



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“LA PAYASERÍA INFANTIL EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN  
INICIAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

**AUTORA:**

Satuquinga Lema Myriam Lisbeth

**TUTORA:**

Mg.C. Erika Maribel Sigcha Ante

**Pujilí – Ecuador**  
**Marzo 2024**

## DECLARACIÓN DE AUTORIA

**Satuquina Lema Myriam Lisbeth**, con cédula de ciudadanía No. **050324819-7** declaro ser autora del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “LA PAYASERÍA INFANTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, siendo la Msc. Erika Maribel Sigcha Ante, tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, febrero 27 del 2024



Satuquina Lema Myriam Lisbeth  
C.I.: 0503248197

## **AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

**“LA PAYASERÍA INFANTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, de la señorita estudiante Satuquina Lema Myriam Lisbeth, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 27 de febrero de 2024



Msc. Erika Maribel Sigcha Ante

Cédula: 0503570129

**TUTORA**

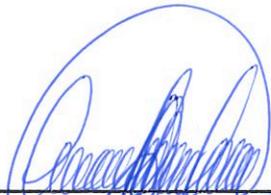
## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidos por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, la postulante: **Satuquina Lema Myriam Lisbeth** con el título de Proyecto de Investigación: **“LA PAYASERÍA INFANTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación del trabajo de titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 27 de febrero de 2024

Para constancia firman:



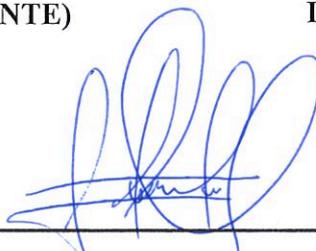
Phd. María Fernanda Constante Barragán  
C.I.: 050276795-7

**LECTOR 1 (PRESIDENTE)**



Msc. Yolanda Paola Defaz Gallarado  
C.I.: 050263221-9

**LECTOR 2 (MIEMBRO)**



Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón  
C.I.: 050282861-9

**LECTOR 3 (MIEMBRO)**

### **AGRADECIMIENTO**

*En primer lugar, agradezco a Dios y a mi Virgencita del Cisne por darme la oportunidad de haber llegado a esta etapa de mi vida, por brindarme salud y sabiduría para terminar esta tesis.*

*A mi familia, mis amigos y a mi novio Jorge Caiza, por creer en mí y motivarme día a día para superar los obstáculos que se presentaron en este proceso, así como también, por el apoyo emocional, económico y las palabras de aliento que siempre estuvieron presentes.*

*Y finalmente, deseo brindar mi más sincero agradecimiento a cada uno de los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, especialmente a mi tutora de tesis, M.Sc. Erika Sigcha, quien tubo paciencia, sabiduría y me brindo sus valiosos conocimientos para culminar mi proyecto de titulación.*

**Myriam**

### **DEDICATORIA**

*Dedico este proyecto de titulación a mi hermana, Mailyn Sarahi Satuquinga Lema, quien ha sido mi motivación para seguir en este viaje educativo. Su amor me a dada la fuerza para continuar y espero que algún día pueda seguir mis pasos y lograr todo lo que se proponga en su vida. También está dedicada a mis padres, cuyo apoyo incondicional y sacrificio perseverante han sido el impulso que me ha permitido llegar a este momento de mi vida. Y finalmente, a mi novio Jorge Caiza, quien, a pesar de haber llegado a mitad de carrera, ha sido una persona comprensible y me ha ayudado en mis peores momentos.*

*Que este trabajo sea un homenaje para todos ustedes, quienes han sido personas importantes en mi vida académica y personal. Tengan por seguro que siempre estarán presentes en cada uno de mis logros a futuro.*

***Myriam Satuquinga***

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TITULO: “LA PAYASERÍA INFANTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**

