



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

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

AUTORA:

Jessica Macrina Mazache Condoy

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR
2021

CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocio Muñoz Torres Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DANIEL ÁLVAREZ UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**, de la autoría de la Srta. Jessica Macrina Mazache Condoy. 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, 25 de Enero de 2021



firmado electrónicamente por:
**CARMEN ROCIO
MUÑOZ TORRES**

.....
Lic. Carmen Rocio Muñoz Torres Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Jessica Macrina Mazache Condoy, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Jessica Macrina Mazache Condoy

Firma:

Cédula: 1150801999

Fecha: 08 de Julio del 2021

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

Yo, Jessica Macrina Mazache Condoy, declaro ser autora de la tesis titulada **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DANIEL ÁLVAREZ UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los ocho días del mes de Julio del dos mil veinte uno, firma la autora.

Firma:

Autora: Jessica Macrina Mazache Condoy

Cédula: 1150801999

Dirección: Loja

Correo Electrónico: jessy.friendly18@gmail.com

Teléfono:

Celular: 0989236416

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado:

Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal Mg.Sc. **Presidente del Tribunal.**

Dra. Dora Jeanneth Córdova Cando Mg. Sc. **(Primer Vocal)**

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

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, la cual me dio la oportunidad de formarme académicamente y prepararme profesionalmente. Mi sincero agradecimiento a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, por su enseñanza y su fecunda labor en beneficio de la formación de profesionales con una clara conciencia de servicio a la sociedad.

Particularmente a la Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc, directora de tesis, quien con su paciencia y dedicación supo resolver las inquietudes que se presentó a lo largo del proceso de investigación.

Al Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez, de la ciudad de Loja, a sus directivos, docentes, alumnos, quienes me prestaron la ayuda y la facilidad para la realización de la investigación y poder llevar a cabo con éxito y factibilidad el trabajo investigativo.

La autora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres que están en el cielo y sé que ellos fueron el pilar fundamental de mi educación y en mi proceso de formación, además a mis hermanos que estuvieron ahí en cada día dándome su apoyo y sobre todo el amor para poder seguir con mi estudio.

A todas las personas que han estado acompañándome en el proceso académico.

Jessica Macrina

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

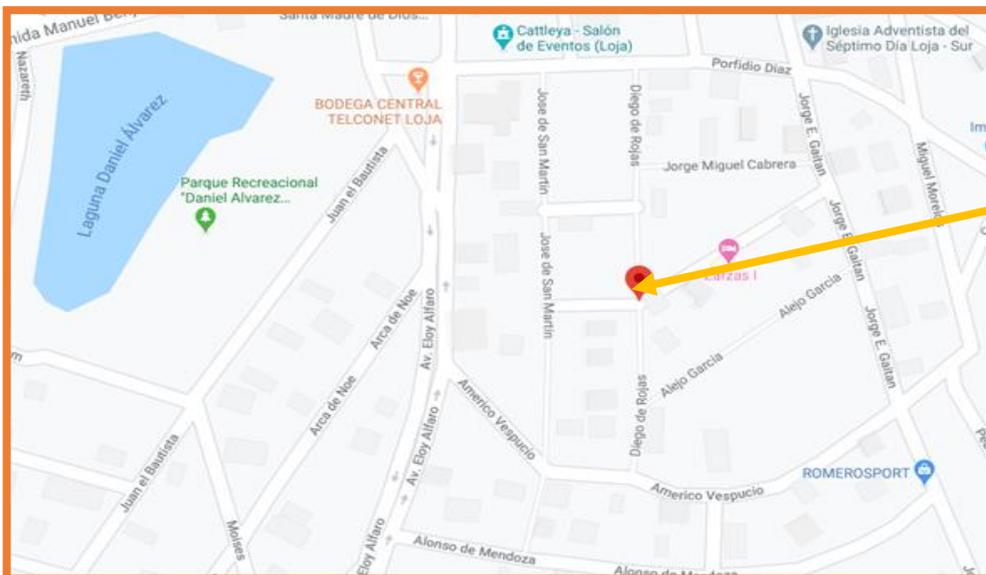
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	JESSICA MACRINA MAZACHE CONDOY EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DANIEL ÁLVAREZ UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020.	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	DANIEL ÁLVAREZ	CDI	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DANIEL ÁLVAREZ



Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TÍTULO

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

b. RESUMEN

La presente investigación cuyo objetivo general fue: Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños. Fue un diseño no experimental partiendo de un enfoque mixto. Se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo-deductivo, los instrumentos aplicados fueron: la encuesta, observación, Escala de Bayley de desarrollo Infantil. El presente estudio forma parte de un proyecto macro de la carrera de Educación Inicial, donde se realizó un estudio a una población de 20 niños comprendidos de 2 a 3 años, de aquí se seleccionó una muestra de 4 niños y 2 docentes. Los resultados obtenidos de la escala de Bayley se evidenciaron que el 100% tenían un nivel inadecuado en el desarrollo cognitivo y el 100% un nivel poco adecuado en el desarrollo psicomotor y la encuesta aplicadas a las docentes se demostró que desconocían que es una experiencia de aprendizaje y los momentos que se debe ejecutar con los niños. Por tal motivo se diseñó una propuesta alternativa que estuvo estructurada de cuatro experiencias de aprendizaje, con actividades lúdicas e innovadoras que generen gozo y asombro, que fue entregada de forma virtual al Centro de Desarrollo Infantil para su posterior aplicación. Por lo que se concluye que no se estimulaba el desarrollo integral de los niños, incumpliendo con lo contemplado en el currículo de educación inicial, donde se manifiesta la importancia de trabajar las experiencias de aprendizaje en los niños desde 0 a 3 años para lograr promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, a través de actividades desafiantes diseñadas intencionalmente por las docentes para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, para lograr su desenvolvimiento íntegro acorde a su edad.

PALABRAS CLAVES: Cognitivo, Proceso de aprendizaje, Educación, Desarrollo mental, Imaginación.

ABSTRACT

The present investigation whose general objective was: To analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children. It was a non-experimental design based on a mixed approach. The methods were used: descriptive, analytical-synthetic, inductive-deductive, the instruments applied were: the survey, observation, Bayley Scale of Infantile development. This study is part of a macro project of the Initial Education career, where a study was carried out on a population of 20 children between 2 and 3 years old, from here a sample of 4 children and 2 teachers was selected. The results obtained from the Bayley scale showed that 100% had an inadequate level in cognitive development and 100% an inadequate level in psychomotor development and the survey applied to the teachers showed that they were unaware that it is an experience of learning and the moments to be executed with the children. For this reason, an alternative proposal was designed that was structured of four learning experiences, with playful and innovative activities that generate joy and amazement, which was delivered virtually to the Child Development Center for subsequent application. Therefore, it is concluded that the integral development of children was not stimulated, failing to comply with what is contemplated in the initial education curriculum, where the importance of working on learning experiences in children from 0 to 3 years old is manifested in order to promote the development of skills that arise in the areas of learning and development, through challenging activities intentionally designed by teachers to enhance the cognitive development of children, to achieve their full development according to their age.

KEY WORDS: Cognitive, Learning process, Education, Mental development, Imagination.

c. INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo es un conjunto de habilidades y destrezas como: la memoria, percepción, lenguaje, para obtener un aprendizaje significativo o construir nuevos conocimientos. Donde las experiencias de aprendizaje son fundamentales para el desarrollo integral del niño.

Teresa y Grace (2017), menciona que en Ecuador dentro del diagnóstico de la calidad de la educación, no hay datos relevantes que indiquen cual es la cruda realidad de los aprendizajes y no existe el compromiso de muchos docente, porque hoy se han convertido en el profesional de escritorio, que tiene que pasar horas y horas, escribiendo, planificando, diseñando evaluaciones, preparando sus clases y adaptando la metodología que se aplica en cada una de las aulas, pero todo esto, en realidad no cumple con la calidad que requiere la educación ecuatoriana.

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

Los objetivos específicos formulados para la investigación fueron: 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; diseñar una propuesta alternativa para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

La revisión de literatura se configura en base a dos variables: la primera el desarrollo cognitivo de la cual se desglosan los subtemas: desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años, procesos de desarrollo cognitivo, etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, la Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia, áreas de estimulación, teoría sociocultural de Vygotsky, actividades para trabajar el desarrollo cognitivo.

La segunda variable hace referencia a las Experiencias de aprendizaje con los subtemas: características, importancia, aprendizaje significativo, aprendizaje colaborativo, aprendizaje mediado, experiencias de aprendizaje dentro del aula ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, momentos de la experiencia de aprendizaje, las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo.

La instigación tuvo un diseño no experimental, porque no se manipulo ni experimento el contexto investigado.

Los métodos utilizados en el estudio de investigación fueron: el método descriptivo cuyo propósito fue medir cuales son los factores que intervienen en el desarrollo cognitivo; método analítico-sintético ayudo a realizar un análisis y síntesis de los resultados obtenidos y llegar así a conclusiones y recomendaciones; método inductivo-deductivo ayudo a observar algunos fenómenos particulares que se presentaron durante la investigación de campo teórica ayudando a identificar el problema a través de los instrumentos aplicados.

Entre las técnicas estuvo la encuesta que fue aplicada a las docentes del centro de desarrollo infantil, la observación se utilizó para evaluar el comportamiento y el estado de

ánimo de los niños al momento de realizar las actividades con la escala de Bayley que permitió medir su desarrollo cognitivo y psicomotriz.

La población fue de 20 niños, a través del método no probabilístico se seleccionó una muestra de 4 niños y 2 docentes con la que se trabajó en la investigación.

Los resultados del diagnóstico evidenciaron que la mayoría de niños se encontraron en un nivel inadecuado en el desarrollo cognitivo y poco adecuado en el desarrollo psicomotor, la encuesta demostró que las docentes desconocían que es una experiencia de aprendizaje, y los momentos que deben ejecutar con los niños, que no están cumpliendo con el rol de enseñar. Por tal motivo se diseñó una propuesta alternativa que estuvo estructurada de cuatro experiencias de aprendizaje, con actividades lúdicas e innovadoras que generan gozoso y asombro, que tiene una duración de ocho semanas para que sean aplicadas en lo posterior por las educadoras.

Se concluye que las docentes desconocían que es una experiencia de aprendizaje y cómo utilizarla dentro de su planificación, siendo evidente que las estrategias metodológicas utilizadas no constituían experiencias de aprendizaje y por ende no se estimulaba el desarrollo integral de los niños, incumpliendo con el currículo de educación inicial, donde se indica la importancia de trabajar las experiencias de aprendizaje en los niños desde 0 a 3 años para lograr promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, a través de actividades desafiantes diseñadas intencionalmente por las docentes.

Se recomienda a las docentes actualizar sus conocimientos en metodologías de enseñanza para edades tempranas, prepararse continuamente sobre nuevos temas y cómo aplicarlos es de gran importancia dado que niños están empezando a conocer su medio y desenvolverse en él y ante esto necesitan de un guía que los motive a experimentar y descubrir su conocimiento.

Para finalizar, el presente informe de tesis, se encuentra estructurado por: preliminares, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

DESARROLLO COGNITIVO

López (2011), señala que, para Piaget, el niño es el constructor de su propio conocimiento, donde el entorno aporta las piezas fundamentales para su aprendizaje. El desarrollo cognitivo es un conjunto de habilidades y destrezas como: la memoria la percepción, el lenguaje, para obtener un aprendizaje significativo. Además, es importante que el niño tenga contacto e interacción con los elementos del entorno y así poder construir nuevos conocimientos y dar soluciones a los problemas que se le representan en su vida cotidiana.

Muñoz, López y Arjona (2016), indican que Schunk manifiesta que el enfoque cognitivo de Vygotsky se basa en la ayuda que brindan los docentes a los niños con la finalidad que adquieran nuevos conocimientos, además ellos son los mediadores cognitivos entre el entorno social y los conocimientos de los educandos.

El rol de los maestros es esencial para el desarrollo de los niños en las áreas cognitiva, afectiva, psicomotriz. Al emplear estrategias de enseñanzas innovadoras, los niños adquirirán nuevos conocimientos que les permita ejecutar actividades de forma autónoma, para ello debe haber una buena estimulación dentro o fuera del salón.

El desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años

Maca y Paz (2016), dan a conocer que el desarrollo cognitivo es un aspecto esencial del niño de 2 a 3 años, donde van reforzando el lenguaje y además adquieren y asimilan nuevos conocimientos abstractos para aumentar su capacidad de atención y memoria

desarrollándose de manera integral y autónoma. Todas estas ventajas forman el desarrollo de su inteligencia, la forma en que aprenden, pasan del ensayo-error al aprendizaje a través de los sentidos como la observación, donde los padres se convierten en un modelo a imitar y son capaces de formar esquemas mentales de las cosas o las acciones representativas.

El proceso que se desarrolla en los niños de 2 a 3 años es sensorial como la percepción, sensación, concentración cuando el aprende; representativos como la memoria, la imaginación, cuando juega simbólicamente; y, racionales como el pensamiento, el lenguaje, la creatividad, que le permitirán obtendrán aprendizajes significativos.

Los primeros años de desarrollo es importante que “los educadores necesitamos conocer las posibilidades y funcionamiento del cerebro para aprovechar las oportunidades de estimulación ya que los cuatro primeros años de vida se crea la estructura cerebral que determinara los futuros aprendizajes” (Simón y Indurría, 2010, p.23).

Es fundamental entender que en los primeros años de vida el cerebro es capaz de modificarse a sí mismo en función de la cantidad de conexiones sináptica y el tipo de utilización que hagan en él como la estimulación, además es el receptor de toda información recibida por medio de los sentidos, donde aprende fácil y rápidamente para un desarrollo cognitivo.

Procesos de desarrollo cognitivo.

Navas (2018), indica que Piaget define la inteligencia como un proceso biológico que se produce a través de la asimilación y acomodación, cuyo fin es un equilibrio al medio.

La Asimilación: en el niño es la interpretación o construcción de nuevos conocimientos es la base de almacenamiento de las estructuras cognitivas del niño extraídos de su entorno a través de los estímulos.

La acomodación: es cuando la información está dentro y se produce una transformación de los esquemas mentales anteriores del niño para poder implantar en ellos la nueva información y además es un proceso de reestructuración cognitiva.

El equilibrio: es la construcción del sistema intelectual o cognitivo que regula las interacciones del niño con la realidad, a su vez sirven como bases para la nueva información.

El desarrollo cognitivo comienza con la asimilación de nuevos conocimientos a través de los sentidos y la acomodación de la nueva información obtenida del medio que lo rodea, para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento para un nuevo conocimiento.

Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Saldarriaga, Bravo y Loor (2016), hace referencia a la clasificación de Piaget, sobre el desarrollo del pensamiento en las siguientes etapas: la sensorio-motriz (0 a 2 años), preoperacional (2 a 7 años), las operaciones concretas (7 a 12 años) y las operaciones formales (12 años en adelante). De acuerdo con la investigación solo hablaremos de las dos primeras etapas porque corresponden al rango de edad de los niños las cuales son:

Etapa de la inteligencia sensorio-motriz (0 a 2 años): empieza desde el nacimiento, se caracteriza por el desarrollo de los reflejos innatos por medio de los sentidos, donde cada instante va construyendo una estructura de esquema mental a través el juego con la intención de los objetos, personas y animales cercanos para el desarrollo cognitivo. Además en esta etapa muestra un comportamiento egocéntrico del yo llevándolo separar de la relación social, no construyes imágenes internas y su lenguaje no es muy desarrollado.

Etapa preoperacional (2 a 7 años): La inteligencia o razonamiento de los niños es de tipo intuitivo, no poseen en esta etapa capacidad lógica, además empiezan a ponerse en el lugar de los demás, su pensamiento es interiorizado y realiza actuaciones a través del juego simbólico interpretando roles ficticios utilizando objetos de carácter simbólico donde desarrolla su lenguaje, imaginación y dibujo. Aquí el lenguaje tendrá un desarrollo impresionante donde será un instrumento que posibilitará logros cognitivos posteriores. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta etapa, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

El desarrollo cognitivo es una construcción constante de los procesos mentales que se da a partir de las actividades que el niño realiza en el entorno, lo que va más allá de asociaciones simples entre estímulos y respuestas. Es decir, una interacción de la realidad a través de la manipulación de los objetos para así poder obtener nuevos conocimientos.

La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia

Gómez, Posada y Gil (2017), aseguran que la estimulación sensorial se da a través de los sentidos donde lleva la información al cerebro, activándolo para procesar la información, elaborando respuestas que generarán conductas y comportamientos de acuerdo al entorno que va creando de manera positiva en su aprendizaje significativo, esto se da en los primeros años de vida de los niños.

Para un buen desarrollo cognitivo se importante la interacción con el entorno y el mundo que lo rodea de esta manera el niño percibe, organiza y adquirir nuevos conocimientos y esto se da por medio de los sentidos esto le permitirá al niños ser analíticos y críticos ante las situaciones que se le presentan en su vida cotidiana.

Zamora y Guzmán (2016), da a conocer la importancia de la estimulación temprana, Brunner sostiene que está soportada en los siguientes aspectos:

- Debe aplicarse oportunamente, el estímulo debe estar acorde con la edad del niño y con el desarrollo previsto para esa edad.
- Se incorpora a los esquemas educativos y de crianza adecuados y certeros, que introducen al niño en el medio que convive mediante una seguridad afectiva básica, una motivación para que aprenda y un interés en su desarrollo cognitivo.
- No debe restringirse en forma alguna la iniciativa exploratoria del niño, su curiosidad y su propia necesidad de crecer y saber.
- Ante cada demostración de capacidad y logros que adquiere en su aprendizaje, hay que alabar al niño.

Es fundamental que en el desarrollo cognitivo, la estimulación temprana sea adecuada a la edad del niño para un mejor aprendizaje significativo.

Áreas de estimulación para el desarrollo cognitivo.

