



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título
de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**Aprendizaje experiencial: Propuesta didáctica para el desarrollo social en niños
de 4 a 5 años**

Autora: Emily Gabriela Aldás Terán

Director-Tutor: Mtr. Mariana Ayala Serrano

Quito, junio 2025

ÍNDICE

<i>Introducción</i>	3
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
Formulación del problema	5
Objetivos de la investigación.....	7
1.1.1. Objetivo General	7
1.1.2. Objetivos específicos	7
Justificación de la investigación	8
2. CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
Antecedentes de la investigación.....	10
Bases Teóricas	13
2.1.1. Aprendizaje experiencial	13
2.1.1.1. Fundamentos conceptuales del aprendizaje experiencial.....	13
2.1.1.2. El modelo de Kolb: ciclo del aprendizaje experiencial.....	14
2.1.1.3. Dewey y la experiencia como base de la educación.....	15
2.1.1.4. Aplicaciones pedagógicas del enfoque experiencial	16
2.1.1.5. Contribuciones contemporáneas: Reggio Emilia, Zabala, Frabboni	17
2.1.1.6. Rol del docente desde el aprendizaje experiencial	18
2.1.1.7. Enfoque didáctico del aprendizaje experiencial	19
2.1.1.8. El juego como herramienta pedagógica central	19
2.1.1.9. Actividades sensoriales y manipulativas.....	21
2.1.1.10. Proyectos de aula como integradores de experiencias	22
2.1.1.11. Salidas de campo y experiencias fuera del aula	22
2.1.2. Desarrollo social	23
2.1.2.1. Conceptualización y características del desarrollo social	23
2.1.2.2. Etapas evolutivas desde la teoría de Erikson.....	24
2.1.2.3. Aportes de Jean Piaget: el juego y la socialización	24
2.1.2.4. Vygotsky: mediación social y zona de desarrollo próximo	25
2.1.2.5. Entorno educativo, familia y formación social	26
2.1.2.6. Competencias sociales y formación ética	26
3. CAPITULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	28
Denominación y definición de la propuesta.....	28
Justificación de la propuesta	28
Descripción de los destinatarios y responsables	29
Objetivos	29
Propuesta Didáctica	29
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	79

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL

**APRENDIZAJE EXPERIENCIAL: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

Autor: Emily Gabriela Aldás Terán
Director -Tutor:
Mtr. Mariana Ayala Serrano
Fecha: Junio, 2025

RESUMEN

En la actualidad muchas actividades y metodologías que son implementadas en la educación no toman en cuenta al desarrollo social de los niños y niñas puesto que no se enfocan en la experiencia. Los niños necesitan vivir, compartir, respetar, aprender y sobre todo jugar, pero para ello deben vivir situaciones que les permita desarrollar estas habilidades. Por eso el objetivo de este trabajo es presentar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje experiencial para el desarrollo social en los niños de 4 a 5 años. Esta propuesta incluye actividades lúdicas que propician el juego, la sana convivencia y la resolución de conflictos. Cada actividad está pensada para que los niños aprendan a través de la experimentación y un aprendizaje significativo. Además, se incluye una guía para que los docentes puedan aplicar diferentes actividades con facilidad. Para finalizar se puede decir que el desarrollo social es un elemento clave en la vida y el aprendizaje experiencial es clave para que esto se logre puesto que cuando los niños experimentan pueden llegar a entender de una mejor forma lo que es el respetar reglas, compartir, ser empático y ser parte de un grupo. En este proyecto las experiencias son protagonistas del aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje experiencial, desarrollo social, aprendizaje significativo.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL

**EXPERIENTIAL LEARNING: TEACHING PROPOSAL FOR THE DEVELOPMENT OF
CHILDREN AGED 4 TO 5 YEARS**

Author: Emily Gabriela Aldás Terán

Director-Counselor:

Mtr. Mariana Ayala Serrano

Date: June 2025

ABSTRACT

Currently, many activities and methodologies implemented in education fail to consider children's social development because they lack a focus on experience. Children need to live, share, respect, learn, and, above all, play, but to do so, they must experience situations that allow them to develop these skills. Therefore, the objective of this work is to present a didactic proposal based on experiential learning for social development in 4 and 5 years. This proposal includes recreational activities that allow the children to play, to socialize with others and the skills to solve problems. Each activity is designed so that children learn through experiences and meaningful learning. A guide is also included so that teachers and family members can easily implement different activities. Finally, it can be said that social development is a key element in life, and experiential learning is key to achieving it, since when children experience it, they can better understand what it means to respect rules, share, be empathetic, and be part of a group. In this project, experiences are the center of learning.

Keywords: Experiential learning, social development, meaningful learning.

Introducción

Esta propuesta está relacionada con el desarrollo social de los niños de 4 a 5, ya que este constituye uno de los aspectos esenciales que posibilita su adaptación al medio, interrelación con otros y su autonomía progresiva, guiándose a través de un aprendizaje experiencial que debe tener un niño/a para su buen desarrollo social.

Este proyecto de investigación se centra en metodologías para el desarrollo social por medio del aprendizaje experiencial, por lo tanto, este trabajo va dirigido a los maestros y padres como un recurso educativo, integrando la descripción de actividades que deben realizar con los niños, abordando temas de interés.

El proyecto está compuesto por: Capítulo I: Planteamiento del problema. La problemática evidenciada es que en la actualidad hay carencia en la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza, en la mayoría de los casos, dan preferencia a la memorización en lugar de la vivencia. El objetivo planteado fue “Diseñar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje experiencial para fortalecer las competencias sociales en niños de 4 a 5 años.”

En el Capítulo II se aborda el marco teórico el cual se divide entre los antecedentes y sus bases teóricas. Dentro de los antecedentes se sustenta la importancia de la implementación del aprendizaje experiencial y su importancia para el desarrollo social, esto incluye teoría indispensable para entender el proceso que cada niño atraviesa, se debe recalcar que el proceso de aprendizaje no es igual en todos los niños, por tal razón el es de carácter informativo y con sugerencias didácticas de varias actividades que propicien el desarrollo del niño en esta área.

El desarrollo social de un niño, empieza desde que está en el vientre, cuando su madre conversa con su bebé y cuando nace se lo presenta a su entorno familiar, cada quien estimula

al niño de forma diferente y lo hace sentir especial en la familia, poco a poco va adquiriendo y desarrollando conductas de acuerdo a la atención que se le haya prestado, a los principios y valores de su entorno. A la vez, y de forma complementaria, esto hace que vaya construyendo su concepto de sí mismo y autoestima, es así que un niño desarrolla el equilibrio personal y su bienestar.

El Capítulo III se enfoca en la propuesta didáctica la cual consiste en la elaboración de la guía, la que se encuentra conformada por diez actividades basadas en el aprendizaje experiencial, las cuales ayudan al desarrollo social del niño. Las vivencias son importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que estas crean un aprendizaje significativo. Para finalizar el papel del maestro es fundamental en este proceso, ya que es el encargado de propiciar la adquisición de aprendizajes creando vivencias

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Formulación del problema

En la Educación Inicial, el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años es uno de los aspectos que posibilita su adaptación al medio, interrelación con otros y su autonomía progresiva. A esta edad, los niños empiezan a desarrollar la cooperación, el cumplimiento de normas y la regulación emocional, habilidades que necesitan ser asumidas desde la práctica pedagógica de manera sistemática. Sin embargo, hay carencia en la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza, en la mayoría de los casos, dan preferencia a la memorización en lugar de la vivencia, por lo tanto, esto no permite el elogio de estas habilidades.

El aprendizaje experiencial, informado por los trabajos de David Kolb, ha evolucionado hacia un enfoque donde un niño aprende a través de la acción, la reflexión y la aplicación en situaciones relevantes del mundo real. Este enfoque es particularmente importante durante la etapa de la primera infancia, ya que corresponde a los desarrollos cognitivos, motores y socio-emocionales de un niño. Como lo señalan Baque & Portilla (2021) el aprendizaje significativo en la primera infancia ocurre cuando el contenido se construye a partir de experiencias reales que son relevantes, resultando así en una construcción activa del conocimiento. Esta perspectiva es disímil a las prácticas pedagógicas homogéneas, de talla única, que ignoran la individualidad y el contexto de los estudiantes.

Con respecto a las instituciones de Educación Infantil que atienden áreas urbanas vulnerables de bajos ingresos, la enseñanza predominante dentro de estos contextos tiende a centrarse en la instrucción directa, dejando pocas o ninguna oportunidad para el juego y la exploración activa o interacciones. Tales escenarios generan preocupación sobre el desarrollo de habilidades sociales importantes como la comprensión empática, la resolución de conflictos y la participación cooperativa. En este sentido, es necesario idear activamente estrategias

instructivas que sean sensibles al contexto, con el objetivo de fomentar el desarrollo social a través de metodologías de aprendizaje activo experiencial.

La situación se complica al constatar que, en muchos contextos escolares, el profesor no tiene una guía orientadora ni metodología alguna que le sirva como recurso para aplicar estrategias por experimentar. En la educación inicial, lo que se ha dado en llamar alternativas pedagógicas, son desconocidas o resulta ser un estancamiento para muchos docentes (Medrano, 2023). De este modo, es muy poco lo que se puede hacer para diversificar las oportunidades de logro y experiencias dentro del aprendizaje basado en las experiencias. También, el abanico carente de propuestas organizadas sistemáticamente generará problemas para medir el daño, si es que hay alguno, causado por estas estrategias en el desarrollo social de los niños, su sostenibilidad y mejora continua.

Ello se traduce en la elaboración de una propuesta didáctica que integre aprendizaje práctico, porque no solamente afrontaría esta limitación, sino que provee al docente de un recurso para que de forma activa los niños participen y se integren con sus pares. La investigación de Heredia et al. (2023) sostiene que los Entornos Pedagógicos que otorgan Experiencias de Aprendizaje Significativas posibilitan logros sostenidos en el mejoramiento de habilidades de socialización, comunicación y regulación emocional. Estos descubrimientos respaldan la creación de una intervención pedagógica meticulosa que orquesta el juego, las actividades educativas y las rutas pedagógicas, siguiendo las directrices del enfoque experiencial.

Dewey y Vygotsky resaltan la idea de que se debe realizar actividades referentes en la que el niño pasa a ser el personaje principal en el aprendizaje, creando así un aprendizaje experiencial. En esta investigación se destaca que el aprendizaje experiencial crea un entorno donde el niño contempla, medita, estructura y aplica sus saberes; actividades que los niños de esta etapa educativa ya pueden realizarse en el ámbito social de manera innata.

Para esto se debe tomar en cuenta la carencia de enfoques pedagógicos puesto que en la actualidad la educación sigue poniendo como prioridad al desarrollo cognitivo, dejando de lado el desarrollo social, gracias a la carencia implementación metodologías, esto afecta directamente a la excelencia de la enseñanza. Esta carencia muestra la dificultad que los niños tienen para integrarse a actividades grupales, solucionar problemas o controlar sus emociones. Según investigaciones realizadas por Caiza y Pilatasig mencionan que solo el 16,67% de niños entendían el estado emocional de sus pares, mientras que los demás presentaban dificultades para la interacción social.

Esta propuesta surge de la carencia de paradigmas tangibles que guían a los maestros en su labor educativa y fomentan el crecimiento holístico de los pequeños, lo cual exige la creación de estructuras pedagógicas inclusivas a todos los niveles de la educación inicial. Las preguntas de esta investigación son: ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el aprendizaje experiencial? ¿Cuáles son las estrategias didácticas basadas en el aprendizaje experiencial? ¿Cuáles son las características del desarrollo social en niños de 4 a 5 años? .

Objetivos de la investigación

1.1.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje experiencial para fortalecer las competencias sociales en niños de 4 a 5 años.

1.1.2. Objetivos específicos

- Analizar los fundamentos teóricos que sustentan el aprendizaje experiencial
- Identificar estrategias didácticas basadas en el aprendizaje experiencial
- Describir las características del desarrollo social de los niños de 4 a 5 años.