**Autora:**  
Satuquinga Lema Myriam Lisbeth

### RESUMEN

La educación inicial juega un rol importante en la evolución progresiva de los niños de 3 a 5 años, influyendo en su aprendizaje y bienestar, mientras reconoce al docente como el principal responsable del cuidado y la enseñanza. El proyecto de diagnóstico “La animación infantil como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del nivel inicial” se realizó con el objetivo diagnosticar las técnicas de animación infantil que se emplea en la educación inicial, en donde, se empleó el enfoque cualitativo, las técnicas utilizados fueron la observación con su instrumento de ficha de observación que fueron aplicadas a 23 niños y la entrevista con una guía de preguntas que se realizó a 3 docentes, evidenciando la escasa aplicabilidad de las técnicas de animación infantil en el proceso educativo por parte de las docentes, dejando al descubierto la necesidad de plantear la propuesta de investigación titulada "La payasería infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial", con el objetivo de diseñar una guía didáctica a través de la payasería infantil como una propuesta para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial, en la cual, se implementó el enfoque de la pedagogía Montessori, por lo que, se permitió realizar la propuesta que consta de 14 actividades de magia elaboradas minuciosamente, acotando también que fueron validadas como EXCELENTE por usuarios y expertos en el tema, deduciendo así que la aplicación de la propuesta, brindará aportes significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje al crear ambientes lúdicos y estimulantes que promueve el desarrollo integral, además de poder potenciar su creatividad e imaginación.

**Palabras claves:** Guía didáctica, desarrollo cognitivo, crecimiento físico, magia.

# TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

## PUJILÍ EXTENSION

**TITLE: “CHILDHOOD CLOWNING IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF INITIAL EDUCATION CHILDREN”**

**Author:**

Satuquina Lema Myriam Lisbeth

### **ABSTRACT**

Initial education plays a very important role in the progressive evolution of children from 3 to 5 years old, influencing their learning and well-being, while recognizing the teacher as the main responsible for caring and teaching. The diagnostic project “Children's animation as a tool in the teaching-learning process of children at the initial level” was carried out with the objective of diagnosing the children's animation and techniques used in initial education. Qualitative approach were used, and the techniques used by the author were observation with the observation sheet as an instrument which was applied to 23 children and the interview too with a question guide applied to 3 teachers, showing the limited applicability of children's animation techniques in the educational process by the teachers, revealing the need to set the research proposal titled "Children's clowning in the teaching-learning process of Early Education children", with the aim of designing a didactic guide through clowning children as a proposal for the teaching-learning process of Early Education children, in which the approach of Montessori pedagogy was implemented, as a consequence the proposal was allowed to be carried out, which consists in the elaboration of 14 meticulously prepared magic activities, also was evidencing that they were validated as EXCELLENT by users and experts on the topic. So, it let to conclude that the application of the proposal will provide significant contributions to the teaching-learning process by creating playful and stimulating environments that promote comprehensive development, in addition it helps to enhance their creativity and imagination.

**Keywords:** Teaching guide, cognitive development, physical growth, magic.

## ÍNDICE GENERAL

|   |      |
|---|------|
| PORTADA.....  | i    |
| DECLARACIÓN DE AUTORIA .....  | ii   |
| AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....                                | iii  |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....                                     | iv   |
| <i>AGRADECIMIENTO</i> .....   | v    |
| <i>DEDICATORIA</i> .....  | vi   |
| RESUMEN.....  | vii  |
| ABSTRACT.....   | viii |
| INFORMACIÓN GENERAL.....  | 1    |
| TÍTULO DE LA PROPUESTA .....  | 3    |
| INTRODUCCIÓN .....  | 3    |
| ANTECEDENTES.....   | 4    |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....   | 6    |
| JUSTIFICACIÓN.....  | 6    |
| OBJETIVO GENERAL .....  | 8    |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....  | 8    |
| ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS<br>PLANTEADOS ..... | 9    |
| BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....   | 10   |
| ENFOQUE PEDAGÓGICO. ....  | 11   |
| FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....   | 13   |
| La payasería infantil .....   | 13   |
| Artes Escénicas.....  | 14   |
| El circo.....   | 14   |
| El Payaso .....   | 15   |
| Rutinas de payaso .....   | 16   |

|   |           |
|---|-----------|
| La magia .....  | 17        |
| Proceso de enseñanza-aprendizaje .....                | 17        |
| Enseñanza .....                                       | 18        |
| Aprendizaje.....                                      | 18        |
| Proceso de enseñanza-aprendizaje.....                 | 19        |
| Estrategias.....                                      | 20        |
| El juego.....   | 21        |
| Planificaciones.....                                  | 22        |
| <b>DESARROLLO DE LA PROPUESTA. ....</b>               | <b>23</b> |
| <b>PORTADA DE LA GUÍA .....</b>                       | <b>24</b> |
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>                             | <b>26</b> |
| <b>OBJETIVOS.....</b>                                 | <b>27</b> |
| <b>IMPORTANCIA Y BENEFICIOS .....</b>                 | <b>28</b> |
| <b>PROCEDO DE LA CAJA MÁGICA .....</b>                | <b>29</b> |
| <b>PROCESO DEL CIRCULO MAGICO .....</b>               | <b>30</b> |
| Actividad 1: Las lindas emociones .....               | 1         |
| Actividad 2: El mágico monstruo de los animales ..... | 6         |
| Actividad 3: Me divierto con mis amigos .....         | 11        |
| Actividad 4: Experimento mágico.....                  | 16        |
| Actividad 5: El mágico mundo animal .....             | 21        |
| Actividad 6: Las flores mágicas .....                 | 26        |
| Actividad 7: Jugando con los números.....             | 31        |
| Actividad 8: Colores arcoíris .....                   | 36        |
| Actividad 9: Sopla, sopla y gana .....                | 41        |
| Actividad 10: La burbuja que no se rompe.....         | 46        |
| Actividad 11: Los artistas mágicos.....               | 51        |
| Actividad 12: A convertirse en magos .....            | 56        |