Ayala (2018), señala algunas áreas para estimular el óptimo desarrollo cognitivo del niño:

Área cognitiva: le permitirá al niño comprender, relacionar, ajustarse a nuevas situaciones que se le presentan y la resolución de conflictos, haciendo uso del pensamiento, memoria y lenguaje y la relación directa con sus pares y el medio. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias vividas, donde él sea el autor de su propio conocimiento, como la capacidad de razonar, pensar e interactuar y recibir instrucciones para nuevos aprendizajes.

Área motriz: es la habilidad para moverse y desplazarse de un lugar a otro, permitiendo al niño tomar contacto con los objetos del entorno. Además, comprende la coordinación viso-espacial, que es la capacidad de tomar los objetos con los dedos y realizar actividades como pintar, dibujar, hacer nudos, etc. Para fortalecer esta área es fundamental dejar al niño que manipule, explore y experimente los elementos para obtener un aprendizaje significativo.

Área de lenguaje: es la habilidad que le permite al niño comunicarse con los demás y su entorno, es la capacidad comprensiva que se desarrolla desde que nace, es decir que podrá entender ciertas palabras mucho antes de que puede pronunciar una palabra con sentido; por este motivo es importante hablarle constantemente de manera correcta, relacionando cada acción actuada para poder distinguir los sonidos o palabras de los objetos asociándolos y dándoles un significado para luego imitarlos.

Área socioafectiva: las experiencias afectivas por parte de su entorno es muy importante para el desarrollo cognitivo, esto ayudaría a que el niño se sienta querido, seguro y capaz de relacionarse con otros para su desenvolvimiento en su entorno.

Para un buen desarrollo cognitivo es importante que exista una estimulación adecuada por parte de los docentes y familiares. Las metodologías deben ser dinámicas de interés del niño para poder producir aprendizajes significativos.

Para el desarrollo cognitivo se debe estimular las áreas cognitivas con actividades de lenguaje, memoria, concentración y en el área motriz se debe realizar movimientos coordinados a través del juego y el área socioafectiva se debe fomentar la interacción directa de los docentes y familia con los niños. Todas estas son muy importantes para sus aprendizajes.

Teoría sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural fue inicialmente desarrollada por Lev Vygotsky, psicólogo ruso, donde da a conocer la estrecha relación que existe entre el lenguaje y la mente. Se deduce que todo aprendizaje tiene su base en un entorno social y que el lenguaje instruye a los niños en el desarrollo cognitivo como la memoria intencional y la atención, la organización, el aprendizaje y el pensamiento racional (Antón, 2010).

El aprendizaje es un proceso provechoso de transformación cognitiva y social que se da en el entorno colaborativo entre los niños para desarrollar conocimientos o de esta manera fortalecer su relación de comunicación. La observación es fundamental para adquirir nuevas ideas y también participar con sus pares en actividades dirigidas hacia una meta.

Actividades para trabajar el desarrollo cognitivo

Hernández (2018), señala actividades que ayuda al niño en su desarrollo cognitivo

Reconocer colores

- Dar al niño tres cajas (una amarilla, una azul y una roja) y material del mismo color. Pedirle que coloque el material en la caja correspondiente.
- Pedir al niño que busque objetos de colores, “dame el taco azul”, pásame el crayón amarillo”.
- Enseñarle los colores por comparación: “Tu gorra es azul como mi pantalón. Fíjate que son del mismo color. Dame tu crayón que también es azul”.
- Pedirle que forme pilas con tacos de un mismo color.

Reconocer diferentes texturas y temperaturas

- Poner al niño en contacto con objetos, animales y explicarle: el gato es suave, el perro tiene la nariz fría y húmeda, la corteza del árbol es dura, el algodón es suave.
- A la hora de darle el jugo o agua dáselas de en diferentes temperaturas y verbalizarle si esta frío, tibio o caliente.

Estimular en el niño la comprensión de semejanzas y diferencias entre las cosas

- Dar al niño vasos, hojas, pelotas, piedras... de dos tamaños (grande, pequeño), para que observe las diferencias. Luego darle tres objetos, dos de un mismo tamaño, el otro diferente (dos pequeños y uno grande) para que observe cuales son iguales, cual es diferente.
- Realizar las mismas actividades con los opuestos largo-corto, alto-bajo, delante atrás, lejos-cerca.
- Utilizar también colores opuestos blanco-negro. Además se estimula la concentración.

Enseñar a agrupar o clasificar

- Dar al niño botones de dos formas, tamaños y colores diferentes y pedirle que ponga junto todos los que son del mismo color, tamaño y forma. Recordar que el niño solo es capaz de agrupar por un solo criterio. Complicar poco a poco la actividad utilizando tres elementos diferentes de cada tipo. Variar el material, darle tapas de botella, fideos crudos, tacos, etc.
- Con el mismo material pedir al niño que busque el más grande, el más pequeño, el diferente, todos los que son del mismo color, tamaño y forma.
- Mostrarle al niño dibujos, ilustraciones y hacerlo por categorías: animales, plantas, frutas, “este es un perro, un animal”.

Enseñar a seriar

- Jugar con el niño a ordenar en secuencia grande-pequeño hojas, piedras, cubos, etc.
- Complicar poco a poco la actividad incluyendo el elemento intermedio.
- Ofrecer al niño un palo en forma de pirámide y aros de diferentes tamaños de menor a mayor para que los ensarte.

Enseñar a corresponder elementos

- Dar al niño tres pares de zapatos u objetos, para que los ubique por pares.
- Dar al niño un determinado número de platos de cartón, vasos, cubiertos y pedirle que coloque uno para cada niño
- Recortar figuras de animales y dárselas al niño para que a medida que oiga el sonido del animal busque la figura. Preguntarle: “que animal hace pió, pió?”

Favorecer la noción de número

- Reunir un grupo de cubos, separar uno y decirle “un cubo”. Mostrarle el grupo y decirle “muchos cubos”.

- Agrupar todos los cubos y pedirle que le dé “uno”.
- Dar al niño una cantidad de granos para que la compare con otra diferente. Preguntarle, donde hay más, y donde hay menos.
- Ofrecerle una caja con objetos diversos. Darle consignas tales como “dame un carrito”, “mete dos pelotas”, “saca muchas cosas”, “no dejes nada”.

Favorecer el conocimiento de su cuerpo

- Dibujar con el niño sus manos sobre un papel. Al mismo tiempo contar los dedos, nombrarlos. Aprovechar para decirle que las manos sirven para muchas cosas: dibujar, comer, agarrar, ayudar a otros.
- Hacer la misma actividad con los pies.
- Hacerle preguntas al niño referidas a todas las partes del cuerpo, cuál es tu mano?, ¿Cuál es la mía?, ¿Cuál es más grande?
- Enseñar al niño a relacionar formas con partes de su cuerpo: tu cara es redonda como un círculo, tu pecho es cuadrado, tu nariz es un triángulo.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Definición

El Ministerio de Educación (MinEduc, 2014), define a las experiencias de aprendizaje en los niños de nivel inicial como un conjunto de vivencias y actividades creadas por las docentes para el interés de los niños provocando gozo y asombro, desarrollando destrezas de acuerdo con los ámbitos de aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Las experiencias de aprendizaje son actividades reales o vivencias del niño donde se involucra con su medio para desarrollar nuevas habilidades y destrezas, para esto es muy importante que exista un guía como es el docente para fortalecer nuevos conocimientos.

De acuerdo con el MinEduc (2015), en el Art. 40 indica el nivel de educación inicial que es el proceso del desarrollo integral de los niños, intervienen los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, fortaleciendo su identidad, autonomía y su personalidad, además los niños desde los tres años hasta los cinco años deben garantizar y respetar sus derechos, diversidad, ritmo de aprendizaje y potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial es importante para la formación integral de los niños, desarrollando actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor. Además, los niños hacen parte de una educación y los ayudan a relacionar con sus entes y a desarrollar nuevas experiencias de aprendizaje como la cultura, religión, razas de cada uno de ellos y sobre todo a la no discriminación.

Características de las experiencias de aprendizaje

Rial (2010), indica que las características del aprendizaje se articulan en distintas áreas, asignaturas o espacios curriculares, si las actividades están relacionadas con los objetivos de aprendizaje, se les propone a los niños espacios de enseñanza sobre el conocimiento adquirido y la experiencia personal.

Las características de las experiencias vivenciadas de los niños, parten de los ejes de desarrollo de aprendizaje, las destrezas deben estar relacionadas con los objetivos para fortalecer las capacidades y habilidades del niño. Según el MinEduc (2015), menciona las siguientes:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.

- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos.
- 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, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos.

Las actividades por enseñar por parte de la docentes deben ser acordes a la edad del niño, respetar su ritmo de aprendizaje porque cada niño es un mundo diferente, donde la manera de aprender es otra por eso la docente debe tener mucha creatividad al momento de impartir nuevos conocimientos para poder logra una aprendizaje significativo.

Importancia de las experiencias de aprendizaje

Rengifo (2018), menciona la importancia que merecen las experiencias educativas de estos primeros años, donde existe mayor facilidad y rapidez aprenden cualquier tema, donde le permiten construir las bases fundamentales de los procesos cognitivos y socioafectivos más complejos.

Las experiencias de aprendizaje son importantes en el niño para su desarrollo integral. La base fundamental para que existan nuevos conocimientos es la interacción con sus pares y el entorno, desarrollando habilidades y destrezas.

Martínez (2016), indica que el docente y el niño asumen el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, trabajar conjuntamente para que tenga lugar un aprendizaje significativo. Es primordial, emplear materiales reales sobre temas de

aprendizaje y utilizar una metodología activa que facilite el hecho de que el niño se sienta participe de su propio proceso de aprendizaje.

La docente y el niño son los pilares fundamentales para la educación, las actividades a realizar deben ser con material abstracto, donde pueda manipular y obtener nuevos conocimientos significativos.

Aprendizaje significativo en las experiencias de aprendizaje

Dinarte (2011), menciona que Ausubel el aprendizaje significativo es un proceso de aprender a aprender, esto ocurre cuando el conocimiento se relaciona de modo no arbitrario, sino de manera fundamental con los conocimientos previos que ya posee.

Es muy importante que niño estuviera guiado por el deseo de comprender, preguntar, e integrar los nuevos aprendizajes, por eso se debe motivar al niño en el desarrollo de aprendizaje para que pueda afrontar con éxito los problemas a lo largo de su vida.

Palmero (2011), según Ausubel la presentación de un material potencial significativo requiere:

- Que el material tenga significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende, de manera no arbitraria y sustantiva.
- Que existan ideas de anclaje o subsumidores adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta.

El material es esencial para el desarrollo significativo del niño donde le ayuda va a relación un conocimiento con los objetos y así fortalecerá la estructura cognitiva y desarrollara nuevos aprendizaje.

Aprendizaje Colaborativo en las experiencias de aprendizaje

Alonso y Cuéllar (2010), señalan que el aprendizaje colaborativo es “un tipo de metodología docente activa, que se incluye dentro del enfoque del constructivismo del aprendizaje, en la que cada alumno construye su propio conocimiento y elabora sus contenidos desde la interacción que se produce en el aula. En un grupo colaborativo existe, pues, una autoridad compartida y una aceptación por parte de los miembros del grupo de la responsabilidad de las acciones y decisiones del grupo. Cada miembro del equipo es responsable total de su propio aprendizaje y, a la vez, de los restantes miembros del grupo”

Herrada y Baños (2018), da a conocer que las metodologías activas tienen entre sus objetivos lograr que el alumno se convierta en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, que desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento, a la vez que se favorece su participación en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.

Estas metodologías propician que los estudiantes se involucren en procesos de reflexión sobre lo que hacen, cómo lo hacen y qué resultados logran, proponiendo acciones concretas de mejora. A su vez, las metodologías activas les permiten tomar contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él mediante trabajos cooperativos, participación en proyectos, o estudios de casos.

Aprendizaje mediado en las experiencias de aprendizaje

Álvarez, Salazar, y López (2012), mencionan que la experiencia de aprendizaje mediado supone la participación de un adulto significativo, o de un compañero más capaz. Teniendo en cuenta el potencial del niño se establece el nivel de apoyo pedagógico requerido para la ejecución de cada tarea. Este apoyo se ofrece con la frecuencia, intensidad y duración que demande el niño, y según su ritmo o estilo de aprendizaje, hasta lograr un desempeño independiente en las tareas, y una auténtica construcción del conocimiento.

La docente es un pilar fundamental para el desarrollo óptimo del niño, donde debe realizar o crear actividades de acuerdo con la edad del niño para su desarrollo cognitivo. Además, es fundamental que exista una empatía entre el docente y el alumno para que las clases sean más amenas para su aprendizaje.

Korzeniowski, (2011), indican que el docente no sólo utiliza este tipo de interacciones para transmitir conocimientos, también las emplea para enseñar al niño estrategias cognitivas que le permitan procesar la información de modo eficiente. Así, le brinda modelos de cómo organizar, sintetizar e integrar los conocimientos, le da pautas para resolver problemas, detectar errores, modificar sus producciones y monitorear sus aprendizajes. El docente es un guía que ayuda al niño a construir nuevos conocimientos habilidades y destrezas para su formación personal.

Las experiencias de aprendizaje dentro del aula

Brown (2014), indica que el personal docente debe estimular el desarrollo cognitivo, socioafectivo, lingüístico y físico motor de los niños mediante el desarrollo de experiencias

de aprendizaje apropiadas para su desarrollo, planificadas de acuerdo a las necesidades específicas de cada niño de su entorno cultural y de su nivel de madurez. Por lo tanto, el personal docente debe:

Prepararse y estudiar: Debe conocer al detalle el desarrollo evolutivo de los de cero a cinco años, las destrezas y habilidades que debe dominar, y las formas de incentivarlas de manera eficaz.

Generar un vínculo afectivo con los niños y sus familias: El rol familiar es fundamental en el desarrollo y la educación de los niños, sobre todo en la primera infancia. Por lo que conocer a sus familias, sus intereses, su cultura, sus métodos de enseñanza y disciplina ayudará al docente a generar un mejor vínculo con sus niños y a trabajar de manera conjunta con los padres.

Definir las reglas de convivencia: Para el mejor funcionamiento del aula se debe construir las normas en la cual sean fáciles de cumplir, junto con los niños. Una vez que estén definidas es recomendable ilustrarlas con imágenes y ubicarlas en lugares visibles.

Planificar: Es importante que la docente planifique de manera detallada sus intenciones, en la cual es apropiado preparar una experiencia de aprendizaje en la que el niño tenga oportunidad de ver, tocar y manipular.

Implementar actividades lúdicas y promover el contacto con la naturaleza: Las actividades planificadas para los niños deben realizarse con material concreto, haciendo énfasis en el proceso y no en el producto. En este sentido, las actividades de exploración

tendrán mayor impacto si se realizan en diferentes entornos. Además, el contacto con la naturaleza y el juego libre incentivan el desarrollo del pensamiento lógico, mejoran los periodos de atención, fortalecen la motricidad, reducen los índices de obesidad, entre otros.

Registrar lo observado para evaluar: Es importante que la docente lleve un registro ya sea anecdótico, fotografías o cualquier otro tipo de evidencia de lo que sucede en su aula con sus niños, esto ayudaría para la evaluación y retroalimentación. En esta edad la evaluación debe ser cualitativa. La educación para los niños menores de seis años, se toma en cuenta el desarrollo socioemocional como pilar de la formación humana, y preparan para la vida.

Ejes de desarrollo para las experiencias de aprendizaje

Son campos generales del proceso de desarrollo y aprendizaje, respondiendo a la formación integral de los niños. A partir de ellos, se desprenden elementos curriculares más específicos que orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje. MinEduc (2014), se plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje para toda la Educación Inicial como:

Eje de desarrollo personal y social: Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los

primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares.

Eje de descubrimiento natural y cultural: En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

Eje de expresión y comunicación: En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Ámbitos del desarrollo para las experiencias de aprendizaje

Son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje e integran un conjunto de aspectos relacionados con el proceso de formación de los niños, con el propósito de identificar, secuenciar y organizar los objetivos de

aprendizaje y las destrezas con criterio de desempeño en cada uno de los subniveles de Educación Inicial (MinEduc, 2014).

Los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para infantes del subnivel Inicial uno son:

Vinculación emocional y social: En este ámbito se pretende desarrollar la capacidad socio-afectiva de los niños, la misma que parte de interactuar desde sus características egocéntricas (se centran más en sí mismos) y de la relación de apego con la madre y/o cuidadores, para que paulatinamente, por medio de las diferentes manifestaciones emocionales e interacciones con los otros, se vayan generando nuevos vínculos con otros actores y entornos, procurando así un estable proceso de socialización.

La educación emocional deberá ayudar y facilitar a las personas un mejor conocimiento y control de sus emociones tales como la autoestima, la confianza, la comunicación y la inteligencia emocional, entre otras. Además, las emociones guardan una estrecha relación con los procesos cognitivos (memoria, atención, concentración, toma de decisiones, etc.) que tienen lugar en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Navas, 2010).

Descubrimiento del medio natural y cultural: En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorio-perceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

Es el aprendizaje en la que el niño forma su conocimiento o pensamiento de manera autónoma, sin ayuda estable del maestro. Requiere un método de búsqueda activa por parte del que aprende, ya sea a través de un medio deductivo o hipotético-deductivo. (Gimenez, 2014).

Manifestación del lenguaje verbal y no verbal: En este ámbito se desarrollan aspectos relacionados con la adquisición del lenguaje, abordado tanto en su función estructurante (signos guturales, balbuceo, monosílabos, frases de dos, tres palabras) como en su función mediadora de la comunicación mediante diferentes formas de lenguaje. Otro aspecto que considera es el incremento de vocabulario que utiliza el niño, con el fin de satisfacer sus necesidades básicas, manifestar sus deseos, pensamientos, emociones para pasar del lenguaje egocéntrico al lenguaje social.

Exploración del cuerpo y motricidad: En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal.

Momentos de la experiencia de aprendizaje

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

El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades del día recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar. Si la experiencia dura más de un día, este momento tendrá que cumplirse cada día, de esta manera, los niños encuentran sentido a lo que están realizando.