Justificación de la investigación

La Educación Inicial es la base para el desarrollo personal, ya que, fomenta la armonía mental, emocional y social y desarrolla habilidades esenciales para adaptarse de forma positiva a la vida social y escolar. Es fundamental que los niños aprendan a cooperar, respetar normas, controlar sus emociones y resolver conflictos desde los primeros años de vida. Por ello, diseñar estrategias que promuevan estas habilidades constituye un objetivo esencial para garantizar experiencias educativas significativas y motivadoras.

El aprendizaje experiencial se enfoca principalmente en las necesidades de cada uno de los niños, ya que, este método combina y crea vínculos entre la adquisición de información y las experiencias que estos han obtenido en su vida. Según Cacoanago y Pérez (2023) menciona que un entorno de aprendizaje experiencial fomenta la curiosidad, compromiso y libertad, siendo así que esto mejora las habilidades sociales y genera empatía. Por ende, el proceso de enseñanza- aprendizaje se facilita, ayudando de esta forma a que los niños puedan aprender a partir de eventos que han ocurrido en la vida real, lo cual es enriquecedor ya que fomenta la empatía.

En este proceso el maestro cumple con un papel fundamental, puesto a que, este cumple de guía para su desarrollo integral. Según Calderón y Cuellar (2023) mencionan que varios enfoques fomentan las habilidades sociales. En consecuencia, el éxito de los proyectos en este método determina su concordancia pedagógica y su relevancia.

Esto cobra especial importancia en situaciones delicadas donde la sombra de las condiciones socioeconómicas impide el acceso a oportunidades educativas de primer nivel. Los niños tienen más dificultades para desarrollar sus habilidades sociales en estos entornos debido a la ausencia de entornos seguros, estimulación insuficiente en el hogar o exposición a agresiones sociales. Frente a eso, utilizar el aprendizaje experiencial como recurso pedagógico

puede constituir una poderosa herramienta de una intervención pedagógica que fomenta el desarrollo personal y social de los niños.

Debido a esta razón, la propuesta que innova en su forma, quiere solucionar una necesidad práctica donde muchos docentes manifiestan problemas para aplicar metodologías innovadoras en su accionar docente. Como menciona Grácia et al. (2021) uno de los problemas más recurrentes en educación inicial es la escasa formación profesional de los docentes en metodologías activas, lo que origina una práctica pedagógica rutinaria y poco intencionada. Esta propuesta espera convertir la brecha señalada en enseñar las estrategias mediante una guía que articule teoría y práctica para proporcionar pasos sistemáticos y materiales que se puedan contextualizar al salón de clases.

Este trabajo incorpora un aporte en la didáctica para la primera infancia al recopilar una propuesta que se puede aplicar en situaciones reales y que permite reunir evidencias sobre el impacto de la propuesta en el desarrollo social del niño. La propuesta permite observar otras metodologías y prácticas pedagógicas para niños en la edad preescolar. Así, la relevancia educativa y social de la investigación se manifiesta de inmediato en su capacidad de innovación y adopción en distintos contextos educativos.

Cuando se observa la institución en su totalidad, la propuesta está en condiciones de impactar positivamente los centros de educación inicial, ya que se espera que con el cambio propuesto la calidad del servicio educativo brindado se mejore. La implementación de estrategias didácticas que apuntan al aprendizaje experiencial hace que la clase sea más inclusiva transformándola en un entorno en el que los niños se sienten apreciados, escuchados y estimulados a participar. Esto también permite que los miembros del equipo docente evalúen su rol y sus prácticas y, de manera colaborativa, elabore modelos pedagógicos que respondan a las nuevas demandas de Educación Infantil, mucho más acordes con las necesidades educativas contemporáneas.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes de la investigación

En el estudio realizado por Santos & Franco (2020) llamado “Aprendizaje de competencias sociales y emocionales en niños de edad escolar a través de la asociación sin ánimo de lucro KidsTalentum” muestra como objetivo “desarrollar, en los niños y adolescentes, competencias de carácter personal y social, que garanticen su convivencia con los otros colegas”. Cada equipo recibió herramientas para evaluarse a sí mismo, compararse con otros y evaluar su desempeño, con el fin de evaluar su autovaloración, la conciencia social, la autogestión, la toma de decisiones y la administración de relaciones. Los resultados de esta investigación mostraron la resolución de conflictos y las habilidades internas en grupo el cual indicó que el aprendizaje experiencial genera un aprendizaje significativo y desarrolla autoconciencia mejorando la capacidad de la resolución de problemas y el cómo enfrentar dificultades. El estudio resaltó que el aprendizaje experiencial genera un ambiente motivador en donde los niños tienen la curiosidad por el aprendizaje generando varios beneficios como cooperar, manejar sus emociones, comunicarse, entre otras más. La ejecución de proyectos y experiencias educativas ayudará a construir de mejor manera el conocimiento obtenido puesto a que el estudiante vinculará el conocimiento experiencial con el teórico siendo esto favorable también para el desarrollo social puesto a que el trabajar en grupo ayuda en las habilidades sociales.

Por otra parte, Dey (2024) en su análisis sobre el estudio de “El liderazgo social en educación y cuidado de la primera infancia” (ECEC, por sus siglas en inglés) tiene como objetivo “desarrollar un modelo de liderazgo que contemple la justicia social, el cuidado de la sustentabilidad y el servicio, así como el aprendizaje por la acción, enfatizando una cultura organizacional inclusiva que fomenta la equidad desde la niñez”. A partir de una metodología

cuantitativa que consistió en realizar entrevistas a líderes y aprendices de ECEC de diversos países, se identifican seis dimensiones fundamentales del liderazgo social en ECEC. Como conclusiones del estudio determina que el liderazgo social de los educadores no sólo es leer, sino también cultivar la empatía, la cooperación y el pensamiento crítico por medio de vivencias. Este tipo de aprendizaje práctico es un agente de mudanza en una gran parte de la educación para niños de contextos sociales desfavorecidos. Para los autores, el foco del transformador debe ser un cambio profundo con el foco de equidad social, ambiental y económica, mediante la inclusión y el uso de la democracia. Como recomendaciones incluyen una formación de líderes socialmente conscientes que construyan y sustenten un clima de colaboración e integración que permita el pleno desarrollo del niño. Así, el aprendizaje práctico de la Educación Inicial puede ser considerado una estrategia didáctica que auxiliará en el desarrollo de las competencias sociales y la construcción de una sociedad equitativa y justa.

A su vez, Polat et al. (2022) investigó “Aprendizaje colaborativo con mapas mentales en el desarrollo de habilidades sociales infantiles” lo cual su propósito fue “determinar si las actividades grupales de mapas mentales sobre temas de habilidades sociales impactaban positivamente dichas competencias”. El estudio incluyó a 35 estudiantes de una escuela privada en Estambul en equipos de control y experimentos (pretest y posttest). Los resultados muestran que la interacción de experiencias a través de mapas conceptuales compartidos fomenta el pensamiento crítico, la cooperación grupal, la atención activa y la toma de decisiones en equipo, mejorando así la identidad colectiva y las conexiones entre colegas. Se sugiere que esta estrategia se implementa habitualmente en la Educación Inicial y que los docentes reciban formación en su aplicación, además de que las futuras investigaciones se extenderán a otros colectivos o con necesidades particulares. Así, se revela que el aprendizaje

concebido no solo potencia las destrezas mentales, sino que también actúa como una vía eficaz para cultivar competencias sociales esenciales desde la infancia.

En tanto, Cordier (2023) investiga cómo la participación de los niños en el aprendizaje experiencial, específicamente en programas agrícolas, impacta el desarrollo de habilidades sociales a través de mediadores como la autoeficacia y moderadores como la mentoría adulta. El problema que se está mitigando es la falta de comprensión empírica sobre cómo las experiencias prácticas mejoran las competencias sociales durante la infancia. El objetivo principal fue examinar los efectos directos, de mediación y de moderación de la participación en dichos programas sobre las habilidades sociales. 368 niños de cuarto grado de zonas rurales del estado de Washington se sometieron a un estudio cuantitativo utilizando encuestas validadas que evaluaban la confianza en sí mismos, las habilidades sociales y la atención adulta recibida.

Si bien la estadística comprendía el uso de modelos con ecuaciones estructurales para la investigación de vínculos directos e indirectos, los materiales incluían la aplicación de encuestas antes y después del programa. Los hallazgos muestran que el aprendizaje experiencial mejora el desarrollo de habilidades sociales; este efecto se fortalece cuando los niños creen que los adultos brindan un alto grado de apoyo y, por lo tanto, aumentan su autoeficacia. Considerando la mediación psicosocial y el apoyo de adultos como pilares esenciales, las recomendaciones abogan por incluir estrategias experienciales en el calendario académico. Por lo tanto, el estudio muestra inequívocamente que el aprendizaje experiencial va más allá de la simple formación técnica para convertirse en un motor de desarrollo social en el universo educativo de los niños.

Finalmente, Quishpe (2022) desarrollo su investigación sobre “Juego pedagógico y desarrollo social de los niños de los niños de Inicial II” el cual el principal propósito de este

trabajo es “Analizar la importancia del juego pedagógico en el desarrollo social de los niños de inicial II.” La metodología utilizada fue un enfoque cualitativo porque se detalla y entiende el contexto en el cual el fenómeno estudiado ocurre, la técnica aplicada para lograr el objetivo general fue la observación al participante, el instrumento empleado para la obtención de información fue la entrevista e a cuatro docentes de educación inicial. La investigación permitió concluir que el juego pedagógico se entiende como la experiencia más alentadora para mejorar el camino del aprendizaje y el compromiso hacia la formación pedagógica permite encaminar y más que todo ayudar con responsabilidad y deber con los niños. La investigación se relaciona con el aprendizaje experiencial debido a que resalta la importancia del juego para el aprendizaje, ya que, crea aprendizajes significativos, facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje y ayuda a fortalecer las relaciones interpersonales.

Bases Teóricas

2.1.1. Aprendizaje experiencial

2.1.1.1. Fundamentos conceptuales del aprendizaje experiencial

El aprendizaje experiencial se define como la forma activa de adquirir conocimientos a través de la experiencia. Se opone a la educación meramente escolar donde el alumno es un sujeto pasivo. En cambio, el enfoque experiencial sostiene que el aprendizaje verdadero sucede cuando el individuo es expuesto a situaciones que demandan una profunda reflexión, análisis, resolución de problemas, y la utilización de conocimientos previos (Salimon, 2020). Esta idea tiene raíces filosóficas, psicológicas y pedagógicas que han avanzado con el tiempo dando lugar a una postura sostenida sobre el desarrollo educativo.

El aprendizaje experiencial se fundamenta en la acción y la reflexión, consideradas aspectos complementarios. Para alcanzar un determinado objetivo, el sujeto debe hacer algo y hacerse preguntas acerca de lo que ha hecho, de tal manera que todas esas acciones sean

incorporadas en el moldeamiento de su cognición. Según Dewey (1938) sostiene que “la educación consiste en reorganizar o reconstruir la experiencia, dándole significado y orientándola hacia un futuro” (p. 87). Así, se considera que el saber no es un acopio de datos, sí, en cambio, un proceso siempre en movimiento.

El concepto también tiene en cuenta las contribuciones de las ciencias cognitivas, que explican cómo los estímulos sensoriales, la emoción y la acción están profundamente interconectados con la memoria, el razonamiento y la creatividad. Las experiencias significativas estimulan procesos psicológicos complejos que mejoran la retención y la comunicación de conocimientos. Esto es crítico en la Educación Inicial, donde los sistemas simbólicos y emocionales aún se están formando y son dependientes de la calidad de las experiencias pedagógicas para solidificarse.

2.1.1.2. El modelo de Kolb: ciclo del aprendizaje experiencial

David Kolb (1984), es considerado uno de los teóricos más influyentes del aprendizaje experiencial, quien ha desarrollado un modelo que incorpora aspectos del aprendizaje cognitivo, conductual y humanista. Su propuesta consiste en un ciclo de cuatro etapas interrelacionadas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Estas fases no son distintas; más bien, son parte de un proceso continuo y fluido que responde a cada nueva experiencia.

