



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE CUENCA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL USO ADECUADO DE LOS RINCONES  
DE ARTE, HOGAR, CIENCIAS Y LECTURA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS  
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUGART, EN EL PERÍODO  
LECTIVO 2020-2021**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título  
de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**AUTORAS: KATYA ROXANA ÁVILA VIVAR**

**NANCY FABIOLA QUIZHPE CRIOLLO**

**TUTORA: LCDA. MARÍA CECILIA CAÑIZARES JARRÍN, MGST.**

Cuenca - Ecuador

2022

## **CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotras, Katya Roxana Ávila Vivar con documento de identificación N° 0302811229 y Nancy Fabiola Quizhpe Criollo con documento de identificación N° 0105705495; manifestamos que:

Somos las autoras y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



Katya Roxana Ávila Vivar

0302811229



Nancy Fabiola Quizhpe Criollo

0105705495

## **CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotras, Katya Roxana Ávila Vivar con documento de identificación N° 0302811229 y Nancy Fabiola Quizhpe Criollo con documento de identificación N° 0105705495, manifestamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras de la Propuesta Metodológica: “Estrategias metodológicas para el uso adecuado de los rincones de arte, hogar, ciencias y lectura para niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Educación Inicial Jugart, en el período lectivo 2020-2021”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



Katya Roxana Ávila Vivar

0302811229



Nancy Fabiola Quizhpe Criollo

0105705495

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, María Cecilia Cañizares Jarrín con documento de identificación N° 0106055726, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL USO ADECUADO DE LOS RINCONES DE ARTE, HOGAR, CIENCIAS Y LECTURA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUGART, EN EL PERÍODO LECTIVO 2020-2021, realizado por Katya Roxana Ávila Vivar con documento de identificación N° 0302811229 y por Nancy Fabiola Quizhpe Criollo con documento de identificación N° 0105705495, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



Lcda. María Cecilia Cañizares Jarrín, Mgst.

0106055726

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo va dedicado principalmente a mi madre Amable Vivar y mi tía Nube Vivar por haberme brindado su apoyo incondicional, sobre todo por los valores y consejos; quedo infinitamente agradecida por el sacrificio y esfuerzo que me han concedido para conseguir uno de mis logros más anhelados en mi vida a través del trabajo y coraje evitando así muchas dificultades que se den el camino.

A mi hermano Jorge Ávila por su grato apoyo en el proceso de mi vida universitaria y personal, por cada instante vivido junto a él pese a la distancia, gracias. Y a todas las personas que considero como mi familia porque de alguna forma hicieron de mí una gran persona por lo que me considero y trataron de acompañarme en mi etapa formativa.

**Autora: Katya Roxana Ávila Vivar**

Este trabajo se los dedico a mis padres Ángel Quizhpe y Mariana Criollo por estar apoyándome moral y económicamente en cada proceso educativo, pues sin ellos no lo habría logrado, su constancia reglas y límites me ayudaran a superarme cada día.

A mis hermanos Carlos y Leonardo que a pesar de la distancia siempre estaban apoyándome, han sido mi mano derecha en cada paso que doy, con sus alientos y consejos me sirvieron para llegar al final de la carrera.

A mi hijo Josué Armijos que ha sido mi orgullo y mi primer motor que me ha impulsado a luchar para llegar a concluir mis estudios, porque es lo más importante en mi vida, es por eso que este gran pasó que doy se lo dedico a él.

**Autora: Nancy Fabiola Quizhpe Criollo**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero pronunciar mi reconocimiento a mi madre por estar siempre vigente en cada paso que doy en la etapa de mi vida.

También me quedo profundamente agradecida con cada una de las autoridades y el personal del Centro de Educación Inicial Jugart, por recibirme con las puertas abiertas otorgándome la confianza y por supuesto cómo no reconocer los valores que los resaltan. De igual manera, es importante recordar a cada una de las autorizaciones que me permitieron ejecutar el proceso investigativo dentro de su centro educativo.

Así mismo, mis reconocimientos a la Universidad Politécnica Salesiana, a la carrera de Educación Inicial, a cada uno de mis docentes quienes con su enseñanza, conocimientos y virtudes me forjaron para que cada día me vaya formando como una profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación y esfuerzo.

Finalmente, quiero pronunciar mi más grandioso y sincero agradecimiento a la Mst. María Cecilia Cañizares Jarrín, tutora de todo el proceso, quien con su guía, conocimiento, colaboración y enseñanza colaboró en el desarrollo de este trabajo.

**Autora: Katya Roxana Avila Vivar**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a toda mi familia que ha estado en las buenas y en las malas durante este largo trayecto de mi vida para lograr ser una educadora de corazón, a mis padres por su apoyo incondicional que se han sacrificado por sacarme adelante, es por este motivo que toda mi meta se las debo a ellos.

A mi esposo Byron Armijos que con su aliento y ayuda siempre ha estado conmigo luchando por este gran sueño de ser unos educadores buenos de este país. Por el cariño y comprensión en los momentos difíciles de mi carrera, gracias por acompañarme en este camino que lo recorreremos juntos.

Finalmente, mis más sinceros agradecimientos a mi docente tutora Mst. María Cecilia Cañizares Jarrín, que ha estado pendiente en cada parte de este proceso de titulación y que con sus conocimientos y consejos aportados logramos llegar a la meta anhelada.

**Autora: Nancy Fabiola Quizhpe Criollo**

## ÍNDICE

<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR</b> .....	II
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR</b> .....	III
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	IV
<b>CERTIFICADO</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>DEDICATORIA</b> .....	V
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	VI
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	VII
<b>RESUMEN</b> .....	11
<b>1. PROBLEMA</b> .....	12
<b>1.1. Descripción</b> .....	12
<b>1.2. Antecedentes</b> .....	12
<b>1.3. Importancia y alcances</b> .....	13
<b>1.4. Delimitación</b> .....	14
<b>1.5. Explicación del problema</b> .....	15
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	15
<b>3. OBJETIVOS</b> .....	16
<b>3.1. GENERAL</b> .....	16
<b>3.2. ESPECÍFICOS</b> .....	16
<b>4. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL</b> .....	16
<b>4.1. Ámbitos de aprendizaje del currículo de Educación Inicial</b> .....	16
<b>4.2. Ambientes de aprendizaje en Educación Inicial</b> .....	18
<b>4.3. Metodología Montessori</b> .....	20
<b>4.4. Tipos de ambientes de aprendizaje</b> .....	21
<b>4.4.1. Rincón de cocina</b> .....	21
<b>4.4.2. Rincón de motricidad gruesa</b> .....	22
<b>4.4.3. Rincón de arte</b> .....	23



4.4.4. Rincón del hogar.....	25
4.4.5. Rincón de ciencia y experimentación.....	26
4.4.6. Rincón de lectura.....	27
4.4.7. Arenero.....	28
4.4.8. Rincón de construcción.....	28
4.4.9. Rincón de música.....	29
4.5. Beneficios del uso de los rincones de aprendizaje .....	30
4.6. Organización de los ambientes de aprendizaje.....	31
4.7. Características generales de los ambientes de aprendizaje.....	32
4.8. Importancia de los rincones de aprendizaje .....	33
4.9. Estrategia metodológica.....	34
4.10. Definición de juego – trabajo .....	35
4.10.1 Importancia del juego – trabajo en el proceso de enseñanza de Educación Inicial .....	37
4.10.2. Funciones del juego .....	37
4.10.3. Teorías del juego.....	39
4.11. Conceptos e importancia de la estimulación temprana .....	40
5.1. Tipo de propuesta.....	41
5.2. Partes de la propuesta.....	42
5.3. Destinatarios .....	42
5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	42
6. PROPUESTA METODOLÓGICA .....	46
6.1. Actividades para el rincón del hogar.....	46
6.1.1. La lavadora mágica .....	46
6.1.2. La cortina bailarina.....	50
6.1.3. La ramita ecológica .....	53
6.1.4. Conozco los cuadritos de mis sueños .....	56
6.1.5. Los títeres divertidos de la familia .....	59
6.2. Actividades para el rincón de arte .....	62

<b>6.2.1. Rueda, rueda como los discos de mi canción .....</b>	<b>62</b>
<b>6.2.2. Pinto y sonrío con mis amiguitos.....</b>	<b>65</b>
<b>6.2.3. Los huevitos coloridos .....</b>	<b>68</b>
<b>6.2.4. Arcoíris de piececitos.....</b>	<b>72</b>
<b>6.2.5. Pétalos y hojas forman una flor .....</b>	<b>75</b>
<b>6.3. Actividades para el rincón de ciencias.....</b>	<b>78</b>
<b>6.3.1. Descubriendo los colores.....</b>	<b>78</b>
<b>6.3.2. El paraguas de los planetas.....</b>	<b>81</b>
<b>6.3.3. Los huevitos sembradores.....</b>	<b>84</b>
<b>6.3.4. Soplo, soplo sin parar .....</b>	<b>87</b>
<b>6.3.5. Creando mi propia pintura .....</b>	<b>90</b>
<b>6.4. Actividades para el rincón de lectura .....</b>	<b>94</b>
<b>6.4.1. Cuéntame, cuéntame un cuento mágico .....</b>	<b>94</b>
<b>6.4.2. El baúl de mis recuerdos.....</b>	<b>98</b>
<b>6.4.3. Mi cholita cuencana.....</b>	<b>101</b>
<b>6.4.4. El payaso de las vocales.....</b>	<b>105</b>
<b>6.4.5. Paleta de palabras .....</b>	<b>109</b>
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>112</b>
<b>8. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>113</b>
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>114</b>
<b>10. ANEXOS .....</b>	<b>116</b>

## RESUMEN

La presente investigación aborda una guía de estrategias metodológicas a través del juego-trabajo para mejorar el uso adecuado y funcional de los ambientes de aprendizaje en los niños y las niñas de 1-3 años con el fin de fortalecer y estimular las diferentes áreas cognitivas. La propuesta metodológica pretende dar a conocer la importancia de los rincones de la institución educativa; de esta manera, los niños construyen sus propios conocimientos habilidades, destrezas y nociones impulsando su desarrollo humano. Se entiende que un ambiente de aprendizaje es un espacio y recurso rodeado de óptimos materiales, apto para el sistema de Educación Inicial permitiéndoles alcanzar un nivel de enseñanza recreativa en sus conocimientos adquiridos. Por ende, se debe resaltar que todos los ámbitos educativos son sumamente importantes para cada una de las etapas evolutivas, tanto dentro como fuera del centro educativo. La metodología utilizada en este trabajo se llevó a cabo a través de la observación y entrevistas abiertas en el Centro de Educació

n Inicial Jugart en el que se determinó que los ambientes de aprendizaje carecen de actividades innovadoras tomando en cuenta que toda esta información ha sido evidenciada; por lo que se debe enfatizar la motivación a los alumnos con el fin de permitirles desarrollar su autonomía, creatividad y potenciar el área cognitiva de manera integral. Para ello, este trabajo está conformado por una revisión bibliográfica recolectando información válida y adecuada en función de la temática, para posteriormente dar paso a la elaboración de una guía como propuesta de mejora ante el problema detectado.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1. Descripción**

En el Centro de Educación Inicial Jugart carecen de estrategias innovadoras ejecutadas por las docentes en los ambientes de aprendizaje para los niños y niñas de 2 a 3 años. Mediante un análisis se ha evidenciado que los espacios educativos de la institución no son lo suficientemente adecuados y llamativa para la metodología de la docente que no busca proporcionar el desarrollo de todas las áreas educativas. La institución cuenta con los ambientes de aprendizaje, sin embargo, al momento de su utilidad en las clases no se refleja la organización adecuada para sus funciones. Es decir, cuenta con los materiales para los ambientes de cocina, motricidad gruesa, arte, hogar, ciencias y experimentación, lectura, pero no están correctamente formado cada rincón. Los espacios en el aula no tienen nada lúdico por lo que a los niños no les produce interés al trabajar en las diferentes nociones que se vienen desarrollando en el transcurso de las clases. Tomando en cuenta que uno de los derechos de los infantes es el de obtener una educación de calidad sin discriminación de géneros, etnia y religiones, el proceso de enseñanza – aprendizaje debe estar compuesto por actividades lúdicas, metodologías e instrumentos como los ambientes de aprendizaje, para que así potencien la creatividad e imaginación de cada uno de los niños y niñas. De acuerdo al artículo 40 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2017), la Educación Inicial debe estar dispuesta a un acompañamiento y un desarrollo integral recurriendo a cada uno de los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía, perteneciente a una comunidad que abarca de los tres hasta los cinco años de edad.

### **1.2. Antecedentes**

Se estableció este problema, ya que el empleo adecuado de estos ambientes es importante en el aprendizaje de los estudiantes. En efecto, las observaciones áulicas permitieron

detectar que las docentes al momento de impartir sus clases no abordaban holísticamente temas relacionados a estos ámbitos de aprendizaje, debido a la falta de estrategias dinámicas que permitan hacerlo. Además, la insuficiencia de atención de cada uno de los infantes produce unos severos cambios en las diferentes áreas que ofrece el sistema educativo; debido a este problema los niños y las niñas tendrán dificultades sociales, afectivas e intelectuales, donde no solo afecta en su aprendizaje también en su entorno evolutivo tanto presente como futuro.

### **1.3. Importancia y alcances**

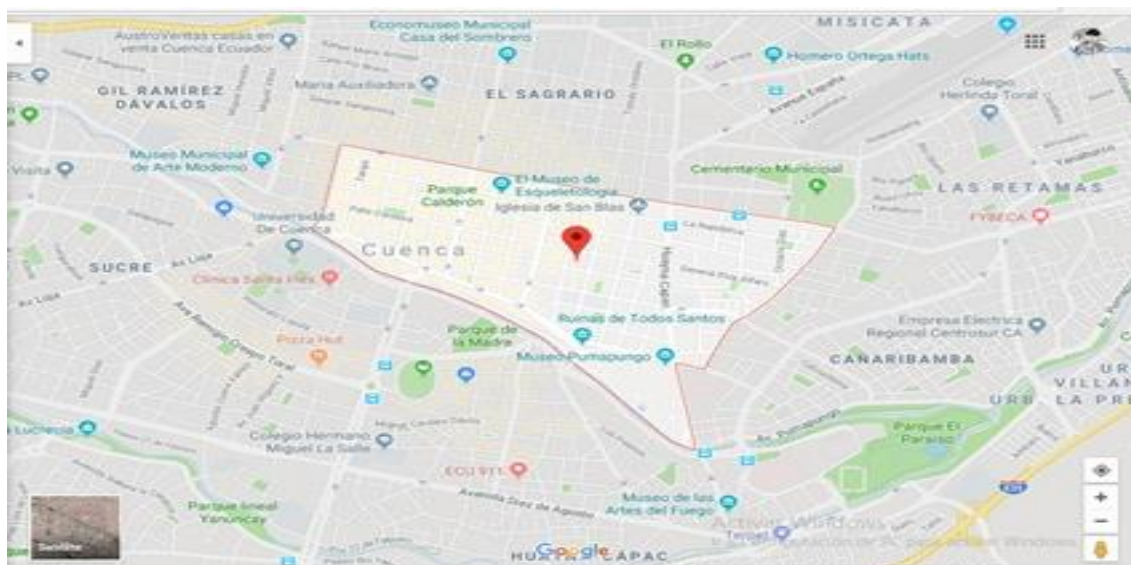
La educación es primordial para los niños y niñas, porque de ellos depende un cambio progresivo en la sociedad, donde se debe priorizar la enseñanza de calidad. Para eso, se conoce los datos estadísticos que el gobierno invierte en la educación con un porcentaje del 4,61% y el 13,97% al finalizar el año 2017, tomando en cuenta que es un nivel bajo para la transformación de la educación. Se observa que el Ecuador que es uno de los países con menor inversión económica en el sistema educativo, a través de esto genera un decrecimiento en la formación académica, como muestra de ello se evidencia la falta de material lúdico dentro de los ambientes de aprendizaje lo que provoca una falta de interés y curiosidad por desarrollar nociones y destrezas.