El momento de desarrollo: se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, haciendo preguntas que les invite a indagar y respondiendo a las preguntas de los niños; poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y que es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que se hizo, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

Las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo y el aprendizaje son construcciones estrechamente entrelazadas. El desarrollo se refiere al cambio en un organismo como resultado del crecimiento, la

maduración y / o la experiencia, mientras que el aprendizaje se refiere a la adquisición de una habilidad o ganancia de conocimiento a través del estudio, la instrucción y / o la experiencia (Galván 2010).

Las experiencias de aprendizaje que tiene el niño en su vida cotidiana, por ejemplo las actividades de aseo, académicas y el juego son muy importantes para el desarrollo cognitivo, con la memoria, atención, percepción.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron bibliográficos como: libros, artículos científicos, tesis, trabajos de investigación, revistas, blog; y de oficina; computadora, impresora, teléfono, etc.; y didácticos para la escala mental tenemos las láminas, tableros de encajes, juguetes, palito, clavijas, hojas de papel boom, silla, muñeca, tazas, pelota, cubos, plato, caja, crayones, reloj, lapicero y tijera. La escala de psicomotricidad tenemos las escaleras, cinta o tiza, cuerda y tabla.

El diseño de investigación tuvo un enfoque mixto, el cualitativo porque se utilizó para proponer soluciones a los problemas en el desarrollo cognitivo de los niños y el cuantitativo que sirvió para medir el nivel de conocimiento en un número determinado para la investigación.

Los métodos utilizados en el estudio de investigación fueron: el método descriptivo cuyo propósito fue medir cuales son los factores que intervienen en la educación para que no haya un desarrollo cognitivo normal en los niños de la Centro de Desarrollo Infantil Daniel Alvares; método analítico-sintético ayudo a realizar un análisis y síntesis de los resultados obtenidos y llegar así a conclusiones y recomendaciones adecuadas para las maestras sobre cómo influyen las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo.

Método inductivo-deductivo ayudo a observar algunos fenómenos particulares que se presentaron durante la investigación de campo y confortarlos con el sustento teórico en la que permitió hacer un estudio a un grupo de niños en la que se usó un instrumento de evaluación que ayudo a la identificación del problema y a seleccionar la información más importante, descubriendo así las dificultades que tienen las maestras en el aula para aplicar

las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo adecuada en los niños del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez.

Entre las técnicas aplicadas en la investigación estuvo la encuesta un instrumento de la investigación que consistió en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Fue aplicada a las docentes del centro de desarrollo infantil para recopilar información sobre el problema de investigación.

Observación se utilizó para evaluar el comportamiento o conductas, el estado de ánimo, la disposición que manifiesta el niño cuando realiza las actividades.

El instrumento que se utilizó es la escala de Bailey que consistió en evaluar el desarrollo relativo del niño en los dos años y medio de vida, se aplicó la Escala Mental que ha sido preparada para medir la agudeza sensorio-perceptiva, la discriminación y la capacidad de respuesta a estímulos; la adquisición temprana de la constancia del objeto y de la memoria, aprendizaje y capacidad de resolver problemas; la vocalización verbal; y la capacidad para generalizar y clasificar, base del pensamiento abstracto. La escala de Psicomotricidad evalúa el grado de control del cuerpo, la coordinación de los músculos grandes y la habilidad de manipulativa de manos y dedos.

La propuesta fue entregada a las docentes del centro de desarrollo infantil para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje.

La población y muestra utilizada en el trabajo de investigación está conformada por 20 niños y dos docentes, de la cual se eligió una muestra de 4 niños y 2 docentes con la que se trabajó en la investigación, se seleccionó la muestra a través del método no probabilístico debido a que es un estudio transversal cuantitativo por medio de una escala mental.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a las docentes del centro de desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Tabla 1

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

Indicadores	f	%
Elemento integrador	2	100
Nombre de la experiencia	1	50
Ámbitos y destrezas	2	100
Actividades	2	100
Recursos y Materiales	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy



Figura 1

Análisis e Interpretación

Sierra, Méndez, y Mañana (2013), indican que los elementos básicas, o mejor, los diferentes aspectos o capacidades a desarrollar de cada una de las competencias deben estar presentes y ligados en cada momento tanto a objetivos, contenidos, actividades, y

evaluación, mediante una metodología más interdisciplinar y globalizada en la cual se transforma el planteamiento mismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 100% de docentes manifiestan que el elemento integrador, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales son elementos básicos de una planificación y el 50% de docentes consideran el nombre de la experiencia de aprendizaje con elemento básico.

Aunque un alto porcentajes de docentes aciertan en las respuestas correctas en relación con los elementos citados se conoce que no aplica experiencias de aprendizaje en su contexto en tal razón limitan el desarrollo integral de los niños investigados.

Tabla 2

¿Escriba los momentos de desarrollo de la experiencia de aprendizaje?

Alternativa	Desconocen		Conocen	
	f	%	f	%
Inicio	4	100	-	-
Desarrollo	4	100	-	-
Cierre	4	100	-	-

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

Análisis e interpretación

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

Con los datos obtenidos el 100% de las docentes desconocen los momentos de una experiencia de aprendizaje que deben ejecutar con los niños.

La totalidad de maestras desconocen que la planificación por experiencias de aprendizaje conlleva un proceso que está distribuido por inicio, desarrollo y cierre dentro de su planificación microcurricular al no aplicar estas estrategias hacen que los niños pierdan la oportunidad de aprender disfrutando.

Tabla 3

¿Cómo surge el nombre de la experiencia de aprendizaje?

	f	%
Indicadores		
Interés y necesidad del niño	2	100
Interés de la Educadora	2	100
De la Educadora al niño	-	-

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

Análisis e Interpretación

Mineduc (2014), menciona que las experiencias de aprendizaje pueden ser planteadas por el educador o surgir de la iniciativa del niño, o ser una combinación de ambas. Al planificar las experiencias, el educador debe considerar los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas.

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de docentes indican, que una experiencia de aprendizaje surge del interés y necesidad del niño y del interés de la educadora.

Todas las docentes indican que las experiencias de aprendizaje nacen del interés y la

necesidad del niño, donde la maestra busca actividades llamativas y desafiantes produciendo gozo y asombro para fortalecer su desarrollo madurativo del cerebro y se vuelvan constructores de su propio conocimiento.

Tabla 4

¿El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es?

Indicadores	f	%
Un objetivo de aprendizaje	-	-
Una destreza	2	100
Un pretexto o medio de aprendizaje	-	-
Total	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

Análisis e Interpretación

Mineduc, (2014), menciona que las experiencias de aprendizaje surgen a partir de un elemento integrador que conecta las diferentes actividades como lo plantea la planificación micro-curricular de nivel Inicial. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros.

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de docentes indican la destreza como el elemento integrador de una experiencia de aprendizaje.

La totalidad de docentes manifiestan que la destreza se realizara de acuerdo a las potencialidades y habilidades de los niños a través de canciones, juegos, cuentos, experimentos, etc. Donde se vuelve la base fundamental para realizar las actividades

lúdicas e innovadoras que pide el currículo de nivel inicial y así puedan construir nuevos conocimientos para su desarrollo integral.

Tabla 5

¿Qué características tiene una experiencia de aprendizaje?

Indicadores	Si		No	
	f	%	f	%
Garantizar la participación activa de los niños	2	100	-	-
Respetar el ritmo de aprendizaje	-	-	2	100
Tener pertinencia cultural y contextual	-	-	2	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.	1	50	1	50
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos	-	-	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy



Figura 5

Análisis e interpretación

Mineduc, (2014) indica las siguientes características:

Garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, 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, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan y propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos (p.23).

Con los datos obtenidos el 100% de docentes manifiestan que las características de la experiencia de aprendizaje, garantizan la participación activa de los niños, y el 50% de docentes indican que facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos.

La mayoría de las docentes mencionan que las características de las experiencias en los niños de nivel inicial es solo garantizar la participación activa de niño y la interacción positiva entre docente-niño donde se están olvidando lo prioritario que es respetar su ritmo de aprendizaje, su cultura y contexto además se le debe propiciar actividades reflexivas, críticas para llegar a aprendizajes significativos.

Tabla 6

Que ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje

Indicadores	f	%
Contenidos	-	-
Destrezas	2	100
Total	2	100

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

Análisis e interpretación

Según Chávez (2016) manifiesta que es 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. Contiene los puntos de vista y las contribuciones de los participantes quienes surgen como un elemento esencial y clave. Se admite en un entorno de aprendizaje que actúa como un hilo común de experiencia e integra varios canales de comunicación e interacción con los participantes (p. 34).

Con los datos obtenidos el 100% de los docentes, indican que las destrezas ayudan a desarrollar las experiencias de aprendizaje.

Todas las docentes indican que las destrezas es el punto de partida para obtener experiencias de aprendizaje en los niños, a través de actividades significativas que lo llevan al niño a fortalecer su desarrollo integral y ser un ente crítico y reflexivo.

Resultados de la aplicación de Escala de Bayley en los niños de 2 a 3 años de edad.

Tabla 7

Nivel de desarrollo mental

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

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

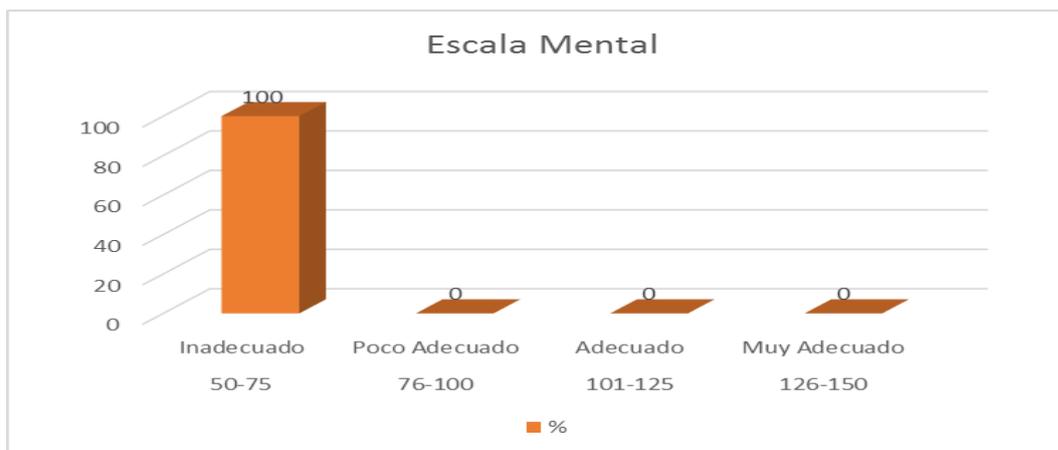


Figura 7

Análisis e Interpretación

Flavell (2019), menciona que el desarrollo cognitivo en los niños de dos años en adelante puede representar y transmitir información por medio de símbolos (hablando, por gestos, dibujando, jugando, etc.) puede resolver algunos problemas prácticos, concretos, usando para ello, de un modo inteligente y planificado, herramientas sencillas u otros medios a su alcance y posee un conocimiento práctico baste grande de su modo cotidiano, de la gente, de los objetos y acontecimientos de otras muchas cosas.

De acuerdo con los resultados obtenidos, 4 niños que corresponden al 100 % poseen un nivel inadecuado en el desarrollo mental.

La totalidad de los niños poseen un nivel inadecuado en el desarrollo cognitivo para que tengan un buen desarrollo debe tener una excelente interacción con su entorno tenga contacto e interacción con los elementos y así poder construir aprendizajes significativos y a dar soluciones a los problemas q se le presentan y esto se lograra a través de las experiencias de aprendizaje vividas.

Tabla 8

Nivel de desarrollo psicomotor

Alternativa	f	%
Inadecuado	-	-
Poco adecuado	4	100
Adecuado	-	-
Muy adecuado	-	-
Muy Adecuado	4	100

Fuente: Niños del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez

Elaboración: Jessica Macrina Mazache Condoy

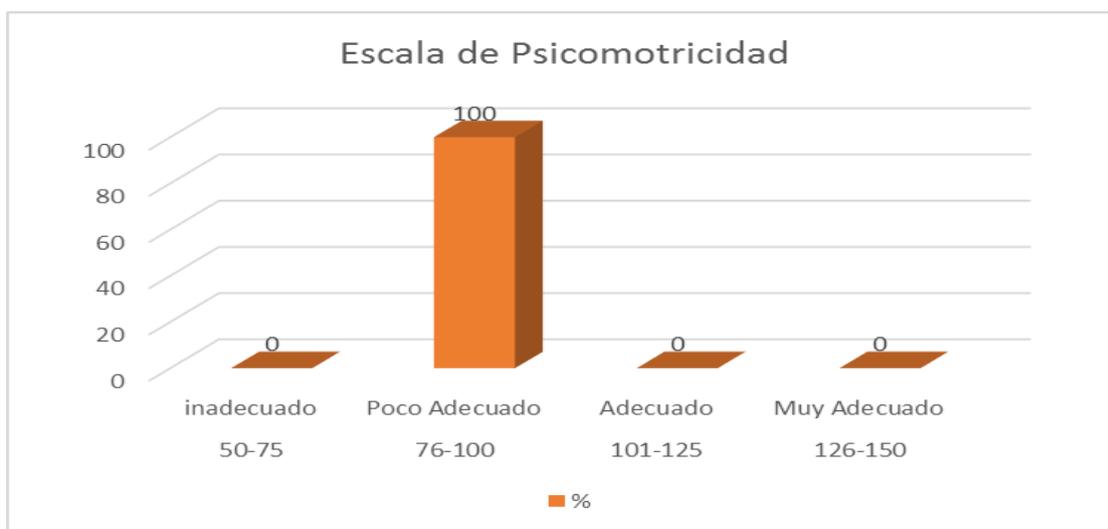


Figura 8

Análisis e Interpretación

Martínez (2014), indica que Wallon la psicomotricidad son contracciones musculares que se traducen en dos aspectos: la función cinética y la función tónica. La función cinética que se refiere a los desplazamientos corporales, permite entrar en relación con los elementos que constituyen la realidad exterior, haciendo posible que el niño acceda al conocimiento de la realidad. Y la función tónica es que posibilita el equilibrio del cuerpo y las actitudes, que son la base de toda acción diferenciada frente a la realidad, constituyendo, a sí mismo, la primera forma de relación con el otro.

De acuerdo con los datos obtenidos, 4 niños que corresponden al 100 % poseen un nivel poco adecuado en el desarrollo psicomotor.

Todos los niños poseen un nivel poco adecuado en el desarrollo psicomotor para obtener un buen desarrollo en los niños es importante a través de experiencias de aprendizaje estrategias que potencien su máximo desarrollo integral por medio de la exploración de su entorno y puedan realizar actividades cotidianas cotidianas como saltar, correr y esto ayudara a tener un buen equilibrio, además el juego simbólico ayudará al niño a desarrollar nuevas habilidades como la interpretación e imaginación.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como finalidad analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años, para la validación del mismo se aplicó la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley, que permitió diagnosticar que la mayoría de los niños evaluados presentan problemas en el desarrollo mental y psicomotriz, ante esto se diseñó una propuesta metodológica que se enfocó en la formulación, experiencias de aprendizaje para mejorar el nivel cognitivo.

Teresa y Grace (2017), menciona que en Ecuador dentro del diagnóstico de la calidad de educación, no constan datos relevantes que indiquen que las experiencias de aprendizaje intervienen en el desarrollo cognitivo, de ahí la relevancia de este estudio bibliográfico, pues es uno de los primeros estudios en relación al desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje, el mismo que se desarrolló en el Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez al no contar con docentes que manejan metodologías adecuadas para el desarrollo cognitivo, esto se puede constatar luego de una evaluación, donde los déficits que presentan los niños en el desarrollo del lenguaje, memoria, percepción, desarrollo del pensamiento y psicomotor, procesos importantes para el aprendizaje, evidenciando una falta de conciencia de las docentes.

Para el desarrollo de la presente investigación el primer objetivo específico: Identificar la prevalencia del problema en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala de Bayley que evaluó el desarrollo relativo del niño desde los 0 meses hasta los tres años y medio de vida, mediante la Escala Mental que ha sido preparada para medir la percepción, aprendizaje y vocalización. La escala de Psicomotricidad que evaluó las actividades motoras finas, gruesas y coordinación

sensoriomotora. Donde se pudo verificar que la mayoría de los niños se encontraron en un nivel inadecuado en un proceso de aprendizaje del desarrollo cognitivo, corroborando con López (2011) quien señala que para Piaget, el niño es el constructor de su propio conocimiento, donde el entorno aporta las piezas fundamentales para su aprendizaje, siendo importante que las docentes utilicen las experiencias de aprendizaje como estrategia metodológica.

El segundo objetivo específico conocer las experiencia de aprendizaje que utilizaban las docentes en niños de 2 a 3 años, para su logro se aplicó una encuesta a las docentes de nivel inicial donde se pudo constatar que toda la población de docentes desconocen que es una experiencia de aprendizaje, y los momentos que deben ejecutar con los niños, que no están cumpliendo con el rol de enseñar, reafirmando con el MinEduc (2014), mencionan que las experiencias de aprendizaje en los niños de nivel inicial es un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndose gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

El tercer objetivo diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de las diferentes experiencias de aprendizaje; para el cumplimiento de este objetivo se elaboró una propuesta alternativa con el nombre de “sombritas mágicas creativas”, la cual se dejó a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez, que por la emergencia sanitaria mundial COVID 19, no pudo ser aplicada, pero se encuentra estructurada de cuatro experiencias de aprendizaje, cada una con diez actividades que deben ser trabajadas una por día, y evaluadas de acuerdo a los criterios de la guía. La propuesta alternativa tiene una duración de ocho semanas que serán trabajadas por las docentes cuando acabe la emergencia.