La vivencia es el punto inicial del ciclo cuando el sujeto se sitúa en un contexto real o simulado. En esta fase de la experiencia, se considera que el sujeto parte de la acción, sin una mediación teórica a priori. Más adelante, durante la observación se analiza lo acontecido, se seleccionan componentes significativos y empiezan a ser reconstruidos. En la tercera fase, la conceptualización abstracta, implica crear ideas, principios o teorías que den cuenta de lo vivido. En la etapa final, la experimentación activa, los conceptos son probados en otras situaciones;

de esta forma, se cierra el ciclo que se puede empezar de nuevo, pero en esta ocasión de forma más profunda.

A partir de eso, Kolb (1984) señala que “el aprendizaje es un proceso mediante el cual el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia” (p. 38). Su uso de construir destaca los aprendizajes y su contexto, motivación, habilidades previas, disposición a participar en nuevas experiencias e inclusive, el ciclo planteado ha funcionado en numerosos espacios de educación, desde la educación superior hasta la Educación Inicial, adecuando cada uno de los pasos al nivel de desarrollo de los aprendizajes.

2.1.1.3. Dewey y la experiencia como base de la educación

Dewey (1938) filósofo y educador americano, moldeó profundamente el panorama educativo moderno. En su investigación expone los principios del aprendizaje a través de la experiencia. Para Dewey, la experiencia es la base misma del conocimiento, y forma la esencia de la vida social y democrática. En sus palabras, deben hacerse esfuerzos para facilitar la educación como reconstrucción de la experiencia o prolongación de la vida del individuo.

La descripción de Dewey sobre una experiencia se diferencia según su impacto en el aprendiz. Experiencias que educan y experiencias que no. La primera implica el desarrollo del pensamiento, el juicio, la investigación, la responsabilidad y otros atributos similares. La última, por otro lado, se refiere a la pasividad, la apatía y la indiferencia. Por lo tanto, el papel del maestro es guiar al aprendiz hacia experiencias elegidas enriquecedoras. Una experiencia es vida; la única que realmente cuenta es la que estimula la actividad y cuando esa actividad está debidamente organizada, despierta una forma de experiencia más intrincada que la que había antes con el entorno (p. 44).

La contribución de Dewey incluye desplazamiento y continuidad. La experiencia pasada afecta la percepción y asimilación de una experiencia presente, que luego da forma a la experiencia futura. Esta secuencia no es arbitraria ni mecánica, sino más bien sistemática y lineal, destacando la presencia de una acción pedagógica intencionada dirigida a fomentar el desarrollo intelectual, emocional y sociocultural del estudiante. En el caso de los niños pequeños, estos conceptos se manifiestan en políticas que están diseñadas para ser educativas a través del juego, la exploración, el trabajo por proyectos y el aprendizaje situado.

2.1.1.4. Aplicaciones pedagógicas del enfoque experiencial

El uso del aprendizaje experiencial en el aula requiere una transformación básica en la forma en que uno aborda la instrucción y ve al alumno. El estudiante deja de lado la imitación de información obtenida y empieza a crear o construir el conocimiento. Por medio de las vivencias lo cual tiene como resultado una mente crítica y la facilidad para responder acertijos, estas experiencias obtenidas pueden ser gracias a los juegos, excursiones, entre otras cosas que sean de gran interés para el estudiante y despierten su curiosidad.

Según Kolb (1984) los educadores son los encargados de crear experiencias que estén asociadas a un ciclo de aprendizaje dado para que los niños puedan observar, reflexionar, teorizar y actuar, cada vez a un nivel progresivamente más profundo. Tal proceso apoya un aprendizaje profundo y sostenido, fundamentado en las experiencias de un individuo en lugar de un aprendizaje superficial basado en la memorización mecánica de hechos.

De manera similar, el enfoque experiencial acomoda diferentes estilos y ritmos de aprendizaje porque cada estudiante puede avanzar desde su propio punto de partida y de acuerdo con sus procesos personales. Esto es particularmente importante a edades más tempranas cuando las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo, motor, emocional e incluso lingüístico son más pronunciadas. (Dewey, 1938) enfatiza que el objetivo de la

educación no es estandarizar a los estudiantes, sino proporcionar las condiciones adecuadas para que todos puedan crecer de acuerdo con sus capacidades. En este sentido, el enfoque experiencial al aprendizaje está en armonía con la pedagogía inclusiva porque valora la diversidad, no como un desafío, sino como un activo.

2.1.1.5. Contribuciones contemporáneas: Reggio Emilia, Zabala, Frabboni

Diferente a las contribuciones fundamentales de Dewey y Kolb, la línea pedagógica ha recibido enfoques contemporáneos adicionales que han contribuido a la perspectiva de la teoría del aprendizaje experiencial al agregar nuevos elementos a su construcción: conceptos y métodos. Una de las figuras más destacadas es Loris Malaguzzi, el pedagogo de Reggio Emilia. La esencia de esta propuesta italiana es que los niños tienen “cien lenguajes” para expresar, explorar y construir: estos incluyen los lenguajes verbal, corporal, gráfico, musical y artístico. Según Malaguzzi (2002), el entorno educativo debe verse como el tercer maestro que tiene el potencial de provocar, motivar e inspirar al niño a través de materiales ricos que estén bien organizados y sean fáciles de acceder. La experiencia en este sentido no es solo individual, sino que es profundamente social, estética y ética.

Otro autor relevante es Antoni Zabala que, junto con Laia Arnau, en 2007, propuso una didáctica basada en competencias enfocada en situaciones de aprendizaje integradas. Para estos autores, “la competencia no se adquiere por la mera acumulación de conocimientos, sino por la consecuencia experimentada de resolver situaciones reales, de manera autónoma y con sentido” (Zabala & Arnau, 2007, p. 51). Esto refuerza la necesidad de ofrecer experiencias educativas desafiantes y contextualizadas que induzcan no solo conocimiento conceptual, sino también habilidades procedimentales y disposiciones actitudinales.

Para Frabboni (2006) es importante que en la escuela del siglo XXI se construya el aprendizaje a partir de las vivencias y el día a día del estudiante. Su propuesta se articula en

torno a la importancia del currículo, donde los contenidos no se presentan de manera desarticulada y abstracta, sino en relación con las verdaderas necesidades, intereses y contextos del niño. Esta propuesta resalta que la solución de problemas activa genera un aprendizaje significativo puesto que se obtiene a partir de las experiencias. La escuela debe dejar de ser vista como un lugar en donde se transmiten los conocimientos con clases magistrales, en la actualidad la escuela es un sitio de exploración y aprendizaje compartido.

2.1.1.6. Rol del docente desde el aprendizaje experiencial

El papel del docente ha cambiado de instructor a facilitador, mediador y guía, en la construcción del conocimiento en el estudiante. Este papel implica estructurar actividades significativas, pero también va más allá al incluir la provisión de un clima pedagógico que fomente la participación activa, el diálogo, la reflexión crítica y la colaboración entre pares. El docente debe atender los intereses del niño, respetar su ritmo de aprendizaje, observar cómo interactúa y proporcionar retroalimentación alentadora hacia la construcción del conocimiento.

La perspectiva de (Zabala & Arnau, 2007) sostiene que una de las competencias básicas que debe poseer un docente, es la que permite crear contextos auténticos donde se realice el aprendizaje significativo retador simultáneamente. Esto demanda una planeación curricular dinámica en la que el contenido se estructure a partir de proyectos, unidades de interés o ejes integradores que permitan entrelazar varias áreas del saber. El aprendizaje ya no es fragmentado por materias, sino que se convierte en una experiencia integral, motivadora y coherente.

Basado en (Frabboni, 2006) "la escuela del futuro no será la que enseñe más, sino la que logre que el estudiante quiera aprender más, porque encuentra significado, emoción y desafío en lo que vive dentro del aula" (p. 48). Esta afirmación captura la esencia del

aprendizaje experiencial como una tecnología pedagógica profunda, activa y de todo el ser que tiene como objetivo el desarrollo holístico del aprendiz.

2.1.1.7. Enfoque didáctico del aprendizaje experiencial

Las estrategias didácticas basadas en el aprendizaje experiencial se inician con la comprensión del infante como un individuo activo. Estos poseen la habilidad de construir su conocimiento a través de interacciones en su medio, manipulando objetos, enfrentándose a la resolución de problemas, y realizando actividades en conjunto con sus pares. Estas estrategias no son técnicas sueltas, son partes que encajan dentro de un todo, un modelo que abarca lo que constituye la planificación, implementación, y evaluación del proceso educativo.

(Herrera, 2017) menciona que la selección de estrategias experienciales "implica un enfoque educativo centrado en el individuo y en su capacidad para explorar y cambiar el mundo basado en su experiencia" (p. 103). En percepciones explicativas, el maestro no proporciona información finalizada; en su lugar, prepara a los estudiantes para establecer un contexto dentro del cual los niños y las experiencias aprenden a través de la acción.

Las estrategias son diversión, multisensoriales y lúdicas al mismo tiempo que son activas, participativas y contextualmente relevantes. Más que enseñar contenidos, buscan promover el desarrollo de competencias sociales, emocionales, cognitivas y motrices a través de vivencias que son pertinentes y materiales para el niño. Asimismo, posibilitan atender la diversidad, respetar los ritmos y fomentar la inclusión a través de diversas formas de accesibilidad al conocimiento. Esto hace que el uso de estrategias que se desarrollan en el contexto real con niños en edad preescolar, sean ideales, porque el juego, la curiosidad y el descubrimiento son la base del aprendizaje en esta etapa.

2.1.1.8. El juego como herramienta pedagógica central

El juego es una de las estrategias fundamentales que forman parte del aprendizaje experiencial, especialmente en la etapa inicial del desarrollo. A lo largo del ámbito lúdico, el juego proporciona a los más pequeños un medio congruente para conocerse a sí mismos. Para (Piaget, 1971) el juego es el resultado de una inteligencia sensoriomotriz y preoperacional, asimila una serie de realidades que el infante, da vida a personajes, ejercita las funciones cognitivas y elabora emociones. En esa lógica, el juego simbólico – propio de la etapa de 4 a 5 años- posibilita la aprehensión de normas sociales, relaciones de causa-efecto y el desarrollo del lenguaje.

El valor pedagógico del juego ha sido considerado por diferentes corrientes educativas. Por ejemplo, la metodología Montessori, considera el juego como una actividad que permite el autocontrol, concentración y el aprender a aprender, cuando se emplean materiales y no se ambientes preparados (Montessori, 1965) desde la pedagogía de Reggio Emilia, destaca la creatividad y la estética del juego lúdico como uno de los “cien lenguajes del niño” para explorar, representar y comunicar ideas. El planteamiento del autor es que el juego necesita nacer de los intereses del infante y solamente ser guiado por el adulto sin imposiciones dejando al niño experimentar a su antojo.

Desde un enfoque didáctico, el juego se puede dividir en libre o dirigido. El primero surge a partir de la libre iniciativa del menor y es caracterizado por su flexibilidad; este último es organizado por el docente para cumplir ciertos propósitos pedagógicos. Ambos tipos son complementarios y necesarios en el salón de clases. Como sostiene (Herrera, 2017), “el juego bien orientado favorece el desarrollo de competencias sociales como la cooperación, la negociación y el respeto de reglas” (p. 109). De este modo, el juego se convierte en una herramienta fundamental para el fomento del desarrollo integral desde un enfoque experiencial.

2.1.1.9. Actividades sensoriales y manipulativas

Otra estrategia de instrucción en el contexto del aprendizaje experiencial en la Educación Inicial es el empleo de actividades sensoriales y manipulativas. Tales actividades permiten al niño examinar el mundo que lo rodea con diferentes sentidos, lo cual es crucial durante las primeras etapas del desarrollo cognitivo. Las actividades manipulativas con diversos materiales favorecen habilidades perceptuales, coordinación visomotora, atención y curiosidad, que cimientan las bases para el desarrollo de conceptos abstractos. El conocimiento, afirma (Piaget, 1971), se origina de la acción realizada sobre un objeto. “Un niño construye estructuras mentales a partir de la interacción con el medio físico y social” (p. 47).

Por su parte, Montessori formuló un enfoque diferente centrado en el uso de materiales educativos diseñados para aislar cualidades específicas de un objeto (forma, color, textura, peso, temperatura) para mejorar el aprendizaje autodirigido. Según la autora, el entorno debe estar preparado con materiales accesibles que sean seguros y estimulantes para que los niños puedan explorar de manera libre, pero con un propósito. Montessori (1965) “La mano es el instrumento de la inteligencia” (p. 89), hace referencia que la mente, guiada activamente en el pensamiento y el movimiento, hace muchas cosas.