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| Actividad 13: Mis dedos juguetones ..... | 61                                   |
| Actividad 14: Mis dedos creativos .....  | 66                                   |
| VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....         | 72                                   |
| Evaluación de los expertos .....         | 72                                   |
| Evaluación de Usuarios .....             | 73                                   |
| CONCLUSIONES .....                       | 75                                   |
| RECOMENDACIONES .....                    | 76                                   |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....          | 77                                   |
| APÉNDICE.....                            | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1:</b> Cuadro de tareas de los objetivos ..... | 9  |
| <b>Tabla 2:</b> Beneficiarios directos .....            | 10 |
| <b>Tabla 3:</b> Beneficiarios indirectos.....           | 10 |

## **INFORMACIÓN GENERAL**

### **Título del Proyecto:**

La payasería infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

**Fecha de inicio:** 1 de noviembre del 2023

**Fecha de finalización:** 4 de marzo del 2024

### **Lugar de ejecución:**

Provincia Cotopaxi, Zona 3, Cantón Pujilí, Parroquia Pujilí Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo”

### **Extensión que auspicia**

Extensión Pujilí

### **Carrera que auspicia:**

Educación Inicial

### **Proyecto de investigación vinculado:**

La posada de juguetes

### **Proyecto de diagnóstico:**

Animación infantil como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial.

### **Equipo de Trabajo:**

#### **Coordinadora de proyecto**

Nombre: Myriam Lisbeth Satuquinga Lema

Telefono:0980430407

Correo Electrónico: [myriam.satuquinga8197@utc.edu.ec](mailto:myriam.satuquinga8197@utc.edu.ec)

#### **Tutora de titulación**

Nombre: Msc. Erika Maribel Sigcha Ante

Teléfono: 099 563 7283

Correo Electrónico: [erika.sigcha9@utc.edu.ec](mailto:erika.sigcha9@utc.edu.ec)

**Área de Conocimiento:**

Educación

**Línea de investigación:**

Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Prácticas pedagógico-didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

## **TÍTULO DE LA PROPUESTA**

“La payasería infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial”

## **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación se basa en el proyecto de diagnóstico “La animación infantil como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial”, en el cual se estudia la importancia de la animación infantil en la Educación Inicial. La dificultad se observó en la poca implementación de la animación infantil como estrategia de enseñanza-aprendizaje por parte de las docentes, pues aunque que las maestras poseen conocimiento respecto al favorable resultado, tienen dificultad en practicarlas diariamente, conllevando a que lo realicen solo en fechas exclusivas, por otro lado, se menciona que existe la falta de capacitación en innovación de técnicas de animación infantil, es así, que se mantienen ejecutando constantemente las repetidas actividades, dando una enseñanza conductual.

Por consiguiente, se ha visto la necesidad de elaborar la guía didáctica “Enseñando con la magia” dentro del proyecto titulado “La payasería infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial” que lleva como objetivo principal diseñar una guía didáctica de actividades relacionadas a la magia como una alternativa para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, para determinar la influencia de la payasería infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por tanto, la guía didáctica será altamente importante ya que es una herramienta educativa que incorpora elementos de actuación, humor y creatividad para el fortalecimiento de áreas en el desarrollo integral del niño, mediante actividades que permitirá fortalecer las diferentes áreas, desde los aprendizajes experienciales significativos. Además, se compone de 14 planificaciones micro-curriculares, en donde se plasma diferentes actividades que incluyen la magia tanto para la docente como para los niños, así como también fueron seleccionadas y analizadas cuidadosamente con el objetivo de resolver la problemática encontrada en el diagnóstico, y finalmente en la preparación de los recursos didácticos se consideró realizar materiales que sean perdurables y atractivos, con el propósito de que sean efectuados a largo plazo, favoreciendo de esta manera a los niños que lo necesiten.