Se ha propuesto esta metodología de enseñanza porque facilita el aprendizaje, así como menciona Bustamante (2015) que favorecer el desarrollo integral del niño de manera intencionada y divertida, a partir de situaciones reales o problemas a resolver de manera concreta, ayuda al niño a descubrir las capacidades para hacer, pensar y actuar de manera autónoma.

h. CONCLUSIONES

- La prevalencia del desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años se evaluó mediante la aplicación de la Escala de Bayley de Desarrollo Infantil, instrumento que se utilizó para medir el estado del progreso relativo de los niños, mediante el diagnóstico de la subescala mental que evaluó la percepción, aprendizaje y vocalización; y, la subescala de psicomotricidad que evaluó las actividades motoras finas, gruesas y coordinación sensoriomotora. Con lo que se logró determinar que la mayoría de los niños poseen un índice inadecuado en el proceso de aprendizaje; que impide que sean actores de la construcción de su propio conocimiento.
- Se verificó con la aplicación de la encuesta que la totalidad de docentes desconocían que es una experiencia de aprendizaje y cómo utilizarla dentro de su planificación, siendo evidente las estrategias metodológicas educativas utilizadas no constituían experiencias de aprendizaje y por ende no se estimulaban el desarrollo integral de los niños, incumpliendo con lo contemplado en el currículo de educación inicial, donde se manifiesta la importancia de trabajar las experiencias de aprendizaje en los niños desde 0 a 3 años para lograr promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, a través de actividades desafiantes diseñadas intencionalmente por las docentes.
- El diseño de la propuesta alternativa se estructuró con actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de distintos tipos de experiencias de aprendizaje, la cual, se denominó “sombritas mágicas creativas”, con una duración de ocho semanas y cuatro experiencias de aprendizaje, cada una con diez actividades, que exponen y detallan una metodología de enseñanza que al ser aplicada favorecerá al

desarrollo integral de los niños de forma objetiva y creativa, a partir, de situaciones auténticas que le permitan descubrir, explorar y resolver.

i. RECOMENDACIONES

- Los Centros de Desarrollo Infantil deben evaluar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial, con el fin de detectar los problemas de aprendizaje, aplicando una escala o test de evaluación, para mejorar la calidad de atención.
- Las docentes necesitan actualizar sus conocimientos en metodologías de enseñanza para edades tempranas, el prepararse continuamente sobre nuevos temas y cómo aplicarlos es de gran importancia dado que los niños al estar empezando a conocer su medio y desenvolverse en él necesitan de un guía que los motive a experimentar y descubrir su conocimiento.
- Las docentes de los niveles de inicial uno y dos, deben aplicar la propuesta alternativa, que se elaboró con la finalidad de contribuir al desarrollo cognitivo de los niños con sus diferentes actividades de exploración, en las planificaciones con una metodologías de enseñanza basada en experiencias de aprendizaje, las cuales integren actividades de descubrimiento del medio y de socialización.



Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL DESARROLLO
COGNITIVO

AUTORA: Jessica Macrina Mazache Condoy

**LOJA - ECUADOR
2020**

TÍTULO: Sombras mágicas creativas

1. PRESENTACION

Las experiencias de aprendizaje es un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, que surge del interés del niño produciendo goce y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

Esta propuesta alternativa está elaborada con la finalidad de fortalecer el desarrollo cognitivo a través de las experiencias de aprendizaje para formar niños capaces de explorar indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando el pensamiento lógico que le permitirá desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que de esta manera, construya su propio conocimiento a partir de sus experiencias vividas.

El presente escrito contiene estrategias metodológicas que le permitan al docente incrementar en su planificación, actividades como son las experiencias de aprendizaje de manera creativa para fortalecer el desarrollo cognitivo.

2. JUSTIFICACIÓN

Las experiencias de aprendizaje son actividades que favorecen al niño a desarrollar sus habilidades y destrezas para trabajar en las aulas de educación inicial para el desarrollo cognitivo.

Sin embargo, la no aplicación de las experiencias de aprendizaje en los niños dificultan el desarrollo cognitivo como es en su autonomía.

Además, favorece el conocimiento de la realidad y su ubicación en ella permitiéndole obtener nuevos conocimientos en la exploración de su entorno en la cual obtienen una

acción y un efecto ante los problemas que se le presenten y podrá resolverlos sin ningún problema.

Ayuda a construir posibilidades de recrear y transformar el contexto para obtener una experiencia de aprendizaje real en la construcción de un pensamiento, identidad y sentido del niño.

3. OBJETIVOS

Objetivo General

- Facilitar una guía didáctica de experiencias de aprendizaje a los docentes de Centro de Desarrollo Infantil Daniel Alvares para que sean aplicadas a un futuro y a ayudar a que los niños fortalezcan su desarrollo cognitivo.

Objetivos Específicos

- Elaborar técnicas para el desarrollo cognitivo a través de las experiencias de aprendizaje
- Proporcionar a las docentes la guía de actividades para su posterior aplicación

4. CONTENIDO

Teatro de sombras

Es un recurso muy importante para el desarrollo de habilidades y destrezas como es la expresividad de sus emociones y además ayuda en la psicomotricidad como en su esquema corporal, la percepción y estructura espaciotemporal o expresión verbal. Cruz (2019) afirma:

El empleo de teatro de sombras en la escuela como técnica expresiva es muy importante porque permite al niño hablar, mejorar su comunicación,

enriquecer su vocabulario, aprender a escuchar a los demás, crear sus propios personajes, sus diálogos, fabricar y manipular sus personajes (p.241).

Es un instrumento valioso de uso en las aulas porque ayuda a obtener nuevos conocimientos de una forma diferente y así poder obtener una mejor enseñanza de manera divertida. Por este motivo es favorable que la docente considere trabajar con el teatro de sombras para que pueda desarrollar nuevas estrategias para el desarrollo de habilidades y destrezas en el niño.

La exploración de su medio

Este es un recurso muy importante donde el niño va a descubrir cosas que él no sabe y obtendrá conocimientos nuevos. MinEduc (2014) menciona:

En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensoperceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje (p.23).

El medio es un intermediario de conocimientos para que el niño aprenda y pueda conocer los elementos de la naturaleza de una manera real para que así pueda mejor en lo que es la memoria, percepción, lenguaje y en la resolución de los problemas que se le presentan.

Juego simbólico

El juego simbólico es una técnica donde el niño va a aprender de mejor manera, donde tendrá la libertad de expresar lo que él siente. Ruiz de Velasco Gálvez y Abad (2011) da a conocer que el juego simbólico posibilita modos de vida que a través de representaciones generan posibilidades que desde la fantasía se trasladan en la infancia a la realidad, en un entretenimiento de ser otro en lugar distinto para llegar a ser el mismo.

El juego simbólico es una manera de aprender mediante la imitación de un personaje favorito del niño en la que mejorara su vocabulario, lenguaje, motricidad y sobre todo la expresividad que es un factor muy importante porque nos ayudara a conocer un poco más del niño como es en su medio familiar.

Motricidad

La motricidad es un factor principal para el aprendizaje del niño, como es en movimientos gruesos y finos para su desarrollo integral. Martínez (2014), menciona que Piaget el desarrollo motriz es la base principal para el desarrollo de la inteligencia, desde los dos años, donde va a manipular los objetos y explorar el espacio que lo rodea.

La motricidad es muy importante en los niños porque desarrollan habilidades y destrezas a través de movimientos gruesos como correré, saltar, subir gradas, etc.; finos como ensartar, amarrarse los cordones, abotonarse, etc. Estas actividades son fundamentales para su desarrollo integral.

5. METODOLOGÍA

La metodología será aplicada directamente de forma activa y lúdica, donde los niños serán protagonista de sus propias experiencias de aprendizaje, el material a utilizarse será

de fácil acceso e innovador que motive el interés y la creatividad del niño. La ejecución de las actividades planteadas en la guía didáctica consta de 8 semanas con 40 actividades donde se aplicarán técnicas para el desarrollo cognitivo que tendrán una duración de 2 meses, cada una de estas actividades están compuestas por objetivos, procedimientos y al final de cada sesión se realizara la evaluación a través de la escala Mental de Bayley que permitirá evidenciar si se ha cumplido los logros que se desea alcanzar.

6. OPERATIVIDAD

SOMBRITAS MÁGICAS CREATIVAS				
Fecha	Contenido	Actividades	Materiales	Logros Alcanzados
SEMANA 1				
Actuemos con alegría y aprendamos con sombras todo el día				
Lunes	Yo me llamo	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos a través del teatro de sombras. • Identificativo con su nombre a cada niño 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Cartulina • Marcadores 	Identifica su nombre
Martes	Mi familia	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra a los miembros de la familia a través del teatro de sombras con títeres. • Decora el aula con fotos de su familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Fotos de la familia • Títeres • Texto del cuento 	Diferencia a un miembro de la familia
Miércoles	Yo soy	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta una niña y niño a través del teatro de sombras. • Clasifica las prendas de vestir • Decora el vestido y el pantalón según su género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámparas • Prendas de vestir • Imagen de niño • Imagen de niña 	Se reconoce como niña o niño

			<ul style="list-style-type: none"> • Lámina de vestido • Lámina de pantalón • Tempera 	
Jueves	Emociones	<ul style="list-style-type: none"> • En el teatro de sombras indica las diferentes emociones. • Imita las emociones • Juega “Domino de los sentimientos”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Texto de la canción • Mesa • Domino • Papelote • Caritas con diferentes emociones 	Identifica algunas emociones
Viernes	Las frutas	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta las frutas en el teatro de sombras. • Arma figuras con las frutas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Texto de la canción • Frutas • Plato • Tenedor 	Practica acciones para alimentarse
SEMANA 2				

Lunes	Identificando huellas	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diferentes huellas a través del teatro de sombras. • Une las huellas con sus pares. • Estampa huellas de manos o pies. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Texto de la canción • Huellas • Hojas • Tempera • Papelote 	Demuestra nociones en relación de pertenencia.
Martes	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta las prendas de vestir (tras el telón). • Lava ropa de muñecos o diversas prendas. • Cuelga las prendas de niño y niña en una cuerda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábana • Lámpara • Texto de la recitación • Prendas de vestir • Balde • Jabón • Cuerda • Pinzas • Mandil 	Manifiesta acciones de creciente autonomía.

Miércoles	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Camina sin zapatos por diferentes texturas a través de teatro de sombras. • Decora de un zapato con temperas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábanas • Lámpara • Zapatos • Texturas • Lámina de zapato • Tempera 	Manifiesta acciones de creciente autonomía
Jueves	Lavarse los dientes	<ul style="list-style-type: none"> • Narra el cuento “El osito Benito aprende a lavarse los dientes” a través del teatro de sombras. • Colorea el cepillo y poner escarcha al diente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábana • Lámpara • Texto del cuento • Lámina de cepillo • Lámina de diente • Pinturas • Escarcha 	Se lava los dientes con incrementando los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.
Viernes	Lavarse las manos	<ul style="list-style-type: none"> • Canta con mímica la canción “Pimpón es un muñeco” (tras el telón). • Da un maduro utilizando de un tenedor 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábana • Lámpara • Texto de la canción • Útiles de aseo • Maduro • Plato 	Se lava las manos y cara los niveles de autonomía

			<ul style="list-style-type: none"> • Tenedor 	
SEMANA 3 Viajo a mi mundo verde, para aprender jugando				
Lunes	Elementos del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Recolecta varios objetos del entorno. • Coloca los objetos sobre líneas marcadas en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Fundas • Tiza o cinta 	Explora elementos del entorno
Martes	Objetos del entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Juega capitán manda. • Elabora de un camino con los objetos encontrados. • Camina dentro del camino, con precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del entorno • Cinta 	Explora objetos del entorno.
Miércoles	Sonidos de la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los sonidos que se emiten en el entorno. • Elabora un sonajero con una botella y varios elementos de la naturaleza (semillas, piedras...) • Ejecuta un baile al ritmo de su instrumento musical (Que llueva, Que llueva) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos • Elementos del entorno • Botella • Semillas • Piedras • Canción: Las estaciones 	Diferencia algunos sonidos de la naturaleza
Jueves	Colores	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes elementos los colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos del aula 	Reconoce tres colores:

	primarios	(amarillo, azul y rojo) de la naturaleza. <ul style="list-style-type: none"> • Pinta una mariposa con un color aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Pintura de agua • Dibujo de mariposa 	amarillo, azul y rojo
Viernes	Duro y blando	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre duro/blando. • Adivina con sus ojos vendados qué textura es. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de su entorno • Vendas 	Identifica duro/ blando.
SEMANA 4				
Lunes	Dulce y salado	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un poster dulce y salado. • Adivina con sus ojos vendados ¿Qué sabor es? 	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos • Vendas • Azúcar • Chantillí • leche • Vasos • Cucharillas • Queso 	Identifica dulce/ salado.
Martes	Animales domésticos	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza máscaras de los animales (domésticos) • Realiza órdenes ejecutables sobre los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Cartulina • Moldes de figuras de 	Identifica algunos animales y su beneficios

			animales	
Miércoles	Granja	<ul style="list-style-type: none"> • Video: Un día en la granja https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAIc • Clasifica los productos que obtenemos de los diferentes animales 	<ul style="list-style-type: none"> • Video: Un día en la granja • Productos 	Identifica algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.
Jueves	Día y noche	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un collage de las escenas del día y la noche • Conversa sobre los trabajos realizados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tijeras • Goma • Papelote • Imágenes 	Diferencia el día y la noche
Viernes	Sembrar una planta	<ul style="list-style-type: none"> • Siembra plantas en maceteros. • Conversa sobre la importancia de la naturaleza 	<ul style="list-style-type: none"> • Macetero • Planta • Tierra • Agua 	Manifiesta actitudes que fomenten el cuidado y protección de plantas.
SEMANA 5				
Con la magia de la imaginación conozco la comunicación				
Lunes	Mi personaje favorito	<ul style="list-style-type: none"> • Representa a un personaje que más le guste • Realiza una dramatización de lo que realiza el personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta 	Representa a un personaje a través del juego simbólico.

Martes	Cuento	<ul style="list-style-type: none"> • Relata un cuento mediante pictogramas e identificando los personajes. • Decora al gusto un personaje del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto del cuento • pictogramas • Goma • Tijera • Lentejuelas • Fomix • Papel brillante 	Relata el cuentos narrado
Miércoles	Mi libro	<ul style="list-style-type: none"> • Rima “El Libro” y brindar hojas pre-elaboradas de la silueta de un libro para que decoren a su gusto • Dramatiza una escena del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rima • Hoja pe-elaboradas • Fomix, • Papel brillante • lentejuelas • Goma • Cuento 	Repetir y completar rimas sencillas.
Jueves	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Representa su animal favorito • Moldea con plastilina figuras de animales domésticos • Pintar un animal que más le gusta 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Los pollitos dicen” • Láminas de animales • Plastilina • Hoja pre-elaborada 	Representa a animales mediante el juego simbólico.

Viernes	Propagandas	<ul style="list-style-type: none"> • Recolecta los elementos del entorno e identificarlos y describirlos • Arma una escena con los elementos recolectados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Marcadores • Papelotes • Funda • Gorra 	Identifica algunos logotipos
SEMANA 6				
Lunes	Monstruo de colores	<ul style="list-style-type: none"> • Observa en el video-cuento “El monstruo de Colores” • Representa cada emoción de acuerdo al color de globo • Decoración del monstruo 	<ul style="list-style-type: none"> • Video cuento • Globos • Hojas pre-elaboradas 	Comunica sus deseos y sentimientos
Martes	Familia	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un dibujo libre, representando su familia • Juega imitando roles de personajes de la familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de la familia • Hojas papel bond • Lápiz • Pinturas • Borrador • Acuarelas 	Describe imágenes de diferentes tipos de texto

Miércoles	Baile	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos con diferentes ritmos musicales. • Dibuja lo que él niño desee y exponer su trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes 	Realiza movimientos al escuchar canciones intentando seguir el ritmo.
Jueves	Sigue instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> • El juego “La gallinita ciega” • Pinta utilizando la dactilo-pintura • Juega a esconder el huevo 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Pintura • Hoja pre-elaborada 	Sigue instrucciones sencillas
Viernes	Mural	<ul style="list-style-type: none"> • Narración de una historia mediante pictogramas o dibujos sencillos. • Exposición de trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas • Temperas 	Describe imágenes de diferentes tipos de texto.
SEMANA 7				
Saltito a saltito voy desarrollando mi cuerpito.				

Lunes	Representa gráficamente el cuerpo humano	<ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica de la silueta de un niño en un papelote. • Aplica la técnicas grafo plásticas en las diferentes partes del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Crayones • Temperas 	Representa gráficamente el cuerpo humano
Martes	Identifica las partes del cuerpo humano	<ul style="list-style-type: none"> • Canción cabeza, hombros, rodillas y pies • Realiza de órdenes ejecutables: colocar una prenda de vestir correctamente. • Completa el cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A3 • Muñeco • Prendas de vestir • Música 	Nombra las partes del cuerpo humano.
Miércoles	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Ensarta cuentas en frascos pequeños • Arma la botella de la tranquilidad (con diferentes elementos como: lentejuelas, escarcha, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentas • Frascos y botellas • Escarcha • Lentejuelas 	Coordinación de movimientos de manos y dedos.
Jueves	Técnicas grafo-plásticas	<ul style="list-style-type: none"> • Estampa su mano en un papelote • Expone el mural fuera del aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A6 • Punzones • Pinturas (acuarelas/temperas) • Goma • Cinta 	Explora distintas técnicas grafo plásticas
Viernes	Dentro y fuera	<ul style="list-style-type: none"> • Juega el rey manda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza o ula 	Reconoce las nociones

		<ul style="list-style-type: none"> • Lanza dentro de una canasta bolitas de papel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina de dos colores • Cinta • Pelotas de goma 	básicas dentro/fuera.
SEMANA 8				
Lunes	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Camina por la línea trazadas en el piso. • Lleva un juguete hacia una canasta o recipiente y ubicar el objeto en la canasta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Canasta • Objetos • Papel crepe 	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
Martes	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Camina, corre y salta en los caminos trazados en el piso. • Ubica imágenes frente a cada camino una tortuga, conejo y un sapito. • Coloca a los niños frente las imágenes • Muestra la acción que debe realizar 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Imágenes • Canciones con ritmos diferentes 	Camina, corre y salta coordinadamente combinando.
Miércoles	Circuito	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera de postas • Coloca lana en especie de tela araña y hacer que se arrastre a diferentes velocidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos • Lana • Postas 	Corre con seguridad distancias largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Jueves	Equilibrio y coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta un desfile de niños en forma individual • Juega el trencito recorriendo los caminos trazados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta 	Mantiene el equilibrio
Viernes	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados al patear el balón en el camino trazado en el piso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Cartón • Pelota 	Realiza movimientos coordinados de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.

