesis de maestria, Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado el 2 de septiembre de 2019
- Comellas, M., & Perpinyà, A. (2007). *Psicomotricidad en la Educación Infantil: Recursos pedagógicos*. Barcelona, España: Grupo planeta.
- Cruz, L. (2019). *Manifestaciones cognitivas y sociales de estudiantes del subnivel preparatoria según el pensamiento egocéntrico descrito por Piaget* . Machala.
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el. *Laurus*, 169-194.
- Jiménez, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. (Teoría, exploración, programación y práctica)*. Madrid, España: La Tierra hoy.
- Landi, S. (14 de Julio de 2017). *Ups. edu.ec*. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado el 2 de septiembre de 2019, de Ups. edu.ec: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>
- Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. Lima, Perú: UMCH.
- Linare, A. R. (2007 ). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky*. En *Master en Paidosiquiatría* (pág. 2). Barcelona.

- Malán, S. (2017). *Técnicas grafo-plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 'Nación Puruhá' Palmira, Guamote, período 2016*. tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Mazzoni, C. C., Cervigini, M. A., Martino, P., & Stelzer, F. (Enero de 2014). Impacto de la pobreza en el desarrollo cognitivo. Un análisis teórico de dos factores mediadores. *Scielo*, 1.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito.
- Palacios Quezada, V. M., & Tinoco Izquierdo, W. E. (12 de febrero de 2019). *Desarrollo del pensamiento reversible en la etapa de operacines concretas y su importancia en la resolución de sumas y restas*. Machala, El Oro, Ecuador: UTMACH.
- Palacios, F. J. (1992). Desarrollo Cognitivo y Modelo Constructivista en la Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias. *Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 173-189.
- Pérez, R. (2005). *Psicomotricidad: Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ideas propias .
- Piaget , J., & Teoricos, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Piaget, & T.D.D.C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Obtenido de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf).
- ROMERO, A. C. (2018). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años: centro desarrollo infantil nuevos horizontes. Quito, Ecuador. *scielo*, 1.
- Serrano, P., & De Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Quito. Ecuador: Narcea.

Severo, A. (2008). *Teorías del aprendizaje: Jean Piaget & Lev Vigotsky*. Tacuarembó.

UNESCO: Oficina Internacional de Educación. (12 de Noviembre de 2014). Lev

Vygotsky. París, Francia: UNESO.

# ANEXOS

- ESCALA

## 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. Impreme Aguirre Campano, Daganzo, duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.796-1977.

Señale la respuesta en la casilla correspondiente: P (POSITIVA), F (FAJO), OTROS CASOS: O (OMISION), 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	Levanta la cabeza, apoyada en el hombro del E.				
2	0,1	A	Ajuste postural cuando se le mantiene sujeto contra el hombro				
3	0,1	B	Movimientos laterales de cabeza				
4	0,4 (0,1-3)	B	Movimientos reptantes				
5	0,8 (0,3-3)	C	† Retiene la anilla roja				
6	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de los brazos en libertad de acción				
7	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de las piernas en libertad de acción				
8	0,8 (0,3-3)	A	Cabeza erguida; vertical				
9	1,8 (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; Presión cúbico-palmar				
17	3,8 (2-6)	D	Permanece sentado sostenido ligeramente				
18	4,2 (2-6)	A	Cabeza en equilibrio				
19	4,4 (2-7)	C†	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (3-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,8 (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 caracoleo				
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), IM (Informe de la madre)

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

† Puede ser presenciado durante la administración de la Escala Mental

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
55	17,8 (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 (19-30+)	O	Camina sobre una línea siguiendo su dirección				
62	24,5 (17-30+)	O	Tabla: permanece sobre ella con ambos pies				
63	24,8 (19-30+)	R	Salta desde el primer escalón				
64	25,1 (18-30+)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
65	25,7 (16-30+)	O	Camina de puntillas unos pocos pasos				
66	25,8 (19-30+)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
67	27,6 (19-30+)	O	Tabla: intenta andar				
68	27,8 (20-30+)	O	Camina hacia atrás: 3 metros				
69	28,1 (21-30+)	R	Salta desde el segundo escalón				
70	29,1 (22-30+)	R	Salto de longitud: de 10 a 35 cms. (anote la longitud)				Elementos 70, 76, 79 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+)	O	Camina de puntillas: 3 metros				
74	30+ (24-30+)	O	Tabla: alterna los pasos en parte del recorrido				
75	30+ (23-30+)	O	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
76	30+ (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+ (29-30+)	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		Posición 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	
Márquese si vive en casa														
Educ. 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 © 1968 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 o 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 <sup>1</sup>	* 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), IJ (Informe de la madre)

