



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### TÍTULO

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

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

#### AUTORA:

Jessenia del Cisne Sarango Pucha.

#### DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2021

## CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

### 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 PEDESTAL UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020.**, de la autoría de la Srta. Jessenia del Cisne Sarango Pucha. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 16 de octubre del 2020



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

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

## **AUTORIA**

Yo, Jessenia del Cisne Sarango Pucha, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

**Autora:** Jessenia del Cisne Sarango Pucha.

**Firma:** .....

**Cédula:** 110533576 -2

**Fecha:** 18 de junio del 2021

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

Yo, Jessenia del Cisne Sarango Pucha, 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 PEDESTAL 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 dieciocho días del mes de junio del dos mil veinte y uno, firma la autora.

**Firma:**

**Autora:** Jessenia del Cisne Sarango Pucha.

**Cédula:** 110533576-2

**Dirección:** Daniel Álvarez, Benjamín Carrión y Benito Juárez.

**Correo Electrónico:** jessenia.sarango@unl.edu.ec

**Teléfono:** 2 11 04 86.

**Celular:** 0939328958.

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

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

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

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

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a la Universidad Nacional de Loja por haber sido la casa de mi formación profesional principalmente a la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a la directora y docentes que me acompañaron durante mi formación académica, que me brindaron sus conocimientos que me servirán dentro de mi ámbito profesional.

Mi agradecimiento también va dirigido a mi directora de tesis, Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., quien supo dirigir el trabajo de investigación con la correcta orientación sobre todo por el apoyo brindado en los momentos difíciles durante la elaboración de la misma, por su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de mi formación profesional, quien con verdadero interés impulsó el desarrollo y culminación de este.

Finalmente agradezco al Centro de Desarrollo Infantil Pedestal que me abrió las puertas para realizar el presente trabajo de investigación, a la coordinadora, a los padres de familia y a los niños que participaron en dicho trabajo.

***La autora***

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a mis padres, quienes han sido mi principal fuente para seguir adelante, gracias por todo el esfuerzo, sacrificio, amor y por creer en mí, nunca acabaré de agradecerles por todo lo que me han dado. Gracias a mis hermanos y a mi pareja por su apoyo y comprensión, sin ustedes mi familia, no hubiera podido cristalizar mi sueño de ser una profesional. Así mismo a mi hija Adele Monserrat, quien ha sido mi fuerza e inspiración para cumplir mis metas.

*Jessenia del Cisne*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

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

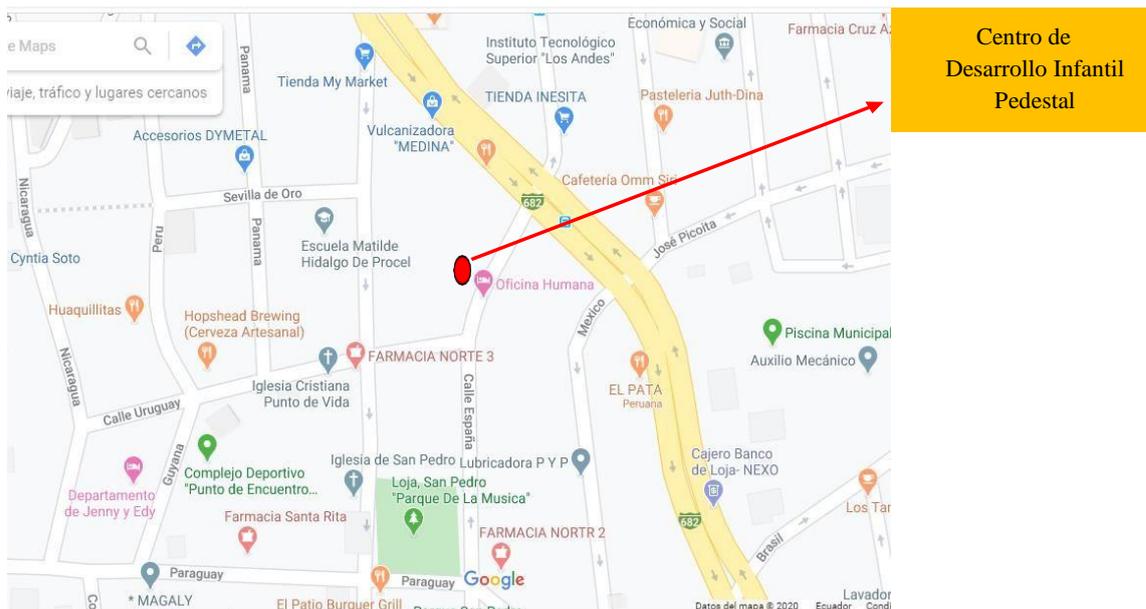
## MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PEDESTAL



*Fuente:* Localización del CDI Pedestal, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia Punzara. Obtenido de Google Maps.

## ESQUEMA DE TESIS

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

ÍNDICE

**a. TÍTULO**

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

## **b. RESUMEN**

El trabajo de investigación se basó en la problemática sobre las experiencias de aprendizaje utilizadas por las educadoras, tuvo como objetivo general: Analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años. El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, para desarrollar el estudio se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico-sintético, deductivo e inductivo, los instrumentos utilizados para la recolección de información fueron: la encuesta, la observación y la escala de Desarrollo Infantil de Bayley. Este estudio surgió de un macro proyecto de la carrera de Educación Inicial, que efectuó un diagnóstico a 11 centros de desarrollo infantil de la ciudad de Loja, para esta investigación se tomó en cuenta al CDI Pedestal con un total de 6 maestras y 60 niños, seleccionando una muestra de 14 niños y 3 docentes; los resultados obtenidos en el diagnóstico evidenciaron que el 50 % de los niños se encuentran en un índice inadecuado en la escala mental y el 79 % en un nivel poco adecuado en la escala de la psicomotricidad. Se diseñó una guía de actividades compuesta por experiencias de aprendizaje creativas e innovadoras, la cual fue entregada al Centro de Desarrollo Infantil para su posterior aplicación con el fin de lograr en el niño un desenvolvimiento íntegro acorde a su edad y potenciar su desarrollo cognitivo. Se concluye que existe una gran prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo de los niños donde la mayoría presentaron un nivel inadecuado de desarrollo cognitivo y nivel poco adecuado de desarrollo psicomotriz, comprobando poca fluidez tanto en la percepción del aprendizaje como en la coordinación sensoriomotora.

**PALABRAS CLAVE:** aprendizaje significativo, cognitivo, método, pedagogía, proceso

## **ABSTRACT**

The following research work was based on the problem of the learning experiences used by the educators, its general objective was: To analyze the importance of learning experiences in the cognitive development of children from 2 to 3 years of age. The research design was non-experimental, the methods used to develop the study were: descriptive, analytical-synthetic, deductive, and inductive, the instruments used for data collection were: the survey, observation, and the Bayley Child Development scale. This study arose from a macro project of the Early Childhood Education career, which made a diagnosis of 11 Child Development Centers in the city of Loja, for this research the CDI Pedestal was taken into account with a total of 6 teachers and 60 children, selecting 14 children and 3 teachers; the results obtained in the diagnosis showed that 50% of the children are in an inadequate rating in the mental scale and 79% in an inadequate level in the psychomotor scale. An activity guide composed of creative and innovative learning experiences was designed and delivered to the Child Development Center for its subsequent application in order to achieve in the child an integral development according to his age and to improve his cognitive growth. It is concluded that there is a great prevalence of problems in the cognitive development of the children where most of them presented an inadequate level of cognitive development and an inadequate level of psychomotor development, proving little fluency both in the perception of learning and in the sensorimotor coordination.

**KEY WORDS:** meaningful learning, cognitive, method, pedagogy, process.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El Ministerio de Educación en los últimos años ha enfatizado la importancia de implementar experiencias de aprendizaje como metodología en Educación Inicial, donde la educación se centra en brindar experiencias directas a los niños para ayudarlos a madurar y a crecer; cuantos más elementos disponga una experiencia más considerable y productivo será su aprendizaje. La habilidad de un niño para integrar el conocimiento viene, en un principio de la experiencia directa, un niño que experimenta y explora avanza en su desarrollo cognitivo y demuestra un desarrollo socioemocional saludable, puesto que tiene la confianza para iniciar acciones por cuenta propia. Es por estas razones que es indispensable involucrar experiencias innovadoras que promuevan el aprendizaje de los niños y su desarrollo intelectual.

De acuerdo al Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2013) estudios de Norman Shady, demuestran que gran parte de los niños ecuatorianos presentan un retraso en su desarrollo cerebral que implican consecuencias en su progresión escolar y las condiciones ambientales en las que se desarrollan inciden en su cognición, dando realce a la estimulación en los primeros años de vida, que implique experiencias de aprendizaje que favorezcan la interacción positiva entre los niños y adultos para lograr el óptimo desarrollo infantil y cognitivo. A través de un macro proyecto, la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Loja, realizó un diagnóstico a 11 Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad, comprendido entre estos el CDI Pedestal, donde los resultados evidenciaron que gran parte de los niños presentaban un déficit en su desarrollo cognitivo.

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 Pedestal.

En la investigación se planteó como objetivos específicos: Identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años; conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes; y diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo a través de distintas experiencias de aprendizaje.

Para fundamentar el trabajo de investigación, la revisión de literatura se estructuró en relación a dos variables, la primera el desarrollo cognitivo que se desglosa en los siguientes subtemas: concepto, factor hereditario y social, procesos del desarrollo cognitivo, desarrollo cognitivo en la primera infancia, desarrollo cognitivo y destrezas cognitivas en los niños de 2 a 3 años, teorías del desarrollo cognitivo, teoría de Piaget, Vygotsky, estrategias metodológicas y actividades para el desarrollo cognitivo.

La segunda variable hace referencia a las experiencias de aprendizaje, y se encuentra comprendida por: definición, importancia, las experiencias de aprendizaje en educación inicial características, momentos, rol del docente, ambientes de experiencias de aprendizaje y planificación en base a experiencias de aprendizaje.

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

Los métodos utilizados para obtener información y validez a la investigación fueron: el método descriptivo que permitió conocer las características de la población investigada, para detallar los resultados de los niños evaluados mediante la Escala de Bayley y en la tabulación de la encuesta aplicada a las docentes; el método analítico – sintético que fue empleado en el análisis y búsqueda de información sobre el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje; el método inductivo utilizado en la observación, comparación, acerca de la importancia de la utilización de experiencias de aprendizaje por parte de las maestras; y el método deductivo fue empleado para recolectar información de los distintos conceptos, principios, definiciones de las variables, y para realizar las conclusiones y recomendaciones.

Los instrumentos aplicados para la recolección de datos fueron: la encuesta aplicada a 3 docentes, la información recolectada fue objetiva para obtener datos específicos sobre el estado del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje en el Centro de Desarrollo Infantil Pedestal; la observación admitió la recolección de información sobre el comportamiento de los niños y docentes en el entorno educativo; y finalmente, la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley que evaluó el desarrollo cognitivo y psicomotriz, la cual fue aplicada a 14 niños de 2 a 3 años.

El diagnóstico, se verificó mediante la Escala de Bayley, que desglosa la evaluación de la escala mental, la cual valoró la agudeza sensorio-perceptiva, discriminación, memoria, capacidad de respuesta ante estímulos, aprendizaje, capacidad de resolución de problemas y las vocalizaciones al comienzo de la comunicación verbal; y la escala psicomotriz que midió el control del cuerpo, coordinación y manipulación del mismo, la cual demostró que la mayoría de los niños presentaron problemas en el desarrollo cognitivo y psicomotriz. Por

medio de la observación y encuesta a las docentes se evidenció que poseían conocimiento de las experiencias de aprendizaje, pero no las aplicaban de manera correcta en el proceso de enseñanza y se guiaban hacia actividades poco interesantes y monótonas que no permitían que el niño se desenvuelva de manera autónoma, lo cual fue motivo para realizar la presente investigación bibliográfica donde se constató que existe pocos estudios sobre las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo del niño, siendo esta una de las primeras investigaciones en el país y a nivel local. Se realizó una propuesta denominada aprendo con experiencias divertidas, la misma que por la situación sanitaria que atraviesa el país, se dejó en la institución para su posterior aplicación por parte de las docentes, esta guía contiene 8 experiencias de aprendizaje que permitirán que los niños sean partícipes activos de actividades lúdicas para la obtención de aprendizajes significativos.

Se concluye que los resultados más relevantes determinaron que las docentes no aplicaban de manera correcta las experiencias de aprendizaje en el proceso de enseñanza, a pesar de tener conocimiento de esta metodología, estas se guiaban hacia actividades monótonas y simples que no permitían al niño desenvolverse y desarrollar su cognición, sabiendo que en la actualidad la educación infantil promueve la necesidad de adoptar estrategias de aprendizajes planteadas en el Currículo de nivel inicial, que permitan al niño ser protagonista de su aprendizaje de forma lúdica y divertida. Por tal razón se recomienda a las docentes de los centros de desarrollo infantil, reforzar sus conocimientos acerca de nuevas orientaciones metodológicas y aplicarlas de una manera adecuada, estar en constante preparación, tener vocación para enseñar y otorgar un ambiente de aprendizaje armónico, acertado y feliz para poder llegar al niño y que estos sean partícipes dinámicos de actividades que les permitan aprendizajes significativos.

Finalmente, de acuerdo con la normativa de la Universidad Nacional de Loja la investigación se conforma de preliminares, título, resumen y abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Concepto**

El desarrollo cognitivo es un proceso dinámico y complejo formado por conocimientos abiertos que tienden a la integración, siendo la interacción del niño con su medio físico y social la clave para que se produzca. Ramos, Herrera y Ramirez (2010) conceptualizan al desarrollo cognitivo como:

El conjunto de transformaciones que se dan en el transcurrir de la vida, por el que se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Además, las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea (p. 202).

En los primeros años de vida, el cerebro de los niños forma nuevas conexiones a una velocidad asombrosa que nunca más se repite durante toda su vida. El desarrollo cognitivo evoluciona fortaleciendo así su inteligencia, la cual incide en la forma en percibir, aprender, pensar, resolver problemas y comprender el entorno que le rodea.

El desarrollo cognitivo es una capacidad innata, desde el nacimiento este permite que el niño vaya adquiriendo conocimientos de lo que le rodea y desarrollar así sus capacidades e inteligencia. Coral (2014) hace referencia a la cognición como cúmulo de procesos básicos que usa el niño para interactuar con su entorno y procesar la información que le llega continuamente, trabajan con la mente y son facilitadores del conocimiento al ser los responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente.

## **Factor hereditario y social del desarrollo cognitivo**

Existe una cantidad de causas de desigualdad en las habilidades cognitivas, considerados los aspectos genéticos como facetas del entorno social de los niños. El desarrollo cognitivo es el resultado de la permanente interacción entre lo genético y lo ambiental, entre naturaleza y crianza. Es visible la importante influencia que el ambiente ejerce en el desarrollo infantil, fundamentalmente durante los primeros años de vida (Mazzoni, Stelzer, Cervigni, y Martino 2014). Es consecuente que distintos medios culturales, sociales y económicos, repercutan en el desempeño cognitivo de los niños.

Rivas (2019) menciona que en el desarrollo cognitivo del niño se involucra a la madre como actora importante porque:

En cuanto a los rasgos hereditarios, las variables relacionadas con la inteligencia de la madre forman parte de uno de los modelos comprobables de este estudio, denominado modelo de herencia. El modelo de herencia es relevante para explicar el nivel de habilidades de los niños, cuando se tienen en cuenta las variables asociadas a su estado de salud. (...) La estimulación infantil es crucial durante los primeros tres años de vida. Incluso el entorno fetal y el comportamiento de la madre durante el embarazo tienen consecuencias importantes para el desarrollo futuro del niño (p.209).

La inteligencia es una característica en la que interviene la genética y el grado de influencia del entorno que hace que el comportamiento del niño dependa de las circunstancias sociales. Los factores hereditarios que influye en el desarrollo cognitivo caen sobre la madre porque es quien se encarga de dar estímulos durante el embarazo, y la estimulación estratégica en el nivel inicial, con personal especializado y con el apoyo de su familia, considerando que educación inicial es el proceso de acompañamiento para fortalecer

su desarrollo integral.

### **Procesos del desarrollo cognitivo**

Los procesos cognitivos tienen como base el desarrollo cognitivo y desempeñan un papel fundamental en el niño. Córdova (2018) afirma que “existen principales aspectos del desarrollo cognitivo atendiendo a la inteligencia, la atención, la memoria, la creatividad, la reflexión, el razonamiento y la estructuración espaciotemporal en el ser humano” (p.18). Las cuales forman parte del hacer activo del niño, quien tiene la capacidad de funcionamiento de estos procesos cognitivos desde el momento de su nacimiento y en auge durante sus primeros años de vida permitiéndole obtener conocimientos y desarrollar habilidades superiores.

Estos también permiten desarrollar las habilidades y conocimientos relacionados con la conducta y los aspectos psicológicos del niño, cada proceso presenta su función en un periodo determinado. Páucar, Budnik, y Valencia (2013) manifiestan que los procesos psicológicos superiores se desarrollan en la interacción activa del niño con el entorno y con las herramientas que le provee la cultura.

Gil (2020) también menciona que el desarrollo cognitivo, engloba procesos de aprendizaje que, a través de la síntesis y la forma del contenido recibido por las percepciones, influidos por antecedentes, actitudes y motivaciones del niño, encuentran las mejores formas de adaptación para adquirir conocimientos. Entre estos procesos tenemos:

### **Memoria**

La memoria es la capacidad de retener en la mente los acontecimientos pasados y poder recordarlos para usarlos en el futuro. Quintero y Melo (2012) enfatiza el sentido de la

memoria como depósito de almacenamiento para mantener o almacenar cosas. La memoria se divide en tres caracteres: memoria a largo plazo, memoria a corto plazo y memoria de trabajo. En la memoria a corto plazo la información está organizada acústicamente, su duración es de unos 30 segundos, si no es importante se desvanece, y la información importante queda registrada en la memoria de trabajo para ser contextualizada y esos códigos almacenados son transferidos al almacén de largo plazo.

La memoria es uno de los procesos cognitivos más sensibles del sistema nervioso, un solo daño cerebral sería suficiente para irrumpir en su correcto funcionamiento, los autores Roselli, Matute y Ardilla (2010) manifiestan que las habilidades cognitivas, están medidas por la memoria, tres etapas se han identificado en el proceso temporal de la memoria: La codificación (retención), almacenamiento y evocación (recuperación) de la información. En estas, la codificación de la información se inicia con la llegada de un estímulo externo que ha sido preseleccionado por el organismo, de acuerdo con al interés que le preste el niño, en el momento en que registra y asimila esa información, permitiendo que la memoria de largo plazo la almacene y quede retenida como un recuerdo, experiencia o conocimiento que él poseerá a lo largo de toda su vida.

## **Atención**

La atención es un proceso cerebral, considerado como el foco selectivo de las percepciones, para Maureira y Flores (2017) la atención se da cuando el receptor capta activamente lo que percibe, canaliza la información para sí notar sólo algunas cosas del ambiente. La atención puede ser caracterizado como diversas funciones, como un estado de alerta, que sirve para aumentar la disposición para recibir información del entorno; selectiva por que selecciona un estímulo específico ignorando los demás; sostenida, que corresponde a la capacidad de mantener una misma conducta a través del tiempo; la atención alternante,

que se manifiesta como la capacidad de cambiar el foco de atención de un objeto a otro y la dividida que corresponde a la capacidad de focalizarse en dos o más estímulos al mismo tiempo.

La atención es conocida como el ejecutivo central, que permite que la memoria pueda retener la información, mientras es procesada, Fuente y Fuente (2015) señala que la atención es fundamental para el rendimiento académico que suele encontrarse afectada en varios niños escolares. La estimulación del ejecutivo central puede ser lograda por ejemplo por medio de ejercicios de atención, como por ejemplo de recuerdo de dígitos, lo cual mejorará no sólo el aprendizaje, sino también los niveles medidos de la inteligencia de los niños.

## **Aprendizaje**

Mansilla (2020) expresa que el aprendizaje está relacionado con la modificación de conexiones sinápticas donde el cerebro está predispuesto para el aprendizaje desde las primeras etapas de vida, que es cuando las neuronas se multiplican a gran velocidad, también puede ser visto como un proceso en el que se adquieren y se modifican conocimientos, valores, conductas, destrezas y habilidades como resultado de una instrucción formal o informal.

El aprendizaje también interviene en la adquisición de información, es uno de los factores que hace posible el desarrollo cognitivo y la conducta del niño. Morris y Maisto (2011) lo definen como:

Proceso de adquisición originado por la experiencia. Pero, además, el cambio que produce la adquisición debe ser más o menos permanente; si no hay permanencia, no hay aprendizaje, y la permanencia implica la memoria. (...) La capacidad para aprender se conserva toda la vida o mientras el deterioro lo permite; es a esto la capacidad para seguir

aprendiendo, a lo que Black denomina plasticidad (p.150).

El aprendizaje se genera a través de procesos cognitivos como la atención, la memoria, la percepción y la atención, el niño aprende durante toda su vida, especialmente en la primera infancia, debido a las mayores conexiones sinápticas, que permiten que el proceso de aprendizaje se encuentre en auge.

## **Lenguaje**

Bermeosolo (2012) se refiere al lenguaje como una práctica exclusivamente humana, este se basa en la capacidad que tienen los niños para relacionarse entre ellos. Les permite comunicar ideas, emociones, y deseos por medio de un sistema de símbolo auditivo producidos por el organismo del habla.

Para Seelbach (2012) el lenguaje es uno de los procesos mentales más complejos, porque no solo involucra la memoria y la atención, también están involucrados factores sociales, siendo una forma de comunicación del niño que implica reconocer y usar una serie de símbolos y signos específicos para comunicar algo. El lenguaje requiere un periodo determinado para ser adquirido perfectamente por el niño, y un desarrollo neuronal maduro, la aparición del lenguaje hablado, se manifiesta durante el primer año y evoluciona en la primera infancia.

## **Pensamiento**

Es una acción intelectual propia de cada niño, los pensamientos son resultados de los estímulos externos del ambiente que el cerebro capta y la mente evoca. Jara (2012), indica que puede ser visto como un instintivo de lo que se siente, distante de la realidad objetiva, creando una realidad subjetiva, que se visualiza solamente en la mente de quien lo piensa y

la capacidad de imaginar y administrar en forma oculta una conducta posterior, lo que permite prevenir errores o postergar acciones. El pensamiento es aquello que el niño lleva a la realidad a través de la acción intelectual. Por eso se puede decir que los pensamientos son productos elaborados por la mente.

## **Percepción**

La percepción es fundamental en la construcción y comprensión del mundo. La percepción es un proceso cognitivo a través del cual el niño recibe información y se forma una imagen de la realidad que le rodea, consta de dos fases la recepción de estímulos y su posterior interpretación. En la primera fase el niño recibe una amplia variedad de estímulos externos y selecciona lo que es de su interés y en la segunda fase entra en un proceso de interpretación y le atribuye un significado. Álvarez, Merino y González (2011).

Carrillo (2019) habla sobre la concepción de la percepción el cual tiene base en el cuerpo y sus sentidos, es decir en las capacidades cognitivas, sensoriales y motrices del niño que implica la relación que tiene el cuerpo con el entorno, la cual es definida por las habilidades del cuerpo propio.

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

En este periodo el niño está evolucionando a grandes pasos los ámbitos generales del hito de desarrollo, tanto en términos físicos, cognitivos, emocionales y sociales que lo habilitan a una vida autónoma y plena. En cuanto al desarrollo cognitivo el cerebro del niño depende en parte de las experiencias que vive, existen periodos en los que se requieren determinados estímulos para el óptimo desarrollo de algunas áreas cerebrales. Duhald, Oliver, Woscoboinik (2012). Esta estimulación adecuada depende del establecimiento de un vínculo temprano satisfactorio.

Simón e Indurría (2010) manifiestan que es necesario conocer las posibilidades y funciones del cerebro del niño para aprovechar las oportunidades de estimulación durante los cuatro primeros años de vida que es donde la estructura cerebral del niño está en incremento y determinara los futuros aprendizajes.

### **Desarrollo cognitivo y destrezas cognitivas en los niños de 2 a 3 años**

El niño, desde su nacimiento tiene la capacidad fundamental de aprender. Para Duhalde, Oliver, Woscoboinik (2012) este necesita de otras personas que le provean todo aquello que es necesario, pues se encuentran en un estado de fragilidad al presentar una estructura psíquica inmadura en formación. Las experiencias afectivas con sus cuidadores en los primeros años de vida tienen una enorme influencia a favor del desarrollo cognitivo, social y emocional.

Ordoñez y Tinajero (2016) mencionan que el niño va evolucionando su capacidad cognitiva que le permitirá gozar de juego de destrezas, lectura de cuentos, juegos de razonamiento lógico e interpretación y solución de problemas de acuerdo con su edad. El avance en sus percepciones y nociones le accederán a reconocerse a sí mismo, a los objetos de su entorno y sus características como grande, pequeño, duro, blando, arriba, abajo, delante, detrás, logrando ubicarse en el espacio.

Cabe señalar la importancia del desarrollo cognitivo del niño, pues como mencionan Agudelo, Pulgarín y Tabares (2017) en el desarrollo cognitivo se da el aprendizaje, que nace de la socialización, interacción con el entorno y el mundo que lo rodea, de esta manera el niño percibe, organiza y adquirir habilidades y capacidades cognitivas; aprendizajes que le permiten crecer tanto intelectual como madurativamente.

Entre las habilidades y capacidades cognitivas que el niño desarrolla de 2 a 3 años tenemos:

- Imita acciones de adulto utilizando objetos del entorno.
- Diferencia entre uno, y muchos objetos.
- Armar rompecabezas de cuatro piezas.
- Amplía su tiempo de atención y concentración en actividades tranquilas.
- Se interesa mucho por los animales y le gusta imitarlos.
- Relaciona un sonido onomatopéyico con el animal correspondiente.
- Discrimina entre uno, muchos, pocos, nada.
- Discrimina y nombra colores.
- Clasifica objetos por su tamaño.
- Progresa en el juego simbólico, intentando representar situaciones y personas de la manera real posible.
- Es capaz de recordar lo que sucedió el día anterior. (Ordoñez y Tinajero, 2016, p. 287)

El niño de 2 a 3 años ya logra estas destrezas gracias a la estimulación del medio, a veces suele verse afectadas por un ambiente inadecuado donde este se desarrolla, uno de los aspectos favorables para que el niño las logre va de acuerdo al ambiente de afecto, al ser un niño completamente dependiente, el necesita de cariño, tiempo, comprensión y aprobación de los adultos para fortalecer su auto concepto.

A diferencia de cuando eran bebés, ahora como caminantes, los niños van en busca del mundo, actúan sobre él y lo transforman con sus acciones. Son capaces de:

- Organizar la coordinación de sus manos para manipular los objetos, distribuyendo

las tareas entre las dos manos y de resolver problemas con ellas.

- Nombrar objetos, al tiempo que los señalan para asegurar sobre qué están hablando.
- Expresar y comunicar de manera explícita sus deseos, indicarle al cuidador qué es lo que quieren, mediante el uso del lenguaje.
- Descubrir y usar de manera frecuente el “No” como la posibilidad de anular una acción que aún no se realiza.
- Resolver problemas simples utilizando una secuencia de pasos entre el inicio de sus acciones y el fin de las mismas.
- Organizar el mundo a partir de “categorías” o “clases de objetos” utilizando como criterios su función o su uso.
- Generalizar acciones - “desplazar, echar en, cerrar, abrir, hacer sonar” - a diversos objetos.
- Imitar, entender y producir algunos juegos del lenguaje con base en sus diferentes significados.
- En el uso del lenguaje, son capaces de referenciarse a ellos mismos, usan el yo, pero también el mío o el mí. (Ministerio de Educación Nacional, 2010, p.63)

### **Teorías del Desarrollo Cognitivo**

Las teorías cognitivas, determinan los diferentes procesos del aprendizaje donde actúan los procesos mentales, intervenciones del medio ambiente y en lo académico las actitudes de docentes y estudiantiles frente al desarrollo del aprendizaje. Cáceres y Munévar (2016g) mencionan que estas teorías reconocen que, por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo donde se evalúa el conocimiento del desarrollo de la cognición y cómo se aprende, a continuación, se hace una revisión de los postulados de Piaget, Vygotsky de

donde se derivaron aportes a la educación actual.