7. EVALUCIÓN

La evaluación se ejecutará mediante la observación y seguimiento a los niños, los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica se podrá verificar que tan efectivo será la propuesta aplicada de las actividades.

Las docentes deben evaluar los logros alcanzados de los niños en su aprendizaje por medio de la lista de cotejo y se podrá evaluar cada dos semanas los logros alcanzados.

Aspectos a evaluar

- Completa las piezas del tablero anaranjado correctamente
- Coloca las piezas del tablero azul adecuadamente
- Coge el juguete por medio del palito
- Coloca las clavitas en 42 segundos
- Nombra un objeto
- Imita un trazo definido de lápiz (horizontales y verticales)
- Sigue las instrucciones (muñeco)
- Señala partes del muñeco
- Nombra los dibujo enseñados
- Encuentra dos objetos
- Completa las clavitas en un tiempo determinado
- Arma el muñeco roto
- Distingue dos de estos objetos (taza, plato, caja)
- Realiza el tren de cubos
- Dobla el papel

- Construye la torre con cubos
- Entiende preposiciones

8. BIBLIOGRAFÍA

- Cruz, P. M. (2019). *Teatro de Sombras, una Estrategia Pedagógica para el manejo de las expresiones y comunicación entre estudiantes*. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v3i12.84>
- Martínez, E. J. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería, España: Universidad Almería.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ruiz de Velasco Gálvez, Á. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico* Barcelona, España: GRAÓ



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**



**GUÍA DE ACTIVIDADES DE TEATRO DE SOMBRAS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO COGNITIVO**

dSOMBRITAS MÁGICAS CREATIVAS

AUTORA: Jessica Macrina Mazache Condoy

**LOJA - ECUADOR
2020**

Semana 1

Actividad 1

YO ME LLAMO



Fuente: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/12353>

Objetivo: Identificar nombre y apellido cuando le preguntan.

Recursos:

- Sábanas
- Lámparas
- Cartulinas
- Marcadores

Procedimiento: Participar en el teatro e identificando su género si es niña o niño y realizar movimientos tras el telón y posteriormente decir quién es la persona que se encuentra tras el teatro de sombras (nombre y apellido), y finalmente se le entregara un identificativo con su nombres completos.

Actividad 2

MI FAMILIA



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/666462444826176251/>

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

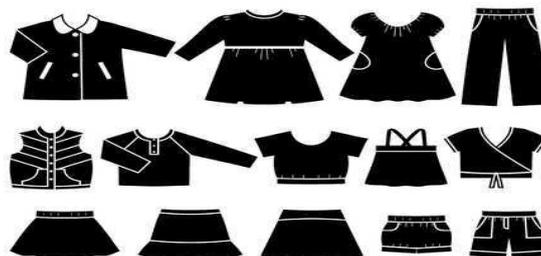
Recursos:

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

Procedimiento: Cantar la canción Barney "La Familia", decorar el aula con fotos de su familia, buscar los integrantes de su familia (preguntar sus nombres), mostrar títeres de los miembros de la familia a través del teatro de sombras, relatar un cuento sobre la familia.

Actividad 3

YO SOY



Fuente: <https://sp.depositphotos.com/122943960/stock-illustration-vector-icons-of-babyclothes.html>

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

Recursos:

- Sábanas
- Lámparas

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

Procedimiento: Clasificar prendas de vestir correspondientes a niño y niña, según la imagen. (Tras telón), colocarse la prenda que más les guste y modelar, decorar el vestido y el pantalón según su género, exponer los trabajos.

Actividad 4

EMOCIONES



Fuente: <https://www.educacionresponsable.org/web/contenidos-abiertos/teatro-de-sombras.html>

Objetivo: Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas mediante el lenguaje verbal o no verbal

Recursos:

- Sábanas
- Lámpara
- Texto de la canción
- Mesa

- Domino
- Papelote
- Caritas con diferentes emociones

Procedimiento: Cantar la canción “di lo que sientes”, todos los niños desplazarse al teatro de sombras donde interpretaran diferentes emociones con ayuda de la maestra (alegría, tristeza, miedo, etc.), luego se pedirá que se agrupen en parejas una vez agrupadas se le pedirá q una persona exprese a su compañero una emoción sin usar palabras y el otro deberá adivinar y luego se invertirá los roles, y finalmente se jugara Domino de los sentimientos.

Actividad 5

LAS FRUTAS



Fuente: <https://mimamatieneunblog.com/plato-de-fruta/>

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

Recursos:

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

- Tenedor

Procedimiento: Cantar la canción “Las frutas”, mostrar las frutas a través del teatro de sombras, dar frutas picadas a cada niño e indicar como deben servirse los alimentos con el tenedor, armar figuras con las frutas y finalmente conversar sobre la importancia de las frutas en nuestra alimentación.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Identifica nombre y apellido			Diferencia los nombres de su familia			Se reconoce como niña o niño			Identifica emociones y sentimientos			Practica control para alimentarse		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 2

Actividad 6

IDENTIFICANDO HUELLA



Fuente: <https://sp.depositphotos.com/vector-images/huella-de-zorro.html>

Objetivo: Demostrar nociones de propiedad hacia las cosas con los que genera relación de pertenencia.

Recursos:

- Sábanas
- Lámpara
- Texto de la canción
- Huellas
- Hojas
- Tempera
- Papelote

Procedimiento: cada niño debe identificar diferentes huellas (pie, mano, zapato y de animales) a través del teatro de sombras, después jugar “buscando tu huella” y posteriormente unir las huellas con sus pares en una hoja pre-elaborada, estampar huellas de manos o pies en un papelote.

Actividad 7**VESTIRSE O DESVESTIRSE SOLO**

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/140104238380238432/>

Objetivo: Manifiestar acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse.

Recursos:

- Sábana
- Lámpara

- Texto de la recitación
- Prendas de vestir
- Balde
- Jabón
- Cuerda
- Pinzas
- Botas
- Mandil

Procedimiento: Recitar me visto solo, mostrar las prendas de vestir (tras el telón), seleccionar las prendas de vestir, los niños tendrán que lavar una prenda de un muñecos y colgar las prendas en una cuerda.

Actividad 8

PONERSE LOS ZAPATOS



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/561683384749674174/>

Objetivo: Manifestar acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse como: sacarse los zapatos.

Recursos:

- Sábanas
- Lámpara

- Zapatos
- Texturas
- Lámina de zapato
- Tempera

Procedimiento: Jugar “quien se saca los zapatos primero”, caminar sin zapatos por diferentes texturas (tras el telón), conversar sobre la importancia de utilizar zapatos, decorar un zapato con temperas y presentar sus trabajos.

Actividad 9

LAVARSE LOS DIENTES



Fuente: <https://sp.depositphotos.com/vector-images/cepillarse-los-dientes.html>

Objetivo: Lavar los dientes con apoyo del adulto incrementando los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.

Recursos:

- Sábana
- Lámpara
- Texto del cuento
- Lámina de cepillo
- Lámina de diente
- Pinturas
- Escarcha

Procedimiento: Narrar el cuento “El osito Benito aprende a lavarse los dientes” a través del teatro de sombras, por grupos los niños deben colorear el cepillo y poner escarcha al diente (papelote) además conversar sobre la importancia de lavarse los dientes.

Actividad 10

LAVO MI CARITA



© Can Stock Photo

Fuente: <https://www.canstockphoto.es/cara-que-se-lava-4328707.html>

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

Recursos:

- Sábana
- Lámpara
- Texto de la canción
- Útiles de aseo
- Maduro
- Plato
- Tenedor

Procedimiento: Cantar y realizar la mímica de la canción “Pimpón es un muñeco” (tras el telón), los niños deberán asear de forma personal, lavar sus manos, su cara y sus dientes con la ayuda de su maestra, a cada niño se le dará un maduro y se le pedirá que lo pelen, lo

piquen y se lo coman con la utilización de un tenedor, lavar sus manos al final de la actividad conversar sobre la importancia de las normas de higiene.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Demuestra nociones de propiedad			Viste y desviste a su muñeco			Se saca los zapatos			Se lavar los dientes			Se lavar las manos y cara		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 3

Actividad 11

JUEGO CON MI NATURALEZA



Fuente: <http://www.pequefelicidad.com/2016/06/juguetes-y-naturaleza-como-combinarlos.html>

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

Recursos:

- Elementos del entorno
- Fundas

- Tiza o cinta

Procedimiento: Salir al patio con los niños, nombrar los elementos del entorno y recolectar varios objetos del mismo que ellos más les llame la atención, colocar los objetos sobre líneas diferentes marcadas en el patio y leer cada uno de los objetos que se encuentran sobre las líneas además explorar sus características de cada uno de ellos.

Actividad 12

MI AULA



Fuente: <https://www.alamy.es/los-ninos-sentados-en-el-suelo-en-un-circulo-en-un-jardin-deinfancia-jugando-el-alto-departamento-de-la-paz-bolivia-image278847688.html>

Objetivo: Explorar los objetos de entorno y explorar sus similitudes.

Recursos:

- Elementos del entorno
- Cinta

Procedimiento: Jugar capitán manda y la maestra dará las ordenes de que ella desee, todos objetos adquiridos por los niños se los debe poner en un recipiente y se procederá a contar cuantos objetos hemos recolectado y analizar, describir, narrar los objetos recolectados en el juego y finalmente elaborar un camino con los objetos encontrados y caminar dentro del camino, con precisión.

Actividad 13

LOS SONIDOS DE MI NATURALEZA



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/botellas-sensoriales-una-divertida-herramienta-deestimulacion/botellas-sensoriales-28/>

Objetivo: Diferenciar algunos sonidos como los elementos de la naturaleza

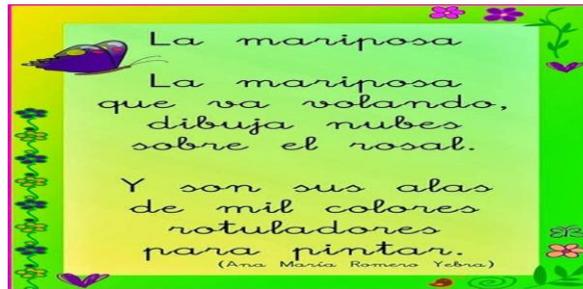
Recursos:

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

Procedimiento: Escuchar los sonidos que se emiten en el entorno (rayo, trueno, sonido de los pájaros, etcétera), presentar elementos de la naturaleza, manipular y hacer, representaciones de los mismos como elaborando un sonajero con una botella y varios elementos de la naturaleza (semillas, piedras...) y finalmente se ejecuta un baile al ritmo de su instrumento musical (Que llueva, Que llueva).

Actividad 14

LAS MARIPOSAS DE COLORES



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/773071092255463514/>

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

Recursos:

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

Procedimiento: Leer un poema: las mariposas, conversar sobre el poema que les pareció y nombrar los diferentes elementos que se encontraron en el poema, por ejemplo los colores de la naturaleza y después el niño deberá pintar una mariposa con el color aprendido, entregar los materiales, dejar que los niños colorean su mariposa (con la técnica de goteo) utilizando su dedo índice y finalmente exponer sus trabajos realizados a sus compañeros.

Actividad 15

DURO Y BLANDO



Fuente: <https://www.blinklearning.com/coursePlayer/clases2.php?idclase=108873335&idcurso=1891126>

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

Recursos:

- Elementos de su entorno
- Vendas

Procedimiento: Presentar varios elementos de la naturaleza como una esponja, pelota, cubo de madera, mesa etc., y establecer la diferencia entre duro/blando, clasificar los elementos por su textura mediante un juego de competencia, adivinar con sus ojos vendados qué textura es y al finalizar dialogar sobre la actividad que se realizó.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Describe las características de los objetos del entorno			Explora los objetos de entorno sus similitudes			Diferencia algunos sonidos de la naturaleza			Reconoce los colores primarios			Identificar los elementos, duro/ blando.		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Semana 4

Actividad 16

DULCE Y SALADO



Fuente: https://es.123rf.com/photo_51305585_ni%C3%B1os-de-dibujos-animados-cocinar-y-hornear-como-chefs-de-la-cocina.html

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

Recursos:

- Alimentos
- Vendas
- Azúcar
- Chantillí
- leche
- Vasos
- Cucharillas
- Queso

Procedimiento: Realizar con los niños bocaditos dulces (crema de chantillí con fresas) y saladas (queso), identificar alimentos mediante la degustación (dulce/salado), adivinar con sus ojos vendados ¿Qué sabor es?, dialogar sobre la actividad, participar de un ágape.

Actividad 17

LOS ANIMALES DE LA GRANJA



Fuente: <https://www.amazon.com/-/es/CiyvoLyeen-zool%C3%B3gicos-tem%C3%A1ticascumplea%C3%B1os-suministros/dp/B07KW1WKYC>

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

Recursos:

- Títeres
- Fomix
- Moldes de figuras de animales

Procedimiento: Narrar una historia con títeres "Los animales de la granja" y preguntar qué animales encontramos en la obra además se procederá a realizar máscaras de los animales (domésticos) para después jugar a las escondidas con las máscaras realizadas y realizar órdenes ejecutables sobre los animales por ejemplo los sonidos.

Actividad 18

UN DÍA EN LA GRANJA



Fuente: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/old-macdonald-cancionpara-aprender-ingles-con-los-ninos/>

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

Recursos:

- Video: Un día en la granja
- Productos

Procedimiento: Presentar un video: Un día en la granja (<https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAIc>) conversar sobre el video visto, explicar que beneficios podemos obtener de cada animal, manipular los productos que obtenemos de los diferentes animales, clasificar los productos con el animal que corresponde.

Actividad 19

DÍA Y NOCHE



Fuente: <http://2bambiente.blogspot.com/2017/02/caracteristicas>

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

Recursos:

- Papelote
- Tijeras
- Goma
- Imágenes

Procedimiento: Conversar sobre acciones realiza el niño durante el día y después se debe ordenar escenas del día y la noche en un papelote (recortables), exponer sus trabajos, conversar sobre los trabajos realizados.

Actividad 20

CUIDO MI PLANTA



Fuente: <https://www.noticiasfides.com/and/mas-de-2000-ninos-regalan-flores-a-susmadres-y-aprenden-a-cuidar-el-agua-388342>

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

Recursos:

- Masetero
- Agua
- Planta

Procedimiento: Salir y observar la naturaleza, indicar que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida y después se procederá a sembrar una planta en un macetero como: regar, abonar y podar y finalmente conversar que es lo que ha prendido.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores de evaluación	Nombre	Identifica atributos del entorno como dulce/ salado.			Identifica algunos animales y su productividad			Reconoce el beneficio de los animales			Diferencia el día y la noche			Fomenten el cuidado y protección de plantas.			
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	

Semana 5

Actividad 21

IMITO A MI PERSONAJE FAVORITO



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/568931365420827349/>

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

Recursos:

- Vestimenta

Procedimiento: Cada niño debe elegir a un personaje que le guste o admire y después debe realizar una dramatización de lo que realiza el personaje.

Actividad 22

INVIERNO



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/705305991612689832/>

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

Recursos:

- Cuento en pictogramas
- Goma
- Tijera
- Lentejuelas
- Fomix
- Papel brillante

Procedimiento: con ayuda de la maestra los niños socializaran un cuento mediante pictogramas, los niños deben identificar los personajes del cuento y después debe decorar al gusto un personaje del cuento y finalmente los niños cantaran y bailaran una canción con relación al cuento, exponer los trabajos en el aula.

Actividad 23

ME GUSTA ESCUCHAR CUENTOS



Fuente: <https://cordoba-digital.com/2014/10/25/english-storytelling-aprender-ingles-escuchandocuentos/>

Objetivo: Repetir y completar rimas sencillas

Recursos:

- Rima
- Hoja preelaboradas
- Lentejuelas
- Escarcha
- Goma
- Cuento

Procedimiento: repetir la rima “El Libro” y brindar una hoja pre-elaborada de la silueta de un libro para que decoren a su gusto después leerá un cuento (Libre y conversaran sobre los personajes del cuento y una pequeña dramatizar escenas de un cuento.

Actividad 24

LOS ANIMALES DOMÉSTICOS



Fuente: <https://plastilina.com.co/animales-en-plastilina/>

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

Recursos:

- Canción “Los pollitos dicen”
- Láminas de animales
- Plastilina
- Hoja preelaborada

Procedimiento: Recitaran (Los pollitos dicen) y se socializar láminas de animales domésticos a los niños y después deben moldear con plastilina figuras de animales domésticos y finalmente representara a un animales mediante el juego simbólico y sonidos onomatopeyas y pintar a un animal que le guste.

Actividad 25

QUE ES LO QUE VEO



Fuente: https://es.123rf.com/photo_46892178_tallinn-estonia-19-de-octubre-2015-una-maestra-deprescolar-con-los-peque%C3%B1os-vestidos-con-chalecos-refl.html

Objetivo: Identificar algunos logotipos de productos y objetos conocidos en las propagandas de su entorno

Recursos:

- Canción
- Marcadores

- Papelotes
- Funda
- Gorra

Procedimiento: Bailar y Cantar la canción “Soy una taza”, salir del aula para que los niños identifiquen algunos elementos de la naturaleza, leer con la ayuda de la maestra elementos de la naturaleza, recolectar elementos del entorno e identificarlos y describirlos y armar una escena por equipos (La maestra dibujara en el papelote, lo que pidan los niños)

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación Nombre	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico.	Relata un cuento narrado			Repite y completa rimas sencillas			Representa a animales y personas mediante el juego simbólico			Identifica algunos logotipos de productos					
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

Sección 6

Actividad 26

COMO ME SIENTO YO



Fuente: <https://papeleriapapelillos.com/producto/pelucho-monstruo-colores-made-sl/>

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

Recursos:

- Video cuento
- Globos
- Hojas pre-elaboradas

Procedimiento: Observar el video-cuento “El monstruo de Colores”, identificar los colores de cada emoción, representar cada emoción de acuerdo al color de globo, decorar el monstruo de colores de acuerdo su emoción, identificar con manifestación gestual las diferentes emociones del monstruo de colores (Títeres de papel)

Actividad 27

MI FAMILIA ES HERMOSA



Fuente: <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/collage-familia.html>

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

Recursos:

- Láminas de la familia
- Hojas papel bond
- Lápiz
- Pinturas
- Borrador
- Acuarelas

Procedimiento: Socializar las láminas sobre la familia, realizar un dibujo libre, representando su familia, dibujar al miembro de su familia que más aprecia, adivinar lo que el niño ha dibujado con su ayuda y jugar imitando roles de personajes de la familia.