Todo producto rendido al trabajar en los ambientes de aprendizaje accede a los instrumentos para la formación en las diferentes áreas, en donde se implementan cambios en el proceso de enseñanza ya que los estudiantes son los propios protagonistas en su formación académica. Los beneficios que se producen a través de los ambientes de aprendizaje son como: la resolución de problemas, toma de decisiones, motivación al estudiante, participación colaborativa, intervención en eventos académicos, estimulación en destrezas y nociones, etc.

De esta manera, se plantea una guía de estrategias metodológicas con la finalidad de dar un uso adecuado y funcional en los ambientes de aprendizaje para fomentar el desarrollo cognitivo de manera general con ayuda de la metodología del juego – trabajo en beneficio de los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia.

#### 1.4. Delimitación

La presente investigación se llevará a cabo en el Centro de Educación Inicial Jugart perteneciente a la Zona 6, distrito 01D0, circuito 01-02-07; ubicado en la región sierra, cantón Cuenca, provincia del Azuay en la parroquia Pumapungo, entre las calles Cacique Chaparra y Huayna Cápac perteneciendo a la parroquia San Blas. Esta institución es particular, se encuentra en la zona urbana, su local es arrendado. La institución oferta tres niveles educativos de 0 a 2, 3 a 4 y de 4 a 5 años de edad, teniendo cinco paralelos con una sola jornada matutina, contando así con estudiantes tanto hombres como mujeres.



Fuente: Google Maps (Mapa de ubicación del Centro de Educación Inicial Jugart).

El trabajo de titulación está constituido por un período aproximado de dos años, puesto que se ha venido elaborando desde el cuarto nivel; continuando así su desarrollo actual en el octavo ciclo, así mismo se pretende que este trabajo se concluya para el mes de julio del 2021.

## **1.5. Explicación del problema**

Se conoce que los ambientes de aprendizaje son recursos necesarios dentro del aula, además de ser espacios indispensables en los que se producen interacciones entre varios actores en un tiempo determinado, generando experiencias de aprendizaje en el desarrollo de proceso de su aprendizaje; permitiéndoles que los niños y niñas interactúen para mejorar la relación entre docente – alumno y padres de familia; de modo que se plantea las siguientes incógnitas con el fin de incentivar al personal educativo a dar el buen uso y adecuado de cada uno de los ambientes de aprendizaje: ¿Qué métodos son eficientes para trabajar en los ambientes de aprendizaje? ¿Cómo intervienen las actividades planteadas en el proyecto? ¿Cuál es la importancia de los ambientes de aprendizaje en el proceso educativo de 1 a 3 años? ¿Cuándo es necesario la utilización de los ambientes de aprendizaje? ¿Porque es importante que en el aula exista ambientes de aprendizaje?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación busca destacar las estrategias metodológicas para tomar en cuenta que cada uno de los ámbitos de aprendizaje en una institución, debe promover una educación significativa en el niño y la niña; en el que se debe idear a que los docentes utilicen actividades lúdicas y adecuadas de acuerdo a la edad de sus alumnos, sobre todo manejar los ambientes que nos ofrece la institución.

Es por ello que el uso inadecuado y no funcional de los ambientes de aprendizaje provoca un sinnúmero de problemáticas como el bajo rendimiento escolar y la falta de interés en los ámbitos mencionados durante el proceso de la enseñanza aprendizaje que se viene desarrollando de cada uno de los infantes.

En la primera infancia, es fundamental que se estimule todos los ámbitos; sin embargo, se debe reforzar las áreas con menos énfasis de aprendizaje como los rincones del arte, hogar, ciencias y lectura en beneficio para trabajar una participación activa formando

conductas que potencien la seguridad de cada uno de los infantes. Por eso esta investigación, se centrará a favor de los padres de familia y docentes de la institución para lograr una integración tanto en la convivencia como en el proceso educativo de cada uno de los niños con experiencias que motiven a desarrollar un aprendizaje valioso y representativo.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. GENERAL**

- Elaborar una guía de estrategias metodológicas a través del juego-trabajo para mejorar el uso adecuado de los rincones de arte, hogar, ciencias y lectura para los niños y las niñas de 2 a 3 años en el Centro de Educación Inicial Jugart.

#### **3.2. ESPECÍFICOS**

- Identificar las características de los rincones de aprendizaje existentes para los niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Educación Inicial Jugart.
- Fundamentar teóricamente la importancia de los rincones de aprendizaje en proceso pedagógico.
- Diseñar estrategias metodológicas para el uso adecuado de los rincones de: arte, hogar, ciencias y lectura para niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Educación Inicial Jugart.

### **4. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

#### **4.1. Ámbitos de aprendizaje del currículo de Educación Inicial**

En el presente apartado se abordan los ámbitos de aprendizaje según el Currículo de Educación Inicial, con la finalidad de proporcionar información que permita estimular el proceso pedagógico de los alumnos mediante diferentes materiales que apoyen a la creatividad y creación de su propio conocimiento. Por ello, es substancial conocerlos, ya



que ayuda a la autonomía constituyendo un papel esencial en el desarrollo de las competencias y destrezas de los estudiantes.

Según el Ministerio de Educación (2014) los ámbitos de desarrollo y aprendizaje son “espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial” (p. 18).

En los siguientes enunciados se dará a conocer la caracterización de dichos ámbitos para niños del subnivel Inicial 2:

**Identidad y autonomía.-** En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que permitan ejecutar actividades de manera autónoma. Ello tiene la finalidad de desarrollar la independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto tanto a sí mismo como a los demás; además se promueve el desarrollo de la identidad en el hogar, familia, centro educativo y entorno.

**Convivencia.-** En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con todo lo que esté a su alrededor. Para esto es esencial incorporar experiencias que faciliten su convivencia, a partir de su organización social, desarrollo de actitudes como el respeto, empatía, deleite de sus derechos y por supuesto la práctica de sus obligaciones.

**Relaciones con el medio natural y cultural.-** En este ámbito se considera la interacción del niño con el medio natural para el descubrimiento de sus características, actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al equilibrio ecológico. De igual forma, el niño y la niña aprenden a cuidar del medio natural y cultural garantizando una interacción positiva en relación a la diversidad.

**Relaciones lógico/matemáticas.-** Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora, potenciando los diferentes aspectos del pensamiento en su entorno. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color; a través de la experiencia e interacción se promueve la resolución de problemas relacionándolo con los nuevos aprendizajes.

**Comprensión y expresión del lenguaje.-** Se potencia el desarrollo del lenguaje y la comunicación permitiendo exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias, sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales. El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que proveen el conocimiento y la representación del mundo, creatividad e imaginación.

**Expresión artística.-** En este ámbito se propone desarrollar la creatividad con un proceso de sensibilización, expresando sus sentimientos, emociones y vivencias en las diferentes etapas de su creatividad e imaginación. Se pretende orientar el desarrollo de cada una de las destrezas donde están plasmadas por las diferentes manifestaciones artísticas.

**Expresión corporal y motricidad.-** Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En él realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio.

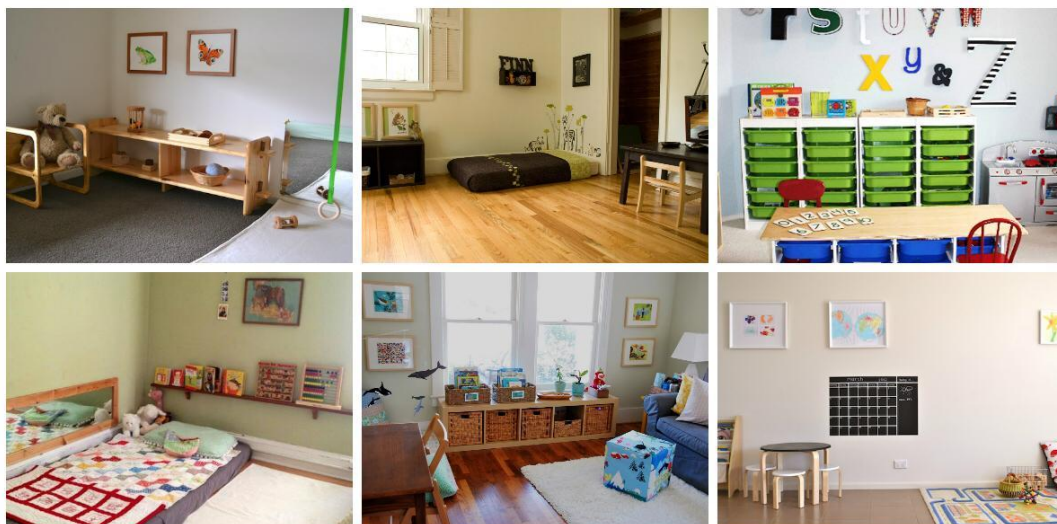
#### **4.2. Ambientes de aprendizaje en Educación Inicial**

Un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, entre otros, que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje, con el fin de ofrecerle al educando un

ambiente acogedor, grato, atractivo, que le posibilite potenciar sus capacidades con base en sus intereses y necesidades. ( Flores, Castro, Galvis, Acuña y Zea, 2017)

De acuerdo con Villalobos (2014) el ambiente de aprendizaje se forma por el conjunto de percepciones de los diferentes miembros o grupos sobre el funcionamiento y dinámica del aula, en la cual se generan actitudes, creencias, posicionamientos, formas de pensar y de actuar que confluyen en los miembros en su participación, responsabilidad y compromiso. Según su proceso de aprendizaje, intereses y necesidades, cada grupo, con su propia personalidad, configura el ambiente de aprendizaje; el profesor, al ser sensible al comportamiento modifica la dinámica para adaptarla a su personalidad grupal.

Un ambiente de aprendizaje involucra todo aquello que rodea al ser humano, lo que puede influenciarlo y puede ser influenciado por él. Está conformado por circunstancias físicas, sociales, culturales, psicológicas, pedagógicas que rodean a una persona, por el cual tiene el rasgo de ser distintivo en relación a las características de estos elementos. (García, 2014)



Fuente: imagen de google aula por rincones.

La importancia del clima de aula en los procesos educativos promueve expandir la nivelación de exclusividad de las diversidades del alumnado en las aulas infantiles. Por eso la metodología de los ambientes de aprendizaje busca basarse en el respectivo interés del estudiante generando espacios comprensivos y generales que permitan la igualdad de oportunidades. Como resultado, la educación infantil llega a ser un período que se construye a través de pilares básicos de la personalidad de los organismos. (Balongo y Merida, 2016)

De acuerdo a lo citado anteriormente, los ambientes de aprendizaje generan un desarrollo óptimo para los niños y niñas, donde a más de ser un elemento primordial en la educación, busca relacionarse con la interacción activa durante el proceso de las etapas del crecimiento del alumno. Tomando en cuenta que se debe destacar cada espacio que ofrece una institución educativa para cada uno de los estudiantes, mejorando así su nivel cognitivo, social y pedagógico.

### **4.3. Metodología Montessori**

Montessori (1957) citada en García (2014) manifiesta que al trabajar y convivir con niños que presentaban alguna anomalía, se percató que tenían facultades en un grado menor en comparación con niños sin ninguna condición específica y que podían ser desarrolladas. A través de la observación constante de sus acciones descubrió que las limitaciones para propiciar el desarrollo de sus capacidades era un problema pedagógico, más que un problema biológico.

Por lo tanto, la metodología Montessori libera el potencial de cada niño ayudándole a constituir su autonomía, siempre fijándose en su nivel madurativo. Este proceso debe desarrollarse en un espacio estructurado, de esa manera se logrará el impulso integral. Las aulas se caracterizan por el orden y la facilidad de acceso al material y mobiliario en

general, con la finalidad de sacar el máximo partido en las capacidades intelectuales, físicas y espirituales.

En base a ello, a continuación, se enlistan algunas reglas para establecer un aula de calidad y segura de acuerdo al modelo Montessori. (Acosta, 2018)

- ✓ Establecer espacios destinados para trabajos individuales y grupales.
- ✓ Los niños trabajan en las mesas o en el suelo.
- ✓ Deben existir rincones definidos para: matemáticas, lenguaje, arte, entre otros.
- ✓ Se recomienda un espacio donde el niño pueda estar en paz y reflexionar.
- ✓ La decoración debe considerar los trabajos de los propios niños.
- ✓ El mobiliario del aula es de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.
- ✓ El aula debe convertirse en un espacio acogedor y bien organizado donde el niño se sienta tranquilo, como en casa.

#### **4.4. Tipos de ambientes de aprendizaje**

A lo largo de este apartado, se profundizará sobre los rincones más conocidos en la educación preescolar de acuerdo a la Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial (2014). La mayoría de las instituciones educativas se componen de espacios concretos en el aula, conocidos como los rincones de aprendizaje que favorecen el logro de cada uno de los planes educativos asignados en cada ambiente.

##### **4.4.1. Rincón de cocina**

La cocina es uno de los ambientes más simbólicos en la Educación Inicial, donde los niños interactúan, juegan y aprenden de manera lúdica, ya que el juego simbólico potencia el aprendizaje de los alumnos. Los niños aprenden a identificar los diferentes roles que viven en el entorno (padre, madre, hijos, abuelos); los materiales importantes para este ambiente deben incluir: comida, platos, cubiertos y cajas para poder guardarlos e incluso

se puede seleccionar recursos que estén relacionados a la cocina que sean de interés para los niños.

Este contexto permite que los niños y niñas manipulen objetos conocidos que se pueden encontrar en el área de la cocina. La distribución de este ambiente debe ser diversa, enfocada en el juego libre, permitiéndoles desenvolver sus acciones o sentimientos que pueden desarrollarlos durante la jornada social con sus compañeros y compañeras.

### **Materiales sugeridos**

1. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.
2. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete.
3. Espejo grande
4. De preferencia se puede optar por muñecos de caucho u otro material suave.
5. Verificar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.

#### **4.4.2. Rincón de motricidad gruesa**

Según Calvillo, el ambiente de motricidad gruesa permite a los niños estimular el conocimiento de su cuerpo y la canalización de su energía. Así mismo, estimula el dominio de los elementos espacio - temporales y el perfeccionamiento del control motor. La finalidad de este rincón es proporcionar a los niños oportunidades para el desarrollo de habilidades, destrezas motoras gruesas y equilibrio corporal. Fomenta el control de movimientos, fortalece la respuesta inmediata de precisión, estimula la rapidez motora y genera mayor y mejor expresión corporal. (Calvillo, 2013)

Por medio del juego significativo, este rincón genera actividades de movimiento y acciones que se dan de manera global con la intención de estimular el control de las

habilidades logrando proporcionar un equilibrio corporal. Por ello, es primordial en la educación inicial, ya que facilita a los niños y niñas a reconocer las partes de su cuerpo, de igual forma favorece el proceso de la socialización por medio de actividades lúdicas, formando una autoconfianza y seguridad en los infantes.

### **Materiales sugeridos**

1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor)
2. Rampas
3. Arcos
4. Escalones
5. Túneles
6. Aros
7. Pelotas (diversos tamaños)
8. Conos
9. Juguetes de arrastre
10. Carritos, coches y vagones para montar
11. Balancines

Se debe verificar la seguridad de las estructuras, para que no exista ningún tipo de riesgo para los niños y las niñas; es preferible tener materiales y equipos variables para que se puedan armar o desarmar utilizándolos de diversas maneras.

#### **4.4.3. Rincón de arte**

En este ambiente los niños expresan su creatividad, imaginación y emociones; en él acceden a una gran variedad de materiales para pintar, dibujar o crear. Este espacio en el aula es substancial porque facilita el contacto con pinturas que motiven a los niños y niñas

a inspirar sus propias creaciones. Su función principal es reforzar la experiencia del aprendizaje en una libertad de expresión.