### **Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget**

Jean Piaget fue un biólogo y psicólogo suizo quien formuló la teoría más influyente en la actualidad sobre el desarrollo cognitivo. Cárdenas (2011) menciona que Piaget es uno de los titanes del desarrollo humano, que alude que el niño tiene que reinventar el mundo a través de un proceso de transformación, que se concentra en sus efectos lógicos y cognoscitivos y tiene incidencia en la educación. La premisa piagetiana asevera que “aprender es inventar”.

Piaget había concebido la idea que los niños logran permanentemente adaptaciones al medio de manera innata, lo cual es propio de la conducta inteligente, Sandoval (2012) considera que los niños logran nuevos conocimientos haciendo uso de los mecanismos reflejos que aportan desde el nacimiento juntamente con los procesos de recepción sensorial, y van construyendo su conocimiento que dependerá de las experiencias que tenga.

Ramírez y Ramírez (2018) hacen referencia a la Teoría del Desarrollo del Niño como base del constructivismo genético, la cual plantea los estadios de desarrollo de la inteligencia y de los conocimientos, Piaget piensa que la inteligencia se desarrolla a partir de la madurez mental del ser humano, donde influye la edad y los estímulos del ambiente, es decir la realidad en la que interactúa. Donde el niño tiene una manera única y específica de interactuar con el medio ambiente para organizar su conocimiento a partir de la acción.

## **Etapas de Desarrollo Cognitivo según Piaget**

### **Etapas Sensoriomotriz**

Desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. En esta etapa, el juego característico es el funcional y son acciones que los niños realizan sobre su cuerpo o sobre los objetos. Para Salgado y Espinoza (2016) es un periodo preoperatorio indispensable para el desarrollo de futuras estructuras del pensamiento, durante el primer año, se construye la permanencia de objeto y el pensamiento se apega solo a lo particular, aun no se ha formado nociones de semejanza y diferencia entre todos los objetos.

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

- Estadio 1. Actividad refleja (desde el nacimiento hasta 1 mes): la conducta de los recién nacidos está representada por los reflejos innatos que poco a poco se irán perfeccionando.
- Estadio 2. Reacciones circulares primarias (de 1 a 4 meses): él bebe empieza a definir su cuerpo a través de descubrimientos fortuitos que despiertan su interés. Observa delicadamente la parte donde un objeto desaparece.
- Estadio 3. Reacciones circulares secundarias (de 4 a 8 meses): Él bebe se preocupa menos por su propio cuerpo y más por las cosas que se encuentran a su alrededor, siendo capaz de tomar los que se encuentran visibles, pasarlos de una mano a otra, apretándolos entre otros.
- Estadio 4. Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): el niño empieza a tener una intencionalidad cuando retira cosas, puede buscar objetos que son escondidos delante de él y, copia sonidos y actos, lo cual muestra el comienzo de la memoria y la representación.

- Estadio 5. Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses): El niño intenta experimentar y utilizar nuevas formas para conseguir lo que quiere. Es capaz de seguir un objeto en movimiento, reconocer fotografías familiares y llevar a cabo órdenes verbales simples.
- Estadio 6. Intervención de medios nuevos a través de combinaciones mentales (de 18 a 24 meses): comienza a utilizar el lenguaje, recuerda e imita actos pasados, logra el concepto de permanencia del objeto y sabe que el elemento existe, aunque este fuera del alcance de su vista.

### **Etapa Preoperacional**

Desde los dos a siete años aproximadamente. Para Valdés (2014) en este estadio se determina la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables, los procesos característicos de esta etapa son el juego simbólico, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades). Los niños ya adquieren la capacidad para pensar, aunque no a un nivel lógico, experimentan un rápido avance en la adquisición de sus capacidades simbólicas del lenguaje.

### **Etapa de las operaciones concretas**

Desde los siete a once años aproximadamente. Aquí el niño va adquiriendo y desarrollando destrezas y habilidades. Según Ordoñez y Tinajero (2016) el razonamiento adquiere características lógicas, el niño puede ir más allá de la mera acción, pues la operación es una acción interiorizada lo que le permite dar inicio al uso del razonamiento para la resolución de problemas.

## **Etapa de las operaciones formales**

Desde los doce años en adelante. En esta etapa, el niño adquiere la capacidad de usar funciones cognitivas abstractas y de resolver problemas considerando diversas variables. Para Santillán (2014) manifiesta que es la etapa final del desarrollo cognitivo desarrolla una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto. Se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema, se desarrolla la inteligencia formal donde todas las operaciones y las capacidades anteriores siguen presentes.

## **Teoría de Lev Vygotsky**

Gómez (2017) considera al aprendizaje como un proceso paralelo al desarrollo del pensamiento de acuerdo con Vygotsky precursor de esta teoría, quien sostenía que la interacción social es el origen y el motor del aprendizaje, donde los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social y van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas a través de experiencias o actividades que se realizan de forma compartida, permitiendo a los niños desarrollar su pensamiento y conductas comportamentales de la sociedad que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo .

Vygotsky dio gran importancia a las relaciones interpersonales y al medio, Román (2016) indica que mediante estos principios se da el aprendizaje en los niños desde corta edad, en las relaciones que este establece con sus padres, o con las personas más cercanas a él, amigos y compañeros con los que también interactúa. Para el desarrollo del aprendizaje se plantea que los padres y educadores necesitan establecer una cultura interrelacional en la cual se equilibre la seguridad y la claridad de las expectativas para el niño con el estímulo a la curiosidad y la confianza en sí mismo.

## **Aprendizaje sociocultural**

Cáceres y Munévar (2016) señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, el niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de su vida. En el enfoque sociocultural de la cognición se distinguen dos niveles de desarrollo cognitivo: el desarrollo efectivo, aquello que el niño puede realizar de manera autónoma y se puede ponderar mediante pruebas estandarizadas; y el desarrollo potencial, constituido por lo que el niño puede realizar con ayuda de otros instrumentos mediadores u otras personas.

La diferencia entre el desarrollo efectivo y el desarrollo potencial correspondería a la zona de desarrollo potencial que no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

## **Zona del desarrollo próximo**

Baquero (2018) explica la diferencia entre lo que un niño es capaz de resolver en forma autónoma es decir la zona de desarrollo real y lo que es capaz de resolver en colaboración con un adulto o un compañero más capaz, llamado la zona de desarrollo próximo la que produce crecientes niveles de desarrollo autónomo.

Vygotsky también indica que el niño demanda de personas con mayor experiencia para que lo acompañen en el logro de sus aprendizajes, Papalia, Duskin y Martorell, (2012) aluden que por tal motivo se hace uso del concepto zona de desarrollo próximo, como la distancia que le separa de lo que conoce, pero puede llegar a conocer y solo llegará a ella con el apoyo de los padres y maestros del niño, para que pueda cruzar la zona de desarrollo

próximo.

### **Estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo**

En referente a las teorías cognitivas, estas influyen a una educación constructivista, que no se rigen en que el niño es un oyente pasivo, sino un constructor de su aprendizaje, curioso y explorador del medio que le rodea. Cáceres y Munévar (2016) mencionan que, en un mundo cambiante como el actual, en el que la diversidad es una realidad, los docentes están en la necesidad de aplicar estrategias metodológicas más allá de lo lingüístico y lógico que predominan en el aula y adoptar enfoques creativos que se alejen de las tradicionales mesas en filas y columnas con el profesor delante de las pizarras o de la dependencia excesiva de los libros de texto. Los nuevos tiempos requieren entornos que fomenten la creatividad y la colaboración.

Dávila (2015) habla sobre el movimiento de la Escuela Nueva, cuyo objetivo es erradicar prácticas educativas tradicionales, que restringen la autonomía y la participación infantil. Fröebel, Montessori, Decroly son varios de los personajes que establecieron los fundamentos pedagógicos y didácticos de las actuales propuestas educativas, influenciados por corrientes humanistas, religiosas, científicas que los llevaron a diseñar metodologías centradas en el protagonismo del niño y su desarrollo natural, sin enseñanzas convencionales o impuestas. Entre las cuales tenemos:

#### **Metodología lúdica o juego**

En educación inicial, se propone la lúdica como estrategia metodológica fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje, los niños adquieren nuevos conocimientos dependiendo en gran medida a sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo

y el disfrute del niño por aprender (González y Rodríguez, 2018). Los niños mientras aprenden: exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades.

### **Metodología de Montessori**

Dávila (2015) La metodología Montessori plantea aspectos importantes: el ambiente y los materiales. El ambiente debe ser cuidadosamente organizado por el adulto, mostrar armonía y estética que le invite al niño a investigar, experimentar y realizar las actividades de forma autónoma y colectiva, con el objetivo de superar la organización esquemática de la escuela tradicional; el material deben ser elementos mediadores del proceso educativo diseñados para el desarrollo de habilidades intelectuales, motrices y sensoriales para el desarrollo y aprendizaje a través de la acción y el movimiento, en la relación con el mundo natural y cultural.

### **El modelo de Reggio Emilia**

Para Papalia, Duskin y Martorell (2012) el modelo se concibió como un plan para revitalizar a la sociedad desintegrada por medio de una nueva aproximación a la educación de los niños. Su meta era mejorar las vidas de niños y familias alentando los diálogos y debates no violentos. Loris Malaguzzi, director y fundador de la escuela, anticipaba una “educación basada en las relaciones” que apoyara las conexiones del niño con la gente, la sociedad y el ambiente. En el modelo de Reggio Emilia, los maestros siguen los intereses de los niños y los apoyan en su exploración e investigación de ideas y sentimientos a través de palabras, movimiento, juegos teatrales y música. Los maestros formulan preguntas que hacen explícitas las ideas de los niños y luego crean planes flexibles para explorarlas con

ellos. Las aulas se construyen con cuidado para ofrecer complejidad, belleza, organización y una sensación de bienestar.

### **Actividades para el desarrollo cognitivo**

Según Arteaga (2020) las actividades que propician el desarrollo cognitivo durante los juegos infantiles con fines didácticos son:

- Escoger recursos y observar características
- Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas mediante la clasificación.
- Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar.
- Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.
- Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales.
- Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
- Clasificar objetos.
- Comparar cantidades, muchos, pocos.
- Establecer correspondencias uno a uno.
- Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.
- Relatar situaciones de los personajes.
- Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.

- Anticipar escenas durante los relatos.
- Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
- Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales.

Es fundamental la participación del docente en la organización y ejecución de las actividades innovadoras, dinámicas y sorprendentes en estas edades y diseñarlas de acuerdo con el nivel de desarrollo alcanzado por los niños.

## **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE**

### **Definición**

El currículo de Educación Inicial define las experiencias de aprendizaje como “El conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo” (Ministerio de Educación, 2014, p.44). El Currículo, toma a las experiencias de aprendizaje como una orientación metodológica, la cual se lleva a cabo por parte del docente, donde se pretende que los niños logren alcanzar el desarrollo de sus destrezas, habilidades, aprendizaje, etc. Tras una buena práctica de la misma; siendo importante su aplicación en los CDI del país.

Páucar, Budnik, y Valencia (2013) se refieren a las experiencias de aprendizajes como la interacción didáctica en el aula, donde se presentan situaciones de aprendizaje promovidas por el educador para el desarrollo cognitivo del niño, hace énfasis a la interacción de aspectos afectivos motivacionales que fomenta las funciones cognitivas para el surgimiento de operaciones mentales con actividades intencionales que logren un aprendizaje significativo.

El Ministerio de Educación (2012) asume que una experiencia de aprendizaje se entiende como: “Una vivencia desafiante y real, que produce gozo y asombro; que promueve el desarrollo integral de la persona; que garantice la activa participación del niño, con conveniencia cultural y contextual. Además, una experiencia de aprendizaje permite una interacción positiva y cálida entre los niños y también con los adultos” (p.47). Un niño que explora progresa en su desarrollo cognitivo y refuerza un desarrollo socioemocional saludable, puesto que tiene la confianza para iniciar acciones por cuenta propia.

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

Vaillant y Manso (2019) mencionan que los niños no esperan para aprender, sino que al contrario son curiosos, exploradores y protagonistas de su aprendizaje, que al ser aun dependientes necesitan de guías que les permitan realizar actividades, acciones relevantes que los induzca a formularse preguntas, recolectar información y reflexionar acerca de lo aprenden, aceptando así la importancia de experiencias que les permitan aprender.

Diversos teóricos del aprendizaje han enfatizado repetidamente, a lo largo de los años, la importancia de proporcionar experiencias directas a los niños para ayudarlos a madurar y crecer. La habilidad de un niño para integrar el conocimiento viene, en un principio, de la experiencia directa. (MinEduc, 2012).

Lo más importante que hay que ofrecer a un niño es una variedad de actividades para que ellos estén constantemente involucrados con experiencias que promuevan el aprendizaje y su desarrollo intelectual, puesto que el aprendizaje se concibe del impacto que una vivencia produce y más aún en los niños de edades tempranas.

## **Las experiencias de aprendizaje en educación inicial**

Girón (2020) menciona que en educación inicial se debe tomar en cuenta los ámbitos para la formación infantil: Planificar adecuadamente la metodología en este caso experiencias de aprendizaje y utilizar como herramienta el currículo de educación inicial que permitirá conocer las destrezas, aptitudes, valores que el niño necesita aprender y adquirir de acuerdo a su edad.

Del Toro (2013) afirma que las experiencias son herramientas didácticas que presentan

un proceso reflexivo, prolongado y premeditado, que procura establecer un conjunto de vivencias y directrices con características pedagógicas, cognitivas y de investigación, las cuales interactúan entre sí, para lograr una intervención óptima en el niño.

Las experiencias de aprendizaje tienen como objetivo desarrollar habilidades o destrezas cognitivas, que son básicamente las actividades realizadas por los niños durante su proceso de aprendizaje, con la finalidad de mejorar el nivel de desarrollo cognitivo.

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

Las experiencias de aprendizaje contemplan características propias del entorno educativo, estas son:

- 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. (Ministerio de Educación, 2015, p.23)

Las experiencias de aprendizaje deben presentar las características antes mencionadas, las cuales el docente debe tomar en cuenta al momento de realizar una planificación, con el fin de fortalecer habilidades y capacidades del niño, tomando en cuenta actividades que respeten su ritmo de aprendizaje y que permitan la interacción con sus compañeros, docente y entorno.

Acurio (2015), menciona que una experiencia de aprendizaje debe tener en cuenta las siguientes características: Ser activas para la participación de todos los niños, lo cual propicia la integración de todo el grupo; permitir la manipulación de objetos, pues las experiencias de aprendizaje, manifiesta interés por interactuar con el entorno; ser constructivas porque partiendo de conocimientos previos obtiene un nuevo aprendizaje; ser reflexivas porque asocian y comparan las diferentes actividades realizadas dentro de la sala de clases y por ultimo colaborativas que permitan tomar la decisión de querer participar o no de la actividad a realizarse o por el contrario sugerir otra que le agrade.

### **Momentos de las experiencias de aprendizaje**

El Ministerio de Educación (2014) destaca que la experiencia de aprendizaje tiene tres momentos, debido a que esta cuenta con actividades y acciones que deben ser ejecutadas por un periodo de tiempo determinado, con una secuencia ordenada de actividades, las cuales pueden tomar días o incluso semanas; es importante mantener esto en claro para que la ejecución este bien direccionada:

- El momento de inicio: las docentes y los niños entran en una etapa motivacional donde se centran en la emoción por descubrir que pasara después. Manteniendo en cuenta el objetivo que se quiere alcanzar.
- El momento de desarrollo: en este momento los niños están inmersos en las acciones y actividades, aquí experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; rescatando el rol del docente como mediador, pone a disposición el material necesario y crea los ambientes de aprendizaje necesario, que permiten al niño descubrir y asombrarse.
- El momento de cierre: aquí los niños sienten que lo que hicieron tiene un significado tanto para sí mismo y los demás. Se enfatiza en recordar lo que realizaron, si lo disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron. Es el momento donde los niños exponen sus producciones a sus compañeros, docentes o para las familias.

## **Rol del Docente en las experiencias de aprendizaje**

El educador es el mediador entre el aprendizaje y los niños, se encarga de crear espacios dentro y fuera del salón de clases y organizarlos de acuerdo con las necesidades de los niños; el docente proporciona los recursos, supervisa la ejecución del trabajo del educando y motiva sus realizaciones (Girón,2020).

Para aplicar las experiencias de aprendizaje, la educadora primero estimulará a los niños para que se animen a jugar, si algún niño se muestra tímido con miedo o desagrado, se le dejará mirar lo que hacen sus compañeros, hasta que poco a poco se integre a las actividades. Para una experiencia innovadora el docente necesita un lugar amplio en especial si las actividades se realizan al aire libre, debe tomar en cuenta el trabajo en grupo pequeños, y algunas ocasiones se podría pedir la colaboración de las familias. (MinEduc, 2015)

Los niños necesitan sentir que sus maestros se involucran con interés en sus actividades; que se muestran atentos a sus preguntas, indagaciones y propuestas, que les inspiren y motiven para seguir aprendiendo del mundo. Se considera que parte del rol de docente es:

- Observar conductas cuando los niños juegan libremente
- Enriquecer el juego dejando tiempo
- Valorar lo que hacen las niñas y los niños
- No exigirles unos resultados determinados.
- Imaginar y buscar nuevas propuestas
- Interrelacionar a niñas y niños de distintas edades
- Estar preparado para aprender cosas nuevas e inesperadas sobre las niñas y los niños.

(MinEduc, 2014, p.26)

## **Ambientes de experiencias de aprendizajes**

Los ambientes de aprendizaje son el conjunto de escenarios físicos dentro y fuera del aula, estos ambientes abarcan las interacciones del educador y los niños en un tiempo determinado que promueven poderosas experiencias de aprendizaje, los cuales son intencionalmente elegidos y organizados con fines pedagógicos, donde se ejecutan estrategias metodológicas que fortalecen el aprendizaje activo para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear (MinEduc, 2014).

Para León, Romero y Bravo (2018) el ambiente pedagógico es un instrumento dinamizador, que consta de escenarios distintos para que los fenómenos del aprendizaje ocurran en una población y tiempo específico, que permitan crear condiciones para la participación activa y permanente de los niños.

Pensar en la formación educativa como ambiente de aprendizaje supone comprender que se aprende a enseñar en distintos momentos, situaciones, contextos y medios. El ambiente para una experiencia de aprendizaje se debe atender de manera especial, donde los niños, los maestros, la situación o espacio, interactúen y se relacionen entre sí. (Vaillant y Marcelo, 2015).

El Currículo de Educación Inicial destaca la importancia de la organización de los ambientes para aplicar las experiencias de aprendizaje, donde el docente es quien debe procurar un ambiente de aprendizaje positivo y favorecedor para los niños. Para lograr lo antes mencionado el docente debe tomar en cuenta estas cuatro dimensiones:

## **Dimensión Física**

Es el espacio físico, el cual debe permitir a los niños moverse libremente y con seguridad, el aula se debe cuidar visualmente, la cual puede decorarse con la exposición de trabajos realizados de la experiencia de aprendizaje, así los niños se vuelven participantes activos dentro de su espacio y se apropian de él. Deben contar con un espacio de encuentro, donde puedan verse unos a otros y organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje. El mobiliario tiene que ser adecuado, los estantes donde se organiza el material deben ser seguros y permitir que el niño tenga acceso a ellos bajo la supervisión de la maestra, de esta forma encuentran y guardan lo que necesitan, mantienen un orden y organización en función a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando.

Los rincones son un recurso que proporciona elementos significativos para una experiencia de aprendizaje, es importante que el aula pueda contar con ellos. Ese tipo de organización favorece la diversidad de opciones de aprendizaje, esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, lenguaje, procesos de clasificación, ubicación espacial, entre otros y también fomenta hábitos de orden. (Pacheco, 2015).

## **Dimensión Funcional**

El docente debe tener en claro que cada elemento en el aula cumple una función, por lo que cuidar cada uno de ellos es importante en el transcurso y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje planificada. Los niños deben sentirse parte importante del aula y del grupo, brindarles un espacio propio y personal que permitirá favorecer el desarrollo de su identidad y autonomía. Se debe cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentran desarrollando.

## **Dimensión Relacional**

Aquí se establecen relaciones entre los docentes y los niños , los niños entre sí y entre los adultos, que evidencie la calidad de interacciones entre estos actores, es fundamental tomar en cuenta que las docentes planifiquen experiencias de aprendizaje y organicen los ambientes en función a las necesidades generales de los niños, como conocer e interesarse por su historia y su situación familiar , de esta manera se puede estar alerta a su estado emocional y respetar sus ritmos de aprendizaje ,así el niño se sentirá seguro e incrementara su confianza en el medio. El ambiente que se genera debe ser positivo donde puedan compartiendo sus sentimientos, vivencias, alegrías para un proceso de enseñanza aprendizaje positivo.

## **Dimensión Temporal**

Está vinculada a la organización y distribución del tiempo y a los elementos utilizados en el espacio, donde los niños comiencen a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina como: la entrada, el saludo, el encuentro en común, el tiempo del juego, momentos de aseo, la despedida y salida, esto ayuda a crear seguridad y hábitos en los niños que le permita prever, recordar y anticipar a lo que vendrá. El tiempo debe ser planeado pedagógicamente, con actividades y vivencias desafiantes y divertidas, donde los niños comunican y muestren sus creaciones, sus juegos, sus experiencias; y que también permitan lograr una comprensión, dominio del tiempo y espacio. Las actividades pedagógicas deben estar planteadas en función a las experiencias de aprendizaje alternando actividades diversas dentro y fuera del aula.

## **Planificación en base a experiencias de aprendizaje**

Para Aguerrondo (2014) La planificación educativa le da más seriedad y calidad al trabajo en el aula. Planificar a un docente le da mayor seguridad cuando llegan los niños ya tiene

todo listo, lo cual le accede a realizar un mejor trabajo en un ambiente de tranquilidad y seguridad que transmitirá a los niños. Por tal razón es importante que las experiencias de aprendizaje como orientación metodológica deban ser planificadas de acuerdo a los siguientes elementos:

- **Elemento integrador:** Una experiencia es un conjunto de actividades que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado y que está conectada alrededor de un elemento integrador que le da sentido y secuencia. 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:** Cada experiencia de aprendizaje debe estimular, de manera integrada, un conjunto de destrezas. El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas, manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación. Se debe procurar que, para estimular las destrezas escogidas en la experiencia, pertenezcan a los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Actividades: Una vez que el educador ha seleccionado las destrezas y el elemento integrador, deberá diseñar y planificar con cuidado la secuencia de actividades que va a desarrollar. 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:** Los indicadores son criterios observables que sirven para detectar si las destrezas se están desarrollando. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales, determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza. Dominar una destreza normalmente toma un largo tiempo. 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. (MinEduc, 2014, p.36)

Finalmente, las experiencias de aprendizaje tienen como finalidad potenciar un pensamiento lógico que permita desarrollar en el niño capacidades cognoscitivas y mejorar su nivel cognitivo, a partir de experiencias y vivencias directas con su medio, que estimula su curiosidad para descubrir, conocer, crear, desarrollando así destrezas y habilidades.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Los materiales empleados en el proceso investigativo fueron: material bibliográfico como libros, artículos científicos, revistas, páginas web, y la escala de Desarrollo Infantil de Bayley; materiales tecnológicos como computadora, impresora, flash memory y celular; de oficina como esferos gráficos, hojas de papel boom, hojas de anotación; y didácticos como juguetes, laminas con dibujos, tablero azul, naranja y amarillo con fichas, clavijas, cubos rojos, cronómetro, tijera, crayones, escalera, tabla, cinta métrica, etc.; fundamentales para la aplicación de la Escala.

El diseño de esta investigación fue no experimental porque no se manipulo, ni experimento las variables, sino que se basó en la observación del problema tal y como se da en su contexto para analizarlos posteriormente. Presento un enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo; el primero dio a conocer cualidades significativas mediante investigación bibliográfica del desarrollo cognitivo y experiencias de aprendizaje; y el segundo utilizó cantidades expuestas en los resultados estadísticos de la investigación.

Los métodos utilizados fueron: El método descriptivo que permitió conocer las características de la población investigada para detallar los resultados de los niños evaluados mediante la Escala de Bayley y en la tabulación de la encuesta aplicada a las docentes, también se utilizó para la elaboración de la propuesta alternativa.

El método analítico - sintético empleado en el análisis de la información para la selección del tema de estudio, construcción del marco teórico y revisión de literatura de las variables, y en el análisis e interpretación de resultados obtenidos; la síntesis, para establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones, al integrar los componentes dispersos de un

objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad.

El método inductivo, utilizado en la observación, comparación y generalización acerca del desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje; y para la elaboración de los objetivos. El método deductivo que fue empleado con la finalidad de analizar la información de la revisión de literatura y para la elaboración de la propuesta alternativa que fue uno de los objetivos específicos de esta investigación, la cual contiene una extensa representación y estructuración de múltiples actividades a través de experiencias innovadoras, para que las docentes del CDI Pedestal las apliquen en la metodología de enseñanza.

Las técnicas e instrumentos aplicados en la investigación fueron: la técnica de la observación que permitió establecer una relación concreta con el hecho social investigado al interpretar el comportamiento de las docentes y los niños; la técnica de la encuesta aplicada a las docentes, que sirvió para recopilar información de las experiencias de aprendizaje que utilizan; y finalmente la Escala de Desarrollo Infantil de Bayley, que permitió medir el progreso relativo del desarrollo del niño, mediante la evaluación de tres índices: índice mental (agudeza sensorio-perceptiva, discriminación y capacidad de respuesta a estímulos); psicomotriz (control del cuerpo, coordinación de músculos grandes y manipulación de manos y dedos), y comportamental (actitudes, intereses, emociones, energía, actividad y tendencias de aproximación o evitación de los estímulo).

La población total del Centro de Desarrollo Infantil Pedestal, estuvo conformada por 60 niños y 6 docentes, la muestra obtenida es no probabilística, debido a que se basó en el juicio de interés personal para el progreso de la investigación, tomando una muestra de 14 niños de 2 a 3 años y 3 docentes.

## f. RESULTADOS

### Resultados de la encuesta aplicada a las docentes

Tabla 1

*Seleccione los elementos básicos de la planificación en experiencias de aprendizaje*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Elemento integrador	3	100
Nombre de la experiencia	3	100
Ámbitos y destrezas	3	100
Actividades	3	100
Recursos y materiales	3	100
Indicadores para evaluar	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### Análisis e interpretación

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada, proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones. Las actividades y vivencias planificadas en la experiencia de aprendizaje se engloban por medio de un juego centralizador, cuento eje o un tema generador, los mismos que se constituyen en el punto de partida de la experiencia manteniendo el interés de los niños (MinEduc, 2014).

De acuerdo con los datos obtenidos, las docentes en un 100% manifiestan que los elementos básicos en las experiencias de aprendizaje son el elemento integrador, nombre de la experiencia, ámbitos y destrezas, actividades, recursos y materiales e indicadores para evaluar.