Actividad 28

YO BAILO AL RIMO DE LA MÚSICA



Fuente: <http://unlugardonderefugiarseuca.blogspot.com/2016/>

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

Recursos:

- Canción
- Imágenes

Procedimiento: Cantar y Bailar canción de diferentes ritmos musicales, Conversar sobre temas de interés del niño por ejemplo: cumpleaños, representar mediante el juego simbólico temas de interés del niño, ejecutar un técnica grafo-plástica de uno los elementos que más le agrado en la conversación y finalmente exponer sus trabajos.

Actividad 29

LA GALLINITA CIEGA



Fuente: <https://www.juegoydeporte.com/juegos/populares-tradicionales/>

Objetivo: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad

Recursos:

- Canción
- Pinturas acquarelas
- Hojas preelaboradas

Procedimiento: Jugar “La gallinita ciega” siguiendo instrucciones sencillas que involucren una actividad en relación con el cuerpo y el espacio, pintar utilizando la dactilopintura el dibujo de un huevo en una hoja preelaborada, jugar a esconder el huevo, conversar sobre los personajes del juego (La gallina y el huevo), cantar “La gallina de la turuleka”.

Actividad 30

MURAL DE IMÁGENES



Fuente: <https://factorcoahuila.com/carino-y-comunicacion-factores-primordiales-en-periodo-deconfinamiento/>

Objetivo: Describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas.

Recursos:

- Pictogramas
- Temperas

Procedimiento: Socializar una historia mediante pictogramas o dibujos sencillos, entregar revistas para que el niño identifiquen diferentes imágenes, ayudar a recortar el dibujo que le agrado y pegarlo en una hoja y finalmente exponer su trabajo.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado															
Indicadores de evaluación	Nombre	Comunica sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos			Describe imágenes de diferentes tipos de cuentos			Realiza movimientos al escuchar canciones			Sigue instrucciones sencillas			Describe imágenes de diferentes tipos de texto			
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	

Actividad 31

LA SILUTA DE MI CUERPO



Fuente: <https://dibujosyletras2.blogspot.com/2017/11/hacemos-una-silueta-gigante.html>

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

Recursos:

- Papelote
- Crayones
- Plastilina
- Temperas.

Procedimiento: Se motivara a través de la canción “voy a dibujar mi cuerpo”, colocar un papelote en el piso recostar a un niño en el papelote, calcar la silueta del niño y pegar la silueta en un lugar del aula, aplicar técnicas grafo plásticas en las diferentes partes del cuerpo, reconocer las partes del cuerpo de su compañero (en pareja) y por ultimo cantar la canción al cuerpo.

Sección 7

Actividad 32

BAILO CON MI CUERPITO



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=90kR4U2whAQ>

Objetivo: Identificar y nombrar las partes del cuerpo humano.

Recursos:

- Hojas A3
- Muñeco

- Prendas de vestir

Procedimiento: Cantar la canción cabeza, hombros, rodillas y pies, reconocer diferentes partes del cuerpo en un muñeco, realizar órdenes ejecutables: colocar una prenda de vestir correctamente, completa el cuerpo humano con la parte que falta, exponer sus trabajos y conversar sobre ellos.

Actividad 33

BOTELLA DE LA TRANQUILIDAD



Fuente: https://www.yoamoloszapatos.com/belleza_y_bienestar/diys/frasco-la-calma-la-mejortecnica-calmar-llanto-los-ninos

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

Recursos:

- Cuentos
- Frascos-botellas
- Escarcha
- Lentejuelas

Procedimiento: Colocar cuentas en frascos pequeños, trabajar en botellas enroscando y desenroscando, armar la botella de la tranquilidad (con diferentes elementos como: lentejuelas, escarcha, etc.) y jugar creativamente con su botella (arma caminos).

Actividad 34

MI MANO



Fuente: <https://www.alamy.es/nina-jugando-con-pintura-las-huellas-de-diferentes-colores-en-unmural-parque-casilda-iturrizar-bilbao-euskadi-pais-vasco-espana-foto-tomada-en-maimage327963729.html>

Objetivo: Explorar distintas técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad.

Recursos:

- Hojas A6
- Punzones
- Pinturas (acuarelas/temperas)
- Goma
- Cinta

Procedimiento: Dibujar la silueta de la mano del niño, punzar la mano, colocar gotitas de pintura de cualquier color encima de la mano punzada, estampar su mano en un papelote y exponer un papelote como un mural fuera del aula.

Actividad 35

DENTRO-FUERA



Fuente: <https://guarderiapasitoapaso.weebly.com/blog/circuito-de-psicomotricidad>

Objetivo: Reconocer las nociones básicas dentro/fuera

Recursos:

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

Procedimiento: Trazar un círculo en el piso, jugar: el rey manda (nociones dentro fuera), pedir que el niño lance una pelota de papel de acuerdo a la consigna que se le dé (dentro fuera) y lanzar dentro de una canasta o cartón bolitas de papel.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación Nombre	Representa gráficamente el cuerpo humano	Identifica y nombra las partes del cuerpo humano.			Realiza acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos			Explora distintas técnicas grafo plásticas			Reconoce las nociones básicas dentro/fuera					
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I			

Actividad 36

SIGO MI CAMINITO



Fuente: <http://www.pequefelicidad.com/2016/07/el-juego-de-caminar-por-la-linea.html>

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

Recursos:

- Cinta
- Canasta
- Objetos
- Papel crepe

Procedimiento: Trazar un recorrido en el piso utilizando cinta, con dirección a una salida al exterior, entregar un papel al niño y hacer caminar por el camino de cinta colocando el papel en la cabeza, pedir que camine por la línea llevando un juguete hacia una canasta o recipiente y ubicar el objeto en la canasta

Sección 8

Actividad 37

SALTO Y BRINCO POR MI CAMINITO



Fuente: <https://mamitengounblog.wordpress.com/2018/06/26/juego-de-circuito-de-caminar-por-la-linea/>

Objetivo: Caminar, correr y saltar coordinadamente combinando.

Recursos:

- Cinta

- Imágenes
- Canciones con ritmos diferentes

Procedimiento: Trazar caminos en el piso, ubicar imágenes frente a cada camino una tortuga, conejo y un sapito, colocar a los niños frente las imágenes, demostrar la acción que debe realizar y utilizar música para acompañar los diferentes ritmos.

Actividad 38

PASO LOS OBSTÁCULOS



Fuente: <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/habitacion-ninos>

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

Recursos:

- Objetos
- Lanas
- Postas

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

Actividad 39

MANTENGO MI EQUILIBRIO



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

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

Recursos:

- Cinta

Procedimiento: Construir un camino recto y curvo, dar las debidas indicaciones, ejecutar un desfile de niños en forma individual, describir las características de cada niño mientras desfila y jugar el trencito para que los niños vayan recorriendo los caminos trazados.

Actividad 40

PATEO MI PELOTA



Fuente: <https://blog-es.kinedu.com/indicadores-del-desarrollo-patear-una-pelota/>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.

Recursos:

- Cinta
- Cartón
- Pelota

Procedimiento: Dibujar un camino en el piso, colocar un cartón grande al otro extremo del camino y ubicar una pelota en el inicio del camino y pedir al niño que patee la pelota en dirección del cartón.

EVALUACIÓN

Evaluación valorativa

Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro			Camina, correr y salta coordinadamente combinando			Corre con seguridad distancias largas y con pequeños obstáculos			Mantiene el equilibrio en líneas rectas y curvas			Realiza movimientos coordinados de ojo y pie		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

j. BIBLIOGRAFÍA

- Ayala, S. (11 de marzo de 2018). La estimulación Temprana: Ventajas, desventajas, e información relevante. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 5 de junio de 2020 de <https://www.psicoeedu.org/la-estimulacion-tempranaventajas-desventajas-einformacion-relevante/?v=55f82ff37b55>
- Antón, M. (2010). Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua. *Española de Lingüística Aplicada*. *Resla* 23, 9-30.
- Alonso, M. I., y Cuéllar, A. I. (2010). ¿Cómo afrontar la evaluación del aprendizaje colaborativo? Una propuesta valorando el proceso, el contenido y el producto de la actividad grupal. *Información y documentación*, 20, 221-241.
- Álvarez, O. H., Salazar, D. A. R., y López, L. E. G. (2012). Una propuesta didáctica apoyada en tecnología multimedial para el desarrollo de habilidades comunicativas en niños con síndrome de Down (Tesis de grado). Universidad de Antioquia. Colombia.
- Albornoz Zamora, E. J., & del Carmen Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años: centro desarrollo infantil nuevos horizontes. *Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192.
- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A., y Tabares Gil, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Fuentes*, 19 (1), 73-83.
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y Diseño Curricular, Educación Inicial y Preparatoria*. Quito, Ecuador.
- Brown, M. (2014). Educación inicial: ni guardería ni escuela. *Documentos para el aula: Universidad San Francisco de Quito*, 4-7.

- Chávez, C., T. C. (2016). *La pedagogía del nivel inicial y las actividades curriculares de los centros de educación inicial de la provincia de Tungurahua* (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato.
- Dinarte, G. A. (2011). La metodología indagatoria: una mirada hacia el aprendizaje significativo desde "Charpack y Vygotsky". *Intersedes: Revista de las sedes regionales*, 12(23), 133-144.
- Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo*. Boadilla del Monte, Madrid: Machado.
- Giménez, P. V. (2014). *Terminología conceptual para docentes de nivel inicial*. Buenos Aires, Argentina: Dunken.
- Galván, A. (2010). Neural plasticity of development and learning. *Human Brain Mapping*, 31(6), 879–90. doi:10.1002/hbm.21029
- Herrada, R. I. y Baños, R. (2018). Experiencias de aprendizaje cooperativo en matemáticas. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(23), 99-108.
- Hernández, T. (2018). Veinticuatro a treinta y seis meses área cognitiva. [Mensaje en un blog]. Recuperado 25 de diciembre de <https://www.educacioninicial.com/c/000/373-guia-estimulacion-24-a-36-meses/>
- Korzeniowski, C. G. (2011). Desarrollo evolutivo del funcionamiento ejecutivo y su relación con el aprendizaje escolar. *Psicología*; 7 (13), 52-64.
- López, L. P. H. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Paraninfo
- Muñoz, E. M., López, J. J. R., y Arjona, A. G. G. (2016). Integración de las principales teorías del aprendizaje, y análisis y crítica de los autores estudiados. *UNACIENCIA*, 9(17), 8-8.
- Maca Fernández, R., y Paz Cali, D. C. (2016). *La aplicación del modelo de los bits de inteligencia para el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil Pepe Networt, rayitos que aprenden N° 20* (tesis de grado). Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Guayaquil. Ecuador.

- Ministerio de Educación (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Ecuador.
- Martínez, E. J. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería, España: Universidad de Almería.
- Ministerio de Educación (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ecuador: Dirección Nacional de Normativa Jurídico-Educativa.
- Ministerio de Educación (2012). *Educación Inicial: Experiencias de Aprendizaje 1*. Ecuador.
- Navas, D. C. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga, España: IC Editorial.
- Navas, M. D. C. O. (2010). La educación emocional y sus implicaciones en la salud. *Revista Española de orientación y psicopedagogía*, 21(2), 462-470.
- Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Investigación i Innovación Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Rial, S. (2010). Criterios de calidad y rasgos característicos de las experiencias de aprendizaje-servicio en la educación formal. *Tzhoecoen*, 5, 44-62.
- Rengifo, M. (2018). Enriquecimiento de las nociones previas en la educación inicial que favorecen las experiencias de aprendizaje relacionadas con la inclusión jerárquica. *Educación las Américas*, 6, 42-48.
- Simón, E. A., y Indurría, J. V. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Edítex.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., y Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.

Sierra A., B., Méndez G., A., y Mañana R., J. (2013). La programación por competencias básicas: hacia un cambio metodológico multidisciplinar. *Complutense de educación*, 2 (1), 165-184.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN 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 DANIEL ÁLVAREZ 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.

AUTORA:

Jessica Macrina Mazache Condoy

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

b. PROBLEMÁTICA

La crisis mundial del aprendizaje hoy en día, más de 617 millones de niños y adolescentes son incapaces de leer una frase sencilla o de realizar cálculos aritméticos básicos, según estimaciones del Instituto de Estadística de la UNESCO. Los datos que maneja la Universidad Industrial de Santander en Colombia indican que la crisis del aprendizaje tiene tres raíces relacionadas entre sí. Primero, la falta de acceso, que deja escasa o ninguna posibilidad de que los niños no escolarizados puedan alcanzar un nivel mínimo de competencias. En segundo lugar, el fracaso en la tarea de retener a los niños en la escuela y progresando en sus estudios. Y, por último, qué ocurre realmente en el aula, la calidad de la educación.

A nivel nacional en Teresa y Grace (2017), menciona que en Ecuador el diagnóstico de la calidad de la educación, no hay datos relevantes que se indique cual es la cruda realidad de los aprendizajes y no existe el compromiso de muchos docente, porque el ser docente, hoy se ha convertido en el profesional de escritorio, que tiene que pasar horas y horas, escribiendo, planificando, diseñando evaluaciones, preparando sus clases y adaptando la metodología que se aplica en cada una de las aulas, pero todo esto, en realidad no cumple con la calidad que requiere la educación ecuatoriana.

A nivel local las experiencias de aprendizaje en el centro Infantil Daniel Álvarez no prestan el buen manejo de la metodología para el desarrollo cognitivo. Donde los niños presentan problemas en el desarrollo del lenguaje, memoria, precepción, estos son un factor principal en cuanto al aprendizaje del desarrollo del pensamiento.

El presente proyecto de investigación se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez, está ubicado en la ciudad de Loja, cuenta con una extensión territorial reducida para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. La comunidad educativa está conformada por 5 docentes, una directora, 55 estudiantes, además el centro no cuenta con material apropiado para realizar actividades de psicomotricidad.

Esta institución brinda servicios desde las 7am hasta 4pm, de la misma manera están ubicados los servicios de transporte colectivo (taxis, bus, bicicletas, etc.). Dentro de otros servicios públicos con que cuenta el centro de Desarrollo Infantil se encuentra: agua potable, luz eléctrica, teléfono, internet, cuenta con 5 salas de estudio, un comedor, una cocina, una dirección, un patio.

Las experiencias de aprendizaje favorecen al niño a ser un ente activo, crítico, analítico, reflexivo y autónomo para resolver problemas en su vida cotidiana permitiéndole a su vez obtener una adecuada formación personal y por ende su desarrollo integral.

Se debe aclarar que la Universidad Nacional de Loja propuso la realización de un proyecto de investigación conjunto en el cual se realizó un diagnóstico común en 11 instituciones públicas de la ciudad de Loja entre los 2 a 3 años, y en la cual se tabulo y el problema generalizado es el desarrollo cognitivo.

El consiguiente, propósito de la presente investigación es conocer a profundidad, **¿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 Daniel Álvarez ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo cognitivo es un factor importante en el proceso de adquisición de conocimiento a través de información recibida por el ambiente que lo rodea, el aprendizaje, este implica factores como memoria, atención, lenguaje, percepción, atención, resolución de problemas, toma de decisiones, que forman parte del desarrollo integral del niño.

Las razones por la que se realizara este proyecto de investigación, es para contribuir con una propuesta alternativa que sirva como referente para las docentes en el futuro. Además, permitirá a la investigadora obtener el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, fortalecerá a un mejor desenvolvimiento en la nueva etapa de vida profesional. Contribuyendo con la sociedad con la finalidad de formar niños, críticos, analíticos y reflexivo, para la resolución de problemas en el diario vivir.

Este proyecto de investigación es factible porque cuenta con la autorización de las autoridades del Centro de Desarrollo Daniel Álvarez, de los padres de familia y con la predisposición de tiempo y dinero para realizar el trabajo de investigación, además el instrumento de la escala de Bayley ayudara a detectar el problema que existe en los niños para su desarrollo cognitivo.

Esta investigación ayudara de forma positiva a los niños en su desarrollo de nuevos conocimientos, para su crecimiento con mayor perspectiva en el ámbito social, educativo, familiar, lo que le permitirá un crecimiento de su personalidad y a su vez A ser reflexivos, críticos y analíticos ante las situaciones vividas y así poder dejar huella en la sociedad.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez en la ciudad de Loja, período 2019-2020.

OBJTIVOS ESPECIFICOS

- Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años.
- Conocer la experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes en 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 de desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo está relacionado con el conocimiento: es el proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación, por ejemplo. Involucra funciones sofisticadas y únicas en cada ser humano y se aprende a través del aprendizaje y la experiencia. Este proceso de desarrollo se debe a algo innato en el ser humano: la necesidad de relacionarnos y formar parte de la sociedad (Luján, 2016, párr 1).

El desarrollo cognitivo es la construcción de nuevos conocimientos que se van transcurriendo a lo largo de la vida del ser humano a través de las experiencias que obtuvo, para que se de este aprendizaje, es muy importante que haya una interacción directa con la naturaleza, la sociedad, con sus pares porque es donde el niño adquirirá información nueva y esto ayuda en formación integral.