Es necesario poner normas claras para el funcionamiento del ambiente de arte, ya que los niños deben ser responsables de limpiar todos los instrumentos que utilicen y dejarlos en su lugar. Es posible exponer las creaciones en una pizarra, cartelera o también pueden enviarse a casa. Cuando los niños tienen acceso frecuente a pintar y dibujar con libertad en ese ambiente progresa rápidamente en estas habilidades, otorgándoles seguridad y fortaleciendo su autoestima.

### **Materiales sugeridos**

1. Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie.
2. Pinceles y brochas de diferente grosor
3. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja.
4. Témperas (solubles en agua)
5. Acuarelas
6. Tizas blancas y de colores
7. Crayones gruesos y finos
8. Marcadores gruesos y finos
9. Papel, cartulina y cinta adhesiva
10. Trozos de esponja
11. Cepillos de dientes viejos
12. Paños de diferente textura y tamaño
13. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas
14. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande)
15. Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería



**16.** Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños

**17.** Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos

Cabe mencionar que “los niños pueden probar diversas técnicas y explorar diversos materiales. Este rincón se puede adaptar para reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, puesto que permite realizar una gran variedad de actividades, tanto libres como dirigidas” (p. 26).

#### **4.4.4. Rincón del hogar**

En este ambiente los niños preparan sus hábitos de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar que pueden producir con sus familias. Desarrollan la imaginación, lenguaje, socialización, esquema corporal, percepción sensorial y motricidad. Es un espacio proyectivo, donde los educadores pueden conocer mejor a los niños, ya que ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa.

Es preferible que los muñecos sean de caucho u otro material suave para evitar prejuicios físicos. También se debe adjuntar objetos propios de la comunidad local con la finalidad de que se identifiquen con ellos y así valoren la cultura con la que se sienten identificados.

#### **Materiales sugeridos**

1. Camas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines.
2. Ropa para vestirse y desvestirse
3. Muñecas, ropa de muñecas y cochecitos.
4. Materiales de cocina
6. Espejo grande

#### **4.4.5. Rincón de ciencia y experimentación**

La ciencia y la experimentación son acciones libres que los infantes deben tener en su proceso de desarrollo y descubrimiento, convirtiéndose en una herramienta que despierta la curiosidad por conocer. Este ambiente busca el contacto con la naturaleza y las cosas que los rodean en la comunidad educativa, así todo niño se orienta en los cambios como los fenómenos naturales y las relaciones del ser humano con su ambiente.

Este es un espacio para observar y explorar en torno a su alrededor, por ende, se concientiza en el cuidado del medio ambiente y el planeta en el que habitamos. Fomenta la investigación a través del estímulo de la curiosidad innata y tendencia al juego del niño.

#### **Materiales sugeridos**

1. Pintura dactilar
2. Semillas
3. Telescopio para niños
4. Objetos plásticos recicladas (botellas, vasos, cucharas, recipientes, entre otros)
5. Coladores
6. Agua, aceite sal y azúcar
7. Lupa
8. Gafas de protección
9. Embudo
10. Guantes
11. Bata

Se recomienda a los docentes que antes de ejecutar un experimento propuesto en la clase, es necesario explicar la causa y el efecto que se da en cada actividad científica. También

se estimula el pensamiento para crear sus propios juegos e interrogantes permitiéndoles explorar la naturaleza y sus fenómenos.

#### **4.4.6. Rincón de lectura**

Este ambiente impulsa a que los niños y niñas disfruten del contacto con la lectura por medio del juego y la lectura comprensiva. De esa manera, los docentes realizan actividades que ayuden a interpretar lo que los libros buscan transmitir como las imágenes y el texto, permitiéndoles mejorar la comunicación entre docentes y alumnos. El objetivo de este ambiente es el de desenvolver el lenguaje de la lectura como una actividad interesante y satisfactoria.

Es un espacio que está conformado de libros, cuentos y fábulas con la intención de iniciar el desarrollo de la lectura en todos los infantes. Además, se promueve el impulso hacia la escritura para la comunicación que ellos produzcan. Origina la recreación e imaginación a través de los libros para ejercer trabajos educativos proporcionando un placer por lectura y escritura.

#### **Materiales sugeridos**

1. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 3 años
2. Láminas grandes con ilustraciones
3. Alfombra y/o colchonetas
4. Cojines grandes y cómodos

“Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente que se pueda limpiar. Este rincón debe estar ubicado en un lugar tranquilo y acogedor”. (p. 26)

#### **4.4.7. Arenero**

El arenero es un rincón que desarrolla las características y propiedades de la arena; tiende a establecer nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. De preferencia, se ubica al aire libre, debe tener una tapa o cubierta para evitar insectos y excrementos de animales. Es recomendable que se utilice la arena del mar, ya que no se pega y facilita la limpieza de la ropa y de los juguetes.

Para la selección de los objetos de juego, se sugiere que éstos sean elaborados con materiales del medio verificando que sean resistentes para factores de daño por parte de los infantes.

#### **Materiales sugeridos**

1. Recipiente amplio y resistente para la arena, de preferencia con tapa. Puede ser una piscina inflable.
2. Baldes y otros recipientes de diferente forma y tamaño.
3. Palas (hondas, no planas) y de distinta forma
4. Embudos
5. Cernidores
6. Rastrillos
7. Juguetes
8. Moldes

#### **4.4.8. Rincón de construcción**

En este rincón los niños utilizan diversos materiales para armar y construir. Al hacerlo las y los niños exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras. Ejercitan habilidades motrices y la coordinación ojo-mano.

#### **Materiales sugeridos**

1. Bloques de construcción
2. Multicubos de esponja o caucho
3. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen)
4. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas)
5. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches.
6. Envases diversos (que sean seguros)
7. Juguetes de encajar y embonar
8. Muñecos desarmables de piezas grandes

Para los niños más pequeños es preferible que los bloques sean de un material suave como una esponja resistente, caucho o de madera muy liviana. Por el contrario, si se adquiere material de plástico, es importante verificar que éste sea resistente y no tóxico. En general, se puede optar por bloques de diversas formas como cubo, ladrillo, rampa, arco, pirámide, medio arco, columna, etc.

#### **4.4.9. Rincón de música**

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.

#### **Materiales sugeridos observaciones y recomendaciones**

1. Tambores
2. Maracas
3. Panderetas
4. Xilófonos
5. Caja china
6. Marimbas

7. Castañuelas
8. Campanas
9. Platillos
10. Triángulos
11. Silbatos grandes y largos

Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión, entre ellos algunas alternativas que involucren la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio tratando de evitar objetos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

#### **4.5. Beneficios del uso de los rincones de aprendizaje**

Según Castro y Morales (2015) los niños y niñas consideran en su mayoría que lo que más les gusta hacer en las clases son actividades relacionadas con la educación, el estudio, sumar, la lectura, escritura, entre otros. Por ello, se considera a las actividades lúdicas como un medio para instruirse y divertirse, por ejemplo, señalan la realización de excursiones o experiencias que les permitan salir del espacio de aula, lo cual les ilusiona y motiva hacia el aprendizaje.

Todo ambiente de aprendizaje, ya sea éste de tamaño grande o pequeño, debe estar conformado por recursos que sean especialmente para este rincón y además que respondan a un espacio acogedor y personal para quien lo habita. Es por eso que esta zona educativa debe ser innovadora y con una ambientación lúdica para los niños y niñas que participan en él. (Vecchi, 2013)

Así mismo, los ambientes de aprendizaje apoyan a las habilidades comunicativas, mejorando la calidad educativa. Por ende, el trabajo en los rincones pedagógicos facilita la relación entre iguales, creando la autonomía de los pequeños. Esta metodología respeta

el ritmo del aprendizaje de los alumnos ofreciéndoles la libertad de cómo y dónde realizar las actividades, por eso estos espacios están destinados para que los procesos educativos se lleven a cabo en entornos agradables y cómodos.

#### **4.6. Organización de los ambientes de aprendizaje**

El ambiente de aprendizaje se constituye a partir de las dinámicas establecidas en los procesos educativos que involucran acciones, experiencias, vivencias de las comunidades educativas. No se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. (Duarte, 2003)

Según Sotomayor (2018) para la organización de cada uno de los espacios lúdicos se tomará en cuenta los siguientes puntos como estructura esencial de un ambiente:

- El espacio de las diferentes dependencias debe ser lo suficientemente amplio para que los niños puedan moverse libremente.
- El ambiente interno debe ser vistoso e interesante, adaptado a la estatura y fuerzas de los niños.
- La institución tiene derecho a tener su ambiente propio, el mismo que debe ser agradable, iluminado y estético.
- El ambiente físico debe estar integrado por diferentes contextos de juego de salas y aulas de trabajo para niños, así mismo como proyectos y mini talleres planteados con diversos recursos.
- Debe destacar un impacto físico, cognitivo y emocional en el niño.
- Los recursos y materiales deben ser adecuados y llamativos.
- La tonalidad de las paredes debe ser suave, demostrando un ambiente familiar para que el niño se sienta cómodo y protegido.

- El espacio se vincula con un rincón natural y acogedor para que estas conlleven al contacto con el medio ambiente y lo que le rodea.

#### **4.7. Características generales de los ambientes de aprendizaje**

El entorno y material dentro de los espacios académicos deben ser los idóneos para estimular el área social, emocional, intelectual y las necesidades morales que se den en cada uno de los infantes. Se pretende que todo rincón de aprendizaje esté conformado por las siguientes características para brindar una auténtica educación, mediante juegos significativos que enriquezcan la infancia temprana, estableciendo así un ambiente adecuado. (Jamauca y Imbachi, 2017)

- ✓ Definir con claridad el espacio y establecer materiales de acuerdo con la actividad organizada.
- ✓ Todo rincón de aprendizaje debe ser llamativo.
- ✓ Los ejercicios que se ejecutan en el espacio favorecerán la autonomía y seguridad.
- ✓ Fomenta la interrelación individual y cooperativa para estimular su conducta social.
- ✓ Los objetivos y contenidos deben estar claramente establecidos de acuerdo con el currículo.

Como se mencionó anteriormente, el autor señala algunas normas claves que permitirá que el niño desarrolle su aprendizaje a través de espacios llamativos con materiales aptos para brindar una enseñanza de calidad; de esa manera los profesores serán los acompañantes en el proceso pedagógico, pero siendo parte de un ambiente estimulador que habla por sí mismo, respondiendo a los diferentes deseos, necesidades e intereses de cada grupo. Se conoce que la motivación activa la atención del infante, por ello, si se



ofrecen experiencias innovadoras y entornos adecuados, los resultados posiblemente serán los esperados.

#### **4.8. Importancia de los rincones de aprendizaje**

Es significativo destacar que el ambiente de aprendizaje no sólo hace referencia al contexto físico integrado por recursos y materiales, sino que involucra aspectos psicológicos esenciales tanto para el éxito como el fracaso de programas educativos, generando un espacio que motive la participación e inclusión de cada uno de los estudiantes.

Sacristán (2014) menciona que

“la relación social y la comunicación definen la actuación del educador para facilitar el aprendizaje del niño. Desde esta concepción de ambiente de aprendizaje, el aula es vista como espacio ordinario de punto de encuentro de alumnos y docentes, que constituyen un escenario vivo de interacciones sociales donde educador y educando intercambian, explícita o tácitamente, ideas, valores e intereses en la que se produce una interacción educativa a partir de la cual los alumnos y docente comparten significados y experiencias” (p. 70).

En base a ello, las experiencias de aprendizaje significativas se producen gracias a las interacciones que surgen en estos espacios. Por ello, la importancia de generar entornos en los que los niños y niñas se sientan seguros, con la apertura de actuar de acuerdo a sus intereses y necesidades. De igual forma, el rol del docente no solamente se debe limitar a la observación, sino por el contrario, debe ser un agente activo en este encuentro de aprendizaje.

Su uso como estrategia metodológica tiene mucho que ver con la escuela infantil porque garantiza la posibilidad de desarrollar destrezas en los niños/os y, al mismo tiempo,

reflexionar sobre qué están haciendo. La forma de desarrollar estos aprendizajes en los alumnos de Educación Infantil es trabajar con actividades de carácter global, ya que da excelentes resultados. (Bhorgui, 2011)

En el mismo contexto y de acuerdo con Flóres (2017), cada uno de los ambientes constituye diversos escenarios, sitios y culturas en los que los estudiantes aprenden. Un ambiente va más allá del espacio físico, organización y disposición del espacio, sino en donde se dan las actividades de aprendizaje, ya que también implica las variables propias de cada participante, la relación entre éstos, los recursos disponibles, los tiempos y el control del estudiante sobre su propio aprendizaje.

El ambiente se deriva de la acción del hombre con el entorno natural que lo rodea; por lo tanto, si se considera esta interacción con el medio como una idea que involucra activamente al ser humano, éste implica acciones pedagógicas en las que quienes aprenden están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción, sobre las de otros y sobre su incidencia con el espacio. (Flórez, 2017)

#### **4.9. Estrategia metodológica**

De acuerdo a Latorre y Seco del Pozo (2013), la estrategia es un proceso de descubrimiento que permite tomar decisiones sobre realidades específicas; además constituye una representación organizada de llevar a cabo la resolución de un problema de aprendizaje incluyendo varias acciones.

Por otro lado, para Arguello y Sequeira (2016), las estrategias metodológicas son una agrupación de procedimientos imprescindibles y técnicas fundamentales establecidas en el proceso de enseñanza – aprendizaje con un enfoque educativo; en esta parte el docente llega a ser el facilitador donde inicie e innove un espacio para que todo estudiante potencie

sus habilidades y destrezas, permitiéndolos construir aprendizajes demostrativos o característicos de sus propias ideas.

En consecuencia, el uso adecuado de cada una de las estrategias en el aula de clase utiliza varios canales sensoriales que favorecen tanto el aprendizaje significativo como el constructivo; dentro de ellas se puede encontrar tácticas de búsqueda, aproximación a la realidad, selección y organización de la información obtenida, estrategias de problematización, habilidades de pensamiento creativo para el trabajo colaborativo de todos los estudiantes. (Bonilla, 2011)

En referencia a lo mencionado, es importante aplicar estrategias adecuadas y significativas en la educación inicial, de esa manera se tiene un conjunto de procedimientos y técnicas que faciliten la comprensión de la enseñanza-aprendizaje en fusión de los contenidos que se desee impartir. La elección de estas estrategias permite a los alumnos estar motivados para construir sus propios conocimientos manteniendo un interés por aprender.

#### **4.10. Definición de juego – trabajo**

Según el Ministerio de Educación (2014), el juego es una característica que ha acompañado al estudiante en su formación; por lo que es la principal estrategia que fomenta el aprendizaje en diversas áreas, realizando actividades que les permiten atender de mejor manera la complejidad en el aula, potenciando sus capacidades e intereses. Al jugar activan su desarrollo cognitivo estimulando su memoria, imaginación y creatividad; mejorando así el aprendizaje de los infantes a través de la metodología juego trabajo.