Estar al tanto de los elementos de la planificación de una experiencia de aprendizaje, garantiza a las docentes realizar una planificación apta para los niños; pero de acuerdo a los datos obtenidos se evidencia que a pesar de que las docentes del CDI Pedestal conozcan estos elementos, no los ejecutan puesto que no aplican la estrategia de experiencias de aprendizaje de manera acertada para el desarrollo integral del infante.

Tabla 2

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

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Inicio	3	100
Desarrollo	3	100
Cierre	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### **Análisis e Interpretación**

Quiroz (2015) menciona que existen momentos didácticos, que corresponden a inicio, desarrollo y cierre que se estructura en una clase. En el inicio el docente debe incentivar la motivación en sus niños, con el fin de despertar actitudes positivas hacia el aprendizaje. Posteriormente, en el desarrollo se realiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, se organizan y articulan las actividades a partir de la metodología utilizada. El último momento de cierre de la sesión se deben considerar las actividades finales, donde el docente termina el trabajo y evalúa los aprendizajes obtenidos.

Los datos muestran que el 100% de docentes tienen conocimiento de los tres momentos de una experiencia de aprendizaje, que son inicio, desarrollo y cierre.

Las actividades y acciones planteadas en las experiencias de aprendizaje establecen un período de tiempo, por este motivo, es trascendental tener claro los momentos en los que se lleva a cabo, las maestras a pesar de tener claro los momentos de una experiencia de aprendizaje, no las realizan en su plan micro curricular siguiendo estas directrices que fortalecen el proceso educativo dentro y fuera del aula.

Tabla 3

*Cómo surge el nombre de las experiencias de aprendizaje*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Del interés y las necesidades del niño	3	100
Del interés de la educadora	3	100
De la educadora y el niño	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### **Análisis e Interpretación**

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

Se evidencia que las docentes en un 100% afirman que el nombre de la experiencia de aprendizaje surge del interés y las necesidades del niño, del interés de la educadora; y de la educadora y el niño.

Las experiencias de aprendizaje surgen de las necesidades e intereses del niño siendo este el protagonista del aprendizaje, pero parte de una iniciativa del docente, que concluirá entonces en un aporte tanto del niño y la maestra, por lo que es indispensable que la maestra tenga claro este requisito fundamental para planificar por experiencias.

Tabla 4

*El elemento integrador de una experiencia de aprendizaje es*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Un objetivo de aprendizaje	3	100
Una destreza	3	100
Un pretexto o medio de aprendizaje	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### **Análisis e Interpretación**

Una experiencia es un conjunto de actividades que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado, y que está conectada alrededor de un elemento integrador que le da sentido y secuencia. El elemento integrador sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros. (Ministerio de Educación, 2014)

Los datos estadísticos reflejan que las docentes en un 100% manifiestan que el elemento integrador de una experiencia de aprendizaje pueden ser tanto un objetivo de aprendizaje,

una destreza y un pretexto o medio de aprendizaje.

Un elemento integrador es un medio o componente de una experiencia de aprendizaje donde los niños ejercitan sus destrezas o habilidades de acuerdo con su edad, principal objetivo del docente. No se puede decir que un elemento integrador sea un objetivo de aprendizaje o una destreza como lo afirman las docentes, esto denota falta de conocimiento de la experiencia de aprendizaje para lo cual deben auto prepararse con la finalidad de fomentar el desarrollo cognitivo en los niños.

Tabla 5

*Qué características tiene una experiencia de aprendizaje*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Garantizar la participación activa de todos los niños	3	100
Respetar el ritmo de aprendizaje	3	100
Tener pertinencia cultural y contextual.	3	100
Facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos	3	100
Propiciar indagación y reflexión como procesos significativos	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### **Análisis e Interpretación**

Se establece determinadas características que deben tener las experiencias de aprendizaje, estas son: Garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, porque cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, tener pertinencia cultural y contextual, facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos, es decir 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. (MinEduc, 2015)

De acuerdo con los datos obtenidos el 100%, de las docentes consideran que las características de una experiencia de aprendizaje deben garantizar la participación activa de todos los niños, respetar el ritmo de aprendizaje, tener pertinencia cultural y contextual, facilitar la interacción positiva entre los niños y adultos y propiciar indagación y reflexión como procesos significativos.

Las experiencias de aprendizaje cumplen con distintas características volviéndose una estrategia metodológica innovadora que debe ser utilizada por los docentes de educación inicial, por lo que es necesario que las maestras consideren todas estas características importantes y que no contesten de forma positiva cuando confunden los requerimientos a alcanzar con esta valiosa estrategia, puesto que a pesar de conocerlas no le dan el valor adecuado y no propician un ambiente positivo para el desarrollo cognitivo de los niños.

Tabla 6

*Qué ayuda a desarrollar una experiencia de aprendizaje*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Contenidos	3	100
Destrezas	3	100

*Fuente:* Docentes del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

### **Análisis e Interpretación**

Arias (2017) menciona que las nuevas estrategias innovadoras como las experiencias de aprendizaje permiten a los niños desarrollar competencias, así como habilidades y destrezas. específicas para planificar, organizar y llevar a cabo una tarea común en entornos reales, por esta razón el educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo para que las actividades tengan mayor sentido y relación.

Los datos obtenidos indican que el 100% de docentes consideran que las experiencias de aprendizaje ayudan a desarrollar tanto contenidos como destrezas.

El objetivo de las experiencias de aprendizaje es desarrollar las destrezas en los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje que plantea el Currículo de Educación Inicial. Por lo que las maestras no tienen claro cuál es la finalidad de una experiencia de aprendizaje a pesar de que muestren conocimiento, falta dominar y ejecutar correctamente las experiencias de aprendizaje, perjudicando así la formación de los niños de este nivel.

### **Resultados de la escala de Bayley aplicada a los niños**

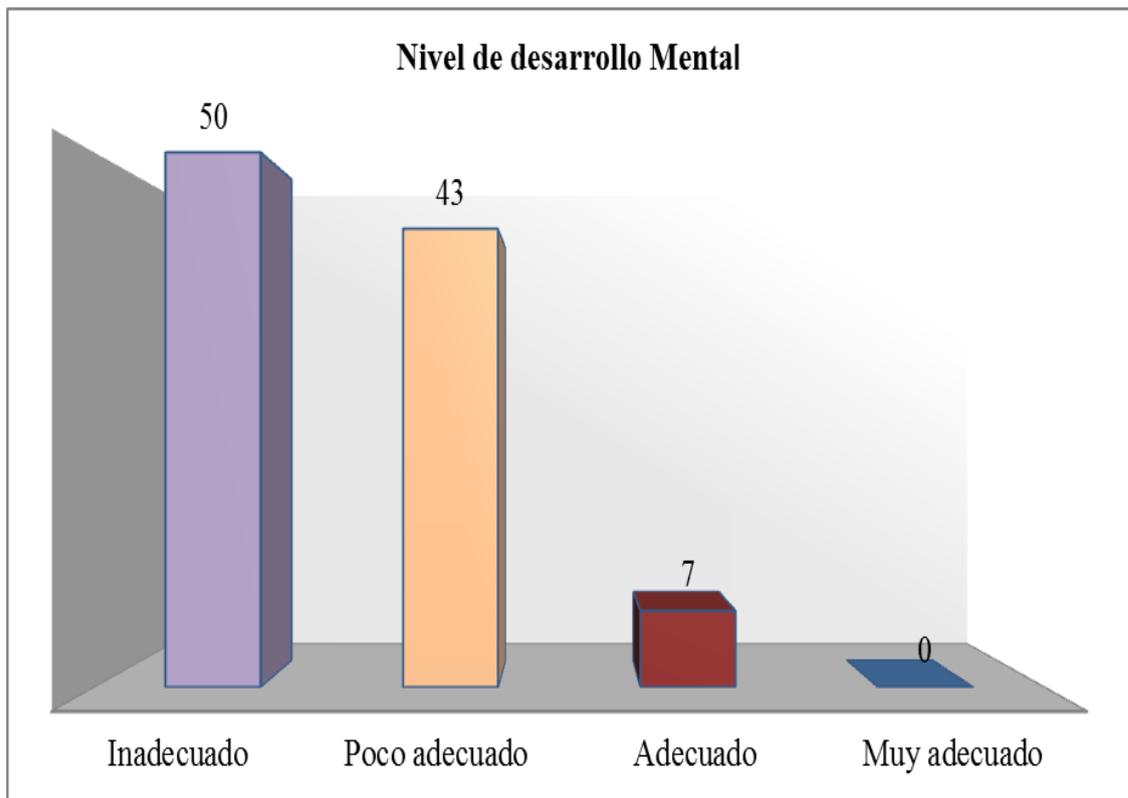
Tabla 7

#### *Nivel de desarrollo Mental*

<b>Índice</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Inadecuado	7	50
Poco adecuado	6	43
Adecuado	1	7
Muy adecuado	-	-
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 2 a 3 años del CDI Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha



*Figura 1*

### **Análisis e Interpretación**

En la primera infancia el niño va desarrollándose cognitivamente, su mentalidad, su pensamiento, la memoria y su lenguaje van progresando. Un déficit cognitivo representa secuelas en su futuro. Según Rodríguez (2018) El desarrollo mental le permite al niño percibirse como alguien independiente, consigue un sentido de sí mismo como individuo y aprende que su conducta tiene efecto sobre los demás. A lo largo del primer y segundo año comienza a emitir y utilizar palabras correctamente, lo que se considera como el inicio del lenguaje permitiendo al niño comunicarse con los demás y evolucionar su desarrollo mental. He aquí la importancia de un adecuado desarrollo mental que permite al niño resolver problemas y adaptarse al medio.

Los datos estadísticos recogidos muestran que 7 niños que representan el 50%, presentan un rendimiento inadecuado en el desarrollo mental, mientras que 6 niños que equivale al 43% poseen un nivel poco adecuado, solamente un niño que representa el 7% presenta un rendimiento adecuado.

Se destaca la importancia de un adecuado desarrollo mental en el niño, el valor de la estimulación cognitiva desde edades tempranas evitará un déficit o un índice inadecuado mental como se presenta en la mayoría de los niños, siendo importantes que las docentes utilicen estrategias metodológicas innovadoras que permitan el correcto desarrollo del área cognitiva.

Tabla 8

*Nivel de desarrollo Psicomotriz*

<b>Índice</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Inadecuado	2	14
Poco adecuado	11	79
Adecuado	1	7
Muy adecuado	-	-
<b>Total</b>	14	100

**Fuente:** Niños de 2 a 3 años del CDI Pedestal

**Elaboración:** Jessenia del Cisne Sarango Pucha

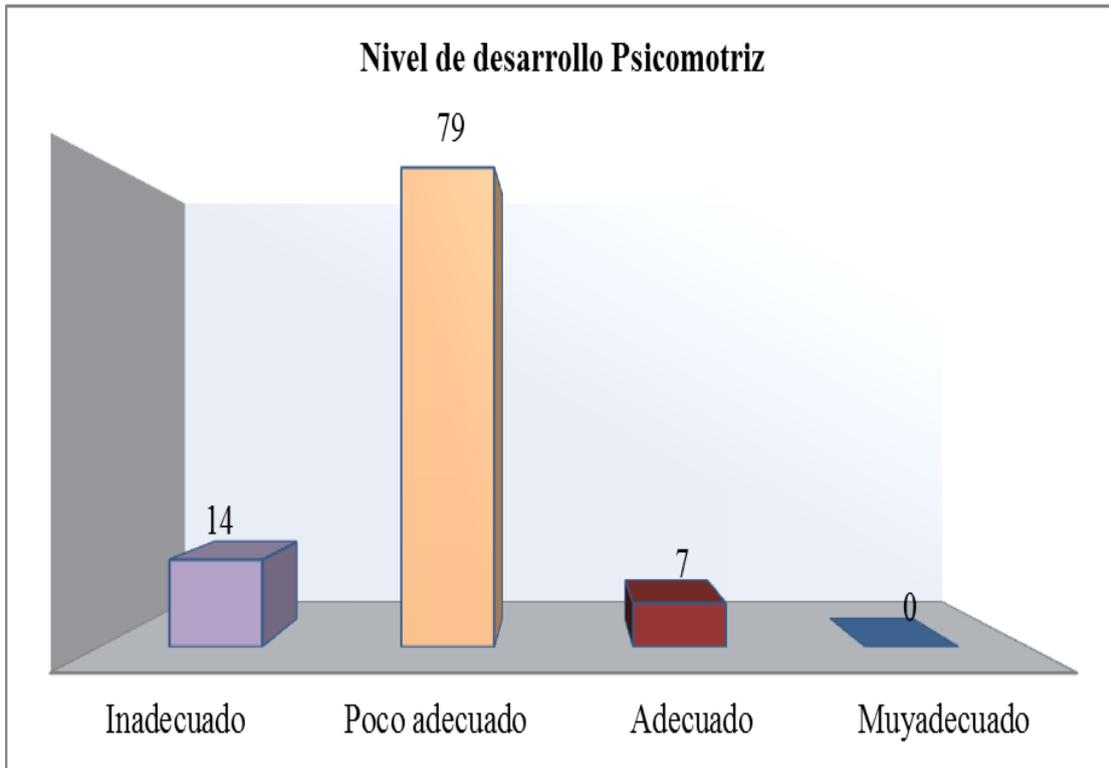


Figura 2

### Análisis e interpretación

La actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia a través de sus posibilidades motrices el niño manipula y explora el espacio desarrollando su inteligencia práctica, que va unida a la vivencia afectiva. Para Mendieta, Mendieta, y Vargas (2017) la psicomotricidad se basa en la concepción integral del niño, concepción que a su vez, es vista desde la interacción entre el conocimiento del objeto, la percepción de las emociones y las funciones motrices las cuales permiten el mejor desarrollo de los niños, capacidad de moverse de forma espontánea, expresarse sin dificultad y relacionarse en el contexto social desde una construcción multidimensional de respeto hacia su propio cuerpo y el de los demás.

En los datos recogidos se muestra que 11 de los niños que representan el 79% están en un nivel poco adecuado en el desarrollo, 2 niños que representan al 14% están en un nivel

inadecuado y tan solo un niño que representa al 7% presenta un rendimiento adecuado.

El desarrollo psicomotriz permite al niño tener mayor autonomía y la toma de consciencia de su imagen corporal, y al tener un nivel bajo afectaría estas habilidades. Cuando los niños presentan un retraso psicomotriz es importante que las docentes tomen medidas adecuadas para intervenir a tiempo y evitar que se produzcan desfases en la coordinación de sus movimientos finos y gruesos.

## **g. DISCUSIÓN**

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad conocer la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años de edad, para ello se aplicó el test de Escala de desarrollo Infantil de Bayley, que permitió diagnosticar que la mayoría de los niños presentaron problemas en el desarrollo mental y psicomotriz, por esta razón se diseñó y entregó una propuesta metodológica basada en las experiencias de aprendizaje.

La situación a nivel nacional en cuanto al adecuado desarrollo cerebral es preocupante, de acuerdo con el MIES (2013) en su documento de Política Pública del Desarrollo Infantil Integral, un estudio longitudinal de Norman Shady aplicado en Ecuador, los resultados demostraron que gran parte de los niños, tienen de 1,5 a 2 años de retraso en su desarrollo cerebral.

Es evidente que las condiciones ambientales en las que se desarrollan los niños en su etapa inicial inciden en su desarrollo cognitivo, la importancia de la estimulación en los primeros años, el acceso a la educación inicial y a las experiencias de aprendizaje como metodología de enseñanza favorecen a la interacción positiva entre los niños y adultos. Sin embargo, esta situación en Ecuador no es tomada en serio aun y niega a los niños menores de tres años experiencias de aprendizaje, limitando un desarrollo adecuado.

El primer objetivo específico se planteó identificar la prevalencia de problemas en el desarrollo cognitivo en niños de 2 a 3 años. Para el cumplimiento de este se aplicó la Escala de desarrollo Infantil de Bayley que evalúa el desarrollo mental y psicomotriz en los aspectos de la percepción, aprendizaje y vocalización, desarrollo motriz fino, grueso y coordinación

sensoriomotora, donde se verificó que la mayoría de los niños presentaron un nivel inadecuado en la escala mental y con menor incidencia, pero no menos preocupante en el área motriz con un nivel poco adecuado. En la primera infancia el niño va desarrollándose cognitivamente, su mentalidad, su pensamiento, la memoria y su lenguaje van progresando.

Un déficit en el desarrollo integral en el niño representa secuelas en su futuro. Ratificando lo manifestado por Rodríguez (2018) que el desarrollo cognitivo y motriz le permite al niño percibirse como alguien independiente, consigue un sentido de sí mismo, en los primeros años comienza a desarrollar su pensamiento operante adquirir el lenguaje y comunicarse con los demás, descubre el entorno a través de su cuerpo y la actividad motriz será el punto de partida del desarrollo de la inteligencia pues a través de sus posibilidades motrices manipula y explora el espacio desarrollando su inteligencia práctica.

El segundo objetivo específico conocer las experiencias de aprendizaje que utilizan las docentes con los niños de 2 a 3 años, para obtener la información se elaboró y se aplicó una encuesta a los docentes, las respuestas evidenciaron que las docentes tenían conocimiento de las experiencias de aprendizaje como una metodología pero no la aplicaban de manera correcta en el proceso de enseñanza y aprendizaje puesto que se guiaban hacia actividades poco interesantes y monótonas que no permitían que el niño se desenvuelva. Afirmando lo que indica Baena (2019) quien menciona que en la actualidad la educación infantil promueve la necesidad de adoptar nuevos métodos de enseñanza- aprendizaje y dejar de lado la educación tradicionalista, priorizando la formación integral de los niños a través de metodologías que permitan la adquisición de conocimientos, donde el niño es el protagonista de su propio aprendizaje.

El tercer objetivo específico, diseñar una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de los distintos tipos de experiencias de aprendizaje. Para el cumplimiento se elaboró una propuesta alternativa con el nombre “aprendiendo con experiencias divertidas”, la cual fue otorgada de manera virtual al Centro de Desarrollo Infantil Pedestal, debido a la emergencia sanitaria del COVID 19, para su posterior aplicación. Esta guía se encuentra estructurada por ocho experiencias de aprendizaje, cada una con cinco actividades lúdicas, recreativas e innovadoras, las cual deben ser aplicadas una por día y evaluadas al término de cada semana, tiene una duración de dos meses para que las docentes la utilicen dentro de su metodología, aseverando lo dicho por Castellanos (2019) quien menciona que es importante desarrollar una propuesta que termine con los esquemas tradicionales de la educación inicial y que genere impacto en el proceso de aprendizaje de los niños, dando el valor a lo lúdico, pues es una etapa esencial en la adquisición y desarrollo de competencias, habilidades y destrezas que le permitirán una formación integral donde se deben crear los ambientes de aprendizaje necesarios para la estimulación de las habilidades cognitivas.

El aporte de la investigación es significativo con respecto a las experiencias de aprendizaje, las cuales son esenciales para la educación inicial en los niños, pues ayuda a desarrollar su inteligencia, imaginación y creatividad. Se corroboró este trabajo con otras investigaciones que aportan a una educación innovadora y una estimulación en edades tempranas en los niños.

## **h. CONCLUSIONES**

- La prevalecía de problemas en el desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años del CDI Pedestal se diagnosticó mediante la aplicación de la Escala de Bayley, donde la mayoría de niños presentaron un nivel inadecuado de desarrollo cognitivo y nivel poco adecuado de desarrollo psicomotriz siendo motivo de alerta, puesto que los niños presentaban dificultades para expresar y comunicar de manera explícita sus deseos, nombrar, distinguir, encajar entre uno, y muchos objetos. Destrezas motrices como caminar, saltar, equilibrio, subir y bajar escalones; las cuales podrían llegar a representar problemas de aprendizaje en su futuro escolar.
- La encuesta a las docentes permitió verificar que no aplicaban de manera correcta las experiencias de aprendizaje en el proceso de enseñanza, a pesar de tener conocimiento de esta metodología, estas se guiaban hacia actividades monótonas y simples que no permitían al niño desenvolverse y desarrollar su cognición, sabiendo que en la actualidad la educación infantil promueve la necesidad de adoptar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje innovadores, divertidos y desafiantes que permitan al niño ser protagonista de su propio aprendizaje.
- Se diseñó una propuesta para fortalecer el desarrollo cognitivo por medio de los distintos tipos de experiencias de aprendizaje con el nombre “aprendiendo con experiencias divertidas”, la cual solamente se entregó al centro de forma virtual para que sea aplicada posteriormente. Esta guía se encuentra estructurada por ocho experiencias de aprendizaje, cada una con cinco actividades lúdicas, recreativas e innovadoras y evaluaciones de acuerdo con los criterios a adquirir semanalmente.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Los Centros de Desarrollo Infantil, para que exista un mejor control sobre determinadas áreas del desarrollo del niño, deben implementar la aplicación de test adecuados con la finalidad de contribuir al avance adecuado de su etapa de desarrollo especialmente en lo cognitivo y psicomotriz.
- Las docentes de educación inicial, deberían reforzar sus conocimientos acerca de nuevas metodologías innovadoras y aplicarlas de manera adecuada, deben prepararse constantemente y tener vocación para enseñar, puesto que los conocimientos no son suficientes para hacer que el niño de estas edades adquiera aprendizajes, deben otorgar un ambiente de aprendizaje armónico, acertado y feliz para llegar al niño.
- Los centros de Desarrollo Infantil deben motivar a las maestras para ejecutar la propuesta alternativa que se deja en su planificación diaria, que termine con los esquemas tradicionales de la educación, al ser esta una etapa esencial de adquisición y desarrollo de competencias, habilidades y destrezas fomentará en los niños una formación integral adecuada.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Arias, J. (2017). Autorregulación y procesos de aprendizaje. *Científicas de Educación en Red*, 1(1), 1-4
- Acurio, M. (2015). La experiencia de aprendizaje significativa y el ámbito de identidad y autonomía en los niños y niñas de 4 a 5 años (tesis de pregrado). Universidad técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Agudelo, L., Pulgarín, L., y Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Fuentes*, 19 (1), 73-83.
- Álvarez, M., Merino, M., y González, E. (2011). La percepción directiva: influencia del perfil cognitivo y de factores contextuales. *Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa*, 14(2), 67-77.
- Armus, M., Duhald, C., Oliver, M., y Woscoboinik, N. (2012). *Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia*. Argentina, Buenos Aires: UNICEF.
- Arteaga, E. (19 de Julio, 2020). Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación preescolar [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://educrea.cl/una-propuesta-de-juegos-para-desarrollar-los-procesos-cognitivos-del-niño-en-la-educación-preescolar/>
- Baena, V. (2019). *El Aprendizaje Experiencial como metodología docente: Buenas prácticas*. España, Madrid: NARCEA.
- Baquero, R. (2018). ¿A quién le pertenece Vygotsky? Sobre un legado valioso y complejo. *Educadores con perspectiva transformadora*, 135.
- Bermeosolo. (2012). *Psicología del lenguaje: una aproximación psicopedagógica*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Bravo, L. (2014). Psicología cognitiva y neurociencias de la educación en el aprendizaje del lenguaje escrito y de las matemáticas. *Revista IIPSI*. 17(2), 25 – 37

- Cáceres, Z., y Munévar, O. (2016). Evolución de las teorías cognitivas y sus aportes a la educación. *Actividad Física y Desarrollo Humano*, 7(2) ,1-13.
- Carrillo, P. (2019). La percepción visual del paisaje en la pintura y la fotografía: un enfoque interdisciplinario hacia la presencia espacial. *Cartaphilus Revista de investigación y crítica estética*, (17) 51-71.
- Castellanos, N. (2019). *Estrategias lúdico-pedagógicas, para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas de Atención y Pensamiento Lógico, en niños y niñas del grado transición del Jardín Infantil* (tesis de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Castilla, F. (2013). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria (tesis de fin de grado). Universidad de Valladolid, Segovia
- Coral, A. (2014). Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. *UNIMAR*, 30 (1).
- Dávila, P. V. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia*, (19), 153-170.
- Del Toro (2013), El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Educación Social*, 16 (2), 1
- Fuente Rocha, J., y Fuente Zepeda, J. (2015). Implicaciones de los conceptos actuales neuropsicológicos de la memoria en el aprendizaje y en la enseñanza., *Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 22(1), 83-91.
- Gil, C. (2020). Los paradigmas en la educación El aprendizaje cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria* 2(4), 19-22.
- Girón, M. (2020). Aprendiendo juntos. *Experiencias* 1(1), 1-4.
- Gómez Martínez, L. (2017). Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de LS Vygotsky. *Universitas philosophical*. 34(69), 53-75.

- González, M., y Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* (tesis de pregrado). Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.
- Jara, V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. *Sophia, colección de filosofía de la educación*, 1(12), 53-66.
- León, O., Romero, J., y Bravo, F. (2018). *Ambientes de Aprendizaje*. Madrid, España: Acacia.
- Mansilla, E. (2020). Neurociencia y proceso de enseñanza aprendizaje. *Innovación Didáctica de Madrid*. 1(61) 44-62.
- Maureira, F. y Flores, E. (2017). Efectos del ejercicio físico sobre la atención: una revisión de los últimos años. *Ciencias de la Actividad Física UCM*, 18(1), 73-83.
- Mazzoni, C., Stelzer, F., Cervigni, M., y Martino, P. (2014). Impacto de la pobreza en el desarrollo cognitivo: un análisis teórico de dos factores mediadores. *Liberabit*, 20(1), 93-100.
- Ministerio de Inclusión Económico y Social. (2013). *Política Pública Desarrollo Infantil Integral*. Quito.
- Ministerio de Educación (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculum de Educación Inicial 2014*. Quito.
- Ministerio de Educación (2012) *Educación Inicial Experiencias de Aprendizaje 1*. Quito.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *La exploración del medio en Educación Inicial*. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional (2010). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia*. Bogotá.

- Mendieta, L., Mendieta, R., y Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Guayaquil, Ecuador: CIDE.
- Morris, C., y Maisto, A. (2011). *Introducción a la Psicología*. Ciudad de México, México: Pearson Educación.
- Ordoñez, M., y Tinajero, A. (2016). *Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva*. Madrid, España: CULTURAL.
- Pacheco, G. (2015). Expresión corporal en el aula infantil. Algunas consideraciones conceptuales. *Formación académica*, (2).
- Papalia, D., Duskin, R. y Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano. Duodécima edición*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Páucar, M., Budnik, C., y Valencia, S. (2013). Conocimiento escolar y procesos cognitivos en la interacción didáctica en la sala de clase. *Perfiles educativos*, 35(141), 84-96.
- Quintero, E., y Melo, H. (2012). Caracterización de procesos cognitivos de memoria, lenguaje y pensamiento, en estudiantes con bajo y alto rendimiento académico. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 8(1), 123-138.
- Quiroz, J. M. (2015). *Coherencia entre los momentos didácticos de inicio, desarrollo y cierre de la clase que realizan los docentes en función de la comprensión de textos* (Tesis de Grado). Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.
- Ramos, A., Herrera, J., y Ramirez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil. *Educomunicación*, 202.
- Rivas, R. (2019). Factores hereditarios y sociales que explican la desigualdad en las habilidades tempranas: el caso de los niños chilenos. *CEPAL*. (128), 207-223.
- Rodríguez, W. (2018). Herramientas culturales y transformaciones mentales: Las tecnologías de la información y la comunicación en perspectiva histórico-cultural. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(2), 412-433.