En el aula, las actividades sensoriales pueden incluir bandejas de exploración, juego con agua y arena, actividades de sonido o luz, y objetos con texturas variadas. Estas experiencias no sólo aumentan la conciencia del mundo, sino que también fomentan el desarrollo del vocabulario descriptivo, la atención sostenida y las habilidades de autorregulación emocional. Los enfoques pedagógicos deben incluir estas actividades dentro de un marco bien estructurado donde cada experiencia esté cuidadosamente diseñada en torno a objetivos educativos de desarrollo específicos para el grupo.

2.1.1.10. Proyectos de aula como integradores de experiencias

Emergiendo como una herramienta didáctica útil para combinar materiales académicos desde el punto de vista del aprendizaje experiencial se encuentra el método del proyecto. Este enfoque se basa en la formación de equipos cooperativos centrados en un tema particular que entusiasma a los jóvenes y promueve su participación, descubrimiento, trabajo en equipo y adquisición de información exhaustiva. Dewey (1938) dijo, "En el viaje del conocimiento, los estudiantes deben enfrentar desafíos auténticos de su entorno, mientras que la escuela debe brindarles experiencias que calmen sus ansiedades, intereses y curiosidades existenciales" (p. 34).

Zabala y Arnau (2007) mencionaron que: "El proyecto de aula facilita la fusión de habilidades, contenidos y valores mediante una actividad conjunta, que involucra a todos los estudiantes en un viaje educativo común" (p. 78). Esto desarrolla la autonomía, la resolución de problema y la toma de decisiones.

Los trabajos en proyectos fomentan la cooperación de trabajar con sus pares lo cual también ayuda a la resolución de problemas. Para implementar esto se requiere de flexibilidad ya tención en que se cumplan las destrezas del aprendizaje. Estos proyectos fortalecen el vínculo que tiene el niño con su entorno social puesto a que este va generando experiencias y significados los cuales son asociados entre la parte teórica y la vivencial.

2.1.1.11. Salidas de campo y experiencias fuera del aula

Las excursiones, así como otras experiencias fuera del aula, son también estrategias en una pedagogía experiencial, particularmente en la Educación Inicial. Permite ir más allá de las fronteras físicas del aula y relacionar el aprendizaje con el entorno inmediato del niño. Estas salidas pueden incluir viajes a parques, mercados, centros culturales y otros lugares de

interés en la comunidad donde los niños pueden observar, participar e involucrarse en actividades auténticas.

(Dewey, 1938) destacó el papel vital de una escuela en la vida social, no como una institución en aislamiento, deja en claro que el integrarse a un grupo o comunidad permite generar experiencias las cuales conectan la teoría con la práctica Generando aprendizajes significativos, puesto a que las actividades lúdicas son oportunidades que son diseñadas para que el estudiante logre establecer relaciones.

Según Frabboni (2006) menciona que las experiencias que se crean dentro como fuera de la clase son muy importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que estimula una observación crítica. Además, fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, cooperativas, autónomas y adaptables. Para maximizar el valor educativo de estas salidas, deben organizarse de manera particular, prestando atención a los objetivos de aprendizaje, recursos necesarios, pautas de seguridad, trabajo preparatorio y reflexión que se debe realizar en clase posteriormente. De esta forma el trabajo en grupo crea una experiencia, generando un aprendizaje significativo.

2.1.2. Desarrollo social

2.1.2.1. Conceptualización y características del desarrollo social

El desarrollo, según (Papalia et al., 2009), “Incluye cambios en la personalidad, las emociones, la autopercepción y las relaciones interpersonales a lo largo del ciclo vital” (p.15).

Entre los niños de 4 a 5 años, este proceso se vuelve más pronunciado debido a la ampliación gradual del ámbito social. Esto incluye ingresar al sistema educativo y desarrollar relaciones más intrincadas con sus compañeros y adultos significativos. Muestran un mayor autocontrol, comprensión rudimentaria de las normas sociales, habilidades de negociación y empatía que se está desarrollando. Estas conductas se aprenden a través de la experiencia, la observación y la mediación de los adultos, en lugar de ser innatas. La calidad de los lazos

afectivos y la consistencia del entorno son factores esenciales necesarios para asegurar un desarrollo social saludable durante esta etapa de la vida.

2.1.2.2. Etapas evolutivas desde la teoría de Erikson

En su teoría del desarrollo psicosocial, según Erickson (1950) incorpora a los niños de 4 a 5 años en la tercera etapa del desarrollo denominada “iniciativa vs. culpa”. En esta etapa, el niño empieza a explorar activamente su entorno formulando preguntas y tomando decisiones que lo acompañan a emprender acciones de forma independiente. Si el niño recibe un refuerzo que positiviza el entorno, permitiendo la iniciativa, el niño será capaz de confiar en sí mismo, desarrollar seguridad y liderazgos. Por otro lado, si el niño recibe respuestas inhibitorias o punitivas, el infante puede desarrollar sentimientos de culpa, duda y temor a cometer errores.

Esta etapa es crítica para el desarrollo social, ya que se afianzan nuevas habilidades como: cooperación, liderazgo, conciencia de los efectos ejercidos por uno mismo, y activación del grupo como un todo. Erikson (1963) hace mención que “la función del juego, en esta etapa, es liberadora para realizar el ensayo de papeles y resolver simbólicamente los problemas que surgen entre el deseo y la norma” (p. 254). Esto destacando la necesidad de crear espacios de aprendizaje que se caractericen por ser seguros y agradables, donde el niño social pueda moverse bajo la confianza de actuar y fortalecer su identidad social.

2.1.2.3. Aportes de Jean Piaget: el juego y la socialización

Desde las perspectivas del desarrollo cognitivo, (Piaget, 1971) avanza una visión constructivista del desarrollo social, afirmando que un niño construye su conocimiento como resultado de la participación activa en el entorno físico y social. El niño al encontrarse en la etapa preoperacional entre los 4 y 5 años el egocentrismo, el pensamiento simbólico, El juego

papel fundamental puesto a que es el momento en donde los niños pueden aprender sobre las reglas y el crecimiento del lenguaje.

Piaget (1971) menciona que "el infante debe jugar para absorber el universo social, aprender a colaborar, aceptar normas y discutir significados" pág. (122). A lo cual hace referencia y resalta la importancia que tiene el juego en la vida de un niño puesto a que empieza a ver más allá del egocentrismo, lo cual fomenta el respeto en los puntos de vista de sus pares, asimismo, se adaptan a las reglas o expectativas de su grupo lo cual mejora sus habilidades sociales.

2.1.2.4. Vygotsky: mediación social y zona de desarrollo próximo

Según Vygotsky (1979) menciona que el desarrollo social y el aprendizaje son procesos que son mediados a través de la interacción social. El término zona de desarrollo próximo (ZDP) es vital para explicar cómo un niño puede alcanzar niveles más altos de logro con la guía de un adulto o par más competente. Esta guía se proporciona a través del habla, la instrucción, el modelado y la retroalimentación, permitiendo que un niño internalice gradualmente las funciones de los procesos psicológicos superiores.

Vygotsky (1979) asume que "toda función en el desarrollo cultural de un niño aparece dos veces: primero, en el plano social, y luego en el plano individual" (p. 92). Subrayando, así como el entorno de un niño impacta activamente en la formación de habilidades cognitivas y sociales. Entre los niños de preescolar de 4 a 5 años, la mayoría puede utilizar palabras como instrumentos para controlar su comportamiento y expresarse emocionalmente. La escuela debe proporcionar a los estudiantes información con propósito que tenga como objetivo estimular la necesidad ya existente de participar en interacciones sociales significativas, participar en actividades conjuntas y aprender a controlar sus sentimientos.

2.1.2.5. Entorno educativo, familia y formación social

El desarrollo social de los niños no es un fenómeno aislado; está altamente influenciado por la calidad del entorno familiar y educativo. La seguridad de las relaciones afectuosas, el modelado del comportamiento pro social y la articulación de reglas en casa y en la escuela son esenciales para el desarrollo de las habilidades sociales del niño. Como dice Herrera (2017), “el entorno nutritivo y estructurado permite al niño aprender a relacionarse, respetar turnos, expresar sus sentimientos y resolver conflictos de manera no violenta” (p. 118). La escuela, en particular, es importante como un lugar central de socialización secundaria. Durante rutinas, juegos, actividades grupales, así como a través de las reglas de interacción social entre niños, aprenden a funcionar en grupos más grandes: a trabajar juntos, a compartir, a construir una identidad personal dentro de una comunidad. Es responsabilidad del maestro crear una atmósfera en la que prevalezcan el respeto, la escucha activa y la empatía, propicia para el desarrollo de la competencia social. La respuesta educativa debe ser proactiva, constructiva y rehabilitadora en su naturaleza, basada en la observación de las necesidades socioemocionales del niño.

2.1.2.6. Competencias sociales y formación ética

Las competencias sociales se describen como un conjunto de habilidades y actitudes que ayudan a un individuo a relacionarse con otras personas de manera responsable, constructiva, empática y responsable. En la infancia, estas competencias incorporan cooperación, comunicación emocional, resolución de conflictos, empatía, autocontrol y participación grupal. (Delval, 2002) menciona: “como todo aprendizaje, la competencia social se aprende en contextos de interacción. Donde el niño tiene la posibilidad de ver, imitar, reflexionar y autocorregirse con base a las respuestas de su medio,” (p. 197). En la

Educación Inicial, es importante proporcionar oportunidades a los niños para desarrollar estas competencias a través de juegos cooperativos, reuniones de clase, dramatizaciones, actividades de ayuda mutua y resolución guiada de conflictos. La intervención pedagógica debe tener como objetivo educar individuos guiados de manera autónoma, pero también ciudadanos solidarios que viven en una sociedad democrática diversa. Gracias al enfoque en la acción y la reflexión, el aprendizaje experiencial proporciona las mejores condiciones para cultivar valores como el respeto, la justicia, la solidaridad y la responsabilidad.

CAPITULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Denominación y definición de la propuesta

En base a la problemática que fue expuesta anteriormente, se puede visualizar la importancia de la creación de una guía didáctica con dos apartados, los cuales van dirigidos a padres de familia y a docentes, todas las actividades tienen un enfoque en el aprendizaje experiencial, el cual ayuda al desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Está compuesto con cada paso a seguir, recursos, destrezas, sugerencias, anexos y planificaciones. De forma específica esta guía consta de diez actividades: Los animales y su hábitat, La granja, ¿Quién soy yo?, Pintando mis emociones, Crepe saludable, Plastilina comestible, Mi sentido perdido, Pintando con burbujas, Las profesiones y oficios, Scape room. Las actividades propuestas en esta guía han sido creadas para fomentar el aprendizaje experiencial y a su vez el desarrollo social.

Justificación de la propuesta

Durante los primeros años de vida los niños presentan una etapa fundamental para el fortalecimiento de las habilidades sociales, por lo cual el aprendizaje experiencial cumple el rol de una herramienta para poder fomentar un aprendizaje significativo con su entorno y con los demás. Sin embargo el sistema educativo en la actualidad sigue enseñando de una forma tradicional y magistral, estos se centran únicamente en el desarrollo cognitivo y dejan de lado el desarrollo social, lo cual se evidencia en las clases donde los niños se encuentran en silencio y sentados sin ningún tipo de participación, este modelo tradicional limita las posibilidades de que los niños aprendan de una forma más activa a través de las experiencias lo cual es un elemento fundamental en el desarrollo social, a esto se le puede sumar las normas gubernamentales que ponen de prioridad el cumplimiento de parámetros

administrativos dejando en segundo plano las metodologías que en realidad ayudan y facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Descripción de los destinatarios y responsables


Esta propuesta se dirige principalmente a maestros, y padres de familia; así como los encargados de elaborar normas ministeriales para su el cumplimiento en centros educativos. Esta propuesta tiene como objetivo crear un impacto positivo para la implementación del aprendizaje experiencial y el desarrollo social. Los niños de cuatro a cinco años serán quienes sean favorecidos en su desarrollo integral y con el aprendizaje otorgado por las diferentes experiencias generando un aprendizaje significativo.