De esa manera, el juego desarrolla en los niños habilidades naturales que vivencian de forma cotidiana, generando distintos ambientes y situaciones en las que participan. Logran conectarse con otros, utilizando juguetes y objetos concretos para simular situaciones o proyectar eventos. A través de las actividades lúdicas la imaginación y la

creatividad son fundamentales para resolver problemas o encontrar soluciones a sus inquietudes y disfrutan en un involucramiento sostenido que los mantiene motivados por largo tiempo. (Cáceres, Granada y Pomes, 2018)

Según Trujillo (2017), los docentes deben conocer y estar en la capacidad de poner en práctica la metodología denominada “juego-trabajo”, debido a que su implementación a través del uso de rincones o zonas de desarrollo para el aprendizaje permite desarrollar la socialización, creatividad, sensibilidad, lenguaje, nociones de tiempo, espacio, cantidad, entre otras. Además, fomenta el sentido de la autonomía y expresa su preferencia o favoritismo por uno u otro rincón.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal y atraviesa toda la existencia humana que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico. La lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. (Cepeda, 2017)

No obstante, es preciso recordar que el juego y la creatividad son la base fundamental para el proceso de adquisición de conocimientos. Los niños al jugar expresan e interactúan con sus sentimientos y emociones estableciendo su integración o personalidad al momento de comunicarse con la gente. Iniciar este método en las edades tempranas favorece en las etapas futuras del niño ya que mejora sus capacidades y relaciones. Además, no es solo un juego es un aprendizaje activo y divertido, promoviendo hábitos como: razonar, leer, recordar y lo importante es que los infantes tomen atención a las normas y reglas que se da por medio del juego- trabajo.

#### **4.10.1 Importancia del juego – trabajo en el proceso de enseñanza de Educación Inicial**

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el juego - trabajo descubre las habilidades y potencia las destrezas de los educandos, siendo un factor importante en la planificación de los docentes. Éste ayuda a tener un desarrollo óptimo dentro de las aulas de clases. La metodología manejada por rincones propicia el aprendizaje significativo, mediante actividades genuinas e importantes que propicien y desarrollen la parte física, psicología y emocional.

Constituye un instrumento de estimulación para que las y los estudiantes sean constructores de su propio conocimiento, eliminando un aprendizaje memorístico de hechos o conceptos y conduciéndolos progresivamente hacia niveles superiores de independencia y autonomía. (Rea, 2016)

Por lo tanto, el juego trabajo busca que los infantes formen su intuición jugando ya sea de forma individual o grupal. De modo que, es vital que los docentes, conozcan las diversas metodologías de trabajar con sus alumnos en función de potenciar el aprendizaje y la creatividad, erradicando las clases tradicionales y evitando el bajo nivel académico, social, cognitivo y físico.

#### **4.10.2. Funciones del juego**

El juego como tal tiene una clara función educativa, pues ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas, cognitivas y emocionales; además de estimular su interés, observación y exploración para conocer lo que le rodea, fortaleciendo el descubrimiento de sí mismo, al conocerse y formar su personalidad.

Otra función importante es que el juego libre y el juego por rincones ayuda a los niños a formar y desarrollar habilidades que constituyen la base para aprender a leer, escribir y realizar operaciones matemáticas. (Ramon, 2018)

Éste incide de manera positiva en el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes, por ende, a través de este método los niños aprenden sobre mundo exterior, fomentando al descubrimiento de sí mismos. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca la invención de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos. (Gallardo y Gallardo, 2018)

Las actividades lúdicas cumplen funciones complejas permitiendo a los niños adaptarse a la realidad, promoviendo la interacción entre padres, docentes y alumnos. De igual manera, ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares en educación inicial.

De acuerdo con Andrade (2019), la actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento y las relaciones involucradas en él. Es el centro de la vida del niño y constituye la única actividad que tiene a su alcance como diversión básica, para su desarrollo físico y psicológico en el proceso de aprendizaje. El juego es una recreación significativa, por ende, se debe considerar como una estrategia importante en el aula, proporcionando un entorno creativo donde se puede indagar sin ninguna dificultad. En consecuencia, el docente se transforma en el promotor de juegos acoplados a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje de cada niño.

La función del juego en la educación tiene un aporte valioso en la formación de los niños, por eso los autores indican que es primordial emplearlo en la infancia ya que genera

diversos conocimientos significativos que provocan un aprendizaje activo; siendo vital en el desarrollo intelectual, social y afectivo de los estudiantes.

#### **4.10.3. Teorías del juego**

Son varios los autores que relatan sus teorías sobre el juego y revelan su importancia en la educación ayudando en el desarrollo integral de los niños y niñas. Por ello a continuación de acuerdo a Gallardo (2018), se realiza una aproximación a algunas de ellas:

**Wallon:** considera que el juego se confunde con la actividad innata del niño, mientras ésta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en él un medio y no condicionarlo a finalidades pedagógicas cerradas.

**Stanley Hall (1904)** manifiesta que el juego es un comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas.

**Lazarus (1833)** señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo y agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, relajarse y restablecer energías consumidas en esas otras tareas.

**Freud (1939)** elaboró una teoría que presenta el juego-trabajo con la vinculación de los instintos de placer y armonía para los niños, donde establece que la actividad lúdica es la expresión de libertad de emociones, lo cual impulsa una actitud social estable en los individuos.

**Buytendijk (1935)** interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Según el autor, éste constituye una noción natural que cada niño tiene

al nacer, teniendo actitudes inmaduras, tímidas e impulsivas que son típicas en el desarrollo de la infancia.

**Claparède (1932)** menciona que el juego persigue fines ficticios en las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.

Haciendo un énfasis en lo que mencionan los autores, el juego simbólico es un elemento esencial en la vida de los seres humanos, siendo una actividad que representa acciones de las rutinas diarias y que permite conocer e interpretar la realidad por medio de imitaciones. Este tipo de metodología exterioriza los sentimientos y emociones. Además, favorece la adquisición y formación del concepto de sí mismo.

#### **4.11. Conceptos e importancia de la estimulación temprana**

La estimulación en edades tempranas constituye todas aquellas estrategias y técnicas que ayudan a comprender el progreso de los infantes y así poder incitar a un buen avance en sus capacidades. Como bien se conoce es un requisito necesario para el óptimo desarrollo del cerebro, lo cual refuerza las distintas áreas neuronales relacionadas con el lenguaje, la motricidad y la inteligencia.

Se ha probado que la estimulación temprana tiene un impacto positivo en el desarrollo de niños, de esa manera es preferible que la considere desde etapas iniciales. Por lo general, los primeros maestros van hacer la familia del infante, quienes cumplirán el rol de reforzar los procesos de aprendizaje. El objetivo de esta área es dar respuesta a las necesidades con algún trastorno de tipo psicomotor, cognitivo lingüístico, social.

Según el Servicio Nacional de la Discapacidad (SENADIS) (2016) se deben considerar las siguientes recomendaciones:

- ✓ Ejecutar las actividades en un lugar tranquilo, limpio y seguro.



- ✓ Las actividades deben ser elaboradas diariamente y al menos 3 veces al día.
- ✓ Por lo general es recomendable ser acompañadas con música, juegos, risas, cantos, etc.
- ✓ Aprovechar las rutinas diarias como la alimentación, muda, baño, juego para estimularlo/a.

## **5. METODOLOGÍA**

Para la ejecución del proyecto metodológico se utilizó el método cualitativo de acuerdo al autor Sánchez (2019), se recopiló la siguiente información con el fin de acatar ideas de esta estrategia para ir desarrollando el contenido que abarca esta propuesta:

La investigación con enfoque cualitativo es una forma alternativa que genera conocimientos científicos sobre la subjetividad de un enfoque hermenéutico donde se extrae información valiosa que permite comprender la naturaleza de los hechos tanto interna como externamente; por lo que tiene como objetivo estar al tanto de la interpretación inductiva para así analizar los datos exactos obtenidos a través de los métodos o prácticas como son las entrevistas y fichas de observación. (Sánchez, 2019)

### **5.1. Tipo de propuesta**

El tipo de propuesta de este presente proyecto está basado en la metodología para mejorar el uso adecuado de los ambientes de aprendizaje en los rincones del hogar, arte, ciencias y lectura; la misma que se busca estimular las destrezas y habilidades por medio de actividades lúdicas e innovadoras como es el juego – trabajo. Con el objetivo de despertando el interés de los infantes para así alcanzar un aprendizaje significativo con apoyo del Currículo de Educación Inicial, por lo que esto permitió planificar las actividades educativas de acuerdo a la edad de 2 a 3 años.

## **5.2. Partes de la propuesta**

La propuesta consta de cuatro partes: Primero se realizó el respectivo diagnóstico de la institución, donde se obtuvo datos relevantes por medio de las fichas de observación para conocer y analizar el problema que se determinó en la institución educativa. Segundo se dio la fundamentación teórica con procedimientos de revisión bibliográficas en el que se encuentra detallado por diferentes autores actualizados que describen la importancia de los ambientes de aprendizaje en el desarrollo formativo de Educación Inicial de esa forma nos permitió fundamentar el marco teórico. Como tercer punto es la formulación de la propuesta que como tal consiste de estrategias metodológicas para el uso adecuado de los rincones de arte, hogar, ciencias y lectura para niños y niñas de 2 a 3 años del centro de Educación Inicial Jugart; que pretende buscar alternativas para dar una respuesta a las incógnitas en la propuesta de mejora. Finalmente se plasman las planificaciones escolares acorde a los intereses de los estudiantes logrando una educación exitosa y potencial; cabe recalcar que no se alcanzó la ejecución de las actividades ni su relativa evaluación en el centro educativo por motivo de la pandemia del COVID-19.

## **5.3. Destinatarios**

El plan de las estrategias metodológicas está elaborada con el fin de mejorar el buen uso de los ambientes de aprendizaje con actividades que están relacionadas con el método del juego – trabajo en el cual esta propuesta está dirigida hacia los docentes, padres de familia y estudiantes del centro educativo. Permitiéndoles desarrollar un aprendizaje autónomo.

## **5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta**

En esta investigación, la estrategia metodológica que se utilizó fue de acuerdo al método cualitativo en relación con un enfoque hermenéutico; de acuerdo a esto se ejecutó el procedimiento a través de la recopilación de información y observación organizada. Esta técnica busca emplear distintas técnicas como la observación, fichas de observación,

entrevistas abiertas; en donde recoge aspectos principales y datos relevantes de lo que se está investigando.


Una ficha de observación es una guía conformada por una sucesión de variables como las características, los atributos y comportamientos en relación a las prácticas pertenecientes al centro educativo en el que se encuentre realizando la relativa investigación metodológica.

Por eso las fichas de observación servirán para conseguir información en cuanto a los avances que tienen cada uno de los docentes en el aula de clase, así mismo se utilizará para que las autoridades educativas tomen en cuenta la ejecución de los profesores durante el proceso de las clases para que vayan organizando un análisis crítico con el fin de verificar la necesidad de mejora que se determinó llegando a acuerdos para su cumplimiento. (Menchú, 2017)

La entrevista no estructurada o abierta es que realiza sin un guion que sigue un modelo de conversación entre iguales, el rol del entrevistador supone no sólo obtener respuestas sino también saber que preguntas hacer o no hacer. En la entrevista hay una muchos temas que el entrevistador plantea tener para su investigación con posibles cuestiones que se pueden programar a la persona entrevistada. Por tanto, la entrevista se construye juntamente a partir de las respuestas de la persona entrevistada, estas derivaciones no tienen categorías de respuestas establecidas. (Folgueiras, 2016)

La metodología que se ejecutó durante el proceso de investigación fue la búsqueda, observación y recopilación de la información; en el cual se elaboró las hojas de Cornell para facilitar el contenido más esencial consultado para el proyecto. Luego en el proceso hermenéutico se destacó la información necesaria de acuerdo a la selección del contenido se procedía a ir desarrollando el estado del arte y por ultimo para ir estableciendo la

información se conformó con la escritura del arte. De esta manera se fue constituyendo el proyecto de acuerdo al tema acordado.



**ESTRATEGIAS METOLÓGICAS PARA EL USO ADECUADO  
DE LOS RINCONES DE ARTE, HOGAR, CIENCIAS  
Y LECTURA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL  
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUGART,  
AÑO LECTIVO 2020 – 2021**

**AUTORAS: ROXANA AVILA - NANCY QUIZHPE**

**TUTORA: MST. MARIA CECILIA  
CAÑIZARES**

## 6. PROPUESTA METODOLÓGICA

El aprendizaje en la etapa Inicial debe construir una enseñanza integral y significativa, lo cual trabajar en los rincones de aprendizaje genera tanto habilidades como destrezas que contribuyan a sus conocimientos a través del juego libre y espontáneo en los niños de 2 a 3 años en el Centro de Educación Inicial Jugart. Por medio de la actividad lúdica se impulsa la imaginación, creatividad con el fin de ir fortaleciendo conductas gratificantes y enriquecedoras en la educación.

A continuación se mencionará la importancia de estas actividades en los infantes; esta guía de estrategias metodológicas debe ser utilizada por la docente y padres de familia con el fin de generar experiencias que marquen el proceso evolutivo de los educandos durante su etapa educativa. Por lo que se dará a conocer las siguientes propuestas de acuerdo a los rincones de lectura, hogar, ciencias y arte:

### 6.1. Actividades para el rincón del hogar

#### 6.1.1. La lavadora mágica



*Figura 1: La lavadora mágica*

#### **Materiales:**

- Cartón
- Tapas de botella

- Marcadores
- Cartulinas
- Pintura dactilar
- Pinzas para ropa
- Prendas de vestir

**Tiempo:**

1 hora y media

**Objetivos:**

- Elaborar material didáctico para el rincón del hogar a través de actividades que generen un aprendizaje significativo.
- Adquirir niveles de autonomía e independización a través de las actividades ejecutadas.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Observaremos el video sobre “Aprende cómo Eddie el dinosaurio lava su ropa”, en el que se lo podrá encontrar en el siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=7jcgqKQrHow>

Luego se procede a realizar las siguientes preguntas ¿Qué hizo el dinosaurio? ¿De qué color eran las prendas?, entre otros.

- Construcción

La docente presentará una lavadora creada a base de cartón y tapas de botellas reciclados. Luego los niños tendrán que elaborar algunas prendas de vestir con cartón o cartulina en el que lo decorarán a su gusto. Para ejecutar esta actividad

los niños y las niñas imitarán lavar la ropa, la plancharán, reconociendo sus colores y tamaños.

- Consolidación.

Recortarán prendas de vestir y pegarán en los paisajes de acuerdo al clima de nuestra ciudad.

**Beneficios:**

- Desarrollar la coordinación ojo- mano.
- Adquirir independencia con la ejecución de actividades cotidianas.
- Practicar hábitos de orden y limpieza.



## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo personal y social.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio ambiente.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Elaborar material didáctico para el rincón del hogar a través de actividades que generen un aprendizaje significativo.</p> <p>Adquirir niveles de autonomía e independencia a través de las actividades ejecutadas.</p>	<p>Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Observaremos el video sobre “Aprende cómo Eddie el dinosaurio lava su ropa”, luego se procede a realizar las siguientes preguntas ¿Qué hizo el dinosaurio? ¿De qué color eran las prendas?</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Se realiza el dibujo del electrodoméstico y cartón que es la lavadora, dándole forma al cartón.</p> <p>Imitaremos la acción de lavar e ir guindando las prendas de vestir determinando su forma, tamaño y color.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Recortarán prendas de vestir y pegarán en los paisajes de acuerdo al clima de nuestra ciudad.</p>	<p>-Cartón -Tapas de botella -Marcadores -Cartulinas -Pintura dactilar -Pinzas para ropa - Prendas de vestir</p>	<p>Elabora material didáctico para el rincón del hogar a través de actividades que generen un aprendizaje significativo.</p> <p>Adquiere niveles de autonomía e independencia a través de las actividades ejecutadas.</p>

### 6.1.2. La cortina bailarina



*Figura 2: La cortina bailarina*

#### **Materiales:**

- Globos
- Cinta ancha de colores
- Silicona líquida o de barra
- Cordones

#### **Tiempo:**

40 minutos

#### **Objetivos:**

- Identificar las nociones básicas a través del juego significativo de esa manera potenciar y desarrollar el pensamiento.
- Estimular la atención mediante el desarrollo senso percepciones kinestésicas, así como las nociones arriba, abajo, dentro, fuera, cerrado y abierto.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Escuchamos la canción “Es amor”, empezamos a realizar los movimientos que nos manifiestan en la letra. Así mismo que se lo puede observar en el siguiente enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=rlyFVTj1qIs>

Luego se le presentarán objetos sencillos donde responderán a la docente, por ejemplo:  
¿Dónde está este oso, arriba o abajo?