## ANTECEDENTES

En la Universidad Técnica de Cotopaxi se encuentra el proyecto de investigación denominado “La animación infantil como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial” de las autoras Laica y Unaicho en el año 2023, con el objetivo de diagnosticar las técnicas de animación infantil que utilizan en la Educación Inicial como estrategias de enseñanza-aprendizaje dentro del Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo”, quienes destacan:

La animación infantil durante los primeros años de vida desempeña una función significativa en la educación y crecimiento de los niños, proporcionándoles entretenimiento. Mediante historias emocionantes y divertidas, se estimula la imaginación, creatividad y curiosidad infantil. (Laica\_Unaicho, 2023, p.12)

Es decir, para un mejor desarrollo y entretenimiento en los niños, es necesario la práctica de la animación infantil en su aprendizaje, creando curiosidad, imaginación y creatividad en ellos, al momento de presentar historias entretenidas.

También, recalcan que “la animación infantil es una herramienta valiosa para enriquecer el entorno educativo, al mismo tiempo, promueve el aprendizaje activo y significativo de los niños de Educación Inicial” (Laica y Unaicho, 2023, p.24). Por ello, las dificultades que presentan los niños en la investigación de diagnóstico, permitió evidenciar el desinterés de los docentes al momento de realizar su planificación y la escasa aplicación de técnica de animación infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, en muchas ocasiones no cuentan con el tiempo suficiente para la ejecución de las actividades propuestas complementando también, la falta de conocimiento que limita el uso y la aplicación

En contraste, la acción de enseñar se refiere a un proceso educativo donde se comparten conocimientos, destrezas y principios por parte de una persona, comúnmente el educador o maestro, hacia otros individuos o un grupo, como los estudiantes o niños. El propósito de este proceso es promover el aprendizaje y el crecimiento intelectual, emocional y social de los estudiantes. (Laica y Unaicho, 2023, p.30)

Los autores mencionan que los docentes son los encargados de enseñar a sus discentes con el objetivo de impulsar una formación integral, de facilitar su aprendizaje de una manera divertida y significativa.

Finalmente, de acuerdo a la investigación elaborada por las autoras mencionan que:

La investigación realizada es de enfoque cualitativa porque fue un proceso inductivo contextualizado en el ambiente educativo y se recoge una gran amplitud de ideas, se utilizó el tipo de diseño bibliográfico y de campo porque se indagó dentro del lugar de los hechos y las técnicas utilizadas fueron: la observación y la entrevista para la recolección de datos, recurriendo a la ficha de observación y a una guía de preguntas como sus instrumentos. (Laica y Unaicho, 2023, p.36)

Se señala que se utilizó instrumentos que ayudaron a recoger datos importantes y verídicos sobre las dificultades que presentan los niños en el Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo” del cantón Pujilí”.

Al poner en practica la técnica de la observación con su instrumento de ficha de observación en los niños de Inicial 2 paralelo “G” se pudo evidenciar que en la actividad de canto los niños presentan baja participación; en la dramatización los niños presentaban timidez y desinterés; en los cuentos al inicio presentan atención, pero poco a poco se iba perdiendo; el juego en el aire libre pudo dejar en descubierto que los niños prestan mucha atención y entusiasmo; y finalmente, el baile les atrae aunque van perdiendo el gusto al no poder seguir los pasos. (Laica y Unaicho, 2023, p.42-43)

Las autoras acotan que al realizar la técnica de la observación pudieron evidenciar que en muchas actividades presentan desinterés, timidez y falta de participación, pero específicamente en el juego al aire libre mostraban mucho entusiasmo.

Por otro lado, dentro de la entrevista que realizaron a los docentes de Inicial 2 mencionaron que tiene conocimiento sobre la animación infantil pero no lo aplican por falta de tiempo o dificultad de las mismas, aunque siempre tratan de acoplar las actividades de manera recreativa, ellos consideran que es fundamental la aplicación de la animación infantil en las actividades que realizan los niños, ya que ayudan a mejorar las habilidades de comunicación, educación colaboración y comprensión. (Laica y Unaicho, 2023, p.52)

Es decir, las autoras mencionan que al implementar la entrevista en los docentes del centro educativo pudieron constatar que los docentes conocen sobre los beneficios de la animación infantil al momento de implementar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

Después de realizar todo el análisis del proyecto de diagnóstico se concluyó la falta de interés de los niños a la hora de participar en actividades que realiza la docente, así también, se logró presenciar timidez, dificultad para participar y socializar con el resto de los pequeños.