- Román, J. (2016). La curiosidad en el desarrollo cognitivo: análisis teórico. *Folhmyr*, (6), 1-20.
- Roselli, M., Matute, E., y Ardilla, A. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. México: Manual Moderno.
- Sandoval, J. (2012). *Desarrollo Humano I*. Sinaloa, México: Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Sandoval, L. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la Construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 51-68.
- Santillán, M. (2014). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol, de la ciudad de Riobamba*. (tesis de grado). Universidad Nacional de Loja, Loja.
- Saldarriaga, P., Bravo G., y Loor M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Salgado Gomez, A., y Espinoza Terán, N. (2016). *Dificultades en el aprendizaje y Autismo*. Madrid: CULTURAL.
- Seelbach G. (2012). *Bases biológicas de la conducta*. México, Ciudad de México: Red Tercer milenio.
- Simón, E. A., y Indurría, J. V. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Posuelo de Alarcón, Madrid: Editex.
- Vaillant, D., y Marcelo, C. (2015). *El A, B, C, D de la Formación Docente*. Madrid: Narcea.
- Vaillant, D., y Manso, J. (2019). *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en*

*el aula: Aprendizaje Colaborativo*. Chile: SUMMA.

Vega, R. (2001). *El método de los Bits de inteligencia*. Madrid: Edelvives.

Valdes Velázquez, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Guadalajara, México: Universidad Marista de Guadalajara.

**PROPUESTA**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION  
PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**APRENDO CON EXPERIENCIAS DIVERTIDAS**

**AUTORA:**

Jessenia del Cisne Sarango Pucha.

**LOJA- ECUADOR**

**2021**



**Título:** Aprendo con Experiencias Divertidas

## **1. PRESENTACIÓN**

El desarrollo cognitivo es un conjunto de transformaciones que se dan en el transcurrir de la vida, por el que se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender, siendo la interacción del niño con su medio físico y social la clave para que se produzca. En los primeros años de vida, el cerebro de los niños forma nuevas conexiones a una velocidad asombrosa que nunca más se repite durante toda su vida.

Las experiencias de aprendizajes son utilizadas como una metodología innovadora la cual se basa en construir el aprendizaje a través de un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro.

Se plantea esta propuesta alternativa para niños de 2 a 3 años, con el afán de que el niño explore, descubra, haciendo del proceso de aprendizaje un espacio para el fortalecimiento de la creatividad. Los niños corretean, juegan, se asombran con el mundo, se sitúan en él y lo interrogan, a través de esto logran transformaciones afectivas y motrices. La meta de esta propuesta en educación inicial va enfocada a que el niño aprenda y refuerce sus destrezas y habilidades mediante el juego y experiencias de aprendizaje.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La aplicación de la presente propuesta se elabora con la finalidad de incentivar a los docentes a utilizar nuevas estrategias metodológicas como son las experiencias de aprendizaje. Por medio estas el docente ayudara al niño a estimular su desarrollo cognitivo, psicomotriz, social afectivo.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es enseñar a los niños desde edades tempranas que sean capaces de indagar, explorar y experimentar potenciando así su pensamiento lógico. Por tal razón es importante concientizar a los docentes su importancia como estímulo para el área cognitiva, permitiendo que fomente la capacidad mental y la práctica de conocimientos en forma activa.

Se elaboró esta propuesta con el nombre “aprendiendo con experiencias divertidas”, la cual solamente podrá ser otorgada al Centro de Desarrollo Infantil Pedestal, puesto que debido a la emergencia sanitaria mundial COVID 19, no podrá ser aplicada. Se encuentra estructurada por experiencias de aprendizaje, con actividades lúdicas, recreativas e innovadoras, que serán evaluadas de acuerdo con los criterios de evaluación y trabajada por las docentes.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo General**

Facilitar una Guía Didáctica a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Pedestal, con una metodología basada en experiencias de aprendizaje como herramienta dentro de la enseñanza para el desarrollo cognitivo de los niños.

#### **Objetivos Específicos**

- Construir una propuesta basada en experiencias de aprendizaje con la finalidad de mejorar el desarrollo cognitivo de los niños.
- Proporcionar a las docentes de la institución una guía de experiencias de aprendizajes las cuales serán aplicadas en un futuro que ayude al desarrollo cognitivo de los niños.

## **4. CONTENIDOS**

### **Experiencias de aprendizaje en el ámbito educativo**

El currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como:

Conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo. (Ministerio de Educación, 2014, p.45)

Las experiencias de aprendizaje son parte del Currículo de Educación y deben ser aplicadas en los CDI del país, se destaca la importancia de ser una actividad intencional que tiene como propósito provocar un aprendizaje significativo en los niños.

A través de las experiencias de aprendizaje se logrará desarrollar en los niños habilidades y destrezas mediante la ejecución de actividades coordinadas, organizadas y productivas, donde despierte la curiosidad por descubrir, experimentar y explorar nuevos retos que le ayuden a perfeccionar su conocimiento y desenvolvimiento autónomo.

Las actividades que se trabajaran en la propuesta van encaminadas a desarrollar las destrezas que los niños de 2 a 3 años cumplen de acuerdo a lo que menciona el currículo, los ámbitos y objetivos de Educación Inicial, las actividades propuesta propiciarán el desarrollo cognitivo , basadas en experiencias innovadoras y divertidas, estas tendrán objetivo precisos como: Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, pensar y comunicar lo que desea hacer, realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor, explorar con todos los sentidos, interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor. reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y

texturas, reconstruir uniendo partes para formar un todo y comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.

### **Estimulación del área cognitiva en los niños**

La estimulación del área cognitiva de los niños le permitirá comprender, relacionarse, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso de su pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita experiencias, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reacciones de forma rápida ante diversas situaciones.

Salinas y Alvarado (2015) mencionan que la estimulación cognitiva es una técnica neuropsicológica que busca potenciar o mejorar la capacidad mental de una persona en cualquier etapa de la vida. Se trabajan áreas de la memoria, el lenguaje y la atención; si se usan métodos de aprendizajes cognitivo apropiado se mejorará significativamente la calidad de vida del niño.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que, de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias (Ministerio de Educación, 2012).

Por tal razón, los procesos que se aplican en la estimulación cognitiva son útiles en todas las etapas, en especial en la etapa preoperacional que es la edad de dos a siete años, donde el niño ya está apto para captar nuevos conocimientos; utilizando una serie de actividades específicas y juego estimulará las facultades donde se busca formación o refuerzo.

## **5. METODOLOGÍA**

Esta guía metodológica será participativa, creativa, que permitirá a los niños ser los protagonistas de su propio aprendizaje, tendrá por objetivo mejorar el desarrollo cognitivo; el material utilizado será de fácil acceso que motive el interés y la creatividad.

La ejecución de la Guía Didáctica estará conformada por 8 experiencias de aprendizaje, cada experiencia será trabajada semanalmente la cual contiene 5 actividades que serán trabajadas diariamente, en total la guía consta de contiene 40 actividades, tendrán una duración de 2 meses, cada una de las actividades está compuesta por objetivos, recursos y procedimiento; al final de cada semana se realizará la evaluación a través de una escala valorativa que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar.

## 6. OPERATIVIDAD

APRENDO CON EXPERIENCIAS DIVERTIDAS				
FECHA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
<b>SEMANA 1</b>				
<b>Explorando mis sentidos con la naturaleza colorida</b>				
Lunes	Descubrimiento del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos la canción de los sentidos</li> <li>• Se les ofrecerá a los niños un vegetal cocido</li> <li>• Invitaremos a que lo exploren mediante la vista, el tacto, olor.</li> <li>• En un recipiente con nuestras manos aplastaremos el vegetal con la ayuda de la maestra hasta obtener una masa.</li> <li>• Prepararemos un puré de papa, de zanahoria blanca o cualquier otro puré de vegetal</li> <li>• Degustaremos nuestra preparación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delantal de cocina</li> <li>• Vegetales</li> <li>• Recipientes</li> <li>• Sal</li> <li>• Cucharas</li> </ul>	Identifica y reconoce olores agradables o desagradables de los alimentos dulces y salados demostrando preferencia por uno u otro.
Martes	Reconociendo de texturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparemos una masa de harina</li> <li>• Se les ofrecerá a los niños los materiales necesarios</li> <li>• Los tocarán y reconocerán sus texturas.</li> <li>• Mezclarán los materiales hasta obtener una masa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harina</li> <li>• agua</li> <li>• aceite</li> <li>• margarina</li> <li>• colorante vegetal.</li> <li>• Recipiente</li> </ul>	Identifica algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando, dulce/salado.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar libremente con la masa casera</li> <li>• Ubicaran su color favorito en la masa y las comparan con las de sus compañeros y las intercambiaran para observar sus atributos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delantal</li> </ul>	
Miércoles	Discriminación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomaremos vegetales cocidos de Distintos colores.</li> <li>• Jugaremos con remolachas, zanahorias, nabos, aguacate, cebolla u otros vegetales cocinados</li> <li>• Explorar “pintando” con los vegetales sobre el suelo en un papelote grande o sobre una tela.</li> <li>• Identificaremos colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversos vegetales cocinados</li> <li>• Papelotes grandes o trozos de tela blanca o beige.</li> </ul>	Discrimina objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.
Jueves	Descubrimiento del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostramos gelatina de colores primarios preparada.</li> <li>• Identificamos color, sabor y textura</li> <li>• Entregamos recipientes de agua</li> <li>• Preparamos gelatina</li> <li>• Exploramos la mezcla de sabores y colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gelatina de varios sabores y colores</li> <li>• Cucharas pequeñas</li> <li>• Recipientes</li> <li>• Sobres de gelatina</li> </ul>	Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.

Viernes	Discriminación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación de pintura comestible</li> <li>• Entregaremos recipientes, agua caliente, harina de maíz, colorantes vegetales de cocina.</li> <li>• Juega libremente con pintura de dedos comestible.</li> <li>• Explora saboreando y pintando y decorando un plato desechable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintura de dedos comestible en varios colores.</li> <li>• 2 tazas de harina de maíz</li> <li>• 1 taza de agua fría –</li> <li>• 4 ½ tazas de agua caliente</li> <li>• Colorantes vegetales de repostería</li> <li>• Plato desechable</li> </ul>	Reconoce tres colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.
<b>SEMANA 2</b>				
<b>Saltito a saltito voy desarrollando mi cuerpito</b>				
Lunes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocamos un papelote en el piso</li> <li>• Recostamos a un niño en el papelote.</li> <li>• Calcamos la silueta del niño.</li> <li>• Pegamos la silueta en un lugar del aula</li> <li>• Aplicamos técnicas grafo plásticas en las diferentes partes del cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• papelote</li> <li>• crayones</li> <li>• plastilina</li> <li>• temperas</li> </ul>	Representa gráficamente el cuerpo humano
Martes	Exploración del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos la canción cabeza, hombros, rodillas y pies.</li> <li>• Reconocemos diferentes partes del cuerpo en un muñeco.</li> <li>• Realizamos órdenes ejecutables: colocar una prenda de vestir correctamente.</li> <li>• Completamos el cuerpo humano con la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas A3</li> <li>• Muñeco</li> <li>• Prendas de vestir</li> </ul>	Identifica y nombra las partes del cuerpo

		<p>parte que falta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponemos sus trabajos y conversar sobre ellos.</li> </ul>		
Miércoles	Descubrimiento del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantamos la canción de saco la manito.</li> <li>• Pedimos al niño que estire sus manos, ayudar al niño a colocar gotitas de pintura de cualquier color encima de su mano estampar su mano en un papelote</li> <li>• Exponemos el papelote como un mural fuera del aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papelote</li> <li>• Pinturas</li> <li>• Gotero</li> <li>• Cinta</li> </ul>	Estimula su imaginación y creatividad
Jueves	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazaremos un recorrido en el piso utilizando cinta, con dirección a una salida al exterior.</li> <li>• Entregamos un papel al niño y hacer, caminar por el camino de cinta colocando el papel en la cabeza.</li> <li>• Pedimos que camine por la línea llevando un juguete hacia una canasta o recipiente y ubicar el objeto en la canasta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta</li> <li>• Canasta</li> <li>• Objetos</li> <li>• Papel crepe</li> </ul>	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro

Viernes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazaremos caminos en el piso.</li> <li>• Ubicamos imágenes frente a cada camino una tortuga, conejo y un sapito.</li> <li>• Colocamos a los niños frente las imágenes</li> <li>• Demostramos la acción que debe realizar</li> <li>• Utilizamos música para acompañar los diferentes ritmos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Canciones con ritmos diferentes.</li> </ul>	Camina, corre y salta de un lugar a otro
<b>SEMANA 3</b> <b>A jugar y divertirnos con globos de colores</b>				
Lunes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos diferentes tipos de globos.</li> <li>• Preguntamos ¿si los conocen?, ¿dónde los han visto?, si les gustaría jugar con ellos?, etc.</li> <li>• Inflamos los globos de todos los niños con el inflador.</li> <li>• Daremos un globo inflado a cada niño</li> <li>• Indicamos que no suelten el globo</li> <li>• Iniciamos el juego del globo volador, todos a la vez, al contar uno, dos y tres, sueltan el globo.</li> <li>• Colaboramos con los que necesitan ayuda</li> <li>• Identificamos su globo.</li> <li>• Repetimos varias veces el juego.</li> <li>• Jugamos libremente con los globos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos de colores</li> <li>• Inflador</li> </ul>	Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos.

Martes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicamos que se trabajará con globos pequeños. Invitamos a participar en un juego de competencia, con diversos desplazamientos</li> <li>• Damos las debidas indicaciones del juego de competencia</li> <li>• Ejecutamos juegos con ayuda de música infantil pedir, que pasen los globos de una canasta a otra, termina el juego cuándo se pare la música.</li> <li>• Contamos todos cuántos globos hay en cada canasta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos pequeños.</li> <li>• Música infantil</li> </ul>	Camina, corre y salta de un lugar a otro.
Miércoles	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitaremos a los niños a agarrar los globos y a correr por todo el espacio del aula.</li> <li>• Bailaremos al son de música nacional con dos globos pequeños en cada una de sus manos.</li> <li>• Disfrutaremos jugando y bailando con diferentes tipos de ritmos de forma natural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos.</li> <li>• Música Nacional.</li> <li>• Parlante</li> </ul>	Utiliza con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades

Jueves	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inflaremos globos con aire y agua</li> <li>• Saldremos al patio a jugar con los globos, inflados con aire y agua. Organizaremos juegos en base a trasladar las bombas de un lugar a otro depositándolas en un recipiente.</li> <li>• Caminaremos por caminos con obstáculos manteniéndolo al globo en las manos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos.</li> <li>• Agua</li> <li>• Recipiente</li> </ul>	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
Viernes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arreglaremos las sillas en forma horizontal para que los niños puedan caminar sobre ellas.</li> <li>• Amarraremos muchas bombas a una lana.</li> <li>• Haremos que los niños se agarren de la cuerda con bombas.</li> <li>• Al ritmo de música infantil, realizaran diferentes ejercicios de equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sillas</li> <li>• Bombas</li> <li>• Lana o cuerda</li> <li>• Música</li> </ul>	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico
<b>SEMANA 4</b> <b>Con la magia de la imaginación conozco la comunicación</b>				

Lunes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumpliremos órdenes ejecutables.</li> <li>• Colocaremos las órdenes en un lugar visible del aula.</li> <li>• Identificaremos las imágenes de las órdenes ejecutables.</li> <li>• Aplicaremos técnicas grafo-plásticas utilizando la esponja para estampar la pintura en la imagen de la orden ejecutable. Expondremos los trabajos en un lugar visible del aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Pintura (temperas)</li> <li>• Esponja</li> <li>• Cinta</li> </ul>	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico y sigue instrucciones sencillas
Martes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializaremos un cuento mediante pictogramas</li> <li>• Identificaremos los personajes del cuento en los pictogramas</li> <li>• Decoramos al gusto un personaje del cuento.</li> <li>• Cantamos y bailamos una canción con relación al cuento</li> <li>• Exposición de r los trabajos en el aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento en pictogramas</li> <li>• Goma</li> <li>• Tijera</li> <li>• Lentejuelas</li> <li>• Fomix, papel, brillante etc.</li> </ul>	Relata cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los para textos que observa

Miércoles		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rima “El Libro”</li> <li>● Brindaremos hojas pre elaboradas de la silueta de un libro para que decoren a su gusto.</li> <li>● Leeremos un cuento (Libre)</li> <li>● Conversaremos sobre los personajes del cuento</li> <li>● Se dramatizar escenas de un cuento.</li> <li>● Exposiciones de los trabajos en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rima</li> <li>● Hoja pre elaborada</li> <li>● Fomix,</li> <li>● Papel brillante</li> <li>● lentejuelas</li> <li>● Goma</li> <li>● Cuento</li> </ul>	<p>Repite y completa rimas sencillas y representa animales y personas mediante el juego simbólico.</p>
Jueves	<p>Manifestación del lenguaje verbal y no verbal</p>	<p>Recitaremos. (Los pollitos dicen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Socializaremos láminas de animales domésticos a los niños.</li> <li>● Decoraremos con plastilina figuras de animales domésticos</li> <li>● Se representará animales mediante el juego simbólico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Canción “Los pollitos dicen”</li> <li>● Láminas de animales</li> <li>● Plastilina</li> </ul>	<p>Representa a animales y personas mediante el juego simbólico.</p>

Viernes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video-cuento “El monstruo de Colores”</li> <li>• Identificar los colores de cada emoción</li> <li>• Representar cada emoción de acuerdo al color de globo</li> <li>• Decorar el monstruo de colores de acuerdo su emoción</li> <li>• Identificar con manifestación gestual las diferentes emociones del monstruo de colores. (Títeres de papel)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Cuento</li> <li>• Globos</li> <li>• Hojas pre laboradas</li> <li>• Títeres de papel</li> </ul>	Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones
<b>SEMANA 5</b> <b>Actuemos con alegría y aprendamos con sombras todo el día.</b>				
Lunes	Exploración del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en el teatro de sombras para identificar su esquema corporal.</li> <li>• Identificación de su género: niño o niña. Pedimos que uno por uno de los niños, realice cualquier movimiento en el teatro de sombras.</li> <li>• Identificación con el nombre y apellido quien es la persona que está actuando.</li> <li>• Colocamos un identificativo con su nombre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábanas</li> <li>• Lámparas</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Marcadores</li> </ul>	Identifica características propias de su identidad

Martes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción de Barney la familia.</li> <li>• Decoramos el aula con fotos de su familia.</li> <li>• Buscamos los integrantes de su familia (preguntar sus nombres).</li> <li>• Mostramos títeres de los miembros de la familia a través del teatro de sombras.</li> <li>• Relatamos un cuento sobre la familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábanas</li> <li>• Lámparas</li> <li>• Texto de la canción</li> <li>• Fotos de la familia</li> <li>• Títeres</li> <li>• Texto del cuento</li> </ul>	Diferencia por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas
Miércoles	Exploración del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación de prendas de vestir correspondientes a niño y niña, según la imagen. (tras telón).</li> <li>• Colocarse la prenda que más les guste.</li> <li>• Decorar la imagen del vestido y el pantalón según su género.</li> <li>• Exponer los trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábanas</li> <li>• Lámparas</li> <li>• Prendas de vestir</li> <li>• Imagen de niño</li> <li>• Imagen de niña</li> <li>• Lámina de vestido</li> <li>• Lámina de pantalón</li> <li>• Papeles de colores</li> <li>• Tempera</li> </ul>	Se reconoce como niña o niño identificando sus características físicas.

Jueves	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “di lo que sientes”.</li> <li>• Rincón de la calma y mesa de la paz “ejercicios de relajación”.</li> <li>• Juega “Domino de los sentimientos”.</li> <li>• Demostramos con teatro de sombras diferentes emociones con ayuda de la maestra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábanas</li> <li>• Lámpara</li> <li>• Texto de la canción</li> <li>• Mesa</li> <li>• Domino</li> <li>• Papelote</li> <li>• Caritas con diferentes emociones</li> </ul>	Identifica algunas emociones y sentimientos y las expresa mediante el lenguaje verbal o no verbal
Viernes	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “Las frutas”.</li> <li>• Mostraremos las frutas a través del teatro de sombras.</li> <li>• Daremos las frutas picadas.</li> <li>• Indicaremos como deben servirse los alimentos con el tenedor.</li> <li>• Armamos figuras con las frutas.</li> <li>• Conversamos sobre la importancia de las frutas en nuestra alimentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábanas</li> <li>• Lámpara</li> <li>• Texto de la canción</li> <li>• Frutas</li> <li>• Plato</li> <li>• Tenedor</li> </ul>	Practica con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma
<b>SEMANA 6</b> <b>Viajo a mi mundo verde, para aprender jugando</b>				

Lunes	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salida al exterior, para observar la naturaleza.</li> <li>• Indicamos que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida.</li> <li>• Ejecutaremos acciones de cuidado como: regar, abonar y podar.</li> <li>• Coloreamos un paisaje a su gusto.</li> <li>• Festejaremos con canciones y baile lo aprendido en relación con la naturaleza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paisaje en cartulina</li> <li>• Canciones</li> <li>• Grabadora o parlante</li> </ul>	Manifiesta actitudes que fomenta el cuidado y protección de animales y plantas.
Martes	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificaremos diferentes huellas (pie, mano, zapato y de animales) a través de dibujos</li> <li>• Jugaremos “buscando tu huella”.</li> <li>• Uniremos las huellas con sus pares.</li> <li>• Estamparemos las huellas de manos o pies.</li> <li>• Expondremos el trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huellas</li> <li>• Hojas</li> <li>• Tempera</li> </ul>	Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos.

Miércoles	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de títeres: Los animales de la granja.</li> <li>• Preguntaremos qué animales encontramos en la obra de títeres.</li> <li>• -Realizaran máscaras de los animales (domésticos)</li> <li>• Jugaran a las escondidas con las máscaras realizadas.</li> <li>• Realizaran órdenes ejecutables sobre los animales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Moldes de</li> <li>• figuras de animales.</li> </ul>	Identifica algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos
Jueves	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentará un video: Un día en la granja. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAIc">https://www.youtube.com/watch?v=a0pnWxbMAIc</a></li> <li>• Conversaran sobre el video visto.</li> <li>• Explicaremos que beneficios podemos obtener de cada animal.</li> <li>• Formaremos rompecabezas de animales.</li> <li>• Manipularemos los productos que obtenemos de los diferentes animales.</li> <li>• Clasificaremos los productos con el animal que corresponde.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video: Un día en la granja</li> <li>• Productos.</li> <li>• Imágenes de los animales</li> <li>• Rompecabezas</li> </ul>	Identifica algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos

Viernes	Exploración del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaremos varios alimentos.</li> <li>• -Identificaremos alimentos mediante la degustación (dulce/salado)</li> <li>• Adivinaremos con sus ojos vendados ¿Qué sabor es?</li> <li>• Dialogaremos sobre la actividad.</li> <li>• Participaremos de un ágape o lonche que contenga alimentos dulces y salados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alimentos</li> <li>• Vendas</li> <li>• Lonche</li> </ul>	Identifica algunos atributos de elementos de su entorno como dulce/ salado.
<b>SEMANA 7</b> <b>Mi cuerpo fortalezco mientras voy haciendo</b>				
Lunes	Descubrimiento del medio natural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocaremos cuentas en frascos pequeños</li> <li>• Trabajaremos en botellas enroscando y desenroscando</li> <li>• Armaremos la botella de la tranquilidad</li> <li>• (con diferentes elementos como: lentejuelas, escarcha, etc.)</li> <li>• Jugaran creativamente con su botella (arma caminos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentas</li> <li>• Frascos y botellas</li> <li>• Escarcha</li> <li>• Lentejuelas</li> </ul>	Realiza acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos.

Martes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazaremos un círculo en el piso. Jugaremos: el rey manda (nociones dentro fuera).</li> <li>• Pediremos que el niño lance una pelota de acuerdo con la consigna que se le dé (dentro fuera).</li> <li>• Lanzaremos dentro de una canasta o cartón bolitas de papel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiza o ula</li> <li>• Cartulina de dos colores</li> <li>• Cinta</li> <li>• Pelotas de goma</li> </ul>	Reconoce las nociones básicas dentro/fuera
Miércoles	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizaremos carrera de postas, utilizaremos un elemento en la mano, entregando de niño en niño el elemento hasta llegar a la meta.</li> <li>• Colocaremos lana en especie de tela araña y hacer que se arrastre a diferentes velocidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos</li> <li>• Lana</li> <li>• Postas</li> </ul>	Corre con seguridad distancias largas en mayor velocidad y con pequeños obstáculos
Jueves	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construiremos un camino recto y curvo</li> <li>• Daremos las debidas indicaciones</li> <li>• Ejecutaran un desfile de niños en forma individual</li> <li>• Describirán las características de cada niño mientras desfila.</li> <li>• Jugaran el trencito para que los niños vayan recorriendo los caminos trazados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta</li> </ul>	Mantiene el equilibrio en sus desplazamientos como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Viernes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujaremos un camino en el piso.</li> <li>• Colocaremos un cartón grande al otro extremo del camino</li> <li>• Colocaremos una pelota en el inicio del camino</li> <li>• Pediremos al niño que patee la pelota en dirección del cartón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta</li> <li>• cartón</li> <li>• Pelota</li> </ul>	Realiza movimientos coordinados de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.
<b>SEMANA 8</b> <b>Aprendo con experiencias que me divierten</b>				
Lunes	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contaremos un cuento sobre el día y la noche.</li> <li>• Conversaremos sobre acciones realizadas en el día.</li> <li>• Ordenaremos escenas del día y la noche con una hoja preelaborada (recortables)</li> <li>• Expondrán sus trabajos.</li> <li>• Conversaremos sobre los trabajos realizados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento: día y noche</li> <li>• Hoja preelaborada</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Goma</li> <li>• Cartulina A4</li> </ul>	Diferencia el día y la noche asociándolas con las acciones que ejecutan
Martes	Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializaremos láminas sobre la familia</li> <li>• Realizaremos un dibujo libre, representando su familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas de la familia</li> <li>• Hojas papel bond</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Pinturas</li> </ul>	Describe imágenes de diferentes tipos de texto Como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivinaremos lo que el niño ha dibujado con su ayuda</li> <li>• Dibujaran al miembro de su familia que más aprecia.</li> <li>• Jugaran imitando roles de personajes de la familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borrador</li> <li>• Acuarelas</li> </ul>	
Miércoles	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantaremos y realizaremos la mímica de la canción “Pimpón es un muñeco”.</li> <li>• Asearemos de forma personal.</li> <li>• Lavaremos sus manos, su cara y sus dientes con la ayuda de su maestra.</li> <li>• Daremos un maduro, pedir que lo pelen, lo piquen y se lo coman con la utilización de un tenedor. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavarán sus manos al final de la actividad</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Útiles de aseo</li> <li>• Maduro</li> <li>• Plato</li> <li>• Tenedor</li> </ul>	Se lava las manos y cara con la supervisión del adulto y los dientes con apoyo del adulto incrementando los niveles de autonomía
Jueves	Descubrimiento del medio natural y cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaremos “La gallinita ciega”, siguiendo instrucciones sencillas que involucren una actividad en relación con el cuerpo y el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> <li>• Pintura</li> <li>• Hoja preelaborada</li> </ul>	Sigue instrucciones sencillas que involucren una actividad.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintaremos utilizando la dactilopintura, el dibujo de un huevo en una hoja preelaborada</li> <li>• Jugaremos a esconder el huevo</li> <li>• Conversaremos sobre los personajes del juego (La gallina y el huevo)</li> <li>• Cantaremos “La gallina turuleca”</li> </ul>		
Viernes	Exploración del cuerpo y motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decoraremos el aula entera con globos de diferentes, formas, colores y tamaños.</li> <li>• Calcaremos en un papelote la figura de un niño.</li> <li>• -Rellenaran con globos pequeños la figura del niño.</li> <li>• Armaran un cuerpo humano utilizando los globos que decoran el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos de diferentes tamaños.</li> <li>• Papelote</li> </ul>	Intenta y representa gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental

## **7. EVALUACIÓN**

La evaluación se ejecutará mediante la observación y el seguimiento a los niños, siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica. La maestra será la encargada de realizar al término de cada semana a través de la escala valorativa una evaluación para saber los logros alcanzados por los niños.