Objetivos

La propuesta cuenta con los siguientes objetivos:

- ◆ Fortalecer las habilidades sociales de los niños por medio de la aplicación de actividades lúdicas.
- ◆ Proporcionar a los docentes una propuesta didáctica que sirva como herramienta pedagógica para potenciar en los niños el aprendizaje experiencial en los entornos educativos.
- ◆ Brindar a los padres de familia una propuesta didáctica que les permita fomentar el desarrollo social de sus hijos a través de actividades lúdicas.

Propuesta Didáctica



PROPONIZAJE EXPERIENCIA

Propuesta
didáctica para el
desarrollo social
en niños de 4 a 5
años

Introducción

El propósito de esta propuesta didáctica es ofrecer actividades enfocadas en el aprendizaje experiencial, lo cual permite que los niños de 4 a 5 años aprendan indagando, sintiendo, haciendo y explorando. A través de estas propuestas se tiene como objetivo potenciar el desarrollo social, fortalecer habilidades como la cooperación, empatía, respeto, comunicación y la resolución de conflictos. Cada actividad es creada para generar espacios en donde los niños puedan expresarse y construir aprendizajes significativos a través de sus experiencias.



IMPORTANCIA DEL DESARROLLO SOCIAL

Aprender habilidades sociales, garantizan tu presente y futuro.

- Relaciones
interpersonales
- Valores como la empatía
- Confianza y autoestima
- Resolución de conflictos
- Resiliencia ante desafíos





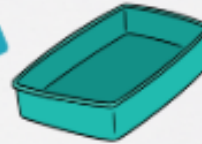
ME DIVIERTO CON MI

familia 

LOS animales y su hábitat

MATERIALES

- Fómix
- Gamuza
- Recipientes
- Cartón corrugado
- Pasajes para abordar
- Animales de plástico



RECIPIENTES SENSORIALES:

- “Lodo”: Chocolate, harina y agua
- “Mar”: Gelatina
- “Arena”: Galletas molidas

DESARROLLO

- Explicar que unos animales piden su ayuda para regresar a su hábitat natural.
- Llenar su boarding pass y compartir con la familia los datos de cada uno
- Entregar “boarding pass”
- Los niños deben pasar descalzos por un camino realizado con fómix de varias texturas simulando un viaje por avión.
- Manipular los elementos sensoriales simulan al agua, lodo y arena.
- En conjunto, buscar los animales que fueron ocultos en cada bandeja sensorial.

Agua: peces

Arena: Camellos, jirafas y elefantes

Lodo: Cerdos

- Mencionar características de los animales y su hábitat estableciendo turnos.





SUGERENCIA PARA LA FAMILIA

- La actividad puede estar acompañada con sonidos de naturaleza.
- Al finalizar la actividad, los adultos pueden hacer referencia a la diferencia de hábitats de los animales mientras los niños describen características individuales de los animales.
- Al dialogar de las características y diferencias entre ellos, establecer turnos con algún material simbólico como micrófono, control.

Anexos

AIR TICKET			Boarding Pass	
NAME OF PASSANGER	FLIGHT:		NAME OF PASSANGER	
FROM:	SEAT:		FROM:	
TO:			TO:	
DATE:	TIME:		DATE:	
GATE:			TIME:	
			FLIGHT:	SEAT:

La Granja

DESARROLLO

Trabajar por centros

1. En el primer centro, ubicar una vaca de cartón con un guante que simulará las ubres en donde los niños aplastan para que pueda salir crema chantilly, simulando la acción de ordeñar.
2. En el segundo centro, poner un gallinero de cartón; los niños tienen que buscar los 12 huevos que han sido escondidos alrededor de la clase y finalmente tienen que ubicar los huevos en la incubadora.
3. En el tercer centro ubicar los cerdos de cartón, en uno de ellos los niños tienen que simular el baño de barro con los rodillos, poner pintura café y pintar mientras que en el otro cerdo, los niños tienen que darle de comer con papel crepé simulando el césped.



MATERIALES

- Pintura café
- Rodillos
- Papel crepé
- Botellas
- Cartón
- Bandejas
- huevos de plástico
- guantes
- crema chantilly
- vasos
- 2 cerdos de cartón
- una vaca
- una gallina





SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Los adultos reparten las actividades para los miembros de la familia, posteriormente los niños designan dichas actividades en otro orden.
- Trabajar con alarmas para que el tiempo en cada centro sea equitativo
- Destinar un tiempo para ordenar el material para el siguiente grupo

¿Quién soy yo?

DESARROLLO

- En un círculo, dar una bolsa de papel a cada estudiante.
- En medio del círculo poner los materiales como: marcadores, limpiapipas, goma, etc.
- Utilizar los materiales y hacer su cara en la bolsa.
- Una vez finalizado el títere, colocar un nombre, establecer habilidades, cosas que le agradan y le desagradan.
- Crear una obra de teatro con los personajes creados



MATERIALES

- Bolsa de papel
- Goma
- Limpiapipas
- Tizas
- Colores
- Marcadores
- Flores



SUGERENCIA PARA LA FAMILIA

- Los adultos pueden crear un conflicto intencionado, por ejemplo uno de los títeres menciona que le gusta un juguete en particular, el adulto comenta con su títere que desea el mismo juguete, un tercer participante pregunta que podemos hacer para solucionar, proponer más de una solución. También se podría comentar aspectos físicos de los títeres.

Pintando mis emociones

DESARROLLO



- Dar un juego de flashcards a cada niño.
- Imitar las emociones del flashcards
- Cada estudiante debe identificar y nombrar la emoción escogida a la pregunta: ¿Cómo se siente el día de hoy?
- Poner en medio del círculo pinturas y pinceles.
- Entregar lienzos a cada niño.
- Dialogar con los niños acerca de las emociones y los colores con los que asocia dicha emoción
- Al finalizar, cada niño, puede explicar la representación de su pintura.
- Los niños interpretan la pintura de los demás o describe que emoción le produce dicha pintura

MATERIALES

- Flashcards con emojis de las emociones (Alegria, tristeza, calma, miedo, amor)
- Lienzos
- Pinturas
- Brochas
- Música relajante:

<https://www.youtube.com/watch?v=e8lNciUiY80&list=RDe8>

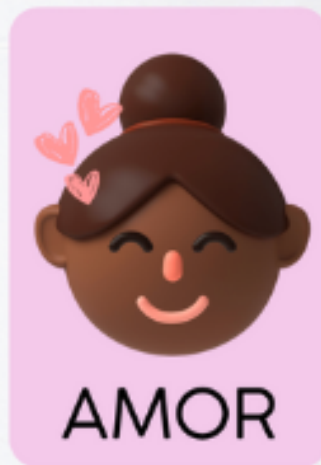
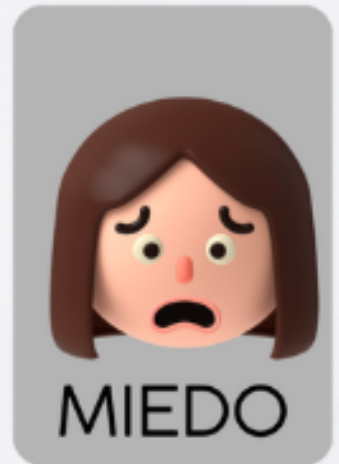
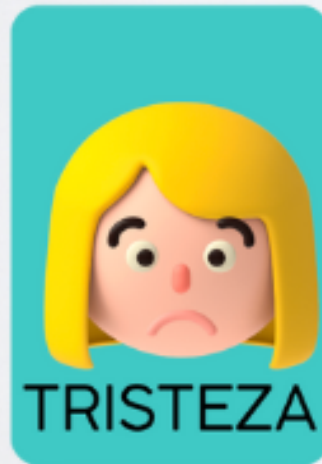
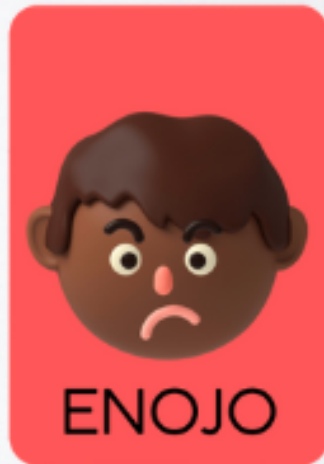




SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Acompañar de música relajante
- Validar la pintura de cada participante
- Fomentar la empatía
- Armar de manera conjunta que se puede hacer cuando siento cada una de las emociones.

Anexos



Crepe saludable



DESARROLLO

- Lavarse las manos
- Mostrar flashcards con alimentos como: Fresa, banana, chocolates, uva, doritos, etc.
- Identificar que alimentos son saludables.
- Hacer grupos de 2.
- Dar una tortilla de crepe a cada grupo.
- En el medio de la clase ubicar plátano cortado, fresas, uvas y Nutella.
- Cada grupo debe seguir las instrucciones del adulto
- Comer el crepe

MATERIALES

- Fresas
- Banano
- Tortilla
- Nutella
- Molde de repostería



SUGERENCIA PARA LA FAMILIA

- Dar la instrucción una sola vez, para fomentar el escucha, la concentración y el trabajo en equipo
- Se puede utilizar moldes de repostería o de slime para cortar las frutas con formas de acuerdo a las instrucciones dadas

Anexos



Banano



Aguacate



Ensalada



Manzana



Doritos



Chocolate



Pizza



Papas fritas

Plastilina comestible

MATERIALES

- Vasos
- Leche en polvo
- Chocolate blanco
- Leche condensada
- Azúcar impalpable
- Colorantes
- Platos



DESARROLLO

- Presentar a “Pinky” el monstruo.
- Explicar que ese día se convertirán en chefs.
- Lavarse las manos.
- Darles el gorro de chef.
- Poner vasos pequeños con las medidas requeridas.
- Cada estudiante debe poner cada ingrediente siguiendo instrucciones.
 1. Poner la leche en polvo,
 2. Poner azúcar pulverizada.
 3. Poner leche condensada.
 4. Colocar un poco de leche
 5. Mezclar con colorante de su preferencia.
- Jugar con la masa y degustar de ella.



SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Compartir los materiales con los miembros de la familia
- Después de realizar la masa, pedir a los niños que recuerden el procedimiento
- Pueden sustituir el colorante por un alimento que desprenda color como la mora, jugos en polvo, remolacha, fresas, chocolate. (solución de conflictos)

Mi sentido perdido



MATERIALES

- Caja misteriosa
- Pandereta
- Slime
- Botella con arroz
- Plastilina
- Flor
- Arena kinética

DESARROLLO

- Formar equipos
- Poner una “caja del misterio”
- Dentro de la caja poner diferentes cosas como : pandereta, flor, slime, botella con arroz, entre otras cosas.
- Tapar los ojos al grupo 1.
- El grupo 2 tienen que sacar un objeto de la caja misteriosa y permitir que el grupo 1 sienta el elemento, después lo guardan
- El grupo 1 se destapa los ojos y plantean hipótesis para adivinar qué objeto es.
- Intercambiar roles.



SUGERENCIA PARA LA FAMILIA

- Al inicio pueden utilizar elementos que ya conocen el niño, luego agregar objetos nuevos.
- Permitir que el niño plantee hipótesis y que llegue a acuerdos.



Pintando con burbujas

MATERIALES

- Vasos
- Cartulinas A3
- Jabon líquido con olor
- Colorante vegetal
- Sorbetes
- Cucharas
- Platos
- Marcadores



DESARROLLO

- Hacer grupos de 3 personas.
- Dar un vaso a cada niño/a.
- En cada mesa de cada grupo habrá una jarra con agua, un plato con jabón, una cuchara y colorante vegetal.
- Poner agua en el vaso.
- Poner una cucharada de jabón en el vaso.
- Poner 4 gotas de un solo colorante.
- Dar un sorbete a cada estudiante.
- Soplar hasta que se formen las burbujas de colores.
- En una cartulina A3 los estudiantes deben pintar con las burbujas en grupo con los diferentes colores realizados.
- Decorar con marcadores y obsequiar a un miembro del grupo.



SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Realizar un color de forma individual, pero sugerir intercambio.
- Diferenciar que tipos de elementos se pueden compartir y cuales no.