Y finalmente con el diagnóstico realizado, se puede elaborar la propuesta que ayudará a los docentes y a los niños, a trabajar conjuntamente para poder brindar y recibir un aprendizaje significativo.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La payasería infantil fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial

## **JUSTIFICACIÓN**

La payasería es una forma de arte escénico que implica la actuación de personas denominadas payasos, quienes realizan diferentes actividades, y una de ellas son los trucos de magia, que son actividades que se han comprobado, son una atracción clave para los niños y más aún si se incluye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente proyecto es **relevante** en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de los Centros Educativos de Educación Inicial del cantón Pujilí, porque ayuda a plantear una solución ante los problemas que se han encontrado, como es la elaboración de una guía didáctica de actividades con la utilización de la magia, que según algunas

investigaciones, la magia ayuda al niño a fomentar valores, estimular la motricidad, potenciar su creatividad, mejorar su autoestima, proveer su comunicación e incluso fomentar el espíritu crítico.

Es **importante** que la comunidad del Centro Educativo, tenga en cuenta que las actividades planteadas dentro de la propuesta, juega un papel importante en la educación actual, pues permite desarrollar las áreas de lenguaje, cognitivo, motriz, y socio afectivo, que los niños deben de dominar en sus primeros años de vida.

El **interés** que genera esta propuesta, recae en la elaboración de una guía didáctica de actividades con la utilización de la magia, la cual facilitará al docente para trabajar en el desarrollo de los niños y niñas.

La **utilidad**, se logró con la ayuda de investigaciones bibliográficas sobre los beneficios que genera las actividades que están plasmadas en la propuesta, para que, de esta manera, los docentes tengan una guía al momento de elaborar las clases.

El **impacto** que genera esta propuesta dentro del Centro Educativo será vigoroso principalmente en las diferentes áreas de desarrollo evolutivo de los niños y niñas, ya que las actividades que se implementaran en la guía didáctica se relacionaran a las distintas áreas.

Es **viable**, ya que se recaudó la información necesaria dentro del proyecto de diagnóstico que realizaron los autores Laica y Unaicho para la elaboración de la guía didáctica de actividades con la utilización de la magia, esta propuesta nos permitirá dar solución a la problemática evidenciada dentro del Centro Educativo.

La **limitación** de la propuesta puede acaecer en el uso impropio de la guía por parte de los docentes del centro educativo al no mantener una correcta socialización de los contenidos.

**OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una guía didáctica a través de la payasería infantil como una propuesta para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Seleccionar actividades de magia que permitan el refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del nivel Inicial.
- Estructurar la guía didáctica de actividades como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Validar la guía didáctica como una alternativa que permita el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

*Tabla 1: Cuadro de tareas de los objetivos*

| <b>OBJETIVOS</b>  | <b>ACTIVIDADES</b>  | <b>MEDIOS DE VERIFICACION</b>                  |
|---|---|--|
| <b>Seleccionar actividades de magia que permitan el refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del nivel Inicial.</b> | Organizar las actividades relacionadas a la magia que permitan el refuerzo del proceso de enseñanza aprendizaje.<br>Sintetizar las actividades específicas relacionadas a la magia. | Presentación de las actividades seleccionadas. |
| <b>Estructurar la guía didáctica de actividades como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.</b>                  | Diseño de la guía didáctica de actividades relacionadas a la magia  | Presentación de la guía didáctica.             |
| <b>Validar la guía didáctica como una alternativa que permita el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.</b>                 | Exponer la guía didáctica ante expertos relacionados al tema.   | Solicitud a los expertos.                      |

## **BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

### **Beneficiarios directos**

Los beneficiarios directos son los niños y niñas de Inicial, porque participan directamente con las técnicas de animación que realiza la docente en el aula de clases.

*Tabla 2: Beneficiarios directos*

|              |    |
|--------------|----|
| <b>Niños</b> | 11 |
| <b>Niñas</b> | 12 |
| <b>Total</b> | 23 |

**Fuente:** Proyecto de diagnóstico “Animación Infantil como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial”.

### **Beneficiarios indirectos**

Los beneficiarios indirectos son los docentes de la institución, personas interesadas en la guía para el uso de la payasería infantil.