- Construcción

Realizaremos una divertida cortina diferente a lo que están acostumbrados a ver los niños y niñas. Para elaborar esta actividad se colocará las cintas de colores una por una sobre la ventana asegurándonos que estén bien pegadas, en el que se pondrá al final de cada una los globos inflados con poco aire en las diferentes alturas. Cada infante realizará muchos movimientos motrices como agacharse saltar y estirarse para cumplir con el objetivo del juego.

- Consolidación.

Los niños cumplirán roles de reconocer o diferenciar entre abrir y cerrar, así efectuarán con la acción que se propone para la cortina con ayuda de un cordón.

**Beneficios:**

- Ayuda a adaptarse a la realidad del entorno.
- Estimula el razonamiento lógico de los alumnos
- Atención y discriminación viso-espacial.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio ambiente.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Identificar las nociones básicas a través del juego significativo de esa manera potenciar y desarrollar el pensamiento.</p>	<p>Reconocer las nociones arriba abajo, dentro fuera y abierto cerrado en su relación con los objetos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Escuchamos la canción “Es amor”, empezamos a realizar los movimientos que nos manifiestan en la letra. Luego se le presentarán objetos sencillos donde responderán a la docente, por ejemplo: ¿Dónde está este oso, arriba o abajo?</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Para elaborar esta actividad se colocará las cintas de colores una por una sobre la ventana asegurándonos que estén bien pegadas, en el que se pondrá al final de cada una los globos inflados con poco aire en las diferentes alturas. Cada infante realizará muchos movimientos motrices como agacharse saltar y estirarse.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Los niños cumplirán roles de reconocer o diferenciar entre abrir y cerrar, así efectuarán con la acción que se propone para la cortina con ayuda de un cordón.</p>	<p>-Globos -Cinta ancha de colores -Silicona líquida o de barra -Cordones</p>	<p>Identifica las nociones básicas a través del juego significativo de esa manera potenciar y desarrollar el pensamiento.</p>

### 6.1.3. La ramita ecológica



*Figura 3: La ramita ecológica*

#### **Materiales:**

- Palos secos
- Piñas de pinos
- Texturas (fideos, escarcha, papeles, tapas, etc.)
- Pintura dactilar
- Silicona

#### **Tiempo:**

40 minutos

#### **Objetivo:**

- Desarrollar la capacidad de comprender mensajes y seguir instrucciones sencillas.

#### **Procedimiento:**

- Anticipación.

Salir al patio y formar una ronda para realizar el juego de “La batalla del calentamiento”, escuchamos las indicaciones y efectúan los movimientos que dice la docente.

- Construcción

Recolectar palos secos de un árbol, además de las piñas de los pinos en el parque o un lugar conocido por la maestra. Se decora con los diferentes materiales como escarcha, pintura entre otras texturas. Finalmente se colocará en el rincón perteneciente para guindar toallas, mandiles o manteles.

- Consolidación.

Luego de haber ejecutado la actividad entramos al rincón del hogar donde los niños deberán ordenar y limpiar como si fuera su casa siguiendo las instrucciones que manifiesta la maestra.

**Beneficios:**

- Favorece la atención y concentración en los niños.
- Estimula la coordinación ojo –mano.
- Fortalece los hábitos de orden y aseo.
- Desarrolla la comprensión de órdenes sencillas.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Comprensión y expresión.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Desarrollar la capacidad de comprender mensajes y seguir instrucciones sencillas.	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Salir al patio y formar una ronda para realizar el juego de “La batalla del calentamiento”, escuchamos las indicaciones y efectúan los movimientos que dice la docente.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Recolectar palos secos de un árbol, además de las piñas de los pinos en el parque o un lugar conocido por la maestra. Se decora con los diferentes materiales como escarcha, pintura entres otras texturas. Finalmente se colocará en el rincón perteneciente para guindar toallas, mandiles o manteles.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Luego de haber ejecutado la actividad entramos al rincón del hogar donde los niños deberán ordenar y limpiar como si fuera su casa siguiendo las instrucciones que manifiesta la maestra.</p>	<p>-palos secos</p> <p>-piñas de pinos</p> <p>-texturas (fideos, escarcha, papeles, tapas, etc.)</p> <p>-pintura dactilar</p> <p>-silicona</p>	Desarrolla la capacidad de comprender mensajes y seguir instrucciones sencillas.

#### 6.1.4. Conozco los cuadritos de mis sueños



*Figura 4: Conozco los cuadritos de mis sueños*

#### **Materiales:**

- Cartón
- Pintura dactilar
- Pinceles
- Silicona
- Botellas
- Tapas
- Pompones
- Tijera

#### **Tiempo:**

1 hora y media

#### **Objetivos:**

- Desarrollar la coordinación viso motriz mediante objetos concretos.
- Explorar técnicas grafo plásticas para ejercitar movimientos finos y gruesos.



**Procedimiento:**

- Anticipación.

Escuchamos la canción “Mis manitos” e imitamos los movimientos de acuerdo con el siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=jMAfUmjswes>

Se entrega botellas de colores y pompones, donde los niños deben realizar el ensartado dentro de los envases de acuerdo al color.

- Construcción

Se cortará un cartón en forma de cuadro y se elaborará sobre ello dibujos que representen los diferentes paisajes que tienen los niños en sus sueños. Después se colocará una cuarta parte de la botella en donde va colocada la tapa.

- Consolidación.

Los niños tratarán de enroscar – desenroscar las tapas que pertenecen a cada dibujo del cuadro según su color y forma de las imágenes.

**Beneficios:**

- Ejercita la coordinación ojo- mano.
- Reconocimiento de colores, formas y tamaño.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Favorece en la creatividad e imaginación de los niños.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Expresión del cuerpo

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Exploración del cuerpo y motricidad

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitiendo desarrollar las destrezas y habilidades motrices fina y gruesa.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Desarrollar coordinación viso motriz mediante objetos concretos.</p>	<p>Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar-desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Escuchamos la canción “Mis manitos” e imitamos los movimientos. Se entrega botellas de colores y pompones, donde los niños deben realizar el ensartado dentro de los envases de acuerdo al color.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Se cortará un cartón en forma de cuadro y se elaborará sobre ello dibujos que representen los diferentes paisajes que tienen los niños en sus sueños. Después se colocará una cuarta parte de la botella en donde va colocada la tapa.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Los niños tratarán de enroscar – desenroscar las tapas que pertenecen a cada dibujo del cuadro según su color y forma de las imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartón</li> <li>- Pintura dactilar</li> <li>- Pinceles</li> <li>- Silicona</li> <li>- Botellas</li> <li>- Tapas</li> <li>- Pompones</li> <li>- Tijera</li> </ul>	<p>Desarrolla coordinación viso motriz mediante objetos concretos.</p>

### 6.1.5. Los títeres divertidos de la familia



*Figura 5: Los títeres divertidos de la familia*

#### **Materiales:**

- Medias
- Tijera
- Ojitos locos
- Cordones
- Hilo
- Cintas
- Silicona
- Fieltro
- Fotos
- Goma
- Cartulina

#### **Tiempo:**

2 horas

**Objetivos:**

- Identificar y discriminar cada uno de los roles que cumplen los miembros de la familia.
- Reconocer y respetar los diferentes tipos de familia que existen.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Cantar la canción de “Mi familia” conjuntamente los niños y niñas para posteriormente ejecutar los movimientos y las dinámicas que realiza la docente.

Realizar un collage de la familia, después dialogar con la maestra sobre los roles que cumplen los miembros de su hogar.

- Construcción

Los títeres serán elaborados por la docente por lo que ella se encargará de su proceso.

Plasmar diferentes títeres con los principales miembros de la familia utilizando diversos materiales a elección. Los infantes tomarán el títere de su preferencia para empezar a identificar y jugar con el muñeco de acuerdo al rol que cumpla en el hogar.

- Consolidación.

Efectuar una función de títeres con todos los miembros de las clases llamado mi linda familia.

**Beneficios:**

- Identificar a los miembros de su familia.
- Conocer los roles que cada uno de ellos cumple.
- Valorar los diferentes tipos de las familias.
- Favorecer en ámbito social de los niños y niñas.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Vinculación emocional y social.

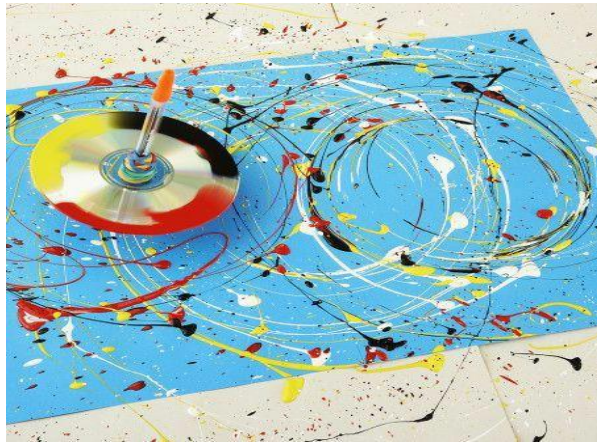
**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Vinculación emocional y social.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Identificar y describir cada uno de los roles que cumplen los miembros de la familia.</p> <p>Reconocer y respetar los diferentes tipos de familia que existe.</p>	<p>Diferenciar por los nombres a los miembros de su familia y personas cercanas, reconociéndose como parte de la misma.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Cantar la canción de “Mi familia” conjuntamente los niños y niñas para posteriormente ejecutar los movimientos y las dinámicas que realiza la docente. Realizar un collage de la familia, después dialogar con la maestra sobre los roles que cumplen los miembros de su hogar.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Plasmar diferentes títeres con los principales miembros de la familia utilizando diversos materiales a elección. Los infantes tomarán el títere de su preferencia para empezar a identificar y jugar con el muñeco de acuerdo al rol que cumpla en el hogar.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Efectuar una función de títeres con todos los miembros de las clases llamado mi linda familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medias</li> <li>- Tijera</li> <li>- Ojitos locos</li> <li>- Cordones</li> <li>- Hilo</li> <li>- Cintas</li> <li>- Silicona</li> <li>- Fieltro</li> <li>- Fotos</li> <li>- Goma</li> <li>- Cartulina</li> </ul>	<p>Identifica y describir cada uno de los roles que cumplen los miembros de la familia.</p> <p>Reconoce y respeta los diferentes tipos de familia que existe.</p>

## 6.2. Actividades para el rincón de arte

### 6.2.1. Rueda, rueda como los discos de mi canción



*Figura 6: Rueda, rueda como los discos de mi canción.*

#### **Materiales:**

- CDs
- Esfero o lápiz
- Pintura dactilar
- Cartulina
- Cinta
- Témperas

#### **Tiempo:**

1 hora, dependiendo de la impartición de las instrucciones en los estudiantes.

#### **Objetivos:**

- Fortalecer la creatividad y la coordinación ojo – mano.
- Reconocer los colores primarios (amarillo, azul, rojo).

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Observar los objetos de color rojo, amarillo y azul que se encuentren en el aula de clase. Luego se ejecutará el juego del “rey manda” en el que los niños identificarán los objetos de acuerdo al color que, en este caso, la docente solicite.

- Construcción.

Con ayuda de la profesora se colocará el lápiz o esfero sobre el orificio del CD y se lo pegará con cinta para que no se mueva. Luego se coloca una cartulina de tamaño A4 por estudiante sobre el piso. Finalmente se procede a poner la pintura de color amarillo sobre el CD y el niño realizará diferentes movimientos dando forma a la expresión que desea marcar en el trabajo; esto se irá repitiendo de acuerdo con los demás colores (azul y rojo).

- Consolidación.

La docente preguntará el nombre de la obra de arte del niño o niña que lo realizó para plasmarlo en el dibujo y también se le consultará el color que más le gustó.

**Beneficios:**

- Desarrollar la pinza digital.
- Estimular la imaginación.
- Reconocer colores primarios y secundarios.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos indagatorios que estimulen su curiosidad.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Fortalecer la creatividad y la coordinación ojo – mano.</p> <p>Reconocer los colores primarios (amarillo, azul, rojo).</p>	<p>Reconocer los colores (amarillo, azul y rojo) en objetos de su entorno.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Observaremos los objetos que se encuentren en el aula y ejecutamos el Juego al Rey manda para identificar objetos de acuerdo al color primario que la docente pida.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Colocar sobre el CD el lápiz con la cinta, luego colocamos la cartulina sobre el piso junto con la pintura sobre ello y empezamos a dar movimientos para que salpique sobre la misma.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>La docente preguntará el nombre de la obra de arte del niño o niña que lo realizó para plasmarlo en el dibujo y también se le consultará el color que más le gustó.</p>	<p>-CDs -pintura dactilar -témperas -cinta -esfero o lápiz -cartulina</p>	<p>Fortalece la creatividad y la coordinación ojo – mano.</p> <p>Reconoce los colores primarios (amarillo, azul, rojo).</p>



### 6.2.2. Pinto y sonrío con mis amiguitos



*Figura 7. Pinto y sonrío con mis amiguitos.*

#### **Materiales:**

- Cartón
- Pinceles
- Témperas
- Recipientes
- Cintas
- Tijeras

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos por el proceso del trabajo colectivo en clase.

#### **Objetivos:**

- Promover el trabajo colectivo.
- Estimular el arte autónomo y natural.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Ejecutaremos el juego “encontrando un par”, en el que la maestra dividirá al grupo en parejas para participar en la actividad. Se mezclarán zapatos y medias de los estudiantes para que cada pareja encuentre su par.

- Construcción.

Con la ayuda de la maestra dibujaremos la silueta de una casa sobre un pedazo de cartón y lo cortaremos de acuerdo a su forma. Una vez que tengamos todos nuestros dibujos, nos reunimos en el piso todos juntos para proceder a pintarlos y decorarlos libremente de acuerdo a nuestra imaginación. Nuestra docente nos dará los pinceles y la pintura irá sobre los recipientes en el centro del ruedo para utilizar todos los colores de nuestra preferencia.

- Consolidación.

Luego en el rincón del arte, colocaremos todos nuestros dibujos formando un cuadro de arte organizado por todos los amiguitos y amiguitas.

**Beneficios:**

- Fomenta el trabajo en parejas.
- Estimula la confianza entre compañeros y compañeras.
- Favorece la comunicación en cada uno de los estudiantes.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo personal y social.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Vinculación emocional y social.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Impulsar y promover los valores, sentimientos o expresiones diarias que el niño desarrolla durante su proceso educativo, social y cognitivo a través del juego – aprendizaje.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Promover el trabajo colectivo.</p> <p>Estimular el arte autónomo y natural.</p>	<p>Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Ejecutamos el juego “encontrando un par”, en el que nos dividirán en parejas. Se mezclará zapatos y medias en un recipiente para luego encontrar el par que pertenezcan a la prenda.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con la ayuda de la docente dibujaremos la silueta de una casa sobre el cartón para luego reunirnos en grupo e ir pintando a nuestra imaginación. Luego formamos nuestra obra de arte con todos los dibujos de los amiguitos y amiguitas.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Luego en el rincón del arte, colocaremos todos nuestros dibujos formando un cuadro de arte organizado por todos los amiguitos y amiguitas.</p>	<p>-cartón -pinceles -témperas -recipientes -cintas -tijeras</p>	<p>Promueve el trabajo colectivo.</p> <p>Estimula el arte autónomo y natural.</p>

### 6.2.3. Los huevitos coloridos



*Figura 8: Los huevitos coloridos.*

#### **Materiales:**

- Cubeta
- Huevos
- Pinceles
- Pintura dactilar
- Ojitos locos falsos
- Témperas
- Silicón
- Cartulina de tamaño A4

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivo:**

- Estimular el tacto por medio de actividades grafo plásticas.
- Fortalecer el uso de la pinza digital a través de la manipulación de elementos concretos.