Elemento N.º	Edad de referencia o 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 tapicero				
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	2,6 (1-5)	D <sup>1</sup>	Manipula la anilla roja				
34	2,6 (1-5)	AC	Pasa de un objeto a otro con la mirada				
35	2,6 (1-6)	B	Reacción anticipatoria al ser levantado				
36	2,8 (2-5)	C	Juega de forma simple con el sonajero				
37	3,1 (1-6)	D <sup>1</sup>	Intenta alcanzar la anilla que se balancea				
38M	3,1 (2-5)		Sigue la pelota con la vista a través de la mesa				
39	3,2 (1-6)	G <sup>1</sup>	* Se toca una mano con la otra jugando				
40M	3,2 (1-6)	D <sup>1</sup>	Sigue, girando la cabeza, la anilla que se balancea				
41M	3,2 (1-6)	I	Sigue con la cabeza la cuchara que desaparece				
42	3,3 (2-6)	G <sup>1</sup>	* Se da cuenta de una situación extraña				
43M	3,3 (2-6)	G <sup>1</sup>	* Toca ligeramente el borde de la mesa				
44	3,3 (2-6)	D <sup>1</sup>	Se lleva la anilla a la boca				
45	3,3 (2-6)	G <sup>1</sup>	* Observa sus manos				
46	3,3 (2-6)	D <sup>1</sup>	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 <sup>2</sup>	* Toca activamente el borde de la mesa				

\*Puede ser observado incidentalmente

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

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

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

\* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,8 (4-10)	M	Presta atención al acto de garabatear				
75	6,0 (5-10)	I	Busca con la mirada la cuchara caída				
76	6,2 (4-12)	K	Reacciones agradables frente al espejo				
77	6,3 (4-10)	H	Retiene dos de tres cubos ofrecidos				
78	6,5 (5-10)	A <sup>1</sup>	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
79	7,0 (5-12)	G <sup>3</sup>	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
80	7,1 (5-10)	D <sup>2</sup>	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E <sup>1</sup>	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 <sup>1</sup>	Toca la campanilla intencionadamente				
84	7,9 (5-14)	N	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
85	7,9 (5-14)	G <sup>3</sup>	* Dica «pa-pa» o equivalente				
86	8,1 (6-12)	H <sup>1</sup>	Destapa un juguete				
87	8,2 (6-12)	O	Meté 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 (6-15)	L	Revuelve con la cuchara imitando al E.				
93	10,0 (7-16)	O	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 <sup>1</sup>	Desenvuelve un cubo				
97	10,8 (8-17)	E <sup>1</sup>	* Repite actividades que le han sido veídas				
98	11,2 (8-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

\* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (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 <sup>3</sup>	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	O	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D <sup>2</sup>	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	13,6 (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 <sup>1</sup>	Construye una torre de dos cubos (anótense el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 161 ____ N.º de cubos
112	14,0 (10-21)	M	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (10-23)	G <sup>3</sup>	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (13-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótense el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento    1    2    3 Tiempo    _____
119	16,7 (13-21)	H <sup>1</sup>	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ 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 (Falso), 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	17,0 (12-24)		Consigue el juguete por medio del palito																																					
123	17,6 (14-22)	O	Coloca las clavijas en 42 segundos																																					
124	17,8 (13-27)	T	Nombra un objeto (anótense el nombre del objeto nombrado)				Elementos 124, 138, 146 ___ Pelota            ___ Tijeras ___ Reloj             ___ Taza ___ Lapicero																																	
125	17,8 (13-26)	M	Imita un trazo definido de lápiz																																					
126	17,8 (14-26)	U	Sigue las instrucciones (muñeco) (anótense las partes del elemento acertado)				___ Silla                ___ Taza ___ Pañuelo																																	
127	18,8 (14-27)	Q <sup>1</sup>	* 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, 140, 149  <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Nombre</th> <th style="text-align: center;">Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Perro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Zapato</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Taza</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Caja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Reloj</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bandera</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Hoja</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Bolso</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>Libro</td><td>_____</td><td>_____</td></tr> <tr><td>N.º nombrados</td><td>_____</td><td>N.º puntuados</td></tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Perro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados	_____	N.º puntuados
	Nombre	Puntos																																						
Perro	_____	_____																																						
Zapato	_____	_____																																						
Taza	_____	_____																																						
Caja	_____	_____																																						
Reloj	_____	_____																																						
Bandera	_____	_____																																						
Hoja	_____	_____																																						
Bolso	_____	_____																																						
Libro	_____	_____																																						
N.º nombrados	_____	N.º puntuados																																						
131	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)				Intento            1            2            3 Pelota            _____ Conejito        _____																																	
132	19,9 (16-29)	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+)	III	Diferencia los garabatos de los trazos definidos																																					
136	20,6 (16-30)	Q <sup>2</sup>	* 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)																																					

\* Puntuo por observado incidentalmente

- **La encuesta**

### **ENCUESTA DIRIGIDA LAS EDUCADORAS DEL CDI CLODOVEO**

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

#### **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 ( )
- f. Indicadores para evaluar ( )

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Gracias por su colaboración.**

## INDICE

CONTENIDOS	PAGS.
PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA .....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
(ABSTRACT).....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA .....	7
1. Desarrollo Cognitivo.....	7
1.1 Definición .....	7
1.2 Etapas cognoscitivas de Piaget.....	8
1.2.1 Etapa Sensorio Motor.....	8
1.2.2 Etapa Preoperacional.....	9
Clasificación .....	9
<i>Etapa operacional</i> .....	9
<i>Egocentrismo</i> .....	10
<i>Animismo</i> .....	10
<i>Noción de Espacio</i> .....	10
<i>Espacio Topológico</i> .....	10
<i>Vecindad</i> .....	10
<i>Separación</i> .....	11
<i>Orden</i> .....	11
<i>Envolvimiento</i> .....	11
<i>Exploración material concreto</i> .....	11
Estadio Preconceptual.....	12