### **Aspectos a evaluar**

- Realiza actividades de coordinación viso motriz
- Realiza representaciones graficas utilizando el garabateo
- Percibe elementos del entorno
- Forma frases cortas para expresar sus deseos
- Tiene control voluntario de su cuerpo.
- Se ubica en el espacio: arriba, abajo.
- Tiene control de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear.
- Desarrolla su autonomía.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación (2012) *Educación Inicial Experiencias de Aprendizaje 1*. Quito.

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculum de Educación Inicial 2014*. Quito.

Salinas, Z., y Alvarado, J. (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Ciencia Unemi*, 8(15), 110-118



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION**  
**PARVULARIA**

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

**“APRENDO CON EXPERIENCIAS DIVERTIDAS”**

**AUTORA:** Jessenia del Cisne Sarango Pucha



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

## Semana 1

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 1

#### EXPLORANDO MIS SENTIDOS CON LA NATURALEZA COLORIDA

##### Actividad 1

##### Preparo mis alimentos



*Fuente:* <https://revistavive.com/ninos-en-la-cocina-que-pueden-hacer/>

**Objetivo:** Identificar alimentos dulces y salados demostrando preferencia por uno u otro.

**Recursos:**

- Mandil de cocina
- Vegetales
- Recipientes
- Sal
- Cucharas

**Procedimiento:** Se empezará con una canción de motivación sobre los sentidos, se le explicara de que trata la actividad con indicaciones y recomendaciones, pediremos a los niños que laven sus manos y se ubiquen su respectivo delantal o mandil, se les entregara un recipiente y se les ofrecerá vegetal previamente cocido y tibio, invitaremos a que lo

exploren con sus sentidos tocándolo, viéndolo, oliendo, después con sus manos lo aplastaran y lo ubicaran en el recipiente, pondrán un poco de sal y la manipularan hasta obtener una masa, luego con sus manos formaran pequeñas tortillas, al terminar se asearán y finalmente degustaran su preparación.

## Actividad 2

### Masa de colores



*Fuente:* <https://revistavive.com/ninos-en-la-cocina-que-pueden-hacer/>

**Objetivo:** Identificar algunos atributos de elementos de su entorno como duro/ blando, dulce/salado.

#### **Recursos:**

- Harina
- agua
- aceite
- margarina
- colorante vegetal.
- Recipiente
- Delantal

**Procedimiento:** La maestra se dirigirá a los niños para explicarles la actividad, se les ofrecerá a los niños los materiales necesarios, los manipularan e identificaran y reconocerán sus texturas por medio del tacto y la vista, a continuación en grupo de tres niños se les ofrecerá un recipiente grande donde irán manipulando y mezclando el agua, el aceite, la harina hasta obtener una masa blanda, jugaran libremente con la masa casera, realizando figuras, cada niño tomara su respetiva parte y le ubicara colorante vegetal de su color favorito, las comparan con las de sus compañeros y las intercambiaran para observar sus atributos.

### Actividad 3

#### Mi obra de arte



*Fuente:* <https://www.mamaextraterrestre.com/2017/10/26/tintes-naturales-para-juguetes-de-madera/>

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

#### Recursos:

- Diversos vegetales cocinados. (remolacha, zanahoria, cebolla)
- Papelotes grandes o trozos de tela blanca o beige.
- Delantal

**Procedimiento:** La maestra explicara la actividad, dará indicaciones, donde presentara un papelote o tela grande en el suelo, pedirá a los niños que se ubiquen alrededor de este, obsequiara los vegetales a los niños, donde observaran sus características de forma, tamaño y color. Tomaran los vegetales cocidos y los marcaran en el papelote creando su obra artística.

#### **Actividad 4**

##### **Gelatina de colores**



*Fuente:* <https://madreshoy.com/>

**Objetivo:** Reconocer colores en objetos de su entorno.

**Recursos:**

- Gelatina de varios sabores y colores
- Cucharas pequeñas
- Recipientes
- Sobres de gelatina

**Procedimiento:** La maestra mostrara gelatina de distintos colores primarios preparada, pedirá a los niños que identifiquen el color, sabor y textura. Primeramente, pediremos que observen las gelatinas, la docente les explicara el nombre de los colores, haremos que las prueben, a una gelatina en particular ya preparada se permitirá que la manipulen con sus

manos, entregamos tres recipientes transparentes de agua y ubicamos los sobres de gelatina y observaremos como el agua se torna de un color en específico.

## Actividad 5

### Pintura comestible



*Fuente:* <https://www.pequeocio.com/pintura-para-dedos-comestible/>

**Objetivo:** Reconocer colores en objetos de su entorno.

#### Recursos:

- Pintura de dedos comestible en varios colores.
- 2 tazas de harina de maíz
- 1 taza de agua fría
- 4 ½ tazas de agua caliente
- Colorantes vegetales de repostería
- Plato desechable
- Cuchara

**Procedimiento:** La maestra indicara la actividad que consiste en que los niños preparen pintura comestible, entregara recipientes pequeños de manera individual, ubicara agua caliente, luego unas cucharas de harina de maíz y añadirán colorante vegetales de acuerdo

con el color de gusto del niño. Ya listo los ingredientes los niños lo mezclarán con una cuchara, con la pintura preparada jugarán libremente, explorando, saboreando y pintando con sus dedos un plato desechable a su gusto.

### Escala Valorativa N° 1

EXPLORANDO MIS SENTIDOS CON LA NATURALEZA COLORIDA															
Valoración	A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Identifica alimentos dulces y salados			Identifica atributos de elementos de su entorno			Discrimina objetos de su entorno por su forma, tamaño y color			Reconoce tres objetos de su entorno			Reconocer olores agradables y desagradables de elementos del entorno		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombre															

## Semana 2

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 2

#### SALTITO A SALTITO VOY DESARROLLANDO MI CUERPITO

##### Actividad 6

##### Voy a dibujar mi cuerpo



*Fuente:* <https://celestemundo.wordpress.com>

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

**Recursos:**

- Papelote
- Crayones
- Plastilina
- Temperas

**Procedimiento:** Colocar un papelote en el piso, recostar a un niño en el papelote y calcar la silueta del niño. Pegar la silueta en un lugar del aula y aplicar técnicas grafo plásticas en las diferentes partes del cuerpo. Reconocer las partes del cuerpo de su compañero en pareja y cantar la canción “Voy a dibujar mi cuerpo”

## Actividad 7

### Armo mi cuerpo



*Fuente:* <https://celestemundo.wordpress.com>

**Objetivo:** Identificar y nombrar las partes del cuerpo.

**Recursos:**

- Hojas A3
- Muñeco
- Prendas de vestir

**Procedimiento:** Cantar la canción cabeza, hombros, rodillas y pies. Reconocer diferentes partes del cuerpo en un muñeco y realizar órdenes ejecutables: colocar prenda de vestir en nuestro cuerpo. En una hoja vamos a completar los rompecabezas del cuerpo humano y exponer sus trabajos y conversar sobre ello.

## Actividad 8

### Mi huellita



*Fuente:* <http://descubriendopequemundos.blogspot.com>

**Objetivo:** Estimular su imaginación y creatividad

**Recursos:**

- Papelote
- Pinturas (acuarelas/temperas)
- Gotero
- Cinta

**Procedimiento:** Cantar la canción de saco la manito, pedir al niño que estire sus manos, ayudar al niño a colocar gotitas de pintura de cualquier color encima de su mano y estampar su mano en un papelote por último exponer un papelote como un mural fuera del aula.

## Actividad 9

### Caminando voy



*Fuente:* <http://www.pequefelicidad.com/>

**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.

## Actividad 10

### A caminar como un animal



*Fuente:* <https://www.tenvinilo.com/>

**Objetivo:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro.

#### **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 y demostrar la acción que debe realizar, utilizar música para acompañar los diferentes ritmos.

**Escala Valorativa N° 2**

<b>SALTITO A SALTITO VOY DESARROLLANDO MI CUERPITO</b>															
<b>Valoración</b>		<b>A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado</b>													
Indicadores de evaluación	Representa gráficamente el cuerpo humano			Identifica y nombra las partes del cuerpo			Estimula su imaginación y creatividad			Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro			Camina, corre y salta de un lugar a otro		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombre															

## Semana 3

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 3

#### A JUGAR Y DIVERTIRNOS CON GLOBOS DE COLORES

##### Actividad 11

##### Globo volador



*Fuente:* <https://www.vitamina.cl/vuela-vuela-y-que-no-caiga-al-suelo/>

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

**Recursos:**

- Globos de Colores
- Inflador.

**Procedimiento:** Presentar diferentes tipos de globos, conversar sobre los mismos, preguntar: ¿si los conocen?, ¿dónde losan visto?, si les gustaría jugar con ellos?, etc. Inflar los globos de todos los niños con el inflador, dar un globo inflado a cada niño, indicar que no suelten el globo. Iniciar el juego del globo volador, todos a la vez, al contar uno, dos y tres, sueltan el globo y colaborar con los que necesitan ayuda e identificar su globo. Repetir varias veces el juego y jugar libremente con los globos.

## Actividad 12



### Carrera de Globos

*Fuente:* <https://www.vitamina.cl>

**Objetivo:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro.

**Recursos:**

- Globos pequeños.
- Música infantil
- Canastas

**Procedimiento:** Indicar que se trabajará con globos e invitar a participar en un juego de competencia, con diversos desplazamientos, dar las debidas indicaciones del juego de competencia, ejecutar juegos con ayuda de música infantil pedir, que pasen los globos de una canasta a otra, termina el juego cuándo se pare la música y contar todos cuántos globos hay en cada canasta. Finalmente aplaudir su participación.

## Actividad 13

### A bailar



*Fuente:* <https://diarioeducacion.com>

**Objetivo:** Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

**Recursos:**

- Globos
- Música Nacional
- Parlante

**Procedimiento:** Invitar a los niños a agarrar los globos y a correr por todo el espacio del aula. Bailar al son de música nacional con dos globos pequeños en cada una de sus manos, disfrutar jugando y bailando con diferentes tipos de ritmos de forma natural.

## Actividad 14

### Globos de agua



*Fuente:* <https://www.pequeocio.com/juegos-agua-verano/>

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

**Recursos:**

- Globos
- Agua
- Recipiente

**Procedimiento:** Inflar globos con aire y agua, salir al patio a jugar con los globos, inflados con aire y agua. Organizar juegos en base a trasladar las bombas de un lugar a otro depositándolas en un recipiente. Caminar por caminos con obstáculos manteniéndolo al globo en las manos.

## Actividad 15

### Baile de las sillas



*Fuente:* <https://www.alamy.es/>

**Objetivo:** Realizar ejercicios de equilibrio dinámico

**Recursos:**

- Sillas
- Bombas
- Lana o cuerda
- Música

**Procedimiento:** Arregle las sillas en forma horizontal para que los niños puedan caminar sobre ellas. Amarrar muchas bombas a una lana y hacer que los niños se agarren de la cuerda con bombas. Al ritmo de música infantil, realizarán diferentes ejercicios de equilibrio.

### Escala Valorativa N° 3

A JUGAR Y DIVERTIRNOS CON GLOBOS DE COLORES																
Valoración		A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado														
Indicadores de evaluación	Nombre	Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos			Camina corre y saltar de un lugar a otro.			Utiliza con más frecuencia una de las dos manos o pies			Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro			Realiza ejercicios de equilibrio dinámico		
		A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## Semana 4

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N° 4

#### CON LA MAGIA DE LA IMAGINACIÓN CONOZCO LA COMUNICACIÓN

#### Actividad 16

#### Juego del Dice



*Fuente:* <http://descubriendopequemundos.blogspot.com>

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

#### Recursos:

- Imágenes
- Pintura (temperas)
- Esponja
- Cinta

**Procedimiento:** Se le pide al niño que cumpla las siguientes órdenes ejecutables representando a animales. Luego colocar las órdenes en un lugar visible del aula e identificar las imágenes de las órdenes ejecutables, aplicar técnicas grafo-plásticas utilizando la esponja para estampar la pintura en la hoja de la imagen de la orden ejecutable y exponer los trabajos en un lugar visible del aula.



Fuente: <https://materielesparanino.wixsite.com/>

## Actividad 17

### Cuenta cuentos



*Fuente:* <https://www.guiainfantil.com>

**Objetivo:** Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los para textos que observa.

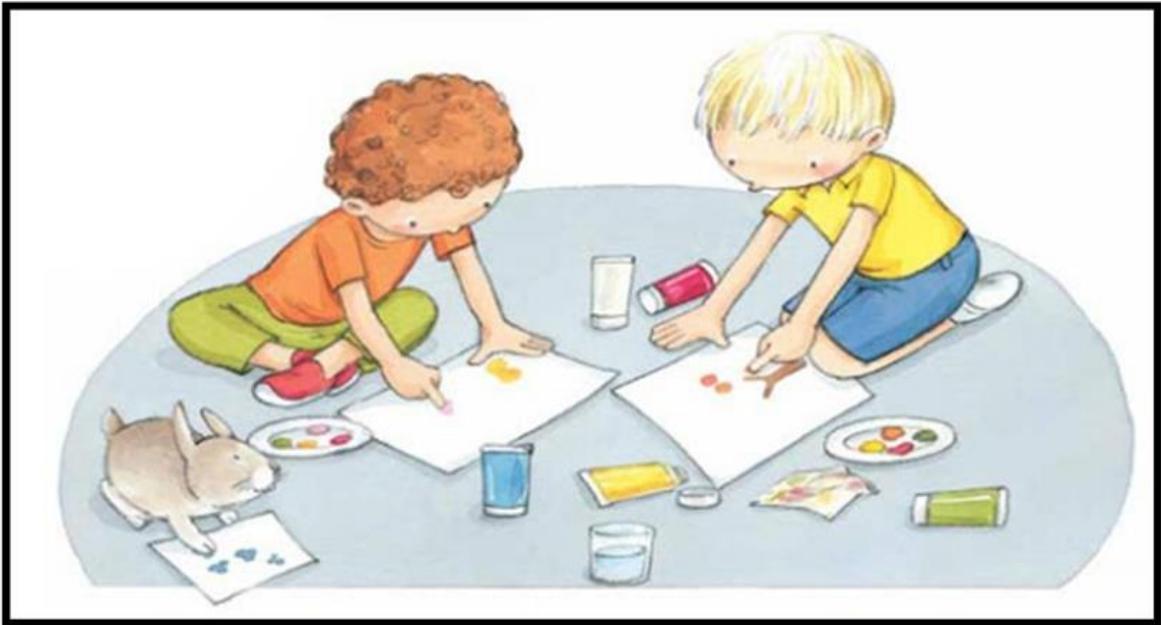
#### **Recursos:**

- Cuento en pictogramas
- Goma
- Tijera
- Lentejuelas
- Fomix
- Papel brillante, etc.

**Procedimiento:** Socializar un cuento mediante pictogramas e identificar los personajes del cuento en los pictogramas, decorar al gusto un personaje del cuento, cantar y bailar una canción con relación al cuento y exponer los trabajos en el aula.

## Actividad 18

### Mi propio libro



*Fuente:* <https://sites.google.com/site/comunicandonosotravez/metacognicone>

**Objetivo:** Repetir y completar rimas sencillas y representa animales y personas mediante el juego simbólico.

#### **Recursos:**

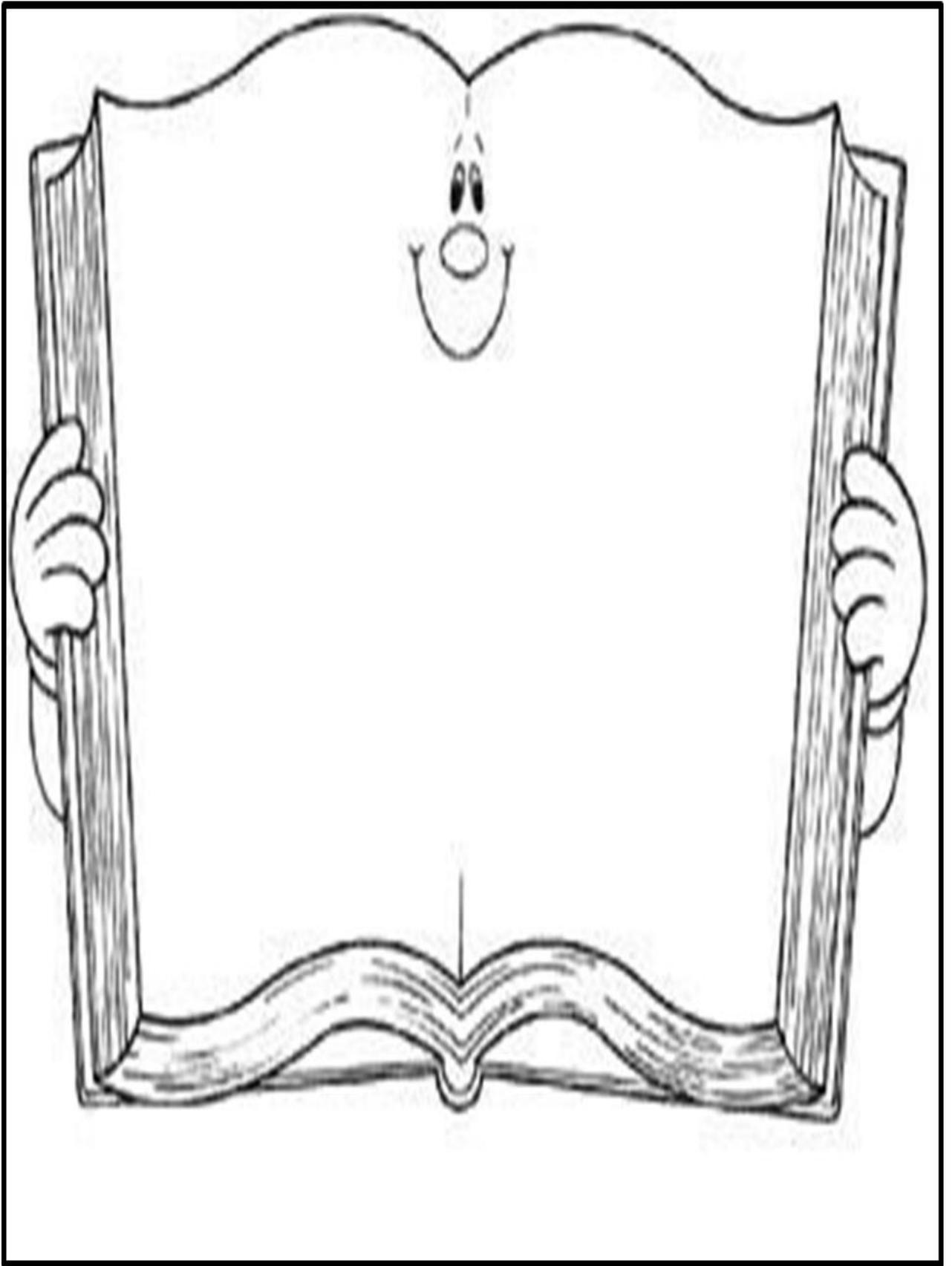
- Rima
- Hoja preelaborada
- Fomix
- Papel brillante
- Lentejuelas
- Goma
- Cuento

**Procedimiento:** La maestra recitará una rima “El Libro “y pedirá que los niños repitan la rima con ella, brindará hojas pre elaboradas de la silueta de un libro para que decoren a su gusto, leerá un cuento (Libre) y conversará sobre los personajes del cuento finalmente dramatizará escenas de un cuento y expondrá los trabajos en el aula



El libro es mi amigo  
que me enseña a leer  
por eso lo llevo conmigo  
porque disfruto al aprender

Por: Jenny Alexandra Cabrera Jiménez



*Fuente:* <https://www.pinterest.es/pin/333125703674329155/>

## Actividad 19

### Decoro mi dibujo



*Fuente:* <https://diarioeducacion.com/>

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

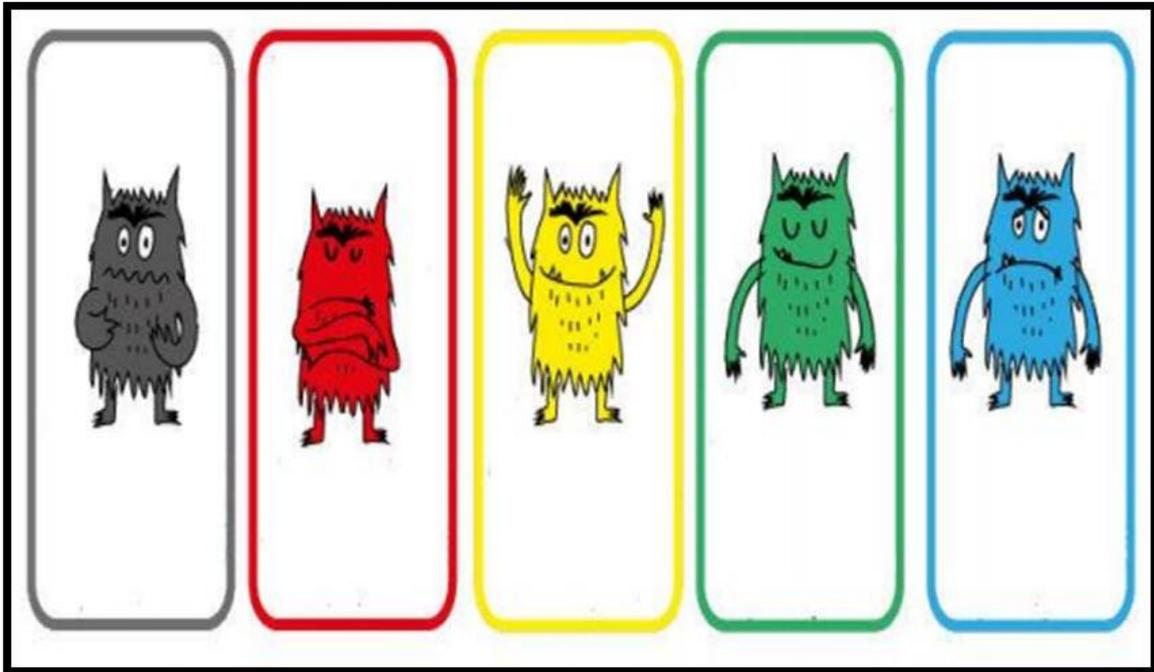
**Recursos:**

- Canción “Los pollitos dicen”
- Láminas de animales
- Plastilina.

**Procedimiento:** Los niños junto con la maestra Recitaran. (Los pollitos dicen), Socializaran láminas de animales domésticos a los niños decoraran con plastilina figuras de animales domésticos y representaran animales mediante el juego simbólico.

## Actividad 20

### Monstruo de colores



*Fuente:* <http://www.mundoderukkia.com/>

**Objetivo:** Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones.

**Recursos:**

- Video
- Cuento
- Globos
- Papel crepe
- Escarcha

**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.

**Escala Valorativa N° 4**

<b>CON LA MAGIA DE LA IMAGINACIÓN CONOZCO LA COMUNICACIÓN</b>															
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido EP= En proceso I= Iniciado</b>														
Indicadores de evaluación	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico			Relata cuentos narrados por el adulto			Repite y completa rimas sencillas			Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones			Sigue instrucciones sencillas que involucren una actividad.		
	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I
Nombre															

## Semana 5

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N° 5

#### ACTUEMOS CON ALEGRÍA Y APRENDAMOS CON SOMBRAS TODO EL DÍA.

#### Actividad 21

#### Teatro de sombras



*Fuente:* <https://materielesparanino.wixsite.com/>

**Objetivo:** Identificar características propias de su identidad.

**Recursos:**

- Sábanas
- Lámparas
- Cartulina
- Marcadores

**Procedimiento:** Participar en el teatro de sombras para identificar su esquema corporal e identificar su género: niño o niña. Pedir que uno por uno de los niños, realice cualquier movimiento en el teatro de sombras e identificar con el nombre y apellido quien es la persona que está actuando y colocar un identificativo con su nombre.

## Actividad 22

### Mi familia



*Fuente:* <https://www.conmishijos.com/>

**Objetivo:** Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas.

#### **Recursos:**

- Sábanas
- Lámparas
- Texto de la canción
- Fotos de la Familia
- Títeres

**Procedimiento:** La maestra y los niños van a cantar la canción de 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 y relatar un cuento sobre la familia.