## **Procedimiento:**

- Anticipación.

Hacemos un ruedo para cantar e imitar la canción “Saco una manito” en compañía de nuestra maestra y compañeros de clase.

Letra de la canción “**Saco una manito**”:

Saco una manito  
Y la hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

Saco otra manito  
Y la hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

Saco dos manitos  
Las hago bailar  
Las cierro, las abro  
Y las vuelvo a guardar

Saco una manito  
La hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

Saco otra manito  
La hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

Saco dos manitos  
Las hago bailar  
Las cierro, las abro  
Y las vuelvo a guardar

Saco una manito  
La hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

Saco otra manito  
La hago bailar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar  
La cierro, la abro  
Y la vuelvo a guardar

**Fuente:** Musixmatch

- Construcción.

La docente formará un ruedo en el piso y repartirá a cada uno los huevos que iremos pintando y decorando libremente. Luego de esto tomaremos los huevos vacíos para aplastar sus cáscaras con cualquier parte de nuestro cuerpo que escojamos (manos, pies, rodillas, etc.) e iremos haciendo figuras de nuestra selección, ya sea de objetos o animales pegándolas sobre una cartulina y pintándolas a nuestro gusto.

- Consolidación.

Una vez que se haya terminado la actividad, presentamos nuestro trabajo a los compañeritos y comentamos cómo nos sentimos expresando nuestras experiencias.

**Beneficios:**

- Favorecer a la motricidad fina.
- Desarrollar el trabajo en equipo.
- Mejorar la imaginación y concentración.
- Estimular diferentes partes del cuerpo a través de técnicas grafo plásticas.
- Cuidar el medio ambiente y reciclar.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo personal y social.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Vinculación emocional y social.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Impulsar y promover los valores, sentimientos o expresiones diarias que el niño desarrolla durante su proceso educativo, social y cognitivo a través del juego – aprendizaje.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Fortalecer el uso de la pinza digital a través de la manipulación de elementos concretos.</p> <p>Estimular el tacto por medio de actividades grafo plásticas.</p>	<p>Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Cantamos e imitamos la canción “Saco una manito”, en el que haremos un ruedo para estar todos juntos con la docente.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>La docente nos impartirá a los huevos de la cubeta para pintarlas y decorarlas. Luego tomaremos huevos vacíos para aplastar las cáscaras e iremos haciendo figuras pegándolos sobre una cartulina y los pintamos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Una vez que se haya terminado la actividad, presentamos nuestro trabajo a los compañeritos y comentamos cómo nos sentimos expresando nuestras experiencias.</p>	<p>-cubeta -huevos -pinceles -pintura dactilar -ojitos locos -témperas -silicón</p>	<p>Fortalece el uso de la pinza digital a través de la manipulación de elementos concretos.</p> <p>Estimula el tacto por medio de actividades grafo plásticas.</p>

#### 6.2.4. Arcoíris de piecitos



*Imagen 9. Arcoíris de piecitos.*

#### **Materiales:**

- Bandeja
- Papelógrafos
- Pintura dactilar
- Escarcha
- Tina
- Agua tibia
- Jabón líquido para bebés

#### **Tiempo:**

1 hora

#### **Objetivos:**

- Estimular la motricidad gruesa.
- Mejorar la coordinación y confianza en sí mismo.



**Procedimiento:**

- Anticipación.

Nos sacaremos las medias y los zapatos. Con ayuda de la docente, sobre una tina con agua tibia y un poco de jabón líquido para bebés nos lavaremos los piecitos y nos daremos unos breves masajes.

- Construcción.

Sobre el piso estará colocado en forma vertical un papelógrafo, al principio de él estará la bandeja con los colores de la pintura dactilar. Cada uno de nosotros sumergirá los pies en la pintura y caminaremos hacia el frente para ir formando el arcoíris de colores. Después lo adornaremos con brillantina o escarcha de acuerdo a nuestra preferencia.

- Consolidación.

Nos lavaremos los pies y tomaremos una crema especial para los pies y nos frotaremos suave para relajarnos. También comentaremos cómo nos sentimos al hacer esta actividad con la maestra.

**Beneficios:**

- Relajación mental y física.
- Mejorar la motricidad de los pies.
- Estimulación mediante actividades lúdicas.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Conociendo mi cuerpo.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Exploración del cuerpo y Motricidad.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Estimular y mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, en el que se explore y conozca el cuerpo humano.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Estimular la motricidad gruesa.</p> <p>Mejorar la coordinación y confianza en sí mismo.</p>	<p>Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Nos sacaremos las medias y los zapatos. La docente pondrá agua sobre una tina y un poco de jabón líquido para bebés, donde nos lavaremos los piecitos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Sobre el piso estará colocado en la cartulina blanca y al principio estará la bandeja con la pintura dactilar. Cada uno de nosotros sumergirá los pies en la pintura y caminaremos hacia el frente para ir formando el arcoíris de colores. Después lo adornaremos con brillantina o escarcha de acuerdo a nuestra preferencia.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Nos lavaremos los pies y tomaremos una cremita especial para los pies y nos frotaremos suave para relajarnos. También comentaremos cómo nos sentimos al hacer esta actividad con la maestra.</p>	<p>-bandeja -cartulina blanca -pintura dactilar -escarcha -jabón líquido -tina -agua tibia -crema para pies</p>	<p>Estimula la motricidad gruesa.</p> <p>Mejora la coordinación y confianza en sí mismo.</p>

### 6.2.5. Pétalos y hojas forman una flor



*Imagen 10. Pétalos y hojas forman una flor.*

#### **Materiales:**

- Cartón
- Tijera
- Silicona
- Témperas
- Pétalos
- Hojas
- Plástico

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Promover el cuidado del medio ambiente.
- Desarrollar la imaginación y creatividad a través del arte.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

En compañía de la docente saldremos al patio y observamos lo que se encuentra en el entorno. Luego procedemos a recolectar hojas caídas de los arbustos y pétalos de las flores que también se encuentren en el piso.

- Construcción.

En primer lugar, formamos un marco en forma de cuadrado utilizando un cartón y ponemos el plástico sobre ello con ayuda de la docente, luego procedemos a pegar los pétalos y las hojas recogidas formando libremente nuestra planta o flor. Después podemos decorarlos con las témperas y una vez que estén listas colocamos nuevamente el plástico, formando así nuestro cuadro de arte de flores muy creativas.

- Consolidación.

Luego salimos al patio donde realizamos un ruedo mostrando nuestras obras de artes para ir observando los detalles y colores de nuestros maravillosos cuadros.

**Beneficios:**

- Mejorar la creatividad.
- Fomenta la curiosidad intelectual.
- Estimula la motricidad fina

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Conociendo mi cuerpo

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Exploración del cuerpo y Motricidad

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Estimular y mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, en el que se explore y conozca el cuerpo humano.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Promover el cuidado del medio ambiente.</p> <p>Desarrollar la imaginación y creatividad del arte.</p>	<p>Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas plásticas estimulando su imaginación y creatividad.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>En compañía de la docente saldremos al patio y observamos lo que se encuentra en el entorno en el que recolectaremos hojas y pétalos de las flores que se encuentren en el piso del patio de la escuela.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Formamos un marco en forma de cuadrado con el cartón y ponemos el plástico sobre ello. Procedemos a pegar los pétalos y hojas formando nuestra planta o flor. Podemos decorarlos con las temperas y nuevamente ponemos el plástico, formando así nuestro cuadrado de arte.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Luego salimos al patio donde realizamos un ruedo mostrando nuestras obras de artes para ir observando los detalles y colores de nuestros maravillosos cuadros.</p>	<p>-cartón -tijera -silicona -témperas -pétalos -hojas</p>	<p>Promueve el cuidado del medio ambiente.</p> <p>Desarrolla la imaginación y creatividad del arte.</p>

### 6.3. Actividades para el rincón de ciencias

#### 6.3.1. Descubriendo los colores



*Imagen 11. Descubriendo los colores*

#### **Materiales:**

- Plato plano
- Caramelos o chicles pequeños de colores
- Agua
- Cartulina

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Identificar los colores primarios y secundarios.
- Fomentar la creatividad mediante la discriminación sensorial y diferentes técnicas artísticas.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Observaremos el video sobre “Los Colores” para manifestar cuáles son sus gustos por su color favorito exponiendo un objeto con sus características. Se lo puede revisar en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=DvG8tSP-emo&t=56s>

Posteriormente saldremos al patio y ejecutaremos el juego del rey manda, por ejemplo: El rey manda a traer objetos de color amarillo.

- Construcción.

Con la ayuda de la docente se ubicarán en un plato los chicles o caramelos de colores en las orillas. Luego se colocará el agua sobre ellos y para muchos colores mágicos.

- Consolidación.

Luego mediante cartulinas blancas se plasmarán paisajes de acuerdo a la imaginación de los niños.

**Beneficios:**

- Mejorar la creatividad.
- Reconocer los colores para escoger su color preferido
- Mejora la senso percepción de los niños y niñas

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimientos natural y cultural.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Lograr que identifiquen objetos mediante los tamaños y los colores.</p> <p>Fomentar la creatividad o arte mediante la discriminación sensorial y diferentes técnicas de pintado.</p>	<p>Discriminar objetos de su entorno por su forma, tamaño y color.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Observamos el video sobre “Los Colores” presentaran cuál es su color favorito y dirán un objeto de ese color.</p> <p>Juego el rey manda, por ejemplo: El rey manda a traer objetos de color amarillo.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con la ayuda de la docente se ubicarán en un plato los chicles o caramelos de colores en las orillas. Luego se colocará el agua sobre ellos y para muchos colores mágicos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Luego mediante cartulinas blancas se plasmarán paisajes de acuerdo a la imaginación de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plato plano</li> <li>- caramelos o chicles pequeños de colores</li> <li>- Agua</li> <li>- Cartulina</li> </ul>	<p>Logra que identifiquen objetos mediante los tamaños y los colores.</p> <p>Fomenta la creatividad o arte mediante la discriminación sensorial y diferentes técnicas de pintado.</p>



### 6.3.2. El paraguas de los planetas



*Imagen 12. El paraguas de los planetas*

#### **Materiales:**

- Hilo nailon
- Paraguas
- Bolitas espuma flex de diferentes de tamaño
- Fomix
- Témperas
- Texturas (harina, semillas, fideos, hojas de plantas, etc.)
- Gomas y galletas de sal comestible

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Comprender las características físicas de los objetos de acuerdo a sus texturas.
- Identificar y discriminar sabores de diferentes alimentos.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Se realizará una función de títeres denominada “La tienda de galin y salsin”.

Posteriormente, se realizarán preguntas de acuerdo a la función.

- Construcción.

Los niños probarán diferentes alimentos con los ojos vendados diferenciando si son dulces o salados.

Se realiza un cajón con el cartón y se coloca el paraguas en el medio, pegándolo bien con el silicón, después se elaborará los planetas adornándolos con las diferentes texturas y colores.

El niño identificará las texturas que se encuentren en cada planeta elaborado, de esa manera los alumnos reconocerán los sabores de dulce y salado de acuerdo al planeta que esté decorado por algo comestible. Además podrá ir conociendo lo que conforma el sistema solar de una manera muy divertida y diferente a lo ordinario.

- Consolidación.

Para finalizar los niños realizarán una mini brocheta de sabores con ayuda de su maestra.

**Beneficios:**

- Mejorar la creatividad.
- Reconocer las texturas mediante el tacto
- Mejorar la senso percepción de los niños y niñas.
- Discriminar sabores de los alimentos

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Comprender las características físicas de los objetos de acuerdo a sus texturas.</p> <p>Identificar y discriminar sabores de diferentes alimentos.</p>	<p>Identificar algunos atributos de elementos de su entorno como duro/blando, dulce/salado.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Se realizará una función de títeres denominada “La tienda de galin y salsin”. Posteriormente, se realizarán preguntas de acuerdo a la función.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Se realiza un cajón con el cartón y se coloca el paraguas en el medio, pegándolo bien con el silicón, después se elaborará los planetas adornándolos con las diferentes texturas y colores. El niño identificará las texturas que se encuentren en cada planeta elaborado, de esa manera los alumnos reconocerán los sabores de dulce y salado de acuerdo al planeta que esté decorado por algo comestible.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Para finalizar los niños realizarán una mini brocheta de sabores con ayuda de su maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hilo nailon</li> <li>- bolitas espuma flex de diferentes de tamaño</li> <li>- fomix</li> <li>- Témperas</li> <li>- Texturas (harina, semillas, fideos, hojas de plantas, etc.)</li> <li>- Gomitas y galletas de sal comestible</li> </ul>	<p>Comprende las características físicas de los objetos de acuerdo a sus texturas.</p> <p>Identifica y discrimina sabores de diferentes alimentos.</p>

### 6.3.3. Los huevitos sembradores



*Imagen 13. Los huevitos sembradores*

#### **Materiales:**

- Cáscaras de huevos
- Marcadores de colores
- Tierra o arena
- Semillas
- Pintura dactilar
- Canción

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Indagar formas, colores y tamaños de las plantas de nuestro entorno natural e incentivarlos al cuidado de ellas.
- Fomentar la curiosidad y respeto sobre el medio ambiente.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Se interpretará la canción “A cuidar las plantas” siguiendo cada una de las estrofas con ayuda de la docente, en el siguiente enlace se encontrará la canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=IMg48deRWHs>

Luego saldremos a dar un recorrido por el patio de la escuela a recolectar plantas secas y tallos para realizar un collage colectivo.

- Construcción.

Sobre una cascará de huevo se utilizará un poco de arena o tierra para sembrar una semilla de avena o de la planta de mi selección. Inmediatamente se procederá a decorar nuestra maceta orgánica al gusto e iremos observando el proceso del crecimiento de la planta.

- Consolidación.

Para finalizar los niños mostrarán su plantita con todos sus compañeros manifestando la importancia de cuidarlas.

**Beneficios:**

- Mejorar la creatividad.
- Reconocer las texturas mediante el tacto
- Fomentar el cuidado por el medio ambiente
- Reconocer la importancia de las plantas en el mundo

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Descubrimiento natural y cultural.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Descubrir diferentes elementos naturales y culturales mediante la exploración e indagación a través de sus sentidos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Indagar formas tamañas de las plantas que nos rodean incentivados al cuidado de ellas.</p> <p>Fomentar la curiosidad y amor sobre el medio ambiente</p>	<p>Explorar por medio de los sentidos algunos atributos (color, forma) de las plantas de su entorno, que despierten su curiosidad.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Se interpretará la canción “A cuidar las plantas” siguiendo cada una de las estrofas con ayuda de la docente. Luego saldremos a dar un recorrido por el patio de la escuela a recolectar plantas secas y tallos para realizar un collage colectivo.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Sobre una cascará de huevo se utilizará un poco de arena o tierra para sembrar una semilla de avena o de la planta de mi selección. Inmediatamente se procederá a decorar nuestra maceta orgánica al gusto e iremos observando el proceso del crecimiento de la planta.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Para finalizar mostraremos la plantita con todos nuestros compañeros manifestando la importancia de cuidarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cáscaras de huevos</li> <li>- Marcadores de colores</li> <li>- Tierra o arena</li> <li>- Semillas</li> <li>- Pintura dactilar</li> <li>- Canción</li> </ul>	<p>Indaga formas tamañas de las plantas que nos rodean incentivados al cuidado de ellas.</p> <p>Fomenta la curiosidad y amor sobre el medio ambiente</p>

### 6.3.4. Soplo, soplo sin parar



*Imagen 14. Soplo soplo sin parar*

#### **Materiales:**

- Cartulina
- Fomix
- Sorbetes
- Fundas transparentes
- Cinta
- Silicona

#### **Tiempo:**

1 hora de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Estimular movimientos de mejillas y lengua mediante actividades sencillas que ayuden a su lenguaje.
- Reconocer el sistema respiratorio y su utilidad.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Se ejecutarán ejercicios de expresión facial donde los niños deberán seguir los movimientos que realiza la docente. Luego se presenta una pista de carros donde se divide en dos grupos a los alumnos, posteriormente los infantes, mediante una pequeña competencia, tendrán que soplar con todas sus fuerzas para que el carro llegue a la meta.