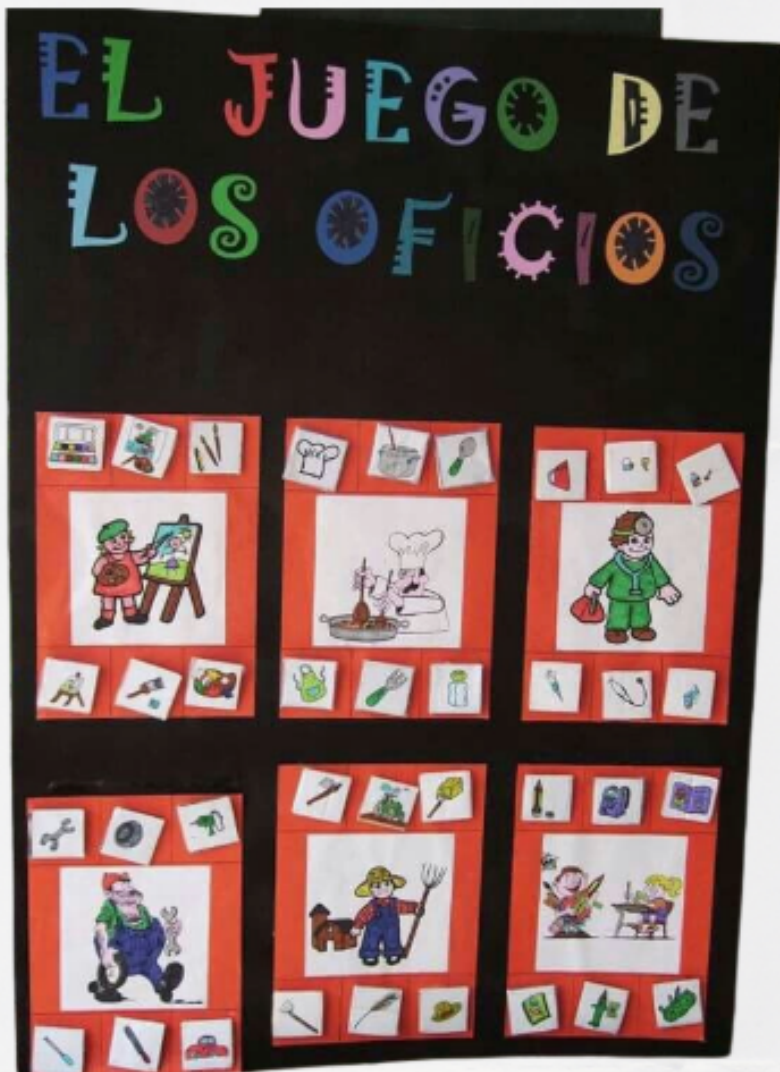
Las profesiones y oficios

MATERIALES

- Canasta
- Flashcards con diferentes objetos que sean utilizados por los profesionales.

DESARROLLO

- Armar 2 grupos.
- Poner una canasta con unos papeles en donde están objetos que utilizan los profesionales.
- Dibujar una rayuela y al otro extremo poner una imagen de los profesionales.
- Los niños tienen que trabajar en conjunto y buscar los objetos que utilicen los profesionales.
- Tienen que pasar uno por uno haciendo la rayuela.
- Pegar el objeto en el cuadrado al lado del profesional.
- Regresar y dar la mano a su compañero para que este pueda seguir.



SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Pueden jugar a imitar a las profesiones de los adultos en casa
- Los niños pueden participar de la creación de la rayuela
- Colocar de manera intencionada objetos que utilicen varias profesiones
- Establecer reglas de juego donde los infantes se involucren

Scape room



DESARROLLO

- Contar una historia a los niños.

“El amigo de Duende llamado Elmo abrió uno de sus cofres del tesoro ya que estaba en busca de las monedas de chocolate sin embargo al abrir los cofres equivocados sus cosas y las de sus amigos se perdieron. Duende les menciona que en las cajas se encontraban cosas con las vocales A-E-I-O-U y en cada caja deben poner los objetos que encuentren, Duende les menciona a los niños que él se enojó tanto con su amigo Elmo que decidió encerrarlo en una caja hasta encontrar todas sus cosas y que los niños son los encargados de liberarlo”

MATERIALES

- 10 Arañas de juguete
- 10 Elefantes
- 10 Iguanas
- 10 osos
- 10 Uvas
- 4 cajas
- 1 títere de duende
- 1 cofre del tesoro
- Elmo



- Poner cuatro cajas con las vocales A-E-I-O-U.
- Poner en cada caja un sobre que contiene una imagen.
- El adulto muestra la imagen, mientras los niños buscan los objetos de la misma.
- En grupo, buscar los objetos de cada adivinanza.
- Una vez llenas las 4 cajas, ir al cofre secreto y abrirlo.
- Al abrir el cofre encuentran al amigo Elmo.



SUGERENCIAS PARA LA FAMILIA

- Las primeras rondas permitir que los infantes busquen por su cuenta lo que desean, después pueden sugerir estrategias de búsqueda
- Colocar límite de tiempo entre cada búsqueda

Anexos



A



E



I



O



U

PLANIFICACIONES



ME DIVIERTO CON MIS

Compañeros





PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	El mundo de los animales		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	Los infantes juegan hacer rescatadores de animales, mientras recorren circuitos motrices con diferentes texturas, donde la cooperación entre pares es fundamental, también exploran de manera sensorial la representación del hábitat de algunas especies, la cual le permitirá a los párvulos identificar seres vivos y elementos no vivos.						
Elemento integrador	Visita al zoológico						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Descubrimiento del medio natural y cultural	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Relaciones con el medio natural y cultural				
Objetivo de subnivel	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.	Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.	<p>Los animales y su hábitat</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none">Recordar los animales que vieron en el zoo.Describir el hábitat de los animales que recuerda <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">Transformar en rescatadores de animalesLlenar su bording pass y compartir con los demás sus datos personales.Escuchar el camino que deben recorrer para llegar al lugar donde los animales se encuentran en problemasRecorrer el camino sensorial pasando por obstáculos donde se ayudaron entre amigosManipular los elementos sensorialesClasificar los seres vivos y los no vivos <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">Identificar los animales rescatados y características particulares del mismoReconocer que compañeros les ayudaron a pasar el caminoDiferenciar los seres vivos y no vivos	<ul style="list-style-type: none">FómixGamuzaRecipientesCartón corrugadoPasajes para abordarAnimales de plástico <p>Recipientes sensoriales:</p> <ul style="list-style-type: none">"Lodo": Chocolate, harina y agua"Mar": Gelatina"Arena": Galletas molidas	<ul style="list-style-type: none">Menciona al menos 5 animales vistos en el zooComunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive en el bording passAyuda a los demás en el circuito para llegar a los animalesIdentifica los seres vivos y no vivosDescribe un animal y las características de su hábitat, siguiendo normas de convivencia <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

CLASIFICACION DE LOS ANIMALES

por su hábitat



CUADRO COMPARATIVO

SERES VIVOS

- Se clasifica en animales, plantas, hongos y bacterias
- Tiene estructura y organización
- Posee un desarrollo y crecimiento
- Actúa con respuesta a estímulos

ELEMENTOS NO VIVO

- No tienen vida
- No crecen ni se reproducen
- No posee metabolismo
- Algunos ejemplos son: aire, agua, rocas, minerales, metales
- El ser humano suelo modifica



ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Camino de texturas con fomix, gamuza, cartulina corrugada
- Recipientes sensoriales:
 - “Lodo”: *Chocolate, harina y agua*
 - “Mar”: *Gelatina*
 - “Arena”: *Galletas molidas*

BIBLIOGRAFÍA:

Alvarez A, Jacoboo A, Olmos A, (2020). Importancia del trabajo en equipo desde preescolar. Revista voces. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rB4guvigtCM>

Anónimo. 2017. Seres vivos y seres inertes. Recursos educativos. Recuperado de https://descargas.intef.es/recursos_educativos/It_didac/CCNN/1/07/01_Seres_vivos_y_serres_inertes_html/salimos_al_parque.html

Romero, N. (2021). Clasificación de los animales según su hábitat. Experto de animales. Recuperado de: <https://www.expertoanimal.com/clasificacion-de-los-animales-segun-su-habitat-25488.html>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	El mundo de los animales		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La actividad consiste en escuchar los sonidos onomatopéyicos e identificar diversos animales de granja, además se realizará una simulación de las actividades que realiza el granjero, los beneficios que ofrece a la comunidad, así mismo se destaca el trabajo en equipo establecer y respetar normas de convivencia						
Elemento integrador	Visita al zoológico						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Descubrimiento del medio natural y cultural	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Relaciones con el medio natural y cultural				
Objetivo de subnivel	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / Instrumentos
Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.	<p><i>La granja</i></p> <p><i>Inicio</i></p> <ul style="list-style-type: none">Escuchar sonidos onomatopéyicosAdivinar de que animal se trata <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none">Formar grupos en cada centro, luego podrán intercambiarMencionar normas de convivencia para la actividadSeguir instrucciones de lo que debe realizar en cada centroOrdeñar las ubres de la vacaBuscar los huevos escondidos y ubicar en la incubadoraBañar y alimentar a los cerdos <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none">Comentar sus gustos y preferencias por la actividadReconocer a que clasificación pertenece estos animales	<ul style="list-style-type: none">Pintura caféRodillosPapel crepéBotellasCartónBandejashuevos de plásticoguantescrema chantillyvasos2 cerdos de cartónuna vacauna gallina	<ul style="list-style-type: none">Identifica a los animales por su sonidoRespeto normas de convivencia establecidos por ellos mismosSigue instrucciones en cada uno de lo centrosReconoce la clasificación a la que pertenecen los animales propuestos en la actividad <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>



LOS INDIVIDUOS
MARCAN GOLES, LOS
EQUIPOS GANAN
PARTIDOS
--ZIG ZIGLAR



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		<i>Identifica a los animales por su sonido</i>		<i>Respeto normas de convivencia establecidos por ellos mismos</i>		<i>Sigue instrucciones en cada uno de los centros</i>		<i>Reconoce la clasificación a la que pertenecen los animales propuestos en la actividad</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:**RECURSOS DE APRENDIZAJE:**

- Vaca de cartón con guante que simule las ubres
- Huevos de plástico
- Gallina de cartón con abertura en la boca
- Cerdo de cartón manchado con chocolate

BIBLIOGRAFÍA:

Anónimo. 2023. Beneficios de los animales de granja. De origen. Recuperado de <https://beorigen.com/granja-de-animales/beneficios-de-los-animales-de-granja/>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	Descubre quien soy		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La actividad comienza con un reconocimiento así mismo, apoyado por materiales, posteriormente se pasa a una representación de sí mismo y de su entorno, lo comparte con la clase, mientras que la docente crea conflictos intencionados para resolución y valoración de cada uno.						
Elemento integrador	Frasas afirmativas						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo Personal y Social	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Identidad y Autonomía				
Objetivo de subnivel	lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	<p>¿Quién soy yo?</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none">Repetir y formular afirmaciones positivas de quién soyObservar por unos minutos en un espejo <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">Recolectar materiales del entorno en una salida exploratoria dentro de la instituciónCrear un títere de acuerdo a sus gustos y preferenciasEstablecer habilidades, actividades y/o cosas que le agraden y desagraden <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">Presentar sus títeres a la claseOrganizar una obra de teatro con los personajes presentadosMencionar una característica física de un compañero de clase	<ul style="list-style-type: none">Bolsa de papelGomaLimpiapipasTizasColoresMarcadoresFlores	<ul style="list-style-type: none">Formula afirmaciones de sí mismo con facilidadEstablece características físicas al títere visualizándose en el y su entornoPresenta su títere a la casa con buen tono de voz y seguro de síRespeto las diferencias de los demás <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		<i>Formula afirmaciones de sí mismo con facilidad</i>		<i>Establece características físicas al títere visualizándose en él y su entorno</i>		<i>Presenta su títere a la casa con buen tono de voz y seguro de sí</i>		<i>Respeto las diferencias de los demás</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Títere creados por los estudiantes

BIBLIOGRAFÍA:

Bermúdez, M.P. (2003). Déficit de autoestima. Evaluación, tratamiento y prevención en la infancia y adolescencia. Madrid: Ediciones Pirámide.