*Fuente:* <https://es.dreamstime.com/>

## Actividad 23

### A vestirnos



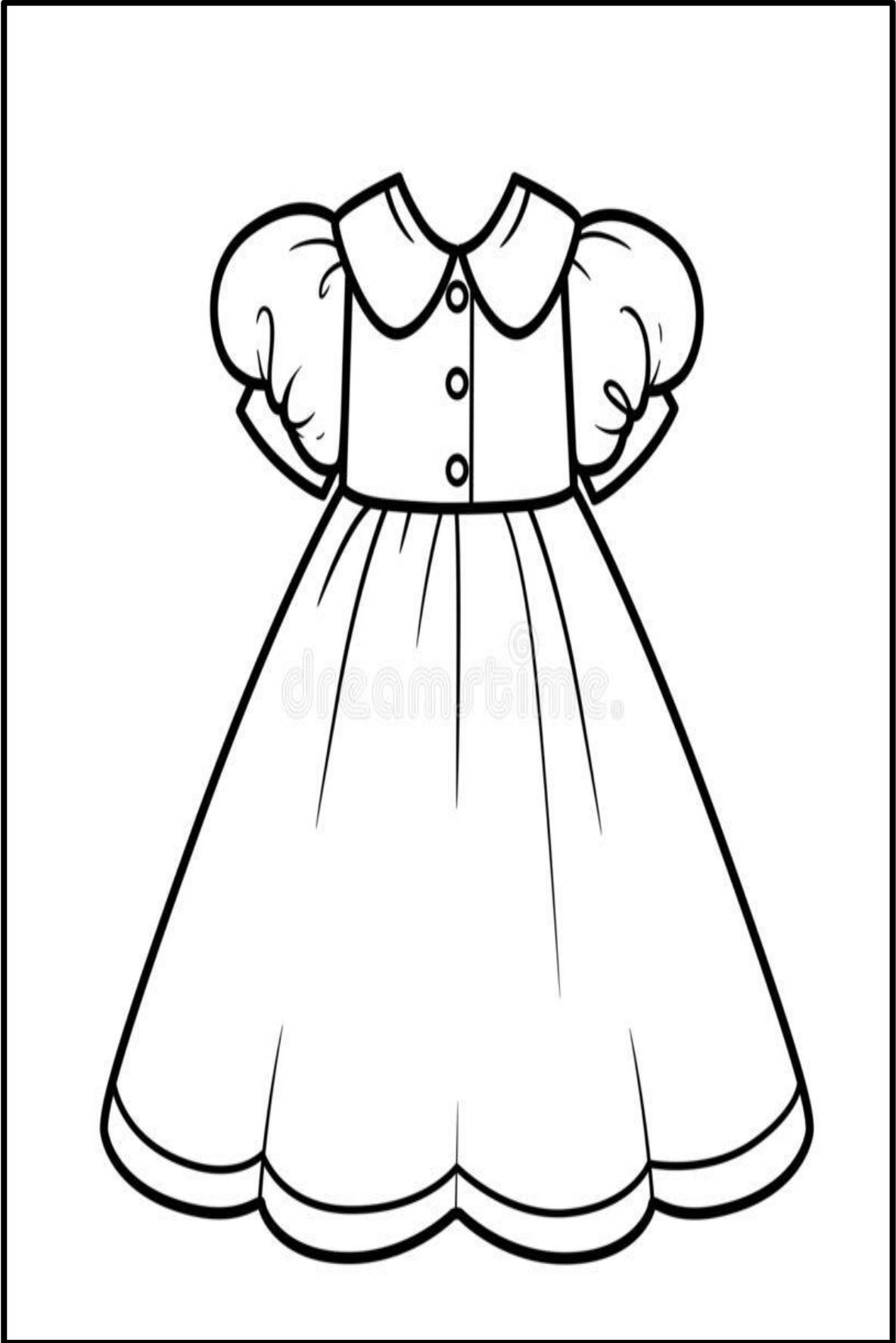
*Fuente:* <https://www.guiainfantil.com/>

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

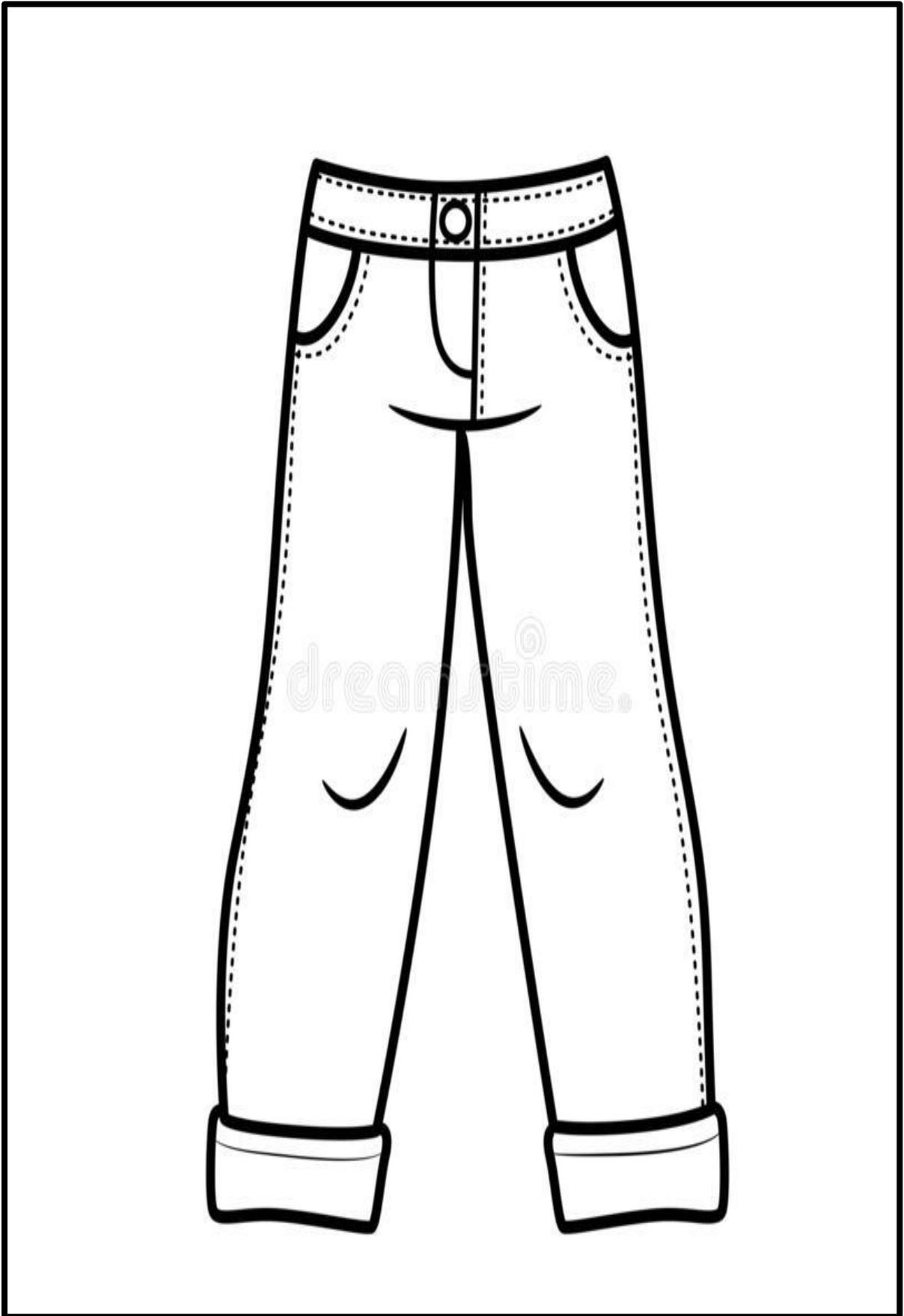
#### **Recursos:**

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

**Procedimiento:** Se va a clasificar prendas de vestir correspondientes a niño y niña, según la imagen. (tras telón), colocarse la prenda que más les guste, decorar la imagen del vestido y el pantalón según su género. Finalmente exponer los trabajos.



*Fuente:* <https://raskrasil.com/es/dibujos-de-ropa-para-colorear-descargar-o-imprimir-en-linea/>



**Fuente:** <https://raskrasil.com/es/dibujos-de-ropa-para-colorear-descargar-o-imprimir-en-linea/>

## Actividad 24

### Sombrita de emociones



*Fuente:* <https://diarioeducacion.com>

**Objetivo:** Identificar algunas emociones y sentimientos y las expresa mediante el lenguaje verbal o no verbal.

#### **Recursos:**

- Sábanas
- Lámpara
- Texto de la canción
- Mesa
- Domino
- Papelote
- Caritas con diferentes emociones

**Procedimiento:** La maestra y los niños cantaran la canción “di lo que sientes”. En el rincón de la calma y mesa de la paz los niños van a realizar un “ejercicios de relajación”, y jugar “Domino de los sentimientos”, por último, vamos a demostrar con teatro de sombras diferentes emociones con ayuda de la maestra.



*Fuente:* <https://es.dreamstime.com>

## Actividad 25

### Frutas Divertidas



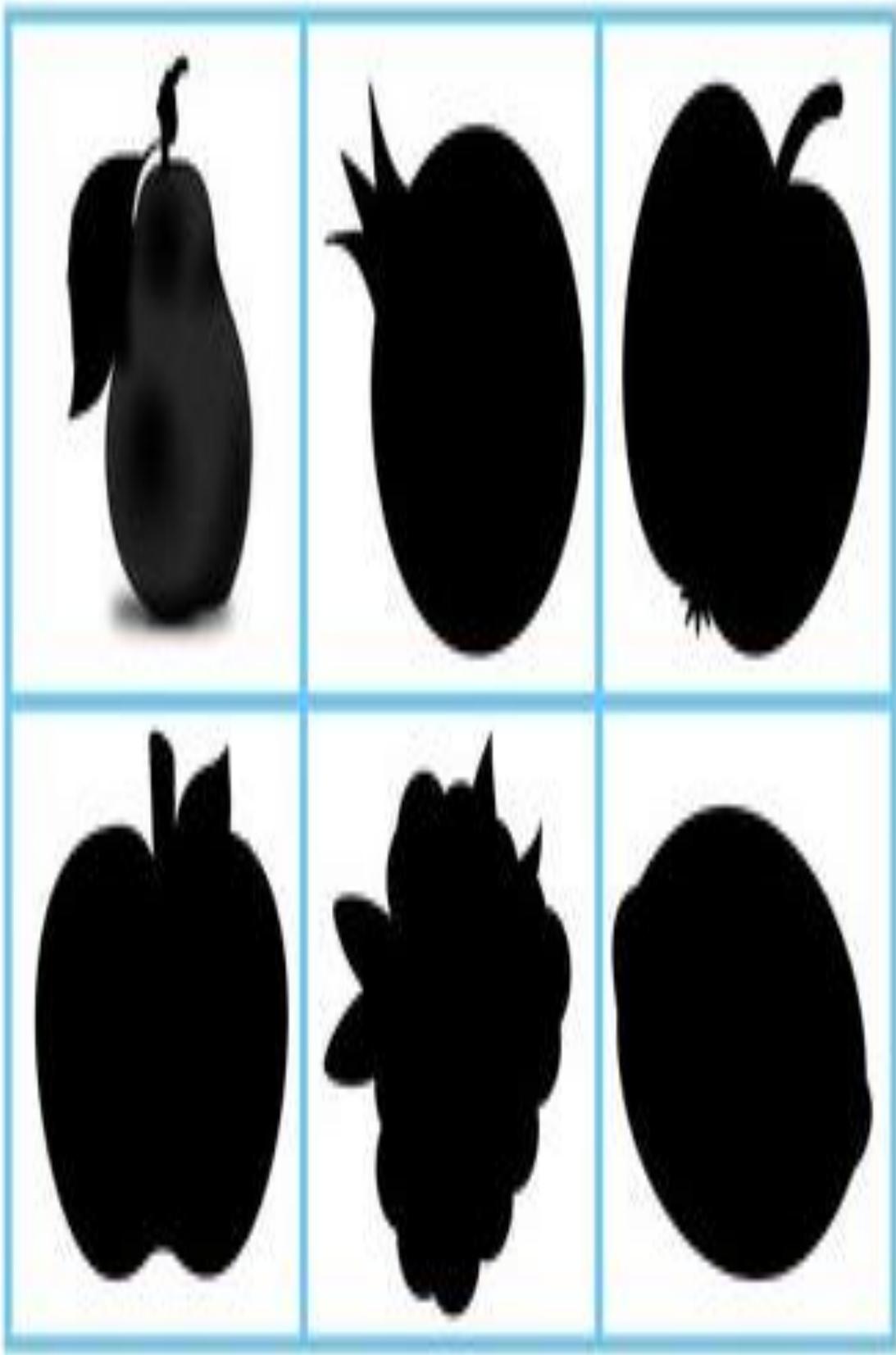
*Fuente:* <https://www.guiainfantil.com>

**Objetivo:** Practicar con mayor control acciones para alimentarse de manera autónoma

#### **Recursos:**

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

**Procedimiento:** Se va a cantar la Canción “Las frutas”, mostrar las frutas a través del teatro de sombras, dar frutas picadas e indicar como deben servirse los alimentos con el tenedor. Armar figuras con las frutas y conversar sobre la importancia de las frutas en nuestra alimentación.



*Fuente:* <https://www.teacherspayteachers.com>



Semana 6

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N ° 6

VIAJO A MI MUNDO VERDE, PARA APRENDER  
JUGANDO

Actividad 26

La naturaleza es mi hogar



Fuente: <https://brunomata.carbonmade.com/>

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

**Recursos:**

- Paisaje en
- cartulina
- Canciones
- Grabadora o parlante

**Procedimiento:** Salir al exterior y observar la naturaleza, indicar que las plantas son seres vivos, que al maltratarlas pierden su vida. Ejecutar acciones de cuidado como: regar, abonar y podar. Colorear un paisaje a su gusto y festejar con canciones y baile lo aprendido en relación con la naturaleza.

## Actividad 27

### Mi huella



*Fuente:* <https://diarioeducacion.com>

**Objetivo:** Demostrar nociones de propiedad hacia las personas y objetos.

**Recursos:**

- Huellas
- Hojas
- Tempera

**Procedimiento:** Los niños van a identificar diferentes huellas (pie, mano, zapato y de animales) a través de dibujo, jugar “buscando tu huella”, van a unir las huellas con sus pares y las van estampar huellas de manos o pies en un papelote y finalmente expondrán sus trabajos.

## Actividad 28

### A disfrazarnos



Fuente: <https://aeioubaby.com/es/>

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

**Recursos:**

- Títeres
- Cartulina
- Moldes de figuras de animales.

**Presentación:** Presentación de títeres: Los animales de la granja, Preguntar qué animales encontramos en la obra de títeres, realizar máscaras de los animales (domésticos). Jugar a las escondidas con las máscaras realizadas, realizar órdenes ejecutables sobre los animales.

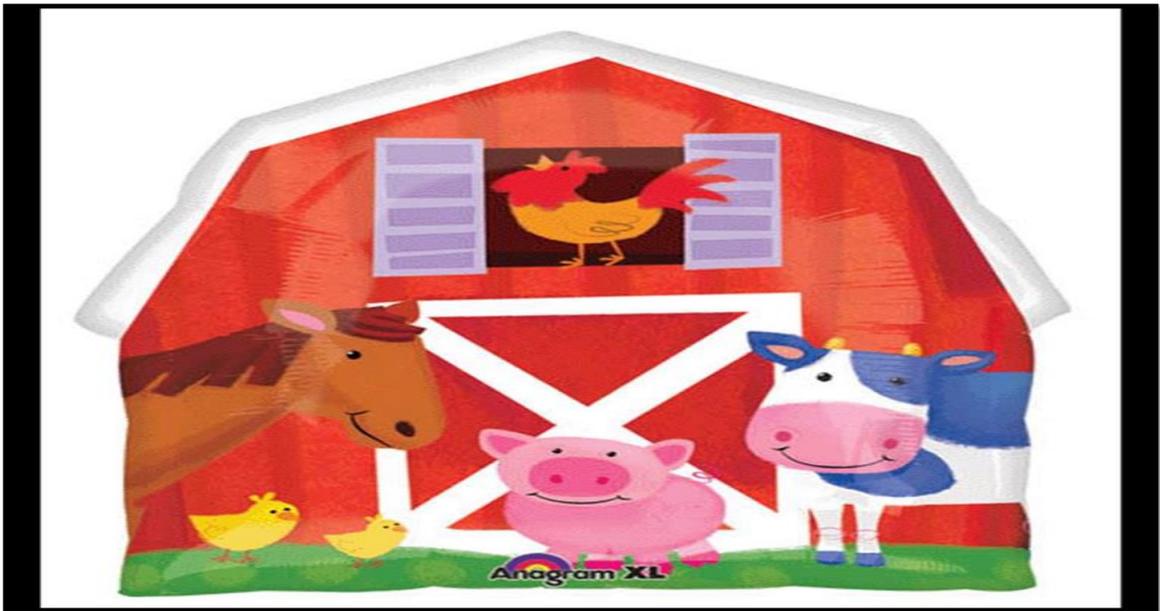


49

Fuente: <http://aeioubaby.com/es/>

## Actividad 29

### Amigo de los animales



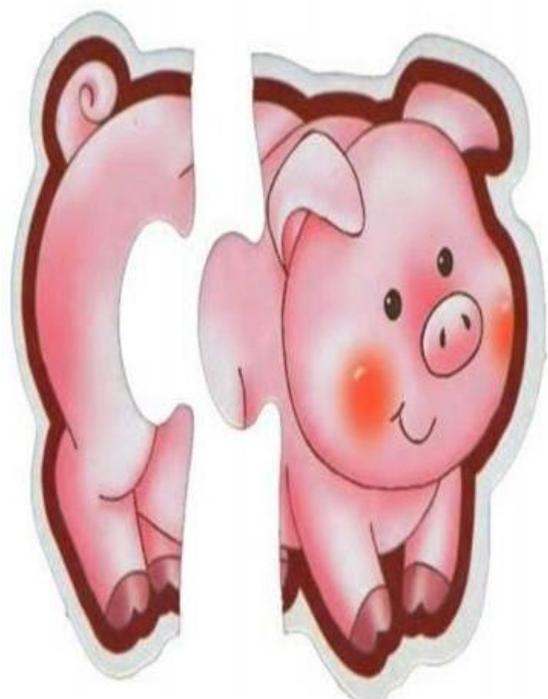
*Fuente:* <https://mascarasdecarnaval.net/>

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

**Recursos:**

- Video: Un día en la granja
- Productos.
- Imágenes de los animales
- Rompecabezas

**Procedimiento:** Presentar un video: Un día en la granja, conversar sobre el video visto, explicar que beneficios podemos obtener de cada animal. Formar rompecabezas de animales y manipular los productos que obtenemos de los diferentes animales. Clasificar los productos con el animal que corresponde.



*Fuente:* <http://sgaguilarmjargueso.blogspot.com>

## Actividad 30

### Descubriendo el sabor



*Fuente:* <http://www.pequeocio.com>

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

**Recursos:**

- Alimentos
- Vendas
- Lonche
- 

**Procedimiento:** Presentar varios alimentos e identificar alimentos mediante la degustación (dulce/salado). Adivinar con sus ojos vendados ¿Qué sabor es?, dialogar sobre la actividad y participar de un ágape o lonche que contenga alimentos dulces y salados.

**Escala Valorativa N° 6**



## Semana 7

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 7

#### MI CUERPO FORTALEZCO MIENTRAS VOY HACIENDO

#### Actividad 31

##### Botella de la tranquilidad



*Fuente:* <http://www.guiainfantil.com>

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

**Recursos:**

- Cuentas
- Frascos y 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 32

### El Rey Manda



*Fuente:* <https://www.pequeocio.com/>

**Objetivo:** Reconocer las nociones básicas dentro/fuera.

#### **Recursos:**

- Tiza o hula
- Cartulina de dos
- colores
- Cinta
- Pelotas de papel.

**Procedimiento:** La maestra va a 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 bolas de papel

## Actividad 33

### A correr



*Fuente:* <http://aeioubaby.com/es>

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

#### **Recursos:**

- Objetos
- Lana
- Postas

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

## Actividad 34

### El tren viajador



*Fuente:* <http://www.vitamina.cl/>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio en sus desplazamientos 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, jugar el trencito para que los niños vayan recorriendo los caminos trazados.

## Actividad 35

### Pelota saltadora



*Fuente:* <http://www.pequeocio.com/>

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

**Recursos:**

- Cinta
- Cartón
- Pelota

**Procedimiento:** La maestra va a dibujar un camino en el piso, colocara un cartón grande al otro extremo del camino, y colocara una pelota en el inicio del camino. Pedir al niño que patee la pelota en dirección del cartón.



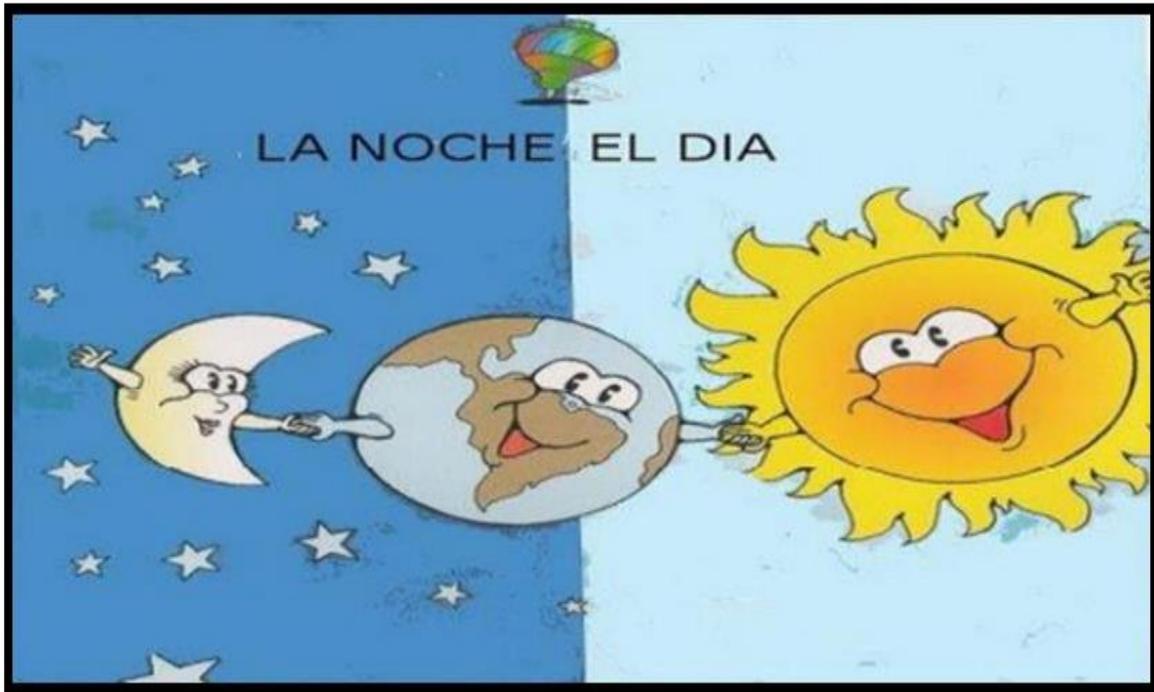
**Semana 8**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 8**

**APRENDO CON EXPERIENCIAS QUE ME DIVIERTEN**

**Actividad 36**

**El día y la noche**



*Fuente:* <http://www.imageneseducativas.com/>

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

**Recursos:**

- Cuento: día y noche
- Hoja pre elaborada
- Tijeras
- Goma
- Cartulina A4

**Procedimiento:** Se relata el cuento: El día y la noche. Conversar sobre acciones realizadas en el día y ordenar escenas del día y la noche con una hoja preelaborada (recortables). Exponer sus trabajos y conversar sobre los trabajos realizados.

## Actividad 37

### Mi familia



*Fuente:* <https://www.imageneseducativas.com/>

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

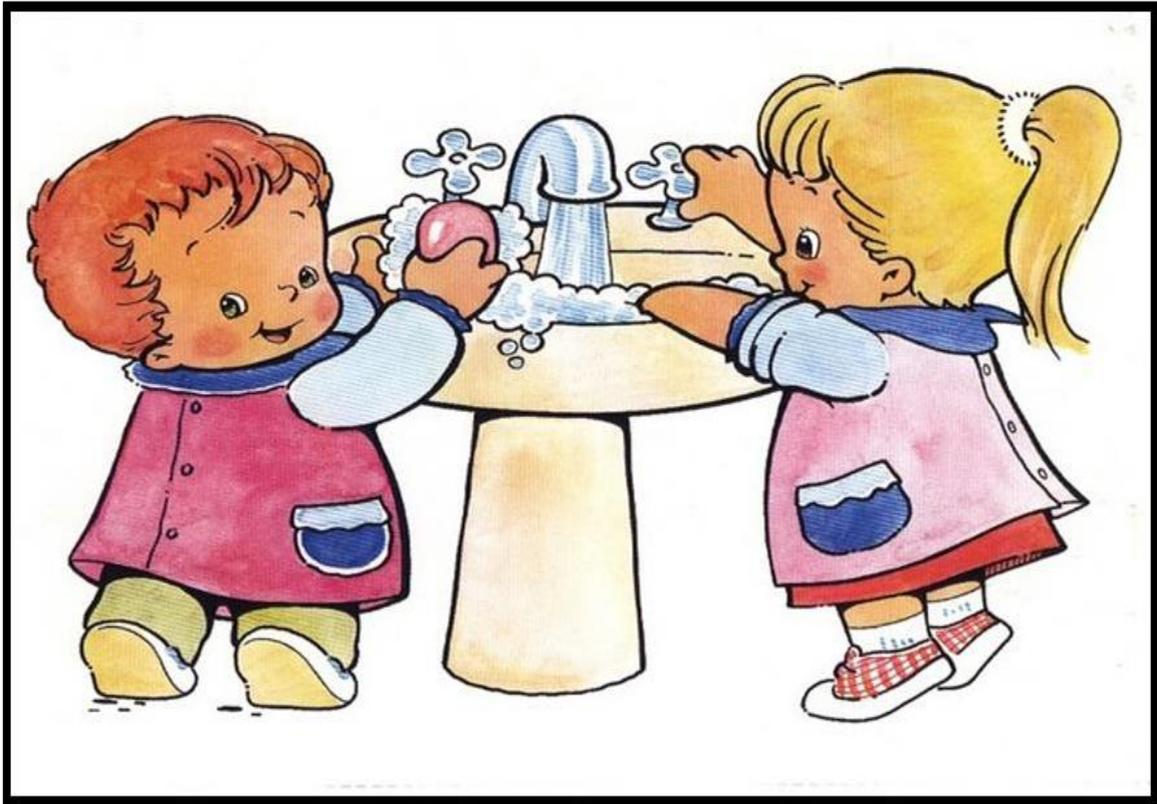
**Recursos:**

- Láminas de la familia
- Hojas Papel bond
- Lápiz
- Pinturas
- Borrador
- acuarelas

**Procedimiento:** La maestra va a socializar láminas sobre la familia, realizar un dibujo libre, representando su familia, adivinar lo que el niño ha dibujado con su ayuda y dibujar al miembro de su familia que más aprecia. Jugar imitando roles de personajes de la familia.

## Actividad 38

### El aseo personal



*Fuente:* <http://aeioubaby.com/es/>

**Objetivo:** Incrementar los niveles de autonomía

**Recursos:**

- Útiles de aseo
- Maduro
- Plato
- Tenedor

**Procedimiento:** Cantar y realizar la mímica de la canción “Pimpón es un muñeco”. Asear de forma personal y lavar sus manos, su cara y sus dientes con la ayuda de su maestra. Dar un maduro, pedir que lo pelen, lo piquen y se lo coman con la utilización de un tenedor y lavar sus manos al final de la actividad.

## Actividad 39

### La gallinita ciega



*Fuente:* <http://www.conmishijos.com/>

**Objetivo:** Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

**Recursos:**

- Canción
- Pintura
- Hoja preelaborada

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

## Actividad 40

### Globos de colores



*Fuente:* <https://diarioeducacion.com/>

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

**Recursos:**

- Globos de diferentes tamaños.
- Papelote

**Procedimiento:** Decorar el aula entera con globos de diferentes, formas, colores y tamaños. Calcar en un papelote la figura de un niño, rellenar con globos pequeños la figura del niño. Armar un cuerpo humano utilizando los globos que decoran el aula.



**k. ANEXOS  
PROYECTO DE TESIS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA**

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE  
DESARROLLO INFANTIL PEDESTAL 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

**AUTORA:**

Jessenia del Cisne Sarango Pucha.

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

## **b. PROBLEMÁTICA**

Los factores sociales a nivel mundial como la desigualdad social, la pobreza, la desinformación de la importancia de la educación oportuna en los primeros años de vida, han influenciado de manera negativa en el desarrollo integral de los niños, especialmente en su desarrollo cognitivo. Peredo, (2014) expresa que:

Todos los años ingresan en las escuelas primarias de Latinoamérica millones de niños con discapacidades de aprendizaje debidas a la mal nutrición, el deficiente estado de salud y la pobreza, así como al hecho de no haber tenido acceso a la enseñanza preescolar ni oportunidades estimuladoras en el hogar. (p.25)

Lo cual se puede manifestar como un conjunto de riesgos en el desarrollo integral del niño especialmente el desarrollo cognitivo, conllevando a que presente deficiencias a lo largo de todo su ciclo vital.

La situación a nivel nacional en cuanto al adecuado desarrollo cerebral es preocupante, de acuerdo al MIES en el libro de Políticas Públicas en el estudio longitudinal 2003-2008 de Norman Shady aplicado en Ecuador, considerando niveles de pobreza, explica que: el 19% de los niños de extrema pobreza, comparado con 9% de los niños de economía promedio, tienen de 1,5 a 2 años de retraso en su desarrollo cerebral. Consecuentemente, esto implica un atraso en su progresión escolar. (p.53)

Por lo tanto, uno de los factores que más influyen negativamente en el Desarrollo Integral de los niños en sus primeros años son las condiciones de pobreza, agregando la falta de

educación inicial que son un conjunto de aspectos deficitarios para la población ecuatoriana.

Es evidente que las condiciones ambientales en las que se desarrollan los niños en su etapa inicial inciden en su salud y comportamiento, así como en su desarrollo cognitivo.

A partir de esta situación actual, en el cantón Loja, ciudad de Loja se realizará un análisis acerca del desarrollo cognitivo en los niños del Centro de Desarrollo Infantil Pedestal. Ubicada en el Barrio San Pedro. Estructuralmente es una vivienda de dos pisos, cuenta con un área de aseo y rincones de construcción, literatura y nociones básicas. El servicio educativo del CDI Pedestal se conforma por seis educadoras y un total de 60 niños de distintas edades. En este centro educativo se ejercen actividades grupales que involucran las áreas de aprendizaje motriz, lenguaje, cognitiva y socio afectiva en los niños.