- Construcción.

Con ayuda de la docente, los alumnos dibujarán los detalles de los pulmones sobre la cartulina y el fómix de acuerdo con el sistema respiratorio. Posteriormente, se procede a pegar los detalles junto con los sorbetes, las fundas, formando así el órgano de la respiración, en el que cada uno de los infantes irá identificando el proceso que pertenece a esta parte del cuerpo humano.

- Consolidación.

Para finalizar los niños soplarán para imitar al sistema respiratorio.

**Beneficios:**

- Realizar movimientos bucos faciales para mejorar el lenguaje.
- Reconocer el sistema respiratorio.
- Fomentar el trabajo en grupo.



## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo y comprensión del lenguaje.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Incrementar el uso del lenguaje a través de ejercicios que mejore la estimulación y su pronunciación correcta de la palabra.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Estimular movimientos de mejillas, soplo y lengua mediante actividades sencillas que ayuden a su lenguaje.</p> <p>Reconocer el sistema respiratorio y su utilidad.</p>	<p>Realizar movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Se ejecutarán ejercicios de expresión facial donde los niños deberán seguir los movimientos que realiza la docente. Luego se presenta una pista de carros donde se divide en dos grupos a los alumnos, posteriormente los infantes, mediante una pequeña competencia, tendrán que soplar con todas sus fuerzas para que el carro llegue a la meta.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con ayuda de la docente, los alumnos dibujarán los detalles de los pulmones sobre la cartulina y el fomix de acuerdo con el sistema respiratorio. Posteriormente, se procede a pegar los detalles junto con los sorbetes, las fundas, formando así el órgano de la respiración, en el que cada uno de los infantes irá identificando el proceso que pertenece a esta parte del cuerpo humano.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Para finalizar los niños soplarán para imitar al sistema respiratorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina</li> <li>- Fomix</li> <li>- Sorbetes</li> <li>- Fundas transparentes</li> <li>- Cinta</li> <li>- Silicona</li> </ul>	<p>Estimula movimientos de mejillas, soplo y lengua mediante actividades sencillas que ayuden a su lenguaje.</p> <p>Reconoce el sistema respiratorio y su utilidad.</p>

### 6.3.5. Creando mi propia pintura



*Imagen 15. Creando mi propia pintura*

#### **Materiales:**

- Maicena
- Colorantes
- Envases
- Cartulinas
- Inyecciones sin aguja
- Cuchara
- Plastilina

**Tiempo:**

40 minutos.

**Objetivos:**

- Fomentar la coordinación de ojo- mano con actividades que involucren la estimulación de la pinza digital.
- Desarrollar el sentido del tacto a través de la manipulación de diferentes texturas.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Para iniciar los niños cantarán y seguirán los movimientos de la canción “Juan Paco Pedro de la mar”. Luego se les entregara un paleógrafo, pinturas y crayones para realizar dibujos creando un cuadro infantil.

Letra de la canción “**Juan Paco Pedro de la mar**”:

Juan Paco Pedro de la mar

Es mi nombre así

Y cuando yo me voy

Me dicen al pasar

¡Juan Paco Pedro de la mar!

Lalalalalalalala

Cantemos más suave

Juan Paco Pedro de la mar

Es mi nombre así

Y cuando yo me voy

Me dicen al pasar

¡Juan Paco Pedro de la mar!

Lalalalalalalala

Cantemos muy suave

Juan Paco Pedro de la mar

Es mi nombre así

Y cuando yo me voy

Me dicen al pasar

¡Juan Paco Pedro de la mar!

Lalalalalalalala

- Construcción.

Primero en el envase colocamos agua y la maicena, mezclamos hasta que tenga una consistencia ni muy espesa ni aguada, después colocamos el colorante de nuestro color favorito. Absorbemos la pintura con la inyección sin aguja para repartir a cada uno de los niños. Una vez elaborada nuestra pintura, podemos crear nuestros propios dibujos ya sea de trazo o garabateo.

- Consolidación.

Al finalizar los niños manipularán libremente la masa realizando diferentes trazos y estimulando sus manitos.

**Beneficios:**

- Estimular la creatividad.
- Desarrollar la coordinación ojo mano.
- Desarrollo de la motricidad fina y gruesa con movimientos sencillos.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo corporal y motricidad.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Exploración del Cuerpo y Motricidad.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Desarrollar coordinación viso motriz de ojo mano mediante actividades que generen un aprendizaje significativo para los niños.

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
<p>Fomentar la coordinación de ojo- mano con actividades que involucre la estimulación de la pinza digital.</p> <p>Desarrollar el sentido del tacto a través de la manipulación de diferentes texturas.</p>	<p>Realizar trazos a través de garabateo controlado, utilizando la pinza trípode y formato A6.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Para iniciar los niños cantarán y seguirán los movimientos de la canción “Juan Paco Pedro de la mar”. Luego se les entregara un paleógrafo, pinturas y crayones para realizar dibujos creando un cuadro infantil.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Primero en el envase colocamos agua y la maicena, mezclamos hasta que tenga una consistencia ni muy espesa ni aguada, después colocamos el colorante de nuestro color favorito. Absorbemos la pintura con la inyección sin aguja para repartir a cada uno de los niños. Una vez elaborada nuestra pintura, podemos crear nuestros propios dibujos ya sea de trazo o garabateo.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Al finalizar los niños manipularán libremente la masa realizando diferentes trazos y estimulando sus manitos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maicena</li> <li>- Colorantes</li> <li>- Envases</li> <li>- Cartulinas</li> <li>- Envases de inyecciones sin aguja</li> <li>Cuchara</li> </ul>	<p>Fomenta la coordinación de ojo- mano con actividades que involucre la estimulación de la pinza digital.</p> <p>Desarrolla el sentido del tacto a través de la manipulación de diferentes texturas.</p>

## 6.4. Actividades para el rincón de lectura

### 6.4.1. Cuéntame, cuéntame un cuento mágico



*Imagen 16. Cuéntame, cuéntame un cuento mágico.*

#### **Materiales:**

- Cartulina
- Cartón
- Fieltro
- Ojos locos
- Imágenes
- Escarcha
- Encajes
- Silicón
- Perforadora

#### **Tiempo:**

1 hora y 30 minutos de acuerdo a los pasos de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal.
- Estimular la expresión artística y comunicativa.

**Procedimiento:**

- Anticipación.

Nos reunimos con nuestros amigos y profesora en el centro del aula para cantar e imitar los movimientos de la canción de “Las vocales”.

Letra de la canción “**Las vocales**”:

Con la A A A

mi casita es de cristal,

Con la E E E

mi casita es de papel,

Con la I I I

mi casita es de marfil

Con la O O O

mi casita es de cartón

Con la U U U

mi casita es azul.

Con la A A A

yo saludo a mi mamá,

Con la E E E

yo saludo con el pie,

Con la I I I

te saluda mi nariz

Con la O O O

te saludo con mi voz

Con la U U U

ahora me saludas tú.

**Fuente:** [El Reino Infantil](#)

- Construcción.

Con ayuda de la maestra se elaborará un cuento infantil en tamaño 3D, para eso se utilizará el cartón para realizar el forro de nuestro libro y las cartulinas irán en el centro para el contenido escrito e incluso se elaborará los personajes. Así mismo, lo adornaremos con fieltro para diseñarlo de forma creativa. También se puede utilizar escarcha y otros materiales.

- Consolidación.

Finalmente, una vez hecho nuestro cuento, la docente lo leerá ejecutando los gestos y emociones necesarias, con el objetivo de que posteriormente los estudiantes lo relaten con la ayuda del recurso tratando de realizarlo en la secuencia correcta.

**Beneficios:**

- Mejora el lenguaje verbal y no verbal del niño.
- Estimula el área cognitiva.
- Fomenta la comunicación y la expresión.



## PLANIFICACIÓN

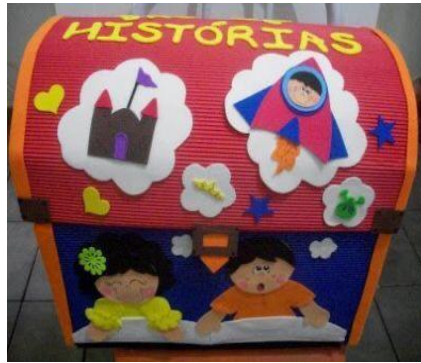
**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo mi lenguaje.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Establecer la expresión de emociones y sentimientos a través del desarrollo y estimulación del lenguaje verbal y no verbal.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.</p> <p>Estimular la expresión artística y comunicativa.</p>	<p>Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Nos reunimos con nuestros amigos y profesora en el centro del aula para cantar e imitar los movimientos de la canción de “Las vocales”.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con ayuda de la maestra se elaborará un cuento infantil en tamaño 3D, para eso se utilizará el cartón para realizar el forro de nuestro libro y las cartulinas irán en el centro para el contenido escrito e incluso se elaborará los personajes. Así mismo, lo adornaremos con fieltro para diseñarlo de forma creativa. También se puede utilizar escarcha y otros materiales.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Finalmente, una vez hecho nuestro cuento, la docente lo leerá ejecutando los gestos y emociones necesarias, con el objetivo de que posteriormente los estudiantes lo relaten con la ayuda del recurso tratando de realizarlo en la secuencia correcta.</p>	<p>-cartulina -cartón -fieltro -ojos locos -imágenes -escarcha -encajes -silicón -perforadora</p>	<p>Desarrolla del lenguaje verbal y no verbal.</p> <p>Estimula la expresión artística y comunicativa.</p>

#### 6.4.2. El baúl de mis recuerdos



*Imagen 17. El baúl de mis recuerdos.*

#### **Materiales:**

- Fomix
- Cartulina
- Marcadores
- Cartón
- Silicona

#### **Tiempo:**

1 hora de acuerdo al proceso de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Promover el desarrollo del habla.
- Reconocer frases para incorporarlas a la comunicación.

#### **Procedimiento:**

- Anticipación.

Nos reunimos en grupo y junto con la docente haremos ejercicios para estimular nuestra boca y mejillas. También haremos actividades de respiración con todos nuestros amigos.

- Construcción.

En esta actividad la docente nos ayudará para dar forma a un baúl utilizando un cartón. Una vez listo lo decoraremos con fomix haciendo dibujos y siluetas libremente. Luego en unas cartulinas se escribirán palabras o letras que sean conocidas por los niños y las niñas. Finalmente, se ejecuta el juego de emparejar las palabras o letras, para que los niños se diviertan pronunciando algunas frases sencillas.

- Consolidación.

Al finalizar la actividad cada niño o niña pronunciará la frase o palabra que más le gustó y compartirá sus ideas o emociones con los amigos en clase.

**Beneficios:**

- Facilitar la comprensión de mensajes orales o escritos.
- Asociar fonemas y crear nuevas palabras.
- Fomenta la creatividad y el descubrimiento.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo mi lenguaje.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Establecer la expresión de emociones y sentimientos a través del desarrollo y estimulación del lenguaje verbal y no verbal.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Promover la forma adecuada y coherente del habla.</p> <p>Reconocer frases para incorporarlas a la comunicación.</p>	<p>Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos pronombres y artículos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Nos reunimos en grupo y junto con la docente haremos ejercicios para estimular nuestra boca y mejillas. También haremos actividades de respiración con todos nuestros amigos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>En esta actividad la docente nos ayudará para dar forma a un baúl utilizando un cartón. Una vez listo lo decoraremos con fomix haciendo dibujos y siluetas libremente. Luego en unas cartulinas se escribirán palabras o letras que sean conocidas por los niños y las niñas. Finalmente, se ejecuta el juego de emparejar las palabras o letras, para que los niños se diviertan pronunciando algunas frases sencillas.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Al finalizar la actividad cada niño o niña pronunciará la frase o palabra que más le gustó y compartirá sus ideas o emociones con los amigos en clase.</p>	<p>-fomix -cartulina -marcadores -cartón -silicona</p>	<p>Promueve la forma adecuada y coherente del habla.</p> <p>Reconoce frases para incorporarlas a la comunicación.</p>

### 6.4.3. Mi cholita cuencana



*Imagen 18. Mi cholita cuencana.*

#### **Materiales:**

- Papel celofán
- Lentejuelas
- Fielto
- Silicona

#### **Tiempo:**

1 hora de acuerdo a cada paso del proceso de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Promover la identidad cultural con relación al contexto.
- Facilitar la comprensión de las ideas o frases.

#### **Procedimiento:**

- Anticipación.

La maestra nos dividirá en parejas para bailar y escuchar la canción tradicional de la “Chola Cuencana”, en donde realizaremos una ronda con cada una de nuestras amigas.

Letra de la “**Chola Cuencana**”:

Chola cuencana, mi chola  
Capullito de amancay  
Chola cuencana, mi chola  
Capullito de amancay  
En ti cantan y en ti ríen  
Las aguas del Yanuncay  
En ti cantan y en ti ríen  
Las aguas del Yanuncay

Eres España que canta  
En cuenca del Ecuador  
Eres España que canta  
En cuenca del Ecuador

Con reír de castañuelas  
Y llanto de rondador  
Con reír de castañuelas  
Y llanto de rondador

Eres España que canta  
En cuenca del Ecuador  
Eres España que canta  
En cuenca del Ecuador

Con reír de castañuelas  
Y llanto de rondador  
Con reír de castañuelas  
Y llanto de rondador

**Fuente:** [Musixmatch](https://www.youtube.com/watch?v=GEVHfjIhhjw)

**Compositores:** R. Darquea / Rafael Carpio

<https://www.youtube.com/watch?v=GEVHfjIhhjw>

- Construcción.

Con ayuda de la docente se procederá a realizar el traje de nuestro personaje con el papel celofán y lentejuelas de diversos colores. Luego de haber realizado nuestra muñeca, intentaremos realizar un cuento en relación a la cholita cuencana e iremos compartiendo la historia con todos nuestros amigos.

- Consolidación.

Al finalizar la actividad, observaremos un video sobre cómo era hace muchos años atrás la ciudad de Cuenca en el siguiente enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=LOWZoNEuvps&t=39s>

Después comentaremos nuestras ideas sobre lo observado y escuchado del video.

**Beneficios:**

- Fomenta la resolución de problemas a través de la lógica.
- Estimula el conocimiento de las raíces culturales.
- Desarrolla la motricidad fina a través de la manipulación de objetos concretos.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo mi lenguaje.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Establecer la expresión de emociones y sentimientos a través del desarrollo y estimulación del lenguaje verbal y no verbal.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Promover la identidad cultural con relación al contexto.Facilitar la comprensión de las ideas o frases.</p>	<p>Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los paratextos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.</p> <p>Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>La maestra nos dividirá en parejas para bailar y escuchar la canción tradicional de la “Chola Cuencana”, en donde realizaremos una ronda con cada una de nuestras amigas.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con ayuda de la docente se procederá a realizar el traje de nuestro personaje con el papel celofán y lentejuelas de diversos colores. Luego de haber realizado nuestra muñeca, intentaremos realizar un cuento en relación a la cholita cuencana e iremos compartiendo la historia con todos nuestros amigos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Al finalizar la actividad, observaremos un video sobre cómo era hace muchos años atrás la ciudad de Cuenca. Después comentaremos nuestras ideas sobre lo observado y escuchado del video.</p>	<p>-papel celofán -lentejuelas -fielcro -silicona</p>	<p>Promueve la identidad cultural con relación al contexto.Facilitar la comprensión de las ideas o frases.</p>



#### 6.4.4. El payaso de las vocales



*Imagen 19. El payaso de las vocales.*

#### **Materiales:**

- Botellas
- Témperas
- Tijeras
- Pelotas pequeñas
- Cartulinas
- Silicona

#### **Tiempo:**

1 hora de acuerdo al procedimiento de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Conocer las vocales como base fundamental de las oraciones o palabras.
- Estimular el lenguaje, la motricidad gruesa y fina.