Recuperado de: <https://fundacionbotin.org/sala-de-prensa/como-fomentar-una-sana-autoestima-en-la-infancia/>

Grojata, E. (2024). Los Beneficios de la crianza respetuosa. El país. Recuperado de: <https://elpais.com/mamas-papas/actualidad/2024-12-19/los-beneficios-de-la-crianza-positiva-la-autoestima-como-base-de-la-felicidad-de-los-ninos-a-largo-plazo.html>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL
ECUADOR**

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	Descubre quien soy		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	Reconocer gesto por cada una de las emociones con el objetivo de plasmar sus propios sentimientos a través de la pintura y respetar el de los demás						
Elemento integrador	Frasas afirmativas						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo Personal y Social	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Convivencia				
Objetivo de subnivel	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<i>Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.</i>	<i>Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas</i>	<p><i>Pintando mis emociones</i> <i>Inicio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Imitar diferentes emociones</i> <i>Dialogar sobre que actividades le producen las emocióne</i> <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Describir los flashcards</i> <i>Identificar la emoción de la carta</i> <i>Pintar lienzos de acuerdo a las emociones que sienten</i> <i>Relacionar un color con una emoción y justificar la razón de esta</i> <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Interpretar la pintura de los demás con respeto</i> <i>Presentar cada lienzo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Flashcards con emojis de las emociones (Alegría, tristeza, calma, miedo, amor) Lienzos Pinturas Brochas Música relajante: https://www.youtube.com/watch?v=e8INciUiY80&list=RDe8 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Realiza gestos al presentar cada emoción</i> <i>Reconoce cada emoción y lo plasma en pintura</i> <i>Opina sobre la pintura de los demás con respeto</i> <i>Expresa sus sentimientos sin dificultad</i> <p><i>Técnica</i> <i>Observación</i></p> <p><i>Instrumento</i> <i>Lista de Cotejo</i></p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		<i>Realiza gestos al presentar cada emoción</i>		<i>Reconoce cada emoción y lo plasma en pintura</i>		<i>Opina sobre la pintura de los demás con respeto</i>		<i>Expresa sus sentimientos sin dificultad</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:**RECURSOS DE APRENDIZAJE:**

- Flashcards con emojis

BIBLIOGRAFÍA:

- Valencia. Sf. Como reaccionar a las emociones. Unicef. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/lac/crianza/seguridad-proteccion/como-reconocer-nuestras-emociones>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:	Tiempo: 30 minutos		Experiencia de aprendizaje	Los chefs de la amistad			
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La actividad empieza con una canción para motivar a los niños a comer alimentos saludables, sin olvidar sus particularidades en lo que le gusta y no, pero reconoce la importancia de los alimentos nutritivos, además prepara alimentos siguiendo instrucciones.						
Elemento integrador	Manual de recetas compartidas						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo del medio natural y cultural	Ambito de desarrollo y aprendizaje			Relaciones con el medio natural y cultural		
Objetivo de subnivel	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.	Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.	<p align="center">Crepes Saludable</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción ¿qué le pasa al cerdito enojón? https://www.youtube.com/watch?v=vakVhLBOgCk&list=RDvakVhLBOgCk&start_radio=1 Comentar que alimentos le agradan y le desagradan <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Describir los flashcards con alimentos como: Fresa, banana, chocolates, uva, doritos, etc. Identificar que alimentos son saludables. Clasificar los alimentos saludables y los que no. Formar grupos de 2. Preparar la crepe siguiendo instrucciones repetidas una sola vez <ul style="list-style-type: none"> -Colocar encima de la tortilla de crepe chocolate -Cortar el banano con el molde de corazón -Cortar las fresas con el molde de estrella -Insertar elemento secreto del equipo <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Disfrutar de la crepe Presentar a los demás su elemento secreto 	<ul style="list-style-type: none"> Fresas Banano Tortilla Nutella Moldes de repostería 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta que alimentos le agradan o le desagradan Identifica y clasifica los alimentos saludables y los que no. Sigue instrucciones sencillas Llega a acuerdos con su equipo <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

ALIMENTOS

NUTRITIVOS Y NO NUTRITIVOS

nutritivos

Aporta en vitaminas

Dan energía

Algunos alimentos son:



Frutas y verduras



Proteínas: pollo y
pescado



Granos integrales
como el arroz, cereal,
pan

NO
nutritivos

Contiene grasa

Ocasiona enfermedades

Algunos alimentos son:

Comida rápida y
snacks procesados

Dulces

Alimentos fritos y
grasosos



6 PASOS PARA SER UN

**BUEN
AMIGO**

1

COMPARTO MIS
JUGUETES

2

SOY
AMABLE

3

ESUCHO A LOS
DEMÁS

4

PIDO DISCULPAS

5

SOY PACIENTE

6

INCLUYO A
TODOS

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		<i>Presenta que alimentos le agradan o le desagradan</i>		<i>Identifica y clasifica los alimentos saludables y los que no.</i>		<i>Sigue instrucciones sencillas</i>		<i>Llega a acuerdos con su equipo</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Flashcards de alimentos saludables y no saludables

BIBLIOGRAFÍA:

- Equipo medicover. (2024). Heatly food & Junk food. Medcover Hospital. Recuperado de: <https://www.medicoverhospitals.in/es/articles/healthy-food-and-junk-food>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	Los chefs de la amistad		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La actividad inicia con un breve calentamiento de manos acompañado de música, posteriormente revisan el manual de recetas compartidas creadas por todos, para preparar plastilina comestible mientras siguen instrucciones y resuelven conflictos provocados de manera intencional por la docente, finalmente juegan y comen la creación.						
Elemento integrador	Manual de recetas compartidas						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo personal y social.	Ambito de desarrollo y aprendizaje		Convivencia			
Objetivo de subnivel	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<i>Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.</i>	<i>Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.</i>	<p>Plastilina Comestible</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar con las manos siguen el ritmo de la canción https://www.youtube.com/watch?v=ickY6l5IeSo Buscar el manual de recetas compartidas y seleccionar la plastilina comestible <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Buscar las herramientas del chef Seguir las instrucciones para preparar la receta <ul style="list-style-type: none"> -Colocar leche en polvo -Insertar azúcar pulverizada -Introducir leche condensada -Poner leche Resolver conflictos en equipo <ul style="list-style-type: none"> -La maestra olvida el colorante, ¿qué podemos hacer? <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar con la masa y degustar de ella 	<ul style="list-style-type: none"> Vasos Leche en polvo Chocolate blanco Leche condensada Azúcar impalpable Colorantes Platos 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Sigue el ritmo de la canción para preparar sus manos</i> <i>Sigue instrucciones para preparar la receta</i> <i>Propone ideas para resolver conflictos</i> <i>Respeto las alternativas de solución de los demás</i> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		Sigue el ritmo de la canción para preparar sus manos		Sigue instrucciones para preparar la receta		Propone ideas para resolver conflictos		Respeto las alternativas de solución de los demás	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Manual de recetas compartidas

BIBLIOGRAFÍA:

- Equipo medicover. (2024). Healty food & Junk food. Medicover Hospital. Recuperado de: <https://www.medicoverhospitals.in/es/articles/healthy-food-and-junk-food>

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR**

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	La fábrica de ideas en un mundo sensorial		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La fábrica de ideas en un mundo sensorial consiste en que los niños exploren a través de la discriminación sensorial de varios elementos en la que ellos puedan establecer comparaciones, plantear hipótesis mientras trabajan en equipo						
Elemento integrador	La rueda de los sentidos						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Descubrimiento del medio natural y cultural	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Relaciones con el medio natural y cultural				
Objetivo de subnivel	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<i>Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.</i>	<i>Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.</i>	<p><i>Mi sentido perdido</i></p> <p><i>Inicio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar con la rueda de los sentidos Tocar el sentido que salga en la rueda <p><i>Desarrollo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Formar equipos por afinidad Cerrar los ojos y sentir los elementos proporcionados por el otro equipo (pandereta, flor, slime, etc) Plantear hipótesis de que objeto es Compara objetos Descubrir que elemento es y qué sentido utilizo <p><i>Cierre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Formar conjuntos de objetos del aula y asociar con el sentido en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Caja misteriosa Pandereta Slime Botella con arroz Plastilina Flor Arena kinésica 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Se integra con lo demás compañeros con facilidad</i> <i>Plantea hipótesis para identificar objetos</i> <i>Compara elementos a través de la discriminación sensorial</i> <i>Trabaja en equipo para encontrar los objetos del aula</i> <p><i>Técnica</i></p> <p><i>Observación</i></p> <p><i>Instrumento</i></p> <p><i>Lista de Cotejo</i></p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		Se integra con lo demás compañeros con facilidad		Plantea hipótesis para identificar objetos		Compara elementos a través de la discriminación sensorial		Trabaja en equipo para encontrar los objetos del aula	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- La rueda de los sentidos
- Caja misteriosa

BIBLIOGRAFÍA:

- Anónimo. (2016). Los 5 sentidos. Museo de la ciencia y del agua. Recuperado de: https://cienciavaqua.org/wp-content/uploads/2016/04/CUADERNO_ACTIVIDADES_LOS_CINCO_SENTIDOS.pdf

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	La fábrica de ideas en un mundo sensorial		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La experiencia de aprendizaje se encuentra vinculada con la exploración de sus sentidos mientras realizan un experimento y pone en práctica el valor de la empatía al realizar un detalle para otro compañero con representaciones simbólicas establecidas por el mismo,						
Elemento integrador	La rueda de los sentidos						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Expresión y Comunicación	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Comprensión y Expresión del lenguaje				
Objetivo de subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<i>Emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación y expresión escrita para cimentar las bases de los procesos de escritura y producción de textos de manera creativa.</i>	<i>Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.</i>	<p>Pintando con burbujas</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none">Cantar la canción de los 5 sentidos https://www.youtube.com/watch?v=cidRm_t9Q3cJugar en la rueda de los sentidos <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">Formar gruposRealizar el experimento<ul style="list-style-type: none">-Colocar agua en el vaso-Poner una cucharada de jabón-Insertar 4 gotas de coloranteSoplar con la ayuda de un sorbeteUtilizar mis sentidos para realizar el experimento<ul style="list-style-type: none">-Ver el arcoíris que se forma con las burbujas-Escuchar el sonido que se produce al soplar-Sentir la textura de las burbujas al reventarlas-Oler el jabón líquidoPintar en una cartulina con las burbujas realizadasDecorar la cartulina con sus propios detalles y representaciones simbólicas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">Describir su trabajoObsequiar a un compañero de clase	<ul style="list-style-type: none">VasosCartulinas A3Jabón líquido con olorColorante vegetalSorbetesCucharasPlatosMarcadores	<ul style="list-style-type: none">Identifica cada uno de los sentidosUtiliza cada uno de mis sentidos al realizar el experimentoSe comunica a través de sus propias representacionesDemuestra preferencia por un amigo estableciendo niveles de empatías más estable <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACIÓN							
		Se integra con lo demás compañeros con facilidad		Plantea hipótesis para identificar objetos		Compara elementos a través de la discriminación sensorial		Trabaja en equipo para encontrar los objetos del aula	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- La rueda de los sentidos
- Caja misteriosa

BIBLIOGRAFÍA:

- Anónimo. (2016). Los 5 sentidos. Museo de la ciencia y del agua. Recuperado de: https://cienciayagua.org/wp-content/uploads/2016/04/CUADERNO_ACTIVIDADES_LOS_CINCO_SENTIDOS.pdf