Para que hay un desarrollo cognitivo fundamental es indispensable que el niño explore, descubra por si solo y sobre todo que exista una manipulación de los elementos para que así pueda crear o reforzar esos conocimientos y poder tener un aprendizaje significativo, además pueda resolver problemas que se le presentan en su diario vivir de manera autónoma.

Se puede decir para que los niños tengan un mejor desenvolvimiento en su aprendiza es importante que la docente realice actividades de interés y asombro para el niño y pueda obtener un almacenamiento de información nueva.

Procesos de desarrollo cognitivo.

Piaget (1976) hace referencia en el proceso de aprendizaje que adquiere el niño en su actuación con el medio ambiente mediante las siguientes funciones:

- **Asimilación:** La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. "La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el armazón de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad".
- **Acomodación:** La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.

Por tanto, la asimilación implica la incorporación e integración de la experiencia informativa en un esquema mental ya existente. La acomodación implica la modificación y recombinación de los esquemas cognitivos y la formación de otros nuevos, que supone desarrollo intelectual.

- **Equilibrio:** Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente. Son los denominados "ladrillos" de toda la construcción del sistema intelectual o cognitivo, regulan las interacciones del sujeto con la realidad, ya que a su vez sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es incorporada en la persona.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Es decir, el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento.

Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Triglia, (2019) referencia a la clasificación de Piaget, sobre el desarrollo del pensamiento en las siguientes etapas:

- Etapa sensorio - motora o sensomotriz

Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

- Etapa preoperacional

Las personas que se encuentran en la fase preoperacional empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

- Etapa de las operaciones concretas

Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas.

- Etapa de las operaciones formales

Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano.

Procesamiento de la información: estructura y procesos

Navarro (2008), en la teoría cognitiva del procesamiento de la información resultó prominente el modelo originalmente elaborado para la explicación de la memoria humana, de índole estructural, denominado modal. Los procesos de la memoria son entendidos como una secuencia de pasos en que la información proveniente del estímulo, registrado por el órgano sensorial, fluye a almacenes sucesivos, cada uno de los cuales tiene una función en el procesamiento de la información, hasta quedar disponible en el último de ellos, ya de larga duración (pp.71-72-73).

Por tanto, la entrada sensorial es percibida, transformada, elaborada, representada y retenida o almacenada, siendo recuperada y utilizada en la ulterior cognición y la acción.

- La atención, operando como una especie de filtro, selecciona determinados estímulos de entre la multiplicidad de los que inciden simultáneamente en los

órganos sensoriales, restringiéndolos a los que permite la capacidad o recursos mentales disponibles.

- El proceso de percepción, a través de los sentidos, las personas se informan de modo inmediato y permanente de las cosas del entorno, adquiriendo conocimiento acerca de los hechos, objetos, propiedades y estructura de estos.

Pero, en el paradigma cognitivo del procesamiento de la información, los procesos de la memoria son centrales en la cognición y el aprendizaje en general son:

- La memoria sensorial retiene esa información con notable precisión y amplitud; pero, con una muy-breve-duración, perdiéndose inmediatamente toda aquella que no sigue siendo procesada. Lo retenido en la memoria sensorial fluye inmediatamente a la memoria a corto plazo.
- La memoria operativa o memoria de trabajo constituye una estructura eminentemente activa en el procesamiento de la información, cuyos resultados son las representaciones mentales que fluyen a la memoria a largo plazo.
- La memoria a largo plazo o memoria permanente es de una enorme capacidad, en amplitud y duración, con una retención durante horas, días, años o décadas, donde la información es recuperada y utilizada en sucesivos procesos cognitivos y en la acción

La utilización del conocimiento previo, permite al individuo extraer información del entorno en función de la cual regula su conducta. No obstante, tras el adecuado procesamiento y comprensión de la situación, esa persona puede libremente tomar la decisión de proseguir la marcha, asumiendo el consiguiente riesgo. Por tanto, la memoria humana es crucial en la cognición y la acción, como depósito de experiencia acumulada

por la persona y conocimientos adquiridos, que se recuperan o activan y utilizan en el proceso de identificación, reconocimiento, interpretación, elaboración y comprensión de los estímulos o elementos informativos que llegan al sujeto.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Definición de las experiencias de aprendizaje

Vigotsky (1974) plantea que la interacción social (información y herramientas útiles para desenvolverse en el mundo) es el motor principal del desarrollo. Las experiencias de aprendizaje en los niños menores de cinco años normalmente requieren de un mediador pedagógico, quien crea la predisposición, la curiosidad y la necesidad de aprender en los individuos. El aprendizaje solo se da a través de la experiencia de aprendizaje mediado es así que la ausencia de aprendizaje mediado genera en el individuo funciones cognitivas deficientes (Ministerio de Educación (MinEduc), 2014, p. 4).

Las experiencias de aprendizaje son actividades reales que el niño pueda vivirlas, palparlas, ser partícipe de cada actividad y pueda el mismo ser el constructor de nuevos conocimientos por eso es muy importante que exista un mediador como es el docente quien va a guiar en su proceso de desarrollo cognitivo.

Características de las experiencias de aprendizaje

El currículo establece determinadas características de niño para que pueda obtener un aprendizaje significativo. (MinEduc, 2015, p.p, 22-23) menciona las siguientes:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.

- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos.
- 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, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos.

Las actividades para enseñar por parte de la maestra deben ser acordes a la edad del niño, respetar su ritmo de aprendizaje porque cada niño es un mundo diferente, donde la manera de aprender es otra por eso la docente debe tener mucha creatividad al momento de impartir nuevos conocimientos para poder lograr un aprendizaje significativo.

A partir de lo que establece el Currículo de Educación Inicial, se entiende que las experiencias de aprendizaje no son:

- 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 educación o enseñanza en los niños no debe ser la reproducción de planas en un cuaderno, tampoco tenerlo en aula todo el día sin que se relacionen con sus pares ni que exploren su naturaleza porque a través de este medio el niño va aprender lo que es real.

El Currículo establece que el educador debe planificar cuidadosamente las experiencias de aprendizaje, respondiendo al contexto y a las necesidades educativas de los niños. Más adelante en esta guía se ofrece ejemplos de experiencias de aprendizaje planificadas.

Organización de ambientes de aprendizaje en el aula.

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico dentro y fuera del aula del establecimiento educativo, con las interacciones de los actores, en un tiempo determinado; promueven por sí mismos, en la mayoría de los casos, poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Los ambientes de aprendizaje intencionalmente elegidos y organizados son una estrategia educativa que sustenta con fuerza el aprendizaje activo para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear con la ayuda mediadora de sus docentes, quién a su vez tomará en cuenta la cultura y el contacto con la naturaleza (MinEduc, 2014, p, 6).

Es muy importante que haya una organización de espacios y tiempos porque ahí el docente va a poder planificar de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que le toque para así obtener un aprendizaje significativo.

Organizar un espacio en Educación Inicial implica considerar las cuatro dimensiones del ambiente de aprendizaje, claramente definidas e interrelacionadas entre sí:

- **Dimensión física**

Es el contexto o espacio don el niño se desenvuelve donde experimenta, manipula los elementos de su entorno como mesas, sillas, escritorio, imágenes, decoraciones, etc.

- **Dimensión funcional**

Es una forma don el alumno se relaciona con su medio para obtener aprendizajes donde el docente va hacer el mediador de estos conocimientos como es en la utilización del material didáctico y diseño del mismo para el interés del niño. La actuación del docente va ser de observador y facilitador y no interferir a cada rato en los momentos de juego dentro de estos espacios.

- **Dimensión temporal**

Es la organización del tiempo y el espacio donde la maestra va a realizar actividades siguiendo un orden y respetando los derechos del niño durante la jornada de clase.

- **Dimensión relacional**

Son diferentes maneras que el niño se va a relacionar y a convivir en un ambiente educativo. Se puede observar la interacción de la familia, docentes, autoridades, con sus pares y además con su medio en el que se encuentra, todo esto es muy importante para el desarrollo integral de la persona.

Directrices para el trabajo en educación inicial

MinEduc (2014), con la finalidad de no escolarizar el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, es importante que los docentes conozcan lo siguiente (pp.7-8):

- Los procesos de aprestamiento a la lectura y escritura en estas edades deben orientarse en el desarrollo de habilidades y capacidades mentales inmersas en el proceso de aprendizaje como son atención, concentración, percepción, memoria y lenguaje.

- Se debe generar en el aula un ambiente alfabetizador, es decir rotular los mobiliarios, tener una pequeña biblioteca a la mano de los niños y niñas, elaborar cuentos artesanales que permitan la participación de los padres y madres de familia.
- Se debe fomentar la investigación y curiosidad en los niños y niñas, el gozo y el asombro deben estar inmersos en el aprendizaje.
- El juego es una herramienta que favorece el desarrollo del aprendizaje en el niño y la niña de forma integral y armoniosa, jugar es investigar, crear, descubrir, conocer, divertirse, aprender.
- Realizar la mayor cantidad de actividades al aire libre y en contacto con la naturaleza, es necesario incluso reemplazar el uso de las sillas y mesas por la realización de actividad sobre el piso del aula (alfombras, cojines, colchonetas, etc.).
- Evitar la sobre estimulación del aula con adornos, móviles, dibujos en exceso.
- Los materiales didácticos y juegos deben estar al alcance de los niños y niñas para su libre manipulación.
- El docente debe respetar la creatividad, la espontaneidad en los niños y niñas, así como evitar la generación de modelos que deban ser imitados por ellos.
- La lectura diaria de cuentos, relatos, rimas etc. por parte de la docente debe ser parte de la rutina diaria de los niños y niñas.

Todas estas características son muy importantes que el docente debe conocer para poder enseñar y obtener un aprendizaje significativo en los niños y un desarrollo integral. Además nos ayuda para no ser docentes de escritorio sino ser guías, orientadores de los niños.

Estrategias didácticas para aplicar las experiencias de aprendizaje.

Las estrategias que utilizan los educadores y docentes para estimular el desarrollo integral de los niños. Dichas estrategias son un medio y no el fin, tienen valor solamente si resultan efectivas para facilitar el aprendizaje. Los educadores y docentes pueden seleccionar estrategias, adaptarlas o inventar nuevas, siempre pensando en los niños y en la disponibilidad de espacio y materiales para implementarlas (MinEduc 2015, p. 22)

La guía de estrategia que el docente debe realizar, será de muy creatividad, imaginación donde realicé actividades de asombro y disfrute para los niños y así poder obtener nuevos conocimientos.

En ambos subniveles de Educación Inicial es importante priorizar en la metodología de trabajo con los niños a los siguientes elementos:

- El juego

El juego es muy importante en la edad infantil ya que es una actividad que se realiza para divertirse, jugar y pasarlo bien; a través del juego se desarrolla la personalidad del niño/a, contribuye a desarrollar el espíritu crítico, constructivo, la imaginación, fantasía y creatividad. El niño/a se desarrolla afectiva, social y moralmente, así como desarrolla la psicomotricidad e inteligencia, en definitiva, "es importante que el niño crezca jugando" (Gómez, 2009, p. 10).

El juego es una actividad llamativa e interesante en el niño, donde desarrollar nuevos conocimientos, como el juego simbólico es muy importante porque se ve las habilidades y

destrezas que presenta el niño además de eso nos indica las emociones que posee cada alumno.

- El contacto con la naturaleza

Los niños demuestran un interés genuino y profundo por la naturaleza; quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad. Gozar del contacto con la naturaleza permite a los niños estar muy activos y expresarse libremente. También les enseña valores fundamentales sobre la relación del ser humano con su medio natural y la importancia de respetarlo y conservarlo.

- La animación a la lectura

El valor de la lectura como fuente de recreación y aprendizaje es incuestionable. Mediante el contacto con los libros, los niños desarrollan el lenguaje, el pensamiento y la imaginación; comprenden valores y actitudes humanas, y tienen un primer contacto lúdico e interesante con el lenguaje escrito que aprenderán más tarde.

- El arte

Los niños poseen un agudo pensamiento intuitivo. Esto les hace personas sensibles, perceptivas, afectuosas y especialmente creativas. La Educación Inicial debe cultivar estas cualidades de los niños, y la mejor forma de hacerlo es a través del contacto con el arte en sus diversas manifestaciones como la música, pintura, danza, teatro, entre otras.

Los niños deben tener frecuentes oportunidades para apreciar el arte de su cultura y de otras, tanto nacionales como internacionales. También se les debe ofrecer experiencias que

les permitan expresar sus ideas, sentimientos, vivencias e inquietudes a través de los diferentes lenguajes artísticos

La importancia de planificar el trabajo diario de los niños de nivel inicial

Daremos a conocer porque es importante planificar las actividades de los niños. (MinEduc, 2015, p. 36) las cuales son siguientes:

- Planificar le da mayor seriedad y calidad técnica al trabajo en el aula

Un educador que planifica su trabajo se siente más seguro y relajado; cuando llegan los niños tiene todo listo, lo cual le permite realizar un mejor trabajo en un ambiente de tranquilidad y seguridad.

- Planificar evita la pérdida de tiempo

Cuando el educador ha planificado con tiempo las actividades que va a desarrollar, llega al aula con todo preparado. Esto permite aprovechar el tiempo para estimular el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

- Planificar ayuda a mantener un ambiente de limpieza y organización en el aula

Los educadores que planifican generalmente tienen aulas limpias y ordenadas.

- Planificar ayuda a mantener la disciplina y a generar actitudes de cooperación entre los niños.

Cuando el educador ha planificado su trabajo le es muy fácil manejar al grupo porque tiene tiempo para comunicarse de manera positiva con los niños, les ofrece instrucciones

claras, les mantiene ocupados en actividades interesantes y asegura la participación de todos.

Elementos básicos de la planificación

El principio metodológico más importante es el juego, por ser la actividad innata de los niños y porque les involucra de manera global estimulando el desarrollo y aprendizaje en todos los ámbitos. Cuando los niños juegan están plenamente activos y se relacionan con otros niños, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar exploran y experimentan de manera segura, mientras aprenden acerca del entorno resuelven problemas y adquieren nuevas destrezas (MinEduc, 2015, p.p, 36-37).

Al planificar las experiencias, el educador debe considerar los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas de la siguiente forma:

- El elemento integrador

Nos sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros

- Ámbitos y destrezas

El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas,

manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación.

- Actividades

Estas actividades deben ser vivencias que produzcan gozo y asombro en los niños, que les permitan interactuar positivamente y que tengan un sentido o significado real. En lo posible, cada actividad debe estimular el conjunto de destrezas seleccionadas.

- Recursos y materiales

El educador debe preparar con anticipación todos los materiales y demás recursos que va a utilizar en la implementación de la experiencia de aprendizaje.

- Indicadores para evaluar

El educador debe registrar cómo avanzan los niños en el conjunto de destrezas que propone el currículo, y diseñar experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo de las destrezas que más lo requieran. Cada educador o docente debe formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas.

f. METODOLOGÍA

La presente investigación tendrá un enfoque mixto, el cualitativo porque se utilizará para proponer soluciones a los problemas en el desarrollo cognitivo de los niños y en lo cuantitativo servirá para medir el nivel de conocimiento en los niños en un número determinado para la investigación.

Método descriptivo: cuyo propósito será medir cuales son los factores que intervienen en la educación para que no haya un desarrollo cognitivo normal en los niños de la Centro Infantil Daniel Álvarez.

Método analítico-sintético: ayudara a realizar un análisis y síntesis de los resultados obtenidos y llegar así a conclusiones y recomendaciones adecuadas para las maestras sobre cómo influyen las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de desarrollo Infantil Daniel.

Método inductivo-deductivo: ayudara a observar algunos fenómenos particulares que se presentaran durante la investigación de campo y confortarlos con el sustento teórico en la que permitirá hacer un estudio a un grupo de niños en la que se usara un instrumento de evaluación que ayudara a la identificación del problema y a seleccionar la información más importante, descubriendo así las dificultades que tienen las maestras en el aula para aplicar las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo adecuada en los niños del Centro de Desarrollo Infantil Daniel Álvarez.

Técnicas e Instrumentos

Encuesta

Es un instrumento de la investigación que consistirá en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica.

Instrumento

La primera variable, que es el desarrollo cognitivo, se trabajara a través de intervenciones documentales que permitirán la fundamentación teórica de dicho estudio.

La segunda variable las experiencias de aprendizaje, se trabajará por medio de la escala de evaluación de Bayley que consistirá en el desarrollo del niño en los primeros 2 años y medio de vida, se aplicara la Escala Mental, que apreciara los aspectos relacionados con el desarrollo cognitivo y la capacidad de comunicación.

Observación

Se utiliza para evaluar el comportamiento o conductas, el estado de ánimo, la disposición que manifiesta el niño cuando realiza las actividades.

Población y muestra

El trabajo de investigación está conformado por 20 niños de 2 a 3 años y 5 docentes, en este estudio la muestra es no probabilística debido a que es un estudio transversal cuantitativo por medio de una escala mental, seleccionando a 4 niños y 2 docentes.

Se tomó como muestra a 6, 1 niño, 3 niñas y 2 docentes del Centro Desarrollo Infantil Daniel Alvares.