## Procedimiento:

- Anticipación.

Realizo un círculo en el centro del aula con todos mis compañeros y mi maestra para cantar la “Ronda de las vocales”.

Letra de la canción “**Ronda de las vocales**”:

Salió la A, salió la A  
No sé a dónde va  
Salió la A, salió la A  
No sé a dónde va

A comprarle un regalo a mi mamá  
A comprarle un regalo a su mamá

Salió la E, salió la E  
No sé a dónde se fue  
Salió la E, salió la E  
No sé a dónde se fue

Fui con mi tía Marta a tomar té  
Fue con su tía Marta a tomar té

Salió la I, salió la I  
Y yo no la sentí  
Salió la I, salió la I  
Y yo no la sentí

Fui a comprar un punto para ti  
Fue a comprar un puntico para mí

Salió la O, salió la O  
Y casi no volvió  
Salió la O, salió la O  
Y casi no volvió

Fui a comer tamales y engordó  
Fue a comer tamales y engordó

Salió la U, salió la U  
¿Y qué me dices tú?  
Salió la U, salió la U  
¿Y qué me dices tú?

Salí en mi bicicleta y llegué al Perú  
Salió en su bicicleta y llegó al Perú

A, E, I, O, U (A, E)

A, E, I, O, U

A, E, I, O, U (I, O)

A, E, I, O, U

**Fuente:** [Musixmatch](#)

**Compositores:** Johnson Marian Margarita

- Construcción.

Con ayuda de la maestra se utilizarán botellas plásticas para elaborar la forma de un payaso donde en la mitad se realizará un agujero para que puedan ingresar las pelotas; luego se decorará cada botella con diferentes colores para colocar una vocal e identificarla. Finalmente, se jugará con las pelotas lanzándolas, intentado que ingresen en una de las botellas de acuerdo al color o vocal que se pronuncie.

- Consolidación.

Nos reunimos en grupo e iremos mencionando las vocales que aprendimos, tratando de estimular nuestra pronunciación.

**Beneficios:**

- Formar palabras cortas con vocales.
- Promover el reciclaje para actividades creativas y divertidas.
- Fortalecer la coordinación ojo mano.

## PLANIFICACIÓN

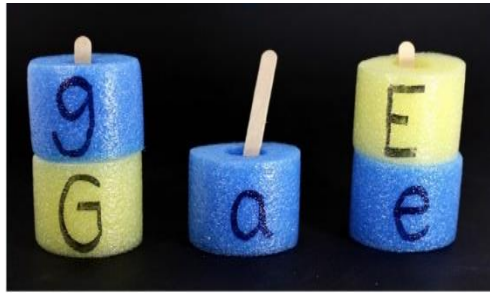
**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo mi lenguaje

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Establecer la expresión de emociones y sentimientos a través del desarrollo y estimulación del lenguaje verbal y no verbal.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Conocer las vocales como base fundamental de las oraciones o palabras.</p> <p>Estimular el lenguaje, la motricidad gruesa y fina.</p>	<p>Pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Realizo un círculo en el centro del aula con todos mis compañeros y mi maestra para cantar la “Ronda de las vocales”.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Con ayuda de la maestra se utilizarán botellas plásticas para elaborar la forma de un payaso donde en la mitad se realizará un agujero para que puedan ingresar las pelotas; luego se decorará cada botella con diferentes colores para colocar una vocal e identificarla. Finalmente, se jugará con las pelotas lanzándolas, intentado que ingresen en una de las botellas de acuerdo al color o vocal que se pronuncie.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Nos reunimos en grupo e iremos mencionando las vocales que aprendimos, tratando de estimular nuestra pronunciación.</p>	<p>-botellas -temperas -tijeras -pelotas pequeñas -cartulinas -silicona</p>	<p>Conoce las vocales como base fundamental de las oraciones o palabras.</p> <p>Estimula el lenguaje, la motricidad gruesa y fina.</p>

#### 6.4.5. Paleta de palabras



*Imagen 20. Paleta de palabras.*

#### **Materiales:**

- Paletas
- Marcadores
- Esponjas redondas
- Alimentos con logotipo

#### **Tiempo:**

1 hora de acuerdo a la secuencia de la actividad.

#### **Objetivos:**

- Reconocer letras para identificar frases o logotipos.
- Incentivar el interés por lenguaje mediante el juego simbólico.

#### **Procedimiento:**

- Anticipación.

Se ejecutará el juego de la “Tiendita de mi barrio”, en el que cada niño tendrá un producto con una etiqueta que indique el nombre de la marca, de esta manera se podrán identificar.

- Construcción.

La docente nos guiará para elaborar nuestra paleta de palabras, en la que iremos colocando las esponjas una encima de la otra; en ellas se escribirán las letras o vocales para luego ir formando la palabra con nuestros amigos. De esta manera podemos divertirnos y reconocer frases conocidas en nuestro alrededor.

- Consolidación.

Nos sentamos en el patio haciendo una ronda, en donde nombraremos el alimento que vamos a consumir y compartir con nuestros compañeritos.

**Beneficios:**

- Reconocer palabras en logotipos.
- Identificar alimentos por su nombre.
- Promover valores de amabilidad y compartir con los demás.

## PLANIFICACIÓN

**EJE DE APRENDIZAJE:** Desarrollo mi lenguaje.

**ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Establecer la expresión de emociones y sentimientos a través del desarrollo y estimulación del lenguaje verbal y no verbal.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>Reconocer letras para identificar frases o logotipos.</p> <p>Incentivar el interés por lenguaje mediante el juego simbólico.</p>	<p>Identificar algunos logotipos de productos y objetos conocidos en las propagandas de su entorno.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <p>Se ejecutará el juego de la “Tiendita de mi barrio”, en el que cada niño tendrá un producto con una etiqueta que indique el nombre de la marca, de esta manera se podrán identificar.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>La docente nos guiará para elaborar nuestra paleta de palabras, en la que iremos colocando las esponjas una encima de la otra; en ellas se escribirán las letras o vocales para luego ir formando la palabra con nuestros amigos. De esta manera podemos divertirnos y reconocer frases conocidas en nuestro alrededor.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Nos sentamos en el patio haciendo una ronda, en donde nombraremos el alimento que vamos a consumir y compartir con nuestros compañeritos.</p>	<p>-paletas -marcadores -esponjas redondas</p>	<p>Reconoce letras para identificar frases o logotipos.</p> <p>Incentiva el interés por lenguaje mediante el juego simbólico.</p>

## 7. CONCLUSIONES

- Las características de los rincones de aprendizaje del Centro Educativo cuenta con: claridad, espacio, autonomía, actividades para cada sección, objetivos y contenidos para cada uno de los rincones de arte, hogar, ciencias y lectura; lo cual permitió organizar algunas estrategias metodológicas respondiendo a la técnica del juego admitiendo la interrelación del grupo.
- Se determinó la importancia de los rincones de aprendizaje como una metodología que se da mediante el juego, llegando a establecer que éstos constituyen una opción pedagógica asertiva para el desarrollo holístico en los estudiantes, es decir, contribuye a su desarrollo intelectual, social, físico y emocional, permitiendo una flexibilidad en el compromiso educativo.
- Cada actividad planteada en la presente investigación tiene un objetivo impulsado por el Currículo de Educación Inicial; además pretende el desarrollo adecuado y funcional de los rincones mencionados en los infantes, basados por el juego – trabajo con la función de promover un proceso de enseñanza – aprendizaje exitoso a través de la imaginación de los niños.



## **8. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda indagar acerca de contenidos que permitan la estimulación del razonamiento y experiencias, utilizando cada área educativa como los rincones de arte, ciencia, lenguaje y del hogar, para generar el proceso educativo con actividades innovadoras y únicas que fomenten el interés de los alumnos.
- Cada uno de los docentes, deben capacitarse para el uso de los rincones que les permitan crear un ambiente espontaneo y de libertad para los estudiantes con métodos adecuados que generen un trabajo individual o cooperativo donde se optimice la participación activa de los infantes.
- Se recomienda el uso de la presente guía durante las clases para que éstas sean llamativas e interesantes con materiales que sean significativos para la educación social, física y cognitiva de los educandos, proporcionando seguridad y autonomía.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, T. (septiembre de 2018). *Aplicando la Metodología de Montessori en las escuelas tradicionales* . Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11016/Aplicando%20la%20metodologia%20Montessori%20en%20las%20escuelas%20tradicionales.pdf?sequence=1>
- Bhorgui, B. Q. (2011). *Los Talleres en Educación Infantil: Espacios de crecimiento* . Barcelona : Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía .
- Bonilla, G. F. (2011). Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula . En G. F. Bonilla, *Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula* (págs. 181-187). San Marcos, Perú: Investigación Educativa .
- Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño* . Guatemala .  
[.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje](http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje)
- Cepeda, M. (1 de Enero de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de El juego como estrategia lúdica de aprendizaje: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.
- Francisco el Alto, del departamento de Totonicapán*. Guatemala : Universidad de San Carlos de Guatemala .
- Folgueiras, B. (2016). La Entrevista. *Técnicas de recogida de información: La entrevista* ,
- Flórez, R. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones* . Bogotá: Universidad Nacional de Colombia .
- Flórez, R. Castro, J. Galvis, D. Acuña, L. y Zea, L. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones* . Bogota: Taller de Edición • Rocca® S. A. CI Warriors.
- García, G. (2014). *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar* . México : Revista de Educación y Desarrollo .
- Jamauca y Imbachi. (2017). *Ambientes de aprendizaje en el aula un camino hacia la excelencia*. Bolivia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Menchú, N. N. (2017). *Creación de tres fichas de observación para el acompañamiento pedagógico dirigido a diez directores del sector 08-03-10 del Municipio de San*
- Ramon, J. (22 de Octubre de 2018). *EL JUEGO TRABAJO FAVORECE AL DESARROLLO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II EN LA*. Obtenido de EL JUEGO TRABAJO FAVORECE AL DESARROLLO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II EN LA: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21527/1/JENNY%20RAM%c3%93N.pdf>

Rea, J. P. (2016). *La importancia de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de edad*. Quito, Ecuador : Instituto Tecnológico "Cordillera"

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa .  
*Revista digital de investigación en docencia universitaria* , 5.

Vecchi, V. (2013). En *Una plaza en la escuela, espacios de todos y proyectos de escuela* (págs. 20-24). Barcelona : Equipo de la Escuela Infantil Mendebaldea.

## 10. ANEXOS



### CARRERA DE EDUCACION INICIAL

### ENTREVISTA ESTRUCTURADA

### AUTORIDADES

**Nombre del Entrevistador:**

**Nombre del Entrevistado:** .....

**Cargo:** .....

**Fecha:** .....

**Institución:**

**Objetivo:** Conocer las estrategias aplicadas para la enseñanza aprendizaje en el área del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años de inicial del Centro Educativo Jugart.

Estimado/a autoridad solicito muy cordialmente me permita conocer su valiosa opinión acerca de la aplicación de estrategias utilizadas en la enseñanza aprendizaje en el centro de Educación Inicial Jugart

**Instrucciones:** Responda sinceramente las siguientes interrogantes, marcando con una X en los paréntesis según corresponda.

**1. Los ambientes de aprendizaje del Centro de Educación Inicial Jugart es :**

Excelente ( ) Buena ( ) Regular ( ) Mala ( )

**2. Los estímulos y estrategias utilizadas por las docentes para el desarrollo del niño son:**

Excelente ( ) Bueno ( ) Regular ( ) Mala ( )

**3. Usted piensa que el mal uso de las estrategias en los ambientes de aprendizaje afecta a los niños.**

Totalmente de acuerdo ( )

De acuerdo ( )

En desacuerdo ( )

Ni de acuerdo, ni desacuerdo ( )

**4. Piensa que la constante preparación de los docentes con las nuevas estrategias ayuda a mejorar la motricidad de los alumnos.**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo, ni desacuerdo

**5. Cree usted que las actividades ejecutadas por los niños son actas para las edades y la educación de ellos.**

Si ( )

No ( )

**6. Cree usted con los materiales de gimnasia del Centro Educativo a abastece con todos los alumnos.**

Si( )

No ( )

**7. Como autoridad del centro de educativo a considerado la implementación de mas recursos didácticos que favorezca en la etapa de la educación .**

Totalmente de acuerdo ( )

De acuerdo ( )

En desacuerdo ( )

Ni de acuerdo, ni desacuerdo ( )

**GRACIAS POR SU ATENCIÓN**



**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL  
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA  
PARA DOCENTES**

**Fecha:** .....

**Nombre del Entrevistado:** .....

**Institución:** .....

**Objetivo:** Conocer las estrategias aplicadas para la enseñanza aprendizaje en el área del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años de inicial del Centro Educativo Jugart

**Responda las siguientes preguntas**

**1. ¿Cómo deben ser los docentes al recibir un curso nuevo?**

---

---

---

---

**2. ¿Que se requiere conocer para ser un docente?**

---

---

---

---

**3. ¿Desde su perspectiva usted piensa que los rincones ayuda al desarrollo del aprendizaje de los niños?**

Si  
No

Porque

- 4. ¿Los niños y niñas desarrollan habilidades físicas, cognitivas, motrices a través de los ambientes de aprendizaje?**

---

---

---

---

- 5. ¿Cómo es su relación con los padres de familia?**

---

---

---

---

- 6. Marque con una X si piensa que los niños estimulan su aprendizaje mediante juegos**

SI ( )

NO ( )

# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

## Metodología de la Investigación V

Período académico Septiembre 2019– septiembre 2020

### HOJA DE CORNELL 1

Nombre: Nancy Quizhpe

Fecha: 28 de noviembre de 2019

<p><i>Que es la psicomotricidad</i></p> <p><i>Perspectivas y elementos de análisis.</i></p> <p><i>Desarrollo psicomotor</i></p>	<p><i>Estrategia lúdicas mediante el juego para la enseñanza aprendizaje en la área del desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 2-3 años de inicial.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Autor:</b> <a href="#">Pedro Pablo Berruezo Adelantado</a></li><li>• <b>Localización:</b> <a href="#">Facultad de Educación. Universidad de Murcia</a>, ISSN 0213-8646.</li></ul> <p><b>Bibliografía:</b> Berruezo, P. P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. <i>Revista interuniversitaria de formación del profesorado</i>, (37), 21-33. <a href="file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetElContenidoDeLaPsicomotricidad-2707331%20(1).pdf">file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetElContenidoDeLaPsicomotricidad-2707331%20(1).pdf</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ El espacio epistemológico de la psicomotricidad abarca, pues, las ciencias de la salud, de la educación, del movimiento.</li><li>✓ El fisioterapeuta en el área de la salud, al del profesor de educación física en el área de la educación.</li><li>✓ El terapeuta ocupacional o ergo terapeuta en el área de la atención social, y al del estimulador en el área de la prevención</li><li>✓ Podemos partir de la dimensión más real o aplicada</li><li>✓ Distintas concreciones que tanto la psicomotricidad como los psicomotricista han logrado en diferentes lugares o entornos.</li><li>✓ El psicomotricista es el profesional que se ocupa, de abordar a la persona, cualquiera que sea su edad, desde la mediación corporal y el movimiento.</li></ul>
<p><b>Mi resumen</b> <i>La psicomotricidad es la actividad psíquica de la mente humana que tiene relación con la capacidad del movimiento del cuerpo, también las funciones que debe cumplir un psicomotricista al momento en el cual presente o ayuden a los niños que padezcan estos problemas.</i></p>	