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR

AÑO LECTIVO: 2025-2026

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	Equipo flashcards		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La experiencia de aprendizaje se centra en identificar los roles y profesiones de su entorno inmediato, a través de actividades de búsqueda, asociación, motrices y trabajo en equipo.						
Elemento integrador	Flashcards						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo personal y social	Ambito de desarrollo y aprendizaje	Convivencia				
Objetivo de subnivel	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<i>Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.</i>	<i>Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia</i>	<p>Las profesiones y Oficios</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none">Mencionar los oficios y/o profesiones de los miembros de su familiaImitar las labores de mi familia <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">Describir los flashcards presentados por la docenteDialogar sobre los roles y responsabilidades que tiene cada profesión y oficioEstablecer normas de convivencia para el juegoColocar en canastas los flashcards de las profesionesBuscar objetos que utilicen las profesionesSaltar la rayuela para colocar el instrumento con la imagen de la profesión que corresponde <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">Responder a adivinanzas cuyas respuestas sean oficios y profesiones	<ul style="list-style-type: none">CanastaFlashcards con diferentes objetos que sean utilizados por los profesionales.	<ul style="list-style-type: none">Reconoce los oficios y profesiones de los miembros de la familiaAsocia el instrumento con la profesión correspondienteComprende al menos 3 roles y responsabilidades de los oficios y profesionesRespeto las normas de convivencia establecidas por el grupo <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		Reconoce los oficios y profesiones de los miembros de la familia		Asocia el instrumento con la profesión correspondiente		Comprende al menos 3 roles y responsabilidades de los oficios y profesiones		Respeto las normas de convivencia establecidas por el grupo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Flashcards
- Imágenes de las profesiones

BIBLIOGRAFÍA:

- Anónimo. (2016). Los 5 sentidos. Museo de la ciencia y del agua. Recuperado de: https://cienciavaqua.org/wp-content/uploads/2016/04/CUADERNO_ACTIVIDADES_LOS_CINCO_SENTIDOS.pdf

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS:

Docente:	Emily Aldás	Grupo:	Los monitos	Edad:	4 a 5 años	Número de estudiantes:	9
Fecha:		Tiempo:	30 minutos	Experiencia de aprendizaje	Equipo flashcards		
Descripción de la experiencia de aprendizaje	La experiencia de aprendizaje se centra en la participación de los niños en el juego, mientras descubren, asocian y se divierten en equipo						
Elemento integrador	Flashcards						
Eje de desarrollo y aprendizaje	Desarrollo personal y social		Ambito de desarrollo y aprendizaje		Convivencia		
Objetivo de subnivel	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.						

PLANIFICACIÓN:

Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad	Recursos	Indicadores de evaluación/ Técnicas / instrumentos
Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.	<p style="text-align: center;">Scape room</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none">Escuchar la historia "El amigo de Duende llamado Elmo abrió uno de sus cofres del tesoro ya que estaba en busca de las monedas de chocolate sin embargo al abrir los cofres equivocados sus cosas y las de sus amigos se perdieron. Duende les menciona que en las cajas se encontraban cosas con las vocales A-E-I-O-U y en cada caja deben poner los objetos que encuentren, Duende les menciona a los niños que él se enojó tanto con su amigo Elmo que decidió encerrarlo en una caja hasta encontrar todas sus cosas y que los niños son los encargados de liberarlo" <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none">Reconocer el nombre de las cajas (A-E-I-O-U)Responder adivinanzas para encontrar los objetos para las cajasBuscar objetos en equipo y con límite de tiempoAsociar el objeto con el nombre de la caja <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none">Encontrar al amigo Elmo escondido	<ul style="list-style-type: none">10 Arañas de juguete10 Elefantes10 Iguanas10 osos10 Uvas4 cajas1 títere de duende1 cofre del tesoroElmo	<ul style="list-style-type: none">Escucha con atención la historiaResponde adivinanzasParticipa en la búsqueda de objetosAsocia los objetos con la vocal que corresponde <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de Cotejo</p>

INFORMACIÓN TEÓRICA:



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

No	NÓMINA	INDICADORES DE EVALUACION							
		<i>Escucha con atención la historia</i>		<i>Responde adivinanzas</i>		<i>Participa en la búsqueda de objetos</i>		<i>Asocia los objetos con la vocal que corresponde</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Niño 1								
2	Niño 2								
3	Niño 3								
4	Niño 4								
5	Niño 5								
6	Niño 6								
7	Niño 7								
8	Niño 8								
9	Niño 9								

ANEXOS:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Flashcards
- Imágenes de las profesiones

BIBLIOGRAFÍA:

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Emily Aldás		
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



CONCLUSIONES

En el transcurso de esta investigación, se puede comprender la importancia del aprendizaje experiencial como una herramienta clave para promover el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años. A través del análisis de los fundamentos teóricos, se descubre que autores como Dewey, Piaget, Vygotsky y Kolb comparten el mismo criterio con respecto a que los niños aprenden mejor cuando están activos, experimentan, interactúan y se relacionan con su entorno, sintiéndose capaces de tomar decisiones dirigiendo su propio proceso y destacándose por su participación activa y directa. Ellos no son receptores pasivos, sino protagonistas de su propio aprendizaje.

Asimismo, existen estrategias lúdicas que están basadas en aprendizaje experiencial para que el proceso de enseñanza- aprendizaje se facilite puesto a que este impulsa y favorece al desarrollo creando aprendizajes significativos. Por otro lado, la carencia de actividades como juegos colaborativos, actividades al aire libre y rincones de aprendizaje causan una reducción significativa en el desarrollo. El uso de materiales concretos y actividades lúdicas permiten que los niños puedan tener un desarrollo social de una manera más creativa ya que estas estrategias refuerzan interacciones con sus pares, fomenta valores, cooperación y empatía.

Para finalizar en los niños de 4 a 5 años, se ha mostrado que el aprendizaje experiencial ayuda para el desarrollo social pero también tiene múltiples ventajas, en el ámbito físico, cognitivo, emocional, entre otros. Estudiantes a los que se les ha implementado el aprendizaje experiencial tienen un mejor desarrollo en el aprendizaje puesto a que este genera a través de una propia exploración, resolución de conflictos y búsqueda de soluciones.

Esta propuesta didáctica está diseñada para plantear actividades que abarcan aprendizaje significativo para el desarrollo social y constituye una guía para docentes que puede servir como manual para la ejecución de las actividades.

RECOMENDACIONES

Es indispensable la importancia de la formación social por medio del aprendizaje experiencial en niños de 4 a 5 años puesto a que, las experiencias generadas en el aprendizaje permiten que vinculen sus experiencias con la teoría por ende este facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje. Para ello, se recomienda la ejecución de actividades lúdicas por medio del aprendizaje experiencial, aquí el papel del maestro es elemental ya que, es el encargado de facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje mientras crea vivencias para que los niños se conviertan en el personaje principal, capaces de resolver problemas, generando confianza en el mismo.

Aplicar actividades como juegos de roles, trabajo en equipo, salidas y actividades sensoriales que generen un espacio de aprendizaje positivo lo cual permitirá oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales en lo niño. Estas estrategias deben planificarse respetando los intereses y ritmos individuales de los niños, promoviendo al mismo tiempo valores sociales como la empatía y la cooperación, estableciendo un ambiente donde se sientan seguros para expresar y escuchar sus emociones sin temor al juicio.

Fomentar entornos educativos que respeten la etapa evolutiva de los niños, brindando múltiples oportunidades para la interacción y el diálogo. El rol del docente debe ser facilitador del vínculo social, promoviendo actividades que estimulen la expresión emocional, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos.

La función del docente es crucial en esta etapa de los niños, ya que, va más allá de simplemente transmitir conocimientos, guiando y apoyando el desarrollo de la interacción social, influenciando de manera perdurable en el desarrollo académico y personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje . Polo del conocimiento , 6(5), 75-86.
doi:10.23857/pc.v6i5.2632
- Cacoanago, E., & Pérez, K. (2023). RINCÓN DEL HOGAR PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE VIVENCIAL DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL REY DAVID (. Retrieved from <http://localhost:8080/jspui/handle/123456789/390>
- Calderón, E., & Cuellar, M. (2023). Situaciones de Aprendizaje desde la Pedagogía Experiencial para el Fortalecimiento de las Habilidades Lingüísticas en inglés en el grado de Transición. Retrieved from Universidad de Manizales:
<https://ridum.umanizales.edu.co/items/937ecd5b-ac5e-4dd1-b2e9-f0b48dc94044>
- Campos, Y., Moreno, D., López, H., & Dávila, N. (2022). Estilos de aprendizaje de Kolb: su importancia para los docentes y el proceso enseñanza-aprendizaje. . Paidagogo, 4(1), 74-84. doi:10.52936/p.v4i1.104
- Cordier, A. (2023). Main, Mediated, and Moderated Effects of Participating in an After-School Social and Emotional Learning Program on Young Children's Development of Social-Emotional Skills. PDXScholar, 1(1). doi:10.15760/etd.3561
- Delval, J. (2002). El desarrollo humano. México D.F. Siglo XXI Editores. Retrieved from <https://archive.org/details/el-desarrollo-humano-juan-delval>
- Dewey, J. (1938). Experience and education. New York: Macmillan. Retrieved from <https://archive.org/details/ExperienceAndEducation>

- Dey, M. (2024). BOOK REVIEW: SOCIAL LEADERSHIP IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND CARE: AN INTRODUCTION. *LLT Journal* , 27(1), 566-569.
doi:10.24071/llt.v27i1.6313
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. New York: W. W. Norton & Company.
Retrieved from https://archive.org/details/childhoodsociety00eric_0
- Frabboni, F. (2006). *La escuela del siglo XXI*. Madrid: Ediciones Morata.
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz, M. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, 10(44), 1-22. doi:10.3390/jintelligence10040077
- Gracia, M., Vega, F., Vinyoles, N., & Jarque, J. (2021). Retos en la formación inicial de profesorado de infantil y primaria: La competencia oral. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 195-224. Retrieved from <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v26n88/1405-6666-rmie-26-88-195.pdf>
- Heredia, G., Contreras, C., & Martínez, V. (2023). Ambientes educativos y aprendizaje significativo en los niños de inicial–Paucartambo-Pasco. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 998-1017. doi:10.37811/cl_rcm.v7i1.4451
- Herrera, M. I. (2017). *Didáctica en educación inicial*. Quito: Ediciones Pedagógicas.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. Retrieved from https://books.google.com/books/about/Experiential_Learning.html?id=jpbeBQAAQB
AJ
- Malaguzzi, L. (2002). *El pensamiento y la creatividad del niño*. Madrid: Ediciones Morata.

- Medrano, Y. (2023). Prácticas pedagógicas desde la formación inicial docente en el nivel primario . MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva, 2(2), 1251-1269. doi:10.56200/mried.v2i2Especial.6982
- Montessori, M. (1965). El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia. México D.F. Editorial Diana. Retrieved from <https://archive.org/details/el-metodo-de-la-pedagogia-cientifica-maria-montessori>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). Desarrollo humano (9.ª ed.). México D.F. McGraw-Hill. Retrieved from <https://archive.org/details/DESARROLLOHUMANODEFELDMANYPAPALIA>
- Piaget, J. (1971). La formación del símbolo en el niño. México D.F. Fondo de Cultura Económica. Retrieved from https://books.google.com/books/about/La_formaci%C3%B3n_del_s%C3%ADmbolo_en_el_ni%C3%B1o.html?id=2m7DDwAAQBAJ
- Polat, O., Sezer, T., & Akyol, N. (2022). Collaborative Learning with Mind Mapping in the Development of Social Skills of Children. Participatory Educational Research (PER), 9(1), 463-480. doi:10.17275/per.22.25.9.1
- Pujilí, E. (2025). EL DESARROLLO SOCIEMOCIONAL Y LA REGULACIÓN EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI*.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/58b6ce36-3538-48e2-bb7d-48a758489cf5/content>
- Quishpe, C. A. Q. P. (2022). JUEGO PEDAGÓGICO Y DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE INICIAL II [UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22012/1/TTQ618.pdf>

- Salimon, F. (2020). Aprendizaje experiencial. *Revista Internacional de Publicación y Revisión de la Investigación*, 3(12), 2363-2366. doi:10.55248/gengpi.2022.31276.
- Santos, N., & Franco, G. (2020). Aprendizaje de competencias sociales y emocionales en niños de 1er ciclo de educación básica: Evaluación de un programa KIDSTALENTUM. *Psicología*, 34(2), 123-142. doi:10.17575/revista-psicologia.v34i2.1503
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. Retrieved from <https://archive.org/details/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf-20240219T002112Z-001>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2007). *1 ideas clave: Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona. Editorial Graó. Retrieved from https://books.google.com/books/about/1_ideas_clave_C%C3%B3mo_aprender_y_en_se%C3%B1ar.html?id=ZjNgEAAAQBAJ