*Tabla 3: Beneficiarios indirectos*

|  |   |
|--|---|
| <b>Docentes partícipes en el diagnóstico</b> | 3 |
| <b>Total</b>                                 | 3 |

**Fuente:** Proyecto de diagnóstico “Animación Infantil como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial”.

## **ENFOQUE PEDAGÓGICO.**

La enseñanza a través de la magia es un enfoque pedagógico innovador que despierta la curiosidad, la creatividad y el compromiso en los estudiantes. La magia, como arte milenario, no solo intriga y asombra, sino que también ofrece un terreno fértil para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en el proceso educativo.

Es por esto que la propuesta se basa en el método Montessori, ya que:

La pedagogía Montessori se concibe como más que simplemente un método educativo; es una filosofía de vida, una forma de ser y relacionarse con la infancia. Se fundamenta en el respeto, la confianza y el amor hacia los niños y sus capacidades individuales. Surgió especialmente para atender a aquellos niños con dificultades en el aprendizaje convencional. En el corazón de la educación Montessori yace el objetivo de desarrollar al niño de manera holística, abarcando su crecimiento físico, social, emocional y cognitivo. (Montessori citado por Hernández, et al. 2021)

Es decir, se trata de un método que no solo se enfoca en el aprendizaje académico, sino que prioriza el respeto, la confianza y el amor hacia los niños, reconociendo y fomentando sus potencialidades individuales. En resumen, la esencia de la educación Montessori se basa en cultivar a los niños en su totalidad, reconociendo y apoyando su desarrollo en todos los aspectos de su vida.

Para realizar lo anterior expuesto, se debe poner una persona experta para la educación de los niños, en este caso, los docentes, quienes son los encargados de brindar el apoyo necesario, pues, “además de ayudar al niño a ser un aprendiz independiente, el profesor debe favorecer la participación en grupo, la colaboración y el respeto por la dignidad de otros” (Montessori citado por Hernández, et al. 2021). En definitiva, un buen profesor no solo se preocupa por el progreso académico del niño, sino que también se esfuerza por cultivar habilidades sociales, fomentar el trabajo en equipo y promover un ambiente de respeto y empatía en el aula. Estas cualidades contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños, preparándolos para ser ciudadanos responsables y colaborativos en la sociedad.

Es imprescindible que los docentes busquen estrategias para que el niño se desarrolle personal y socialmente, y una de estas puede ser las artes escénicas que “son estrategias integrales que producen satisfacción, entretenimiento y fortalecimiento emocional al, mismo tiempo que transmiten conocimientos” (Silvera C, 2017). Es decir, las artes escénicas representan mucho más que simples espectáculos; son vehículos poderosos que fusionan el entretenimiento con el enriquecimiento cognitivo y emocional. Al proporcionar satisfacción y deleite al público, estas disciplinas van más allá, funcionando como herramientas integrales que no solo transmiten conocimientos, sino que también fortalecen los vínculos emocionales y fomentan un profundo compromiso con la experiencia educativa.

Y, por último, en el método Montessori se habla del material didáctico como algo imprescindible en la educación de los niños, ya que

El uso de material didáctico promueve la motivación en el proceso de aprendizaje, facilita el desarrollo de habilidades y contribuye a la concentración. Al utilizar adecuadamente estos recursos educativos, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y manipular, lo que les permite desarrollar nuevas habilidades y adquirir experiencias de aprendizaje enriquecedoras. (Hernandez et al, 2021).

En síntesis, el uso efectivo de materiales didácticos constituye un pilar fundamental para estimular la motivación, potenciar el desarrollo de habilidades y promover la concentración en el proceso educativo. Al emplear estos recursos, los niños y niñas no solo adquieren conocimientos, sino que también participan activamente en su propio aprendizaje a través de la observación, manipulación y experimentación. Esta interacción directa con los materiales les brinda la oportunidad de expandir sus capacidades, fomentando la creatividad y la generación de nuevas experiencias de aprendizaje. En consecuencia, el adecuado uso de los materiales didácticos no solo enriquece el entorno educativo, sino que también nutre el desarrollo integral de los estudiantes al proporcionarles las herramientas necesarias para explorar, descubrir y construir conocimiento de manera significativa.

Y es por esta razón se eligió el enfoque pedagógico del método Montessori para realizar la presente propuesta.

## **FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

Se exponen aspectos esenciales que se han obtenido al recopilar información de diversas fuentes bibliográficas, las cuales sirven para enriquecer la propuesta y se convierten en referencias relevantes para investigaciones futuras relacionadas con el tema.