La aplicación de la Escala de Bayley (instrumento de evaluación del desarrollo mental y psicomotor en la edad temprana) y la observación de estrategias metodológicas como el uso de experiencias de aprendizaje, permitirán descubrir si existe en el centro infantil un déficit que repercuta en el desarrollo cognitivo de los niños, lo cual se convierte en un tema importante a investigar y profundizar acerca de esta situación. Por lo anterior mencionado y los aspectos previamente analizados se plantea el siguiente problema de investigación:

**¿Cómo las experiencias de aprendizajes influyen en el desarrollo cognitivo, de los niños de 2 a 3 años del Centro Desarrollo Infantil Pedestal ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto es de gran importancia porque permitirá investigar en el ámbito de la comunidad educativa en especial a los docentes sobre el uso de las estrategias metodológicas a partir de experiencias de aprendizaje en los centros de desarrollo infantil del MIES, que en la actualidad se ha vuelto un inconveniente dentro del campo educativo y en el desarrollo de conocimientos en los niños.

Las razones que motivan esta investigación es que la Universidad Nacional de Loja, con el interés de perfeccionar la formación académica y vincular a los estudiantes con la realidad social, permiten a los miembros de la institución ser parte del proyecto de investigación en los centros infantiles de la ciudad de Loja, con el afán de buscar alternativas de solución, comprometidos con la comunidad y así poder ser parte de la realidad educativa en la ciudad.

Además, es una investigación factible que cumple con todas las condiciones necesarias para realizarla, se ha coordinado con la directora del Centro Infantil, los padres de familia y niños vinculados al proceso investigativo, se cuenta también con el recurso económico, con fuentes de información como libros, internet, que permitirán la estructuración del marco teórico, así como también con los conocimientos adecuados y tiempo disponible para llevar a cabo el presente trabajo investigativo.

Tendrá gran aporte social siendo esta una investigación de interés institucional, familiar y comunitario, que a partir de la utilización de experiencias de aprendizajes se busca el adecuado desarrollo cognitivo, logrando así que el niño se desenvuelva de manera positiva en la sociedad.

Los beneficiarios de este trabajo lo constituyen los niños del Centro Infantil Pedestal, los

docentes, la sociedad en general y al estudiante investigador que le permitirá ampliar y fortalecer conocimientos, a más de que los contenidos de los temas estructurados servirán como medio de información y consulta.

Finalmente, este trabajo investigativo aspira a cumplir con los requisitos estipulados en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja para la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, la misma que será realizada y financiada por la investigadora.

#### **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 Pedestal ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020.

##### **Objetivos Específicos**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **DESARROLLO COGNITIVO**

#### **Concepto del Desarrollo Cognitivo**

La psicología cognitiva tiene como bases el estudio de procesos cognitivos que desempeñan un papel fundamental en la humanidad. Según Córdova (2018) afirma: “Existen principales aspectos del desarrollo cognitivo atendiendo a la inteligencia, la atención, la memoria, la creatividad, la reflexión, el razonamiento y la estructuración espacio-temporal en el ser humano” (p.18). Las cuales forman parte del hacer activo de la humanidad que la diferencia del resto de las demás especies.

La cognición se refiere a una serie de procesos que trabajan en la mente y son facilitadores del conocimiento al ser los responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente. Ramos, Herrera y Ramirez (2010) conceptualizan el desarrollo cognitivo como:

El conjunto de transformaciones que se dan en el transcurrir de la vida, por el que se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Además, las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea. (p. 202)

Es decir, es aquello que está relacionado al conocimiento, que significa la forma en que las personas perciben, aprenden, piensan y recuerdan. El desarrollo cognitivo en el ser humano pasa por transformaciones las cuales cumple para poder desarrollar su inteligencia. Dentro de este el niño cumple varios procesos mentales que le permiten adquirir conocimientos o conciencia del entorno que le rodea.

En él se puede incluir la percepción, la imaginación, el juicio la memoria y el lenguaje,

así como los procesos que las personas utilizan para pensar, decidir, y aprender. También forma parte de este ámbito la educación, que se recibe a través de los planes formales de la escuela, a través de la educación informal impartida por la familia y los amigos, e incluye todo lo que llega gracias a la curiosidad y creatividad individuales. (Tenutto, 2007, p. 274)

Engloba de manera general y clara lo que significa el desarrollo cognitivo en las personas; lo que permite al ser humano ser único y distinto al resto de seres vivos que habitan en el planeta. Se habla sobre la incidencia que tiene el entorno, la sociedad, las relaciones afectivas del sistema familiar en el desarrollo cognitivo del individuo.

### **Procesos Cognitivos**

Los procesos cognitivos son aquellos que permiten desarrollar las habilidades y conocimientos relacionados con la conducta y los aspectos psicológicos del ser humano, cada proceso requiere de un periodo determinado de funcionamiento tanto internamente como externamente. Los procesos cognitivos pueden catalogarse de la siguiente manera:

**Atención:** Puede ser visto como un proceso cognitivo que permite orientar al individuo hacia estímulos relevantes para él, ignorando los que no son de interés para actuar en el entorno. Según Seelbach (2012) expresa que: “Es un proceso que implica el reconocimiento del entorno para poder moverse; seleccionar de esta las posibilidades de satisfacción propias requiere que el ser humano reconozca sus sensaciones, como proceso mental, implica la síntesis y conjunción de otros procesos” (p.52). La atención es un requisito básico para el adecuado funcionamiento cognitivo, especialmente en el aprendizaje ya que muchos de los niños que presentan problemas de atención poseen una menor capacidad para almacenar información y dificultades en el rendimiento académico.

**Memoria:** Uno de los procesos cognitivos más importante, complejo y sensible, un solo daño cerebral sería suficiente para irrumpir en su correcto funcionamiento, los autores Roselli, Matute y Ardilla (2010) manifiestan su importancia:

Muchas habilidades cognitivas como el lenguaje, están medidas por la memoria, integradora de pensamientos, impresiones y experiencias; su dimensión temporal la distingue de los sentimientos y las emociones. Tres etapas se han identificado en el proceso temporal de la memoria: La codificación (retención), almacenamiento y evocación (recuperación) de la información. (...) La fase de almacenamiento de información se comienza con la activación de una memoria a corto plazo. Esta memoria a corto plazo representa un almacenamiento transitorio, frágil y sensible a agente interferentes. El almacenamiento más permanente de la información, implica un proceso de consolidación, que determina una memoria de largo plazo. (p. 35)

En las etapas del proceso temporal de la memoria, la codificación de la información es decir la retención, se inicia con la llegada de un estímulo externo que ha sido preseleccionado por el organismo, de acuerdo con el interés o atención que le preste el individuo al momento de registrar y asimilar esa información, permitiendo que la memoria de largo plazo la almacene y quede retenida como un recuerdo o conocimiento que el individuo poseerá a lo largo de toda su vida.

**Aprendizaje:** Interviene en los procesos cognitivos durante la adquisición de información, que van desde la entrada sensorial, pasan por el sistema cognitivo y como resultado dan una respuesta, es uno de los factores que hace posible el desarrollo cognitivo y la conducta del ser humano. Para Morris y Maisto, (2011):

Es un proceso de adquisición originado por la experiencia. Pero, además, el cambio que

produce la adquisición debe ser más o menos permanente; si no hay permanencia, no hay aprendizaje, y la permanencia implica la memoria. (...) La capacidad para aprender se conserva toda la vida o mientras el deterioro lo permite; es a esto la capacidad para seguir aprendiendo, a lo que Black denomina plasticidad. (p.150)

Es importante destacar que el aprendizaje puede generarse por muchas situaciones, en las cuales se implican otros procesos para su función como la memoria, la motricidad, la percepción y la atención, es curioso saber que el ser humano aprende toda su vida a pesar que no como los primeros años de vida, pero nunca se deja de aprender a pesar de tener una edad avanzada.

**Lenguajes** es una de las habilidades única que solamente el ser humano posee. Este se basa en la capacidad que tienen las personas para comunicarse y relacionarse entre ellos. El lenguaje surge de modo necesario en los individuos para poder comunicarse con el medio que les rodea y es adquirido cognitivamente, como resultado de la interacción del pensamiento y su reproducción.

El Lenguaje es uno de los procesos mentales más complejos, porque no solo involucra la memoria y la atención, también están involucrados factores sociales.

El Lenguaje es una forma de comunicación del ser humano que implica reconocer y usar una serie de símbolos y signos específicos para comunicar algo. (Seelbach, 2012, p. 52)

Este proceso necesita un periodo determinado para ser adquirido perfectamente en una persona, necesita de un desarrollo neuronal maduro, para la aparición del lenguaje hablado, en la persona se manifiesta aproximadamente a los nueve meses y se va perfeccionando en

los siguientes años y este permite que en los primeros años académicos se logre la escritura.

**Pensamiento:** es una acción intelectual propia de cada individuo que se produce a partir de la razón. Los pensamientos son productos que elabora la mente involuntariamente a través de los estímulos externos del ambiente. Toda creación humana se ha formado a partir de un pensamiento inicial el cual se desarrolla y complementa más pensamientos que permiten nuevas creaciones. Es decir, el pensamiento ha sido un indicador fundamental de la evolución humana. Según Gomez, Espinoza y Terán (2016) se define:

Como la capacidad psicognitiva para resolución de problemas nuevos utilizando la experiencia que la persona posee (...) Debemos entender el pensamiento como un proceso. Desde el punto de vista psicológico, como una acción mental que se actualiza cuando a la persona se le presenta un problema por resolver. (p.56)

El pensamiento es aquello que el ser humano lleva a la realidad a través de la acción intelectual. Por eso se puede decir que los pensamientos son productos elaborados por la mente. El solo hecho de tener una mente hace que por naturaleza los ser humanos estén pensando todo el tiempo, es decir el pensamiento es la base de la inteligencia.

### **Desarrollo cognitivo en los niños de 2 a 3 años**

En este periodo de edad el niño está desarrollando a grandes pasos los ámbitos generales del hito de desarrollo, poco a poco la capacidad de comprender explicaciones y negociar con otros niños y adultos sobre situaciones de la vida diaria, le permitirán incluirse y sentirse parte del grupo. Su felicidad y manifestaciones de cariño se verán a veces interrumpidas por emociones de enojo, frustración y duda, originadas por su incapacidad de comprender el mundo.

Importantes cambios se evidencian a nivel de su desarrollo motriz, escalando, apoyándose y corriendo de una manera aún incipiente, mueve cada uno de sus dedos de manera voluntaria e independiente y perfecciona la capacidad de abrir la pinza, recortar tiras de papel, Sé deleitara jugando con plastilina y sus trazos evidencian su rapidez madurez cognitiva.

Su pensamiento es preoperacional, basado en percepciones inmediatas, presentes, y le hace tener una visión más egocéntrica de la vida. La memoria se va perfeccionando y preparándose para la etapa escolar en que hará un uso más intenso de la misma. (Rodríguez, 2000, p. 23)

En cuanto a su lenguaje el niño ya logra hablar de una manera más clara y hacer uso de una mejor pronunciación, Al final de los tres años ya podrá articular frases y será capaz de narrar sus experiencias de una manera más fluida y clara. En el niño aparece también el juego simbólico y le posibilitara asumir roles, desarrollaran nociones de cantidad y temporalidad, estará en capacidad de diferenciar entre uno y muchos, y podrá planificar de manera secuencial una actividad. Ordoñez y Tinajero (2016) mencionan:

El niño desarrolla aún más su capacidad de atención, concentración y memoria con la cual gozara de momentos más largos de juego y lectura de cuentos infantiles. El avance en sus percepciones y nociones espaciales le permitirán interiorizar el concepto de grande, pequeño, arriba y abajo, con lo cual separara objetos de distintas dimensiones y los ubicara en el espacio (p. 273).

Permitiéndole que desarrolle su pensamiento lógico y matemático, el niño ya no puede ser considerado como un bebe, ya que por intuición propia tendrá la necesidad de sentirse más independiente ya sea en su alimentación, la vestimenta y aseo.

Destrezas cognitivas generales en los niños de dos a tres años:

- Imita acciones de adulto utilizando objetos del entorno.
- Diferencia entre uno, y muchos objetos.
- Armar rompecabezas de cuatro piezas.
- Amplía su tiempo de atención y concentración en actividad tranquilas.
- Se interesa mucho por los animales y le gusta imitarlos.
- Relaciona un sonido onomatopéyico con el animal correspondiente.
- Discrimina entre uno, muchos, pocos, nada.
- Discrimina y nombra colores.
- Clasifica objetos por su tamaño.
- Progresa en el juego simbólico, intentando representar situaciones y personas de la manera real posible.
- Es capaz de recordar lo que sucedió el día anterior. (Ordoñez y Tinajero, 2016, p. 287)

Muchos de estas destrezas suelen ser afectadas por el ambiente en el que se desarrolla el niño, uno de los aspectos ambientales es el afecto ya que el niño necesita de cariño, tiempo, comprensión y aprobación de los adultos para crear un autoconcepto de lo que el niño hace, es importante, tiene sentido y está bien.

## **Teorías del Desarrollo Cognitivo**

### **Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget**

Jean Piaget fue un biólogo y psicólogo suizo quien formula la teoría más influyente en la actualidad sobre el desarrollo cognitivo, donde supone la existencia de una capacidad de adquisición de conocimientos que se desarrollan en secuencia durante el desarrollo general del niño. Saldarriaga, Bravo y Loor (2016) manifiestan:

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez donde ocurre en una serie de etapas o estadios (...), en cada uno de estos estadios o etapas se produce una apropiación superior al anterior, y cada uno de ellos representa cambios tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo, que pueden ser observables por cualquier persona. (p. 20)

Se interpreta que a medida que el niño se va desarrollando, la mente atraviesa una serie de fases donde, el niño asciende a un nivel superior de funcionamiento psicológico. Cada estadio según la teoría de Piaget sufre límites de edad que pueden variar en los distintos grupos poblacionales, de acuerdo al contexto en que se desarrolle su formación, la cultura que tengan, etc.

### **Etapas de Desarrollo Cognitivo según Piaget**

Berger (2007) indica que Piaget propuso “cuatro etapas básicas de desarrollo intelectual: una etapa sensorio-motora, la etapa preoperacional, la etapa operacional concreta y la etapa operacional formal”. (p. 26) Las plantea de acuerdo a como el niño va creciendo, como cumple estas etapas y como el correcto desarrollo de estas permite óptima inteligencia en el pequeño.

- **Etapa sensomotriz**, desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. En esta etapa, el juego característico es el funcional y son acciones que los niños realizan sobre su cuerpo o sobre los objetos. Para Salgado Gomez y Espinoza Terán (2016):

Este es un periodo preoperatorio indispensable para el desarrollo de futuras estructuras del pensamiento. En esta etapa durante el primer año, se construye la

permanencia de objeto. Cuando un objeto sale del campo visual de un bebé parece ya no interesarle, pero vemos que aproximadamente a los diez meses, cuando una pelota rueda y desaparece, la va a buscar, es decir ya no necesita ser visible para seguir existiendo. (...) El pensamiento se apega solo a lo particular, aun no se ha formado nociones de semejanza y diferencia entre todos los objetos. (p.59)

Los niños actúan, conocen y se relacionan con el mundo a través de su sentidos, manos y equipo sensoriomotor, es por eso que en esta etapa del niño se le permita experimentar con su entorno.

- **Etapa Preoperacional** desde los dos a siete años aproximadamente, Esta etapa se caracteriza por el juego simbólico, el egocentrismo y el aprendizaje del lenguaje. Para Valdés (2014):

Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizables como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad. Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades) (p.36).

Los individuos ya adquieren la capacidad para pensar, aunque no a un nivel lógico. Los niños experimentan un rápido avance en la adquisición de sus capacidades simbólicas del lenguaje.

- **Etapa de las operaciones concretas** desde los siete a once años aproximadamente. Aquí el niño va adquiriendo y desarrollando destrezas y habilidades. Según Ordoñez (2016) “El razonamiento adquiere características lógicas. Los niños son capaces de aplicar su marco cognitivo racional en el mundo de los objetos concretos”. (p. 45)

Es decir, el niño puede ir más allá de la acción, pues la operación es una acción interiorizada lo que le permite dar inicio al uso del razonamiento para la resolución de problemas.

- **Etapa de las operaciones formales** desde los doce años en adelante. En esta etapa, el niño adquiere la capacidad de usar funciones cognitivas abstractas y de resolver problemas considerando diversas variables. Para Saldarriaga, Bravo, y Loor, (2016): En esta etapa se desarrolla la inteligencia formal, donde todas las operaciones y las capacidades anteriores siguen presentes. El pensamiento formal es reversible, interno y organizado. Las operaciones comprenden el conocimiento científico. Se caracteriza por la elaboración de hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones sin tener presentes los objetos. Esta estructura del pensamiento se construye en la preadolescencia y es cuando empieza a combinar objetos sistemáticamente. (p.28)

Al cumplir el individuo con estos estadios las estructuras cognoscitivas se encuentran casi completamente formadas y sufren muy pocas modificaciones después de la adolescencia, aquí el individuo ya es capaz de genera sus propias hipótesis para resolver problemas más complejos.

### **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social y van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas a través de experiencias o actividades que se realizan de forma compartida, permitiendo a los niños desarrollar su pensamiento y conductas comportamentales de la sociedad que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo.

La construcción cognitiva está mediada socialmente, está siempre influida por la

interacción social presente y pasada; lo que el maestro le señala al alumno influye en lo que éste “construye”. Si un maestro señala los distintos tamaños de unos dados, el alumno construye un concepto diferente del que construye el niño cuyo maestro señala su color. Las ideas del maestro median o influyen en lo que el niño aprende. Bodrova y Leong (2016)

La manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño. El niño tiene que tocar, comparar físicamente, acomodar y reacomodar los dados para adquirir el concepto de “grande y pequeño” e incorporarlo a su propio repertorio cognitivo. Sin la manipulación y la experiencia, el niño no puede construir su propio entendimiento.

### **Aprendizaje sociocultural**

Para Vygotsky, aprender significa adquirir funciones cognitivas y la manera en que el niño las adquiera es interaccionando con el entorno que le rodea a través de una serie de herramientas. Vygotsky denomina a su aprendizaje también como aprendizaje mediado, porque las herramientas que median entre el niño y el entorno generalmente son de tipo social o cultural.

Se pone énfasis en lo social para el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el lenguaje, percepción que se van transformando a través de la influencia de la cultura y la sociedad en funciones superiores del pensamiento para poder resolver problemas más complejos. Vergara (2017) menciona que “La función cognitiva en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero en el nivel social y luego en el individual, primero en medio de otras personas (interpsicológica) y luego dentro del niño (interpsicológica)”. (p. 56). La cultura influye en el desarrollo cognitivo de las personas y cómo desarrollan estructuras de pensamiento y de acción a través de las actividades sociales.

## **Zona del desarrollo próximo**

La zona de desarrollo próximo se entiende como la brecha entre lo que el individuo ya es capaz de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solo. Vygotsky formula que la educación conduce al desarrollo e introdujo la categoría denominada “zona de desarrollo próximo”. Carretero y Veer (2018) expresan:

El significado esencial de esta categoría es que el nivel del niño en el logro de cierta meta, en cooperación con adultos o padres más capaces, puede predecir su posterior desempeño independiente en el logro de esa meta., Esta noción sugiere que la actividad conjunta con compañeros más capaces es esencial para el desarrollo cognitivo y que los niños difieren en su habilidad para sacar partido de esa cooperación (p. 25)

Entre el aprendizaje y el desarrollo existe una relación de lógica, es decir una enseñanza adecuada contribuye a crear zonas de desarrollo próximo; donde el educador va a servir de imán para hacer que el nivel de desarrollo del educando se integre con el actual. Los niños que se encuentran en esta zona, están cerca de lograr una tarea y poder realizarla de forma autónoma, pero aún les falta integrar alguna clave, es aquí donde se destaca la importancia del soporte y la orientación adecuada, para ser capaces de realizar la tarea exitosamente, si la colaboración, la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes

## **Experiencias de aprendizaje**

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

Se conoce que el aprendizaje es una función integrativa, en donde se relaciona el cuerpo, la psique y la mente, para que el individuo pueda apropiarse de la realidad del mundo que le rodea. El ser humano aprende a través del entorno y de las experiencias que va adquiriendo en este; dentro del campo educativo, se reflexiona acerca de cómo se permite que el niño adquiera un aprendizaje correcto, la respuesta es a través de la experiencia.

La teoría del Aprendizaje Experiencial enfatiza el rol central que tiene la experimentación en el proceso de aprendizaje (...) Uno de los primeros autores en introducir el modelo del aprendizaje experiencial fue John Dewey, quien, en su obra, señala que toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia. Este autor vincula la experiencia con la reflexión, y la comprensión con la acción; afirmando que no es posible saber y comprender completamente sin hacer. (Baena, 2019, p.11)

En el documento del Ministerio de Educación, el currículo de Educación Inicial define las experiencias de aprendizaje:

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

Es por eso que esta metodología es parte del Currículo de Educación y deben ser aplicadas en los CDI del país, debe ser una actividad intencional que tiene como propósito provocar un aprendizaje significativo en los niños. Esta debe ser organizado de tal forma que el alumno desarrolle a través de ella conocimientos, habilidades, actitudes que le

servirán en sus estudios posteriores, en su trabajo o para su vida personal.

### **Experiencias de aprendizaje y su impacto en el Sistema Educativo**

Diversos autores del aprendizaje experiencial han enfatizado repetidamente la importancia de proporcionar en el sistema educativo experiencias directas a los niños para ayudarlos a madurar, crecer, aprender y lograr habilidades o actitudes que sea más eficaces a la hora de integrar sus conocimientos.

Los métodos de instrucción basados en la experiencia o métodos experienciales tienen el potencial de superar muchas de las limitaciones del paradigma tradicional. Contienen enfoques diferentes y más complejos de los procesos de aprendizaje y los resultados; permiten la interactividad, promueven la colaboración y el aprendizaje mutuo; permiten abordar aspectos del aprendizaje tanto cognitivos como afectivos, y, lo que es más importante, fomentar el aprendizaje activo. (Gutiérrez, Romero y Solórzano 2011, p. 6).

El aprendizaje experiencial influye en el estudiante de dos maneras: mejora su estructura cognitiva y modifica sus actitudes, valores, percepciones y conducta. Por lo tanto, el aprendizaje del alumno no solo abarca el desarrollo cognoscitivo, sino el cambio de todo un sistema cognitivo, afectivo y social del individuo, convirtiéndola en la principal razón del uso del aprendizaje a través de experiencias en el campo educativo.

### **Importancia de las experiencias de aprendizaje en la educación**

La educación experiencial es un modelo de enseñanza que involucra a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje que tendrá consecuencias reales, aquí el grupo de individuos parte de la práctica para luego construir desde el análisis crítico de la experiencia, la teoría. Las experiencias de aprendizaje pueden ser tomadas como un método innovador de enseñanza, que permiten al maestro poner en marcha actividades

para lograr que los alumnos aprendan. Baena (2019) menciona:

Las exigencias de la sociedad actual promueven la necesidad de adoptar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje. Este marco de acción que prioriza la formación integral de las personas sobre la adquisición de conocimientos, pone su foco en alumno que asume responsabilidades y resulta protagonista de su propio aprendizaje. (p.5)

En los últimos años el gobierno ecuatoriano ha visto necesario realizar nuevos cambios en el ámbito educativo para ofrecer una educación infantil de calidad, viendo necesario el requerimiento de nuevas metodologías, formas de trabajar y de enseñar, para hacer que la sociedad educativa se adapte a las exigencias de las nuevas generaciones, pensar en las del futuro y dejar en el pasado una educación tradicionalista.

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

Las experiencias de aprendizaje contemplan características propias que son usadas en el entorno educativo como menciona Vaillant y Manso (2019) en su libro acerca de las orientaciones para la formación docente: “Los alumnos no son sujetos que esperan para aprender, sino que aprenden implicándose en tareas o actividades significativas que los lleva a indagar, formularse preguntas, recopilar información y reflexionar” (p.15) es decir un aprendizaje activo, interactivo y experiencia.

El Currículo de Educación Inicial (2014), menciona las siguientes características de las experiencias de aprendizaje que debe seguir el docente:

- 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, respetando y valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir,

establecer una relación libre de tensiones y donde los niños encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.

- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones, y/o formulen preguntas cerradas que solo permiten una respuesta correcta.
- Contextualizar cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales. (p. 45)

Una de los escenarios que se requiere para lograr una experiencia de aprendizaje para que sea efectiva, es que esta debe estar planificada, proponiendo un conjunto de actividades inusuales que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los pequeños puedan llegar a sus propias conclusiones.

### **Ambientes de experiencias de aprendizajes**

Los ambientes de educativos son el conjunto de escenarios físicos que se da entre los actores dentro del campo educativo, en un tiempo determinado, promoviendo experiencias de aprendizaje. Para León, Romero y Bravo (2018):

El ambiente es un lugar, concepto vivo, resultado, e instrumento dinamizador, para que

fenómenos del aprendizaje ocurran en una población específica. Es decir, permite crear condiciones para la participación activa y permanente de los estudiantes desde un ejercicio interactivo para la co-construcción del conocimiento (p.27).

Un ambiente de aprendizaje se conceptualiza como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro infantil, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los distintos momentos del día a lo largo del tiempo.

En el Currículo de educación inicial se destaca la importancia de tres aspectos para el desarrollo de un buen ambiente educativo de aprendizaje: La dimensión física, dimensión funcional, y dimensión relacional.

### **Espacios físicos de experiencias de aprendizaje**

Es evidente que se trabaja mejor cuando el espacio físico en el que se desarrolla el aprendizaje es a gusto de los actores del proceso educativo. Si se proporciona un entorno organizado y estimulante donde el niño pueda explorar por sí mismo; usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones; le ayudaran a construir nuevas ideas, sentirse capaces y seguros frente a cualquier desafío.

La dimensión física es vista desde la perspectiva educativa como un recurso educativo esencial, que brinda a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias y lavabos y al patio de juego (...) Ubicar el aula en un espacio del encuentro es un recurso de mucha utilidad, debido a que en ese lugar los niños pueden verse con otros, organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje, así como el cierre del día.(Ministerio de Educación, 2014, pág. 51)

Para brindar experiencias de aprendizaje se consideran aspectos físicos importantes,

como el jardín de juegos, la infraestructura del aula y el uso de rincones de trabajo; uno de los recursos educativos innovadores a la hora de impartir clases en educación infantil., Fernandez (2009) menciona:

Los rincones son espacios estimulantes, flexibles y dinámicos, de organizar el trabajo personalizado. Responden a una concepción de la educación en la que el niño y la niña son el referente principal. En unos espacios delimitados de la clase, los niños y las niñas, de manera individual o en pequeños grupos, llevan a cabo simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje, lo que permite dar una respuesta adecuada a las diferencias, intereses y ritmos de cada niño (p.32).

Al ser los rincones un recurso que proporciona los elementos significativos para el trabajo, a través de las experiencias de aprendizaje, es importante que el aula se organice de tal manera que pueda contar con ellos, los mismos que deben tener una distribución en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado.

### **Rol del Docente en el proceso de las experiencias de aprendizaje**

Se recalca el papel que juegan los adultos para crear un ambiente que incentive la exploración, la curiosidad y la creatividad del niño con la puesta en práctica de experiencias de aprendizaje en la educación, donde se debe ofrecer un ambiente con materiales estimulantes, brindar posibilidades de explorar y tener interacciones de calidad que estimulen el pensamiento y la acción de los niños.