Tabla 1:

Población y muestra

Indicador	Población	Muestra
Niños	8	1
niñas	10	3
Docente	5	2
TOTAL	23	6

Fuente: Secretaria del CDI Daniel Álvarez

Elaborado: Jessica Macrina Mazache Condoy

g. CRONOGRAMA

AÑO	2019												2020												2021																													
	Oct		Nov			Dic			Enero			Febrero			Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Agosto			Septiembre			Marzo			Junio			Julio												
SEMANAS	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																																																						
1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación.	■																																																					
2. Elaboración y ajustes del proyecto.			■																																																			
3. Presentación del proyecto.													■																																									
4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto.																■																																						
5. Pertinencia y asignación de director.																		■																																				
6. Entregar de oficio con pertinencia																		■																																				
7. Redacción de preliminares del informe.																		■																																				
8. Elaboración del 1° borrador de tesis.																		■																																				
9. Elaboración de propuesta																		■																																				
10. Presentación y corrección del 2° borrador.																		■																																				
11. Aprobación del informe definitivo.																		■																																				
12. Tramites de aptitud legal.																		■																																				
13. Sustentación privada.																		■																																				
14. Sustentación pública y graduación.																		■																																				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2

Presupuesto y financiamiento

RECURSOS	CANTIDAD	COSTOS	COSTO
		UNITARIOS	TOTAL
RECURSOS MATERIAES			
Resmas de papel	2	4.50	9
Test de Bailey	1	20	20
Computadora	1	0	0
Reproducción bibliográfica	50	0,02	1
Servicios de internet	7	20	140
Material	1	80	80
Reproducciones de insumos técnicos			
RECURSOS FINANCIEROS			
Derecho de grado	2	20	40
Reproducción de tesis	2	20	40
Empastado de tesis	1	0	0
Diseño de diapositivas			400
IMPREVISTOS			
RECURSOS HUMANOS:			
financiado por el autor			
Total de presupuesto estimado			730

Elaborado: Jessica Macrina Mazache Condoy

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de 730

i. BIBLIOGRAFÍA

- Castillero, O. (6 de Diciembre de 2017). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/procesos-cognitivos>
- Currículo Educación Inicial*. (2014). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Gómez, A. M. (2009). Cuál es la psicología de los juegos infantiles? *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 10.
- Good, C. (Mayo de 2009). Experiencias de Aprendizaje . *Educación y Desarrollo*, 2. Obtenido de <https://studylib.es/doc/4651222/el-profesor-y-las-experiencias-de-aprendizaje>
- Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. (2015). Ecuador: Ministerio de Educación .
- la Teoría de Piaget. El Cognitivismo. (2011). En L. P. López, *Desarrollo Cognitivo y Motor* (pág. 16). España: Ediciones Novet.
- Lineamientos y Acciones Emprendidas para la Implementación del Currículo de Educación Inicial*. (2014). Ecuador: Ministerio de Educación.
- López, L. P. (2011). Desarrollo cognitivo y motor . Carmen Lara Carmona.
- López, L. P. (2011). El Desarrollo según Piaget. En L. P. López, *Desarrollo Cognitivo y Motor* (pág. 16). España: COPYRIGHT.
- Luján, I. (9 de Marzo de 2016). *Vniversitat de Valencia*. Obtenido de <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583>

- Navarro, A. S. (2011). *Juego Simbolico*. Obtenido de file:///C:/Users/DILMA/Downloads/38187-Texto%20del%20art%C3%ADculo-44028-1-10-20120111.pdf
- Navarro, M. R. (2008). *Procesos Cognitivos y Apenizaje Significativo*. Comunidad de Madrid: Consejeria de Educación .
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35376/1/BFILO-PMP-18P149.pdf>
- Pareja, I. D. (1982). *Motricidad Infantil y Desarrollo Humano*. Obtenido de http://tesis.udea.edu.co/bitstream/10495/9732/1/UribeParejaIvanDario_1998_MotricidadInfantilDesarrolloHumano.pdf
- Piaget. (1976). *Desarrollo Cognitivo*. Obtenido de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>
- Triglia, A. (2016). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

ANEXOS

• Test

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT
Escala de Psicomotricidad
HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

COMPOSICION DE LA FAMILIA													Otros niños con la fr		
	Padre	Madre	Hermanos												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2		
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 Psicomotor).



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

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observación
				P	F	Otros casos	
1	0,1	A	Levanta la cabeza, apoyada en el hombro del E.				
2	0,1	A	Ajuste postural cuando se le mantiene sujeto contra el hombro				
3	0,1	B	Movimientos laterales de cabeza				
4	0,4 (0,1-3)	B	Movimientos reptantes				
5	0,8 (0,3-3)	C	† Retiene la anilla roja				
6	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de los brazos en libertad de acción				
7	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de las piernas en libertad de acción				
8	0,8 (0,3-3)	A	Cabeza erguida: vertical				
9	1,6 (0,7-4)	A	Cabeza erguida y firme				
10	1,7 (0,7-4)	C	Levanta la cabeza: suspensión dorsal				
11	1,8 (0,7-5)	C ¹	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: Preñión cúbito-palmar				
17	3,8 (2-6)	D	Permanece sentado sostenido ligeramente				
18	4,2 (2-6)	A	Cabeza en equilibrio				
19	4,4 (2-7)	C ¹	* Gira de la posición boca arriba a la posición sobre un costado				
20	4,8 (3-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (4-8)	E	† Cubo: Oposición parcial del pulgar (radial-palmar)				
22	5,3 (4-8)	F	Se da impulso para sentarse				
23	5,3 (4-8)	D	Permanece sentado momentáneamente, sin ayuda				
24	5,4 (4-8)	G	* Trata de alcanzar objetos con una mano				
25	5,6 (4-8)	H	† Intenta coger el caramelo				
26	5,7 (4-8)	G	* Gira la muñeca				
27	6,0 (5-8)	D	Permanece sentado sin ayuda 30 segundos o más				
28	6,4 (4-10)	C ¹	* 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	6,8 (5-9)	H	† Coge el caramelo				
31	6,9 (5-10)	D	Permanece sentado sin ayuda, buena coordinación				
32	6,9 (5-9)	E	† Cubo: Oposición completa del pulgar (radial-digital)				
33	7,1 (5-11)	B	Avances previos a la fase de locomoción bipeda (señalar el método)				<input type="checkbox"/> Sobre el abdomen <input type="checkbox"/> Manos y rodillas <input type="checkbox"/> Manos y pies <input type="checkbox"/> Sentado y a saltos <input type="checkbox"/> Otros (describir):
34	7,4 (5-11)	I	Movimientos previos para andar				
35	7,4 (6-10)	H	† Caramelo: Prensión parcial con los dedos (difícil)				
36	8,1 (5-12)	F	Se da impulso para ponerse en pie				
37	8,3 (6-11)	J	Se incorpora hasta la posición de sentado				
38	8,6 (6-12)	J	Se pone en pie apoyándose en un mueble				
39	8,6 (6-12)	G	† Junta cucharas o cubos: zona media				
40	8,8 (6-12)	I	Movimientos para andar				
41	8,9 (7-12)	H	† Caramelo: Prensión fina (dedos)				
42	9,6 (7-12)	I	Camina con ayuda				
43	9,6 (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	15,9 (12-21)	M	Permanece sobre el pie derecho con ayuda				
52	16,1 (12-23)	M	Permanece sobre el pie izquierdo con ayuda				
53	16,1 (12-23)	N	Sube la escalera con ayuda				
54	16,4 (13-23)	N	Baja la escalera con ayuda				

† Puede ser presentado durante la administración de la Escala Mental

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

ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANTIL

Escala Mental HOJA DE ANOTACION

Apellidos y nombre _____ Edad _____ Sexo _____

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer _____

Salud del niño _____

Lugar de nacimiento _____ Residencia habitual _____

Nombre de los padres _____

Padre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

Madre: Nivel cultural _____ Ocupación _____

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

Lugar del examen _____

Examinado por _____

OBSERVACIONES: _____

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



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

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
1	0,1	A	Reacción al sonido de la campanilla				
2	0,1	B	Tranquilo cuando se le levanta				
3	0,1 (0,1-3)	C	Reacción al sonido del sonajero				
4	0,1 (0,1-4)		Reacción a un sonido seco: clic del interruptor de la luz				
5	0,1 (0,1-1)	D	Mirada momentánea a la anilla roja				
6	0,2 (0,1-1)	E	Mirada momentánea a una persona				
7	0,4 (0,1-2)	D	Mirada prolongada a la anilla roja				
8	0,5 (0,1-2)	D	Coordinación horizontal de los ojos: anilla roja				
9	0,7 (0,3-3)	F	Coordinación horizontal de los ojos: luz				
10	0,7 (0,3-2)	E	Sigue con los ojos a una persona en movimiento				
11	0,7 (0,3-2)	E	Reacción a la voz				
12	0,8 (0,3-3)	F	Coordinación vertical de ojos: luz				
13	0,9 (0,5-3)	G	* Vocaliza una o dos veces				
14	1,0 (0,5-3)	D	Coordinación vertical de ojos: anilla roja				
15	1,2 (0,5-3)	F	Coordinación circular de ojos: luz				
16	1,2 (0,5-3)	D	Coordinación circular de ojos: anilla roja				
17	1,3 (0,5-3)	G'	* 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 (Falso), Otros (Informe de la madre)

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

* Puede ser observado incidentalmente

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

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

n.n.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
1	4,4 (2-6)	H	Coordinación visomanual para alcanzar el cubo				
2	4,4 (2-7)	J	Mira al caramelo				
3	4,4 (2-7)	K	Aproximación a la imagen del espejo				
4	4,6 (3-7)	H	Coge el cubo (señalar la mano preferida)				<input type="checkbox"/> Derecha <input type="checkbox"/> Izquierda <input type="checkbox"/> Ninguna
5	4,6 (3-8)	G ³	* Vocaliza actitudes (describir)				Placer Desagrado: Avidez: Satisfacción:
6	4,7 (3-7)	H	Retiene dos cubos				
7	4,8 (3-7)		Produce ruido jugando con un papel				
8	4,8 (3-8)	E ¹	* Distingue a los extraños				
9	4,9 (4-8)	C	Recupera el sonajero, en la cuna				
10	5,0 (3-8)	H	Intenta alcanzar insistentemente (el cubo u otro objeto)				
11	5,1 (3-8)	E ¹	Le gusta el «juego movido»				
12	5,2 (4-8)	I	Vuelve la cabeza hacia la cuchara caída				
13	5,2 (4-8)	L	Levanta la taza invertida				
14	5,4 (4-8)	H	Intenta alcanzar el segundo cubo				
15	5,4 (3-12)	K	Sonríe a la imagen del espejo				
16	5,4 (4-8)	G ²	* Golpea ruidosamente jugando				
17	5,4 (4-8)	D ²	Inspecciona detenidamente la anilla				
18	5,4 (4-8)	D ²	Juega activamente con el cordón				
19	5,5 (4-8)	G ²	* Cambia un objeto de una mano a otra				
20	5,7 (4-8)	H	Coge un cubo hábil y directamente				
21	5,7 (4-8)	D ²	Tira del cordón: coge la anilla				
22	5,8 (4-8)	G ²	* Interés en producir ruido				
23	5,8 (4-11)	L	Levanta la taza por el asa				

Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,8 (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 ¹	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
79	7,0 (5-12)	G ³	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
80	7,1 (5-10)	D ²	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E ¹	Coopera en los juegos				Obsérvese su destreza al palmo para el elemento 44 de la Escala Motricidad
82	7,6 (5-14)	H	Intenta coger tres cubos				
83	7,8 (5-13)	A ¹	Toca la campanilla intencionadamente				
84	7,9 (5-14)	N	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
85	7,9 (5-14)	G ³	* Dice «pa-pa» o equivalente				
86	8,1 (6-12)	H ¹	Destapa un juguete				
87	8,9 (6-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
88	9,0 (6-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
89	9,1 (6-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
90	9,4 (6-13)	L	Pone el cubo dentro de la taza cuando se le ordena (anótese n.º cubos puestos)				Elementos 90, 100, 114 — N.º de cubos
91	9,5 (8-14)	P	Busca el contenido de la caja				
92	9,7 (8-15)	L	Revuelve con la cuchara imitando al E.				
93	10,0 (7-16)	Q	Mira los dibujos del libro				
94	10,1 (7-17)	M	Obedece una orden de inhibición				
95	10,4 (7-15)	M	Intenta imitar los garabatos				
96	10,5 (8-17)	H ¹	Desenvuelve un cubo				
97	10,8 (8-17)	E ¹	* Repite actividades que le han sido reídas				
98	11,2 (8-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

* Puede ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (8-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (9-18)	G ³	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	Q	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-19)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D ²	Balancea la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Imita palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,9 (10-17)	P	Mete cuentas cuadradas en la caja (6 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,6 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 155, 159. ____ N.º de piezas redondas colocadas ____ N.º de piezas cuadradas colocadas ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H ¹	Construye una torre de dos cubos (anótense el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 161 ____ N.º de cubos
112	14,0 (10-21)	M	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (10-23)	G ³	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (13-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótense el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 3 Tiempo _____
119	16,7 (13-21)	H ¹	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ Todas colocadas (tablero invertido)
121	17,0 (12-26)	R	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

* Puedo ser observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia o intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones																																	
				P	F	Otros casos																																		
122	17,0 (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 (13-28)	M	Imita un trazo definido de lápiz																																					
126	17,8 (14-28)	U	Sigue las instrucciones (muñeco) (anótense las partes del elemento acertado)				_____ Silla _____ Taza _____ Pañuelo																																	
127	18,8 (14-27)	Q ¹	* Usa palabras para hacer saber sus deseos																																					
128	19,1 (15-26)	U	Señala partes del muñeco (anótense las partes reconocidas)				_____ Palo _____ 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, 148, 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 style="text-align: center;">N.º puntados</td></tr> </tbody> </table>		Nombre	Puntos	Perro	_____	_____	Zapato	_____	_____	Taza	_____	_____	Caja	_____	_____	Reloj	_____	_____	Bandera	_____	_____	Hoja	_____	_____	Bolso	_____	_____	Libro	_____	_____	N.º nombrados	_____	N.º puntados
	Nombre	Puntos																																						
Perro	_____	_____																																						
Zapato	_____	_____																																						
Taza	_____	_____																																						
Caja	_____	_____																																						
Reloj	_____	_____																																						
Bandera	_____	_____																																						
Hoja	_____	_____																																						
Bolso	_____	_____																																						
Libro	_____	_____																																						
N.º nombrados	_____	N.º puntados																																						
131	19,7 (14-30+)		Encuentra dos objetos (anótense los intentos realizados con éxito)				Intento 1 2 3 Pelota _____ Conejito _____																																	
132	19,9 (16-28)	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+)	W	Diferencia los garabatos de los trazos definidos																																					
136	20,6 (16-30)	Q ¹	* 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)																																					

* Puesto por observado incidentalmente

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

Elemento N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
140	21,9 (15-30)	W	Muñeco roto: lo arregla de forma imperfecta				
141	22,1 (17-30+)	V	Nombra tres dibujos (anótense en el elemento 130)				
142	22,4 (16-30+)	R	Tablero azul: coloca seis piezas				
143	23,0 (17-30+)	H ¹	Construye una torre de 6 cubos				
144	23,4 (16-30+)	X	Distingue dos de estos objetos: taza, plato, caja (anótense cuáles)				Elementos 144, 152 _____ Taza _____ Caja _____ Plato _____ Tote
145	23,8 (17-30+)	V	Nombra el reloj; 4.º dibujo (anótense en qué dibujo lo nombra)				Elementos 145, 150 _____ 5.º dibujo _____ 3.º dibujo _____ 4.º dibujo _____ 2.º dibujo
146	24,0 (17-30+)	Y	Nombra tres objetos				
147	24,4 (19-30+)	M	Imita trazos: vertical y horizontal				
148	24,7 (19-30+)	V	Señala siete dibujos (anótense en el elemento 130)				
149	25,0 (19-30+)	V	Nombra cinco dibujos (anótense en el elemento 130)				
150	25,2 (18-30+)	Y	Nombra el reloj, 2.º dibujo				
151	25,4 (18-30+)	S	Tablero anaranjado: completa el tablero rotado				
152	25,6 (16-30+)	X	Distingue tres objetos: taza, plato, caja				
153	26,1 (16-30+)	W	Muñeco roto: lo arregla perfectamente				
154	26,1 (19-30+)	H ¹	Tren de cubos				
155	26,3 (19-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 150 segundos				
156	26,6 (19-30+)	O	Coloca las clavijas en 22 segundos				
157	27,0 (22-30+)	M	Dobla el papel				
158	28,2 (22-30+)	Z	Entiende dos preposiciones				
159	30,0 (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 90 segundos				
160	30+ (22-30+)	R	Tablero azul: completa el tablero en 60 segundos				
161	30+ (22-30+)	H ¹	Construye una torre de 8 cubos				
162	30+ (21-30+)	H ¹	Concepto de unidad				
163	30+ (23-30+)	Z	Entiende tres preposiciones				

- **Encuesta**



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS EDUCADORAS DE LOS CDI DANIEL ÁLVAREZ

Estimados docentes reciban un cordial saludo de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, actualmente nos encontramos realizando nuestro proyecto de tesis, por tal motivo solicitamos se digne usted responder las siguientes preguntas las cuales nos permitirán realizar un diagnóstico de la problemática actual de las instituciones educativas.

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Qué características tiene una experiencia de aprendizaje

- a. Garantizar la participación activa de todos los niños
- b. Respetar el ritmo de aprendizaje.

- c. Tener pertinencia cultural y contextual. ()
- d. Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos. ()
- e. Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos. ()

6. Que ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje:

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

Gracias por su colaboración

- **Fotos de diagnostico**



ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGIS.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL DANIEL ÁLVAREZ.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
DESARROLLO COGNITIVO.....	8
El desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años.....	8
Procesos de desarrollo cognitivo.....	9
Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.....	10
La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia.....	12
Áreas de estimulación para el desarrollo cognitivo.....	13
Teoría sociocultural de Vygotsky.....	14
Actividades para trabajar el desarrollo cognitivo.....	15
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	17
Definición.....	17
Características de las experiencias de aprendizaje.....	18
Importancia de las experiencias de aprendizaje.....	19
Ámbitos del desarrollo para las experiencias de aprendizaje.....	25
Momentos de la experiencia de aprendizaje.....	27
Las experiencias de aprendizaje para el desarrollo cognitivo.....	28
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	30
f. RESULTADOS.....	33
g. DISCUSIÓN.....	43
h. CONCLUSIONES.....	46
i. RECOMENDACIONES.....	48
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	49

j. BIBLIOGRAFÍA.....	107
k. ANEXOS	111
a. TEMA.....	112
b. PROBLEMÁTICA	113
c. JUSTIFICACIÓN	115
d. OBJETIVOS.....	116
e. MARCO TEÓRICO	117
f. METODOLOGÍA.....	132
g. CRONOGRAMA	134
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	135
i. BIBLIOGRAFÍA	136
ANEXOS	138
ÍNDICE.....	153