### **La payasería infantil**

Para el aprendizaje de los niños, específicamente de los más pequeños se tiene que buscar maneras innovadoras que capten la atención de los más pequeños, en este caso se habla de la payasería infantil que “brinda una serie de beneficios que contribuye el desarrollo integral y la estimulación emocional de los niños y niñas” (Laica y Unaicho, 2023) Como menciona los autores la payasería infantil no solo es una forma de entretenimiento, sino también una poderosa herramienta educativa que promueve el crecimiento integral de los niños al estimular su creatividad, fortalecer sus habilidades sociales y emocionales, y fomentar su desarrollo cognitivo.

Además, los payasos, quienes son los expertos en el tema, se encargan de sacar una sonrisa, brindar alegría, experiencias emocionantes y a su vez contribuyen a crear un ambiente propicio para el aprendizaje para que los niños estén abiertos a nuevas experiencias. (Laica y Unaicho, 2023) Es decir, los payasos generan sonrisas y crean experiencias emocionantes que contribuye significativamente a la creación de un entorno propicio para el aprendizaje y el crecimiento personal de los niños.

En conclusión, la payasería infantil emerge como una herramienta innovadora y efectiva para cautivar la atención de los niños más pequeños, ofreciendo una amplia gama de beneficios que promueven su desarrollo integral y estimulación emocional.

La payasería infantil se posiciona como una estrategia innovadora y altamente efectiva para involucrar a los niños más pequeños en procesos de aprendizaje significativos. Al brindar una serie de beneficios que inciden directamente en el desarrollo integral y la estimulación emocional de los niños y niñas, se convierte en una herramienta valiosa para el ámbito educativo. Los payasos, expertos en esta disciplina, no solo tienen la habilidad de generar sonrisas y alegría, sino que también son capaces de crear un ambiente propicio para el aprendizaje al proporcionar experiencias emocionantes. Esto contribuye a que los

niños estén más receptivos y abiertos a nuevas vivencias educativas, promoviendo así un entorno favorable para un proceso de enseñanza más enriquecedor y positivo. En este sentido, la payasería infantil no solo cautiva la atención de los pequeños, sino que también actúa como un medio para fortalecer su desarrollo dentro del contexto educativo.

### **Artes Escénicas**

Las artes escénicas han sido un pilar fundamental de la expresión humana a lo largo de la historia, brindando un espacio para la creatividad, la narración de historias y la representación de emociones a través del teatro, la danza, la música y otras manifestaciones artísticas en el escenario. Estas disciplinas no solo entretienen, sino que también despiertan emociones, provocan reflexiones y conectan a las personas con experiencias profundamente humanas.

Se entiende por artes escénicas, aquellas manifestaciones orientadas hacia la representación en vivo o que enfrenta directamente al artista con su público. Bajo esta definición estarían la música, la danza y el teatro, cada una con sus diferentes modos de expresión. No obstante, esta clasificación es cuestionada y depende mucho de la visión y categoría de análisis que se utilice. (Campos S, 2019, p12)

De acuerdo con el autor, las artes escénicas se centra en formas de expresión artística que implican una representación en vivo y una conexión directa entre el artista y su audiencia. Esto se manifiesta especialmente en disciplinas como la música, la danza y el teatro, donde el desempeño en tiempo real y la interacción con el público son elementos fundamentales para su ejecución y apreciación. No obstante, la clasificación de estas disciplinas como artes escénicas es un tema sujeto a debate y análisis. Esto se debe a que la definición y comprensión de las artes escénicas pueden variar dependiendo del enfoque, la perspectiva y el contexto desde el cual se analicen.

### **El circo**

De acuerdo a la propuesta planteada, podemos tomar como una de las artes escénicas, al circo que a lo largo de los siglos, ha sido un terreno mágico donde se fusiona la destreza humana, la imaginación desbordante y la expresión artística en su forma más pura. Desde sus orígenes ancestrales, el circo ha cautivado audiencias de todas las edades y culturas alrededor del mundo

El circo es un espectáculo singular que ha creado categorías propias vinculadas con actividades específicas que tuvieron sus orígenes precisamente en los actos mismos. Categorías como la acrobacia, el alambrismo o funambulismo, los malabares o la domesticación de animales han sido las más recurrentes, y sirven también como temáticas alegóricas a situaciones particulares del comportamiento de los individuos. (Zamorano, et al, 2012, p.103)

Como lo manifiestan los autores, el circo ha generado categorías específicas basadas en habilidades ordinarias distintivas que no solo destacan actos físicos extraordinarios, sino que también funcionan como metáforas y símbolos que reflejan aspectos del comportamiento humano y la superación de desafíos en la vida cotidiana.