Las relaciones que se establecen entre los docentes y los niños, los niños entre sí, entre los adultos, las normas que se regulan, la forma de definir las y la participación del docente en los espacios y actividades que realizan los niños. (...) El ambiente que se genere debe ser positivo, compartiendo sus sentimientos, vivencias, alegrías y

problemas en donde todos estarán listos y dispuestos para realizar las actividades diarias. (Ministerio de Educación, 2014, p.53)

Los docentes deben ser capaces de comprender la naturaleza y características de las experiencias que promueven el aprendizaje y desarrollo de las persona, generar oportunidades de experiencias de aprendizaje a partir de situaciones cotidianas, es necesario que el docente esté permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos, planificando actividades de acuerdo a los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas

### **Relación entre el desarrollo cognitivo y las experiencias de aprendizaje**

Vygotsky en su obra Psicopedagógica señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño. El niño aprende a través de experiencias es lo que hace desde que nace, trata de construir su propio conocimiento.

El aprendizaje, la búsqueda, la exploración, y la solución de problemas, juegan un papel importante en el desenvolvimiento de la persona en su entorno, lograr cumplir estos aspectos aseguran un buen desarrollo cognitivo, es por eso que se recalca su importancia. Para que la educación cree mejores individuos con un desarrollo cognitivo optimo se debe lograr vivencias y actividades desafiantes, se necesita que se permita a los niños indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa. Carretero y Veer (2018) manifiestan:

La relación entre las obras de Vygotsky y Piaget, las obras de estos dos gigantes, son básicamente compatibles, sobre todo si pensamos en sus aplicaciones educativas y no

tanto en sus elaboraciones teóricas. Pero sin duda, en el contexto de esta compatibilidad, es de destacar que la obra de Vygotsky ha logrado instalar tanto entre los investigadores como entre los docentes, dos ideas esenciales, entre muchas otras: que es necesario la creación y mantenimiento de comunidades de aprendizaje, y que las relaciones entre el desarrollo cognitivo y la educación es preciso mirarlas desde un punto de vista dialéctico como el que contiene la zona de desarrollo próximo (p.45).

Un infante que dispone de menor educación en un ambiente menos rico de estímulos y que ayuden a su crecimiento personal y educativo va a tener menos herramientas que un infante que sí posee gran cantidad de educación, por tanto que este niño que posee menos herramientas puede resolver menos problemas que aquel que tiene un mejor entorno que enriquece su desarrollo cognitivo, El aprendizaje y el desarrollo cognitivo se va logrando a través la interacción social, no solamente se puede ser inteligente por tener un coeficiente intelectual alto sino que las personas que tienen grandes capacidades tienen diversas inteligencias y tienen un desarrollo cognitivo superior.

Como menciona Confucio en su oración: “Lo escucho y me olvido; lo veo y lo recuerdo; lo hago y lo entiendo”. La frase manifiesta la eficacia del aprendizaje basado en la experiencia o aprendizaje experiencial, que se caracteriza precisamente, por defender que se aprende haciendo.

## f. METODOLOGÍA

La presente investigación presenta un enfoque mixto es decir de carácter cualitativo y cuantitativo; donde se da a conocer en el proyecto cualidades significativas mediante la teoría y las cantidades expuesta de los resultados estadísticos de la investigación.

### Métodos

La investigación ha tomado en cuenta los siguientes métodos para poner en práctica en el trabajo investigativo:

- **Método Descriptivo:** La investigación descriptiva se ocupa de la descripción de datos y características de una población. Este método se utilizará en la descripción y datos estadísticos en la utilización de Experiencias Aprendizajes por parte de las maestras.
- **Método Analítico -Sintético:** Este método se utilizará en el análisis y la búsqueda de información sobre el desarrollo cognitivo, y las experiencias de aprendizaje. También se sintetizará y se aplicará en el desarrollo cognitivo todos los elementos necesarios y los instrumentos previstos para reunir la mayor cantidad de información que explicará y establecerá las respectivas conclusiones y recomendaciones en relación al trabajo investigado.
- **Método Inductivo:** Este método se utilizará en la observación, experimentación, comparación, abstracción, y generalización acerca de la importancia de la utilización de experiencias de aprendizaje por parte de las maestras y como incide en el desarrollo cognitivo del niño. Se partirá de la observación que se realizará de los hechos para sacar conclusiones.
- **Método Deductivo:** Este método se utilizará en los diferentes conceptos, principios,

definiciones del tema Experiencias de aprendizajes en el desarrollo cognitivo, de los niños de 2 a 3 años del Centro Desarrollo Infantil Pedestal.

### **Técnicas y Herramientas**

Para la presente investigación se utilizarán los siguientes elementos:

- **Encuesta.** -En la presente investigación, se usará la encuesta como recopilación de datos acerca de lo que se desea conocer, como herramienta para obtener la información de los maestros acerca de las variables de investigación del presente proyecto.
  
- **T. de Observación.** – Se usará este el método, el cual establecerá una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social, de los que se obtendrán datos que luego se sintetizarán para desarrollar la investigación.
  
- **Escalas de Bayley de Desarrollo Infantil.** – Sera utilizada para el diagnóstico del problema investigativo, esta escala está diseñada para proporcionar una triple base de evaluación del desarrollo relativo del niño en los primeros dos años y medio de su vida.

## **Población y muestra**

La población de la investigación está constituida por sesenta niños y seis docentes. De la cual se escogió una muestra de catorce niños y tres docentes. La muestra es no probabilista, la cual solo se basa en el juicio personal que se ha tomado en cuenta para seleccionar los elementos de la muestra.

Tabla 1

### *Población y Muestra*

<b>Indicador</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Niños</b>	32	7
<b>Niñas</b>	28	7
<b>Docentes</b>	6	3
<b>TOTAL</b>	60	17

*Fuente:* Secretaria del Centro Infantil Pedestal

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha



## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2  
*Listado de recursos y presupuesto*

<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	3	3.20	9.60
Escala Abreviada del Desarrollo	1	0.08	3.00
Computadora	1	200.00	100.00
Servicio de internet	12	20.00	240.00
Material	1	60	80.00
Reproducción de insumos técnicos	400	0.02	8.00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	2	0.20	400.00
Diseño de diapositivas	1	0	0
Empastado de tesis	2	20	40
IMPREVISTOS			150
Transporte	20	0.30	12.00
<b>RECURSOS HUMANOS:</b> financiado por la autora.			200
<b>TOTAL, PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$1,242.6</b>

*Elaboración:* Jessenia del Cisne Sarango Pucha

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.242,6.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Baena, V. (2019). *El Aprendizaje Experiencial como metodología docente: Buenas prácticas*. Madrid: NARCEA.
- Berger, K. S. (2007). *Psicología del desarrollo: Infancia y Adolescencia*. New York: Panamericana.
- Bodrova, E., y León, D. J. (2016). *HERRAMIENTAS DE LA MENTE: El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. México: Pearson.
- Baquero, R. (2018). ¿A quién le pertenece Vygotsky? Sobre un legado valioso y complejo. *Educadores con perspectiva transformadora*, 135.
- Córdova Navas, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Antequera, Málaga: IC Editorial.
- Fernandez, A. I. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8.
- Gutiérrez, M., Romero, M., y Solórzano, M. (2011). El aprendizaje experiencial como metodología docente: aplicación del método Macbeth. *Argos*, 28(54), 127-158.
- León, O. L., Romero, J., y Bravo, F. (2018). *Ambientes de Aprendizaje*. Madrid: ACACIA.
- Ministerio de Inclusión económico y Social. (2013). *Política Pública Desarrollo Infantil Integral*. Quito.
- MIES (2019). *MINISTERIO DE INCLUSION ECONOMICA Y SOCIAL*. Obtenido de <https://www.inclusion.gob.ec/>.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculum de Educación Inicial 2014*. Quito.
- Morris, C., y Maisto, A. (2011). *Introducción a la Psicología*. México: PEARSON EDUCACIÓN.
- Ordoñez, M., y Tinajero, A. (2016). *ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVA*. Madrid: CULTURAL.
- Peredo, R. (2014). El valor biopsicosocial de la primera infancia: argumentos a favor de su priorización. *Revista de investigación psicológica*, (11), 23-41.

- Pozo, J. I. (1997). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Madrid: MORATA.
- Ramos, A. I., Herrera, J. A., y Ramírez, M. S. (2010). *Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos*. *Comunicar*, XVII (34), 201–209.
- Rodríguez, J. (2000). *PSICOPATOLOGIA INFANTILBASICA*. Madrid: PIRAMIDE.
- Roselli, M., Matute, E., y Ardilla, A. (2010). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. México: Manual Moderno.
- Saldarriaga, P., Bravo G., y Looor M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
- Salgado, A., & Espinoza, N. (2016). *Dificultades en ell aprendizaje y Autismo*. Madrid: CULTURAL.
- Seelbach Gonzales, G. A. (2012). *Bases biológicas dela conducta*. México: RED TERCER MILENIO.
- Tenutto, M. A. (2007). *Enciclopedia de pedagogía práctica. Edición del Tercer Milenio*. Colombia.
- Vaillant, D., y Manso, J. (2019). *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo*. Chile: SUMMA.
- Valdes, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Guadalajara, México: Universidad Marista de Guadalajara.
- Vergara, C. (2017). Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo. *Actualidad en la Psicología*.
- Villarroel, J. (1995). *Didáctica General*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Vinces Vives. (1998). *Guía de Recursos Didácticos*. Barcelona: Andrés Bello.

## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA

### FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA ENCUESTA DIRIGIDA LAS EDUCADORAS DEL CDI 8 DE DICIEMBRE.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Gracias por su colaboración.**

Anexo 2

## ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

### E ESCALA MENTAL

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

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer \_\_\_\_\_

Salud del niño \_\_\_\_\_

Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_ Residencia habitual \_\_\_\_\_

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

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

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

COMPOSICIÓN DE LA FAMILIA														
	Padre	Madre	Hermanos									Otros niños con la t <sup>a</sup>		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	
Mínimo si vive en casa														
Edad aproximada														
Sexo: V (varón), M (mujer)														
Observaciones:														

Lugar del examen \_\_\_\_\_

Examinado por \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES:

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



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 © 1989 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.  
 Edita: TEA EDICIONES, S. A. Fray Bernardino de Sahagún, s/n. Madrid-10. Imprenta Aguirre Campana, D&G duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.758-1977.

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	Frec. de referencias a intervalo (muestras)	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 asociado al 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 (0,2-3)	F	Coordinación horizontal de los ojos: luz				
10	0,7 (0,2-2)	E	Sigue con los ojos a una persona en movimiento				
11	0,7 (0,2-2)	E	Reacción a la voz				
12	0,8 (0,2-3)	F	Coordinación vertical de ojos: luz				
13	0,9 (0,2-3)	G	* Vocaliza una o dos veces				
14	1,0 (0,2-3)	D	Coordinación vertical de ojos: anilla roja				
15	1,2 (0,2-3)	F	Coordinación circular de ojos: luz				
16	1,2 (0,2-2)	D	Coordinación circular de ojos: anilla roja				
17	1,3 (0,2-3)	G1	* Inspecciona libremente su alrededor				
18	1,5 (0,2-4)	E	Sonrisa social: cuando el E habla y sonríe				
19	1,6 (0,2-4)	D	Vuelve los ojos hacia la anilla roja				
20	1,6 (0,2-4)	F	Vuelve los ojos hacia la luz				
21	1,6 (0,2-5)	G	* Vocaliza, al menos, 4 veces				
22	1,7 (1-4)	B	Excitación anticipatoria				
23	1,7 (0,2-5)		Reacciona ante un papel sobre la cera				
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 (Presuyp.), F (Frecuente), M (Infrecuente de la madre)

man. N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del momento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otras cosas	
26	2,1 (0,7-6)	E	Sonrisa social: cuando E. sonríe sin hablar				
27	2,1 (1-5)	E	* Vocaliza ante la sonrisa y las palabras del examinador				Campanilla
28	2,2 (0,7-5)	AC	Busca con los ojos el sonido. (Especificar)				Sonajero
29	2,3 (0,7-5)		Sigue con los ojos el sonido				
30	2,3 (1-5)	G	* Vocaliza dos sonidos diferentes				
31	2,4 (1-5)	E	Reacciona ante la desaparición de la cara				
32M	2,5 (1-6)	L	Mira el cubo				
33	2,6 (1-5)	D:	Manipula la anilla roja				
34	2,6 (1-5)	AC	Pasa de un objeto a otro con la mirada				
35	2,6 (1-5)	B	Reacción anticipatoria al ser levantado				
36	2,8 (2-5)	C	Juega de forma simple con el sonajero				
37	3,1 (1-5)	D1	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:	* Se toca una mano con la otra jugando				
40M	3,2 (1-5)	D1	Sigue, girando la cabeza, la anilla que se balancea				
41M	3,2 (1-5)	L	Sigue con la cabeza la cuchara que desaparece				
42	3,3 (2-6)	G:	* Se da cuenta de una situación extraña				
43M	3,3 (2-5)	G2	* Toca ligeramente el borde de la mesa				
44	3,8 (2-6)	D1	Se lleva la anilla a la boca				
45	3,8 (2-6)	G:	* Observa sus manos				
46	3,8 (2-5)	D:	Agarra la anilla colgante (señalar la mano preferente)				Derecha Izquierda Ninguna
47	3,8 (2-6)	A	Vuelve la cabeza al oír la campanilla				
48	3,9 (2-6)		Vuelve la cabeza al oír el sonajero				
49	4,1 (2-5)	H	Intenta alcanzar el cubo				
50	4,3 (2-7)	G:	* Toca activamente el borde de la mesa				

\* Puede ser observado incidentalmente

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

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

mon. N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificador del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
11	4,4 (2-6)	H	Coordinación visomanual para alcanzar el cubo				
12	4,4 (2-7)	J	Mira al caramelo				
13	4,4 (2-7)	K	Aproximación a la imagen del espejo				
14	4,6 (3-7)	H	Cogo el cubo (señalar la mano preferida)				_____ Derecha _____ Izquierda _____ Ninguna
15	4,6 (3-8)	G <sup>2</sup>	* Vocaliza actitudes (describir)				Piacer Desagrado: Avidez: Satisfacción:
16	4,7 (3-7)	H	Retiene dos cubos				
17	4,8 (3-7)		Produce ruido jugando con un papel				
18	4,8 (3-8)	E1	* Distingue a los extraños				
19	4,9 (4-8)	C	Recupera el sanajero, en la cura				
20	5,0 (3-8)	H	Intenta alcanzar insistentemente (el cubo u otro objeto)				
21	5,1 (3-8)	E1	Le gusta el «juego movido»				
22	5,2 (4-8)	J	Vuelve la cabeza hacia la cuchara calda				
23	5,2 (4-8)	L	Levanta la teca invertida				
24	5,4 (4-8)	H	Intenta alcanzar el segundo cubo				
25	5,4 (3-12)	K	Sonríe a la imagen del espejo				
26	5,4 (4-8)	G <sup>2</sup>	* Golpea ruidosamente jugando				
27	5,4 (4-8)	D <sup>2</sup>	Inspecciona detenidamente la anilla				
28	5,4 (4-8)	D <sup>2</sup>	Juega activamente con el cordón				
29	5,5 (4-8)	G <sup>2</sup>	* Cambia un objeto de una mano a otra				
30	5,7 (4-8)	H	Cogo un cubo hábil y directamente				
31	5,7 (4-8)	D <sup>2</sup>	Tira del cordón; coge la anilla				
32	5,8 (4-8)	G <sup>2</sup>	* Interés en producir ruido				
33	5,8 (4-11)	L	Levanta la taza por el asa				

Puede ser observado incidentalmente

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

Ítem	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
74	5,0 (4-10)	M	Presta atención al acto de garabatear				
75	6,0 (5-10)	I	Busca con la mirada la cuchara caída				
76	6,2 (4-12)	K	Reacciones agradables frente al espejo				
77	6,3 (4-10)	H	Retiene dos de tres cubos ofrecidos				
78	6,5 (5-10)	A <sup>1</sup>	Manipula la campanilla: interés en los detalles				
79	7,0 (5-12)	G <sup>3</sup>	* Vocaliza cuatro sílabas diferentes				
80	7,1 (5-12)	D <sup>2</sup>	Tira del cordón intencionadamente: coge la anilla				
81	7,6 (5-12)	E <sup>1</sup>	Cocpera en los juegos				Obsérvese su destreza al palmar para el elemento 44 de la Escala Matricial
82	7,6 (5-14)	H	Intenta coger tres cubos				
83	7,8 (5-13)	A <sup>1</sup>	Toca la campanilla intencionadamente				
84	7,9 (5-14)	N	* Presta atención selectivamente a palabras familiares				
85	7,9 (5-14)	G <sup>3</sup>	* Dice «papa» o equivalente				
90	8,1 (5-12)	H <sup>1</sup>	Destapa un juguete				
87	8,9 (5-12)	O	Mete el dedo en los agujeros del tablero				
88	9,0 (5-14)	L	Levanta la taza: coge el cubo				
89	9,1 (5-14)	N	Responde a solicitudes verbales				
90	9,4 (6-12)	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 (9-17)	H <sup>1</sup>	Desenvuelve un cubo				
97	10,8 (8-17)	E <sup>1</sup>	* Repite actividades que le han sido reídas				
98	11,2 (9-15)	M	Sujeta el lápiz adecuadamente				

\* Puede ser observado incidentalmente

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

Ítem N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
99	11,3 (9-15)		Empuja el cochecito				
100	11,8 (9-18)	L	Pone tres o más cubos dentro de la taza				
101	12,0 (9-18)	G <sup>1</sup>	* Chapurrea expresivamente				
102	12,0 (9-17)	P	Destapa la caja azul				
103	12,0 (8-18)	G	Vuelve las páginas del libro				
104	12,2 (8-18)		Golpea suavemente al muñeco imitando al examinador				
105	12,4 (7-18)	D <sup>2</sup>	Balanca la anilla cogiendo el cordón				
106	12,5 (9-18)	N	* Jmta palabras (anótense las palabras utilizadas)				
107	12,8 (10-17)	P	hete cuentas cuadradas en la caja (5 de 8)				
108	13,0 (10-17)	O	Coloca una clavija repetidamente				
109	13,4 (10-19)	J	Saca el caramelo de la botella				
110	13,6 (10-20)	R	Tablero azul: coloca una pieza redonda (especificar)				Elementos 110, 121, 129, 142, 155, 159. ____ N.º de piezas redondas colocadas ____ N.º de piezas cuadradas colocadas ____ Tiempo empleado
111	13,8 (10-19)	H <sup>1</sup>	Construye una torre de dos cubos (anótense el n.º de cubos)				Elementos 111, 119, 143, 161 ____ N.º de cubos
112	14,0 (13-21)	M	Garabatea espontáneamente				
113	14,2 (12-23)	G <sup>2</sup>	* Dice dos palabras (anotarlas)				Oídas: Por información:
114	14,3 (11-20)	L	Pone nueve cubos dentro de la taza				
115	14,6 (10-20)	P	Tapa la caja redonda				
116	14,6 (11-19)		* Utiliza gestos para hacer saber sus deseos				
117	15,3 (11-23)	N	Enseña los zapatos, la ropa o un juguete				
118	16,4 (13-20)	O	Coloca las clavijas en 70 segundos (anótense el tiempo)				Elementos 118, 123, 134, 156 Intento 1 2 3 Tiempo _____
119	16,7 (13-21)	H <sup>1</sup>	Construye una torre de tres cubos				
120	16,8 (12-26)	S	Tablero anaranjado: coloca la pieza redonda (especificar)				Elementos 120, 137, 151 ____ Redonda colocada ____ Todas colocadas ____ Todas colocadas (tablero invertido)
121	17,0 (12-25)	R	Tablero azul: coloca dos piezas redondas				

\* Puede ser observado incidentalmente

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

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

\* Puede ser observado incidentalmente

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

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

# ESCALAS BAYLEY DE DESARROLLO INFANT

## Escala de Psicomotricidad

### HOJA DE ANOTACION

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

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

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

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

Dificultades prenatales o al nacer \_\_\_\_\_

Salud del niño \_\_\_\_\_

Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_ Residencia habitual \_\_\_\_\_

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

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

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

COMPOSICIÓN DE LA FAMILIA													Otros niños con IM		
	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 directa para la Escala Mental se denomina IQM (Índice de Inteligencia Mental), y para la Escala de Psicomotricidad, IDP (Índice de Psicomotricidad).



Traducido y adaptado por TEA EDICIONES, S. A. según acuerdo especial con el propietario original THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION, que se reserva todos los derechos.  
 Copyright © 1989 by the Psychological Corporation. Copyright © 1977 by TEA Ediciones, S. A.  
 Edita: TEA EDICIONES, S. A. Paseo Berardino de Sotomayor, s/n. Madrid-16. Impreso Aguirre Campana, DSG duplicado, Madrid-2. Depósito legal: M. 35.785-1977.

Senálese la respuesta en la casilla correspondiente: P (Positiva), F (Falso). Otras casillas: O (Omisi3n), R II (Informe de la madre)

Ítem N.º	Edad de referencia e intervalo (meses)	Situaci3n	Identificaci3n del elemento	Puntuaci3n			Observaci3n
				P	F	Otras casillas	
1	0,1	A	Levanta la cabeza, apoyada en el hombro del E.				
2	0,1	A	Ajusta postural cuando se le mantiene sujeto contra el hombro				
3	0,1	B	Movimientos laterales de cabeza				
4	0,4 (1,1-3)	B	Movimientos reptantes				
5	0,8 (2,3-3)	C	Retiene la anilla roja				
6	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de los brazos en libertad de acci3n				
7	0,8 (0,3-2)	C	* Movimientos bruscos de las piernas en libertad de acci3n				
8	0,8 (0,3-2)	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: suspensi3n dorsal				
11	1,8 (0,7-4)	C	Gira de la posici3n de costado a la posici3n de boca arriba				
12	2,1 (0,7-6)	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	† Codo: Presi3n c3bito-palmar				
17	3,8 (2-6)	D	Permanece sentado sostenido ligeramente				
18	4,2 (2-6)	A	Cabeza en equilibrio				
19	4,4 (2-7)	C	* Gira de la posici3n boca arriba a la posici3n sobre un costado				
20	4,8 (3-8)	F	Hace esfuerzos para sentarse				
21	4,9 (3-8)	E	† Codo: Oposici3n 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 (3-9)	D	Permanece sentado sin ayuda 30 segundos o m3s				
28	6,4 (4-10)	C	* Gira de la posici3n boca arriba a la de boca abajo				

\* Puede ser observada incidentalmente

† Puede ser presentada durante la administraci3n 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)

Ítem N.º	Edad de refe- rencia a inter- valo (meses)	Situ- ación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
29	5,6 (5-9)	D	Permanece sentado firmemente, sin ayuda				
30	6,8 (5-9)	H	† Coge el caramelo				
31	5,9 (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 (9-15)	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 (Positivo), F (Fallo), Otros casos: O (Omisión), R (Rechazo IM (Informe de la madre))

Elemento N.º	Edad de referencia e Intervalo (meses)	Situación	Identificación del elemento	Puntuación			Observaciones
				P	F	Otros casos	
55	17,8 (12-26)	O	Trata de mantenerse de pie sobre la tabla				
56	20,6 (15-29)	O	Anda con un pie sobre la tabla				
57	21,9 (17-35)	K	Se pone de pie: II				
58	22,7 (15-30)	M	Permanece sobre el pie izquierdo, sin ayuda				
59	23,4 (17-32)	P	Salta desde el suelo con ambos pies				
60	23,5 (16-35)	M	Permanece sobre el pie derecho, sin ayuda				
61	23,9 (18-30)	O	Camina sobre una línea siguiendo su dirección				
62	24,5 (17-30)	O	Tabla: permanece sobre ella con ambos pies				
63	24,8 (19-32)	R	Salta desde el primer escalón				
64	25,1 (19-30)	N	Sube la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
65	25,7 (18-30)	O	Camina de puntillas unos pocos pasos				
66	25,8 (18-30)	N	Baja la escalera sin ayuda: ambos pies en cada escalón				
67	27,0 (19-30)	O	Tabla: intenta andar				
68	27,8 (20-30)	O	Camina hacia atrás: 3 metros				
69	28,1 (21-30)	R	Salta desde el segundo escalón				
70	29,1 (22-30)	R	Salto de longitud: de 10 a 35 cms. (anote la longitud)				Elementos 70, 76, 78 Intento 1 2 Longitud
71	30 (22-30)	K	Se pone de pie: III				
72	30 (23-39)	N	Sube la escalera: alternando los pies				
73	30+ (20-30)	O	Camina de puntillas: 3 metros				
74	30+ (24-30)	O	Tabla: alterna los pesos en parte del recorrido				
75	30+ (23-30)	O	Mantiene los pies sobre la línea: 3 metros				
76	30+ (26-30)	R	Salto de longitud: de 35 a 60 cms.				
77	30+ (24-30)	P	Salta sobre una cuerda a 5 cms. de altura				
78	33+ (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 (28-32)	P	Salta sobre una cuerda de 20 cms. de altura				

**Anexo 3**  
**Fotografías**



## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACION.....	ii
AUTORIA.....	iii
CARTA DE AGRADECIMIENTO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	9
DESARROLLO COGNITIVO.....	9
Concepto.....	9
Factor hereditario y social del desarrollo cognitivo.....	10
Procesos del desarrollo cognitivo.....	11
Memoria.....	11
Atención.....	12
Aprendizaje.....	13
Lenguaje.....	14
Pensamiento.....	14
Percepción.....	15
Desarrollo cognitivo en la primera infancia.....	15
Desarrollo cognitivo y destrezas cognitivas en los niños de 2 a 3 años.....	16
Teorías del Desarrollo Cognitivo.....	18
Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.....	19
Etapas de Desarrollo Cognitivo según Piaget.....	20
Etapa Sensoriomotriz.....	20
Etapa Preoperacional.....	21
Etapa de las operaciones concretas.....	21
Etapa de las operaciones formales.....	22
Teoría de Lev Vygotsky.....	22
Aprendizaje sociocultural.....	23
Zona del desarrollo próximo.....	23
Estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo.....	24

Metodología lúdica o juego .....	24
Metodología de Montessori .....	25
El modelo de Reggio Emilia.....	25
Actividades para el desarrollo cognitivo .....	26
EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE.....	28
Definición.....	28
Importancia de las experiencias de aprendizaje en los niños .....	29
Las experiencias de aprendizaje en educación inicial .....	29
Características de las experiencias de aprendizaje .....	30
Momentos de las experiencias de aprendizaje.....	31
Rol del Docente en las experiencias de aprendizaje.....	32
Ambientes de experiencias de aprendizajes .....	33
Dimensión Física.....	34
Dimensión Funcional.....	34
Dimensión Relacional .....	35
Dimensión Temporal .....	35
Planificación en base a experiencias de aprendizaje .....	35
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	38
f. RESULTADOS.....	40
g. DISCUSIÓN.....	51
h. CONCLUSIONES.....	54
i. RECOMENDACIONES .....	55
j. BIBLIOGRAFÍA.....	56
PROPUESTA .....	62
GUIA.....	88
ANEXOS.....	147
PROYECTO DE TESIS.....	147
a. TEMA.....	148
b. PROBLEMÁTICA.....	149
c. JUSTIFICACIÓN.....	151
d. OBJETIVOS.....	153
e. MARCO TEÓRICO.....	154
f.METODOLOGIA.....	174
g.CRONOGRAMA.....	177
h.PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	178
i.BIBLIOGRAFÍA.....	179
ANEXOS.....	181

INDICE.....196