1.2.3 Etapa de las Operaciones Concretas .....	13
1.2.4 Etapa de las Operaciones Formales.....	13
1.3 Aprendizaje Significativo Ausubel.....	13
1.3.1 El constructivismo .....	14
1.3.2 Un nuevo conocimiento .....	14
1.4 Importancia del desarrollo cognitivo .....	14
1.4.1 Articulación con los diseños curriculares.....	15
1.4.2 Su inserción en el marco de políticas públicas .....	15
1.4.3 La combinación de enfoques.....	15
1.5 Actividades para el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años.....	16
1.5.1 Influencia de la música.....	16
1.5.2 La iniciación a las matemáticas.....	17
1.5.3 La iniciación a la Lectura.....	17
2. Experiencias de aprendizaje .....	18
2.1 Definición.....	18
2.2 Intencionalidad de las experiencias de aprendizaje.....	19
2.3 Características de las experiencias de aprendizaje .....	20
2.4 Importancia de las experiencias de aprendizaje.....	22
2.5 Teoría ecológica de Urie Bronfennbrenner .....	23
2.5.1 Ontosistema .....	23
2.5.2 Microsistema .....	24
2.5.3 Mesosistema .....	24
2.5.4 Exosistema .....	24
2.5.6 Macrosistema .....	25
2.5.7 Cronosistema .....	25
2.6 Experiencias de aprendizaje significativas.....	25
2.7 La experiencia de aprendizaje constructivista.....	26
2.8 La necesidad de nuevas acomodaciones.....	27
2.9 La experiencia de aprendizaje y el docente.....	27
3.0 Ambientes de aprendizaje generadores de experiencias de aprendizaje.....	28
3.1 Las experiencias de aprendizaje para el proceso de construcción.....	28
3.2 Las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo.....	28
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	29

f. RESULTADOS .....	31
g. DISCUSIÓN .....	41
h. CONCLUSIONES .....	44
i. RECOMENDACIONES .....	45
j. BIBLIOGRAFÍA .....	46
• Propuesta Alternativa.....	53
• Guía.....	69
ANEXOS .....	119
• Proyecto de Investigación .....	119
a. TEMA .....	120
b. PROBLEMÁTICA .....	121
c. JUSTIFICACIÓN .....	125
d. OBJETIVOS .....	127
Objetivo General .....	127
Objetivo Específicos.....	127
e. MARCO TEÓRICO.....	128
DESARROLLO COGNITIVO .....	128
Definición... .....	128
Etapas cognoscitivas de Piaget.....	129
Etapa Sensorio Motor... .....	129
Etapa Preoperacional .....	130
Estadio Preconceptual .....	130
Clasificación .....	131
<i>Etapa Operacional</i> .....	131
<i>Egocentrismo</i> .....	131
<i>Animismo</i> .....	131
<i>Noción de Espacio</i> .....	131
<i>Espacio Topológico</i> .....	132
<i>Vecindad</i> .....	132
<i>Separación</i> .....	132
<i>Orden</i> .....	132
<i>Envolvimiento</i> .....	132
<i>Exploración de material concreto</i> .....	133

Etapa de las Operaciones Concretas.....	133
Etapa de las Operaciones Formales .....	134
Importancia del Desarrollo Cognitivo... ..	134
Articulación con los diseños curriculares de educación inicial y primaria .....	134
Su inserción en el marco de políticas públicas.....	134
La combinación de enfoques donde los niños reciban las intervenciones de forma directa, y también se incluyan acciones dirigidas a agentes mediadores, tales como los padres y docentes.....	135
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	136
Definición... ..	136
Intencionalidad de las Experiencias de Aprendizaje .....	137
Aprendizaje Significativo... ..	138
La necesidad de nuevas acomodaciones entre el aprendizaje basado en la escuela y las experiencias de aprendizaje de la vida diaria.....	138
Formación del Profesorado.....	139
Ambientes de Aprendizaje.....	139
Proveer experiencia para el proceso de construcción de conocimientos .....	139
Proveer experiencia y apreciación por múltiples perspectivas.....	138
Promover el aprendizaje en contextos realistas y pertinentes .....	139
Importancia de las Experiencias de Aprendizaje.....	140
La emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes .....	140
<i>Estado emocional negativo</i> .....	141
<i>Estado emocional positivo</i> .....	141
Proceso de toma de decisiones en los ambientes de aprendizaje.....	141
La expresión individual y su aprendizaje significativo.....	142
f. METODOLOGÍA.....	143
Técnicas e instrumentos.....	144
Población y muestra.....	144
g. CRONOGRAMA .....	146
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	147

i. BIBLIOGRAFÍA .....	148
ANEXOS .....	151
ESCALA BAYLEY.....	151
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES .....	161
ÍNDICE.....	164