### **El Payaso**

A lo largo de la historia, los payasos han ocupado un lugar especial en la sociedad como maestros del humor, portadores de diversión y mensajeros de la felicidad. Más allá de sus divertidas travesuras y bromas, los payasos representan un arte multifacético que combina habilidades físicas, expresión teatral y una profunda conexión emocional con su público.

El objetivo del payaso es inducir estados de felicidad y risa, desafiando el estado emocional del individuo utilizando el entorno y objetos disponibles. En este proceso, la creatividad y la inventiva son fundamentales, ya que ser payaso implica más que simplemente vestirse con un atuendo peculiar; implica trascender la barrera entre la imaginación y la realidad, llevando consigo una sonrisa en todo momento. (Guarnizo M, 2013, p.7).

Se resalta que la labor del payaso va más allá de su apariencia física; se trata de una combinación de habilidades que le permite modificar estados emocionales, emplear su creatividad, romper barreras entre lo ficticio y lo real, y transmitir una actitud positiva que busca impactar de manera significativa en quienes lo rodean.

Al interior de la recreación que se ha venido consolidando como un campo formal de la educación, el payaso viene siendo un agente representante de la transformación educativa, permitiendo un espacio de interacción desde la liberación de emociones, para dar paso al desarrollo. (Guarnizo M, 2013, p.28)

En resumen, el payaso se erige como un agente dentro de la recreación educativa, facilitando la transformación educativa al proporcionar un espacio donde la liberación emocional y la interacción se combinan para promover el desarrollo personal y social de los individuos, contribuyendo así al proceso de aprendizaje en un ambiente más lúdico y receptivo.

El payaso como educador tiene la capacidad de utilizar su habilidad para comunicarse de manera efectiva, fomentar el juego y la creatividad, abordar temas complejos con humor y promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, convirtiéndose así en un agente educativo invaluable en diversos contextos y para diferentes audiencias.

### **Rutinas de payaso**

Todo profesional debe prepararse para tener resultados positivos al momento de elaborar su trabajo, y el payaso no es la excepción, su preparación se basa en elaborar su rutina antes de cada evento.

La rutina del payaso consiste en una serie de actos o gags previamente preparados para presentar en el espectáculo. Cada payaso tiene su propio número listo para entretener a los niños durante el show. (Mario, 2020)

Tal como lo menciona el autor, la rutina del payaso es un conjunto de actos o bromas meticulosamente preparados para ser presentados durante el espectáculo. Cada payaso tiene su propio número planificado y ensayado con anticipación, con el propósito de entretener y hacer reír al público, especialmente a los niños. Estas rutinas pueden incluir una variedad de elementos como acrobacias, malabares, chistes, magias, gestos cómicos, interacciones con el público, entre otros recursos, todo diseñado para generar diversión y deleite en la audiencia.

La preparación y ensayo de estas rutinas permiten a los payasos ofrecer un espectáculo bien estructurado y divertido, garantizando momentos de entretenimiento de calidad para el disfrute de los espectadores. Cada acto o número está cuidadosamente concebido para provocar risas y mantener el interés del público, siendo una parte esencial del repertorio de cualquier payaso profesional que busca entretener y crear una experiencia alegre y emocionante para su audiencia, especialmente para los más pequeños.

## **La magia**

La magia, un arte ancestral que ha cautivado a la humanidad a lo largo de los siglos, es una manifestación intrigante que despierta la asombrosa sensación de lo imposible hecho realidad.

Para las personas, pero sobre todo para los niños, la magia “es una máquina de ilusiones que llena sus miradas de un brillo especial, dando asombro y sorpresa al ver durante un rato, que es posible hacer trucos de magia” (Familia, 2020). Es decir, la magia, tanto para adultos como para niños, representa una fuente inagotable de fascinación y asombro. En especial, para los más pequeños, la experiencia de presenciar trucos de magia es como descubrir un mundo lleno de maravillas y posibilidades infinitas. La magia tiene la capacidad de despertar una sensación única de incredulidad y emoción, iluminando los ojos de los niños con un brillo especial.

“Para los niños más jóvenes, la magia actúa como un estímulo mental que preserva la creencia en la posibilidad de que todo sea posible. Estimula su imaginación al animarlos a construir nuevos universos sin restricciones ni limitaciones”. (Familia, 2020) Cuando los niños son testigos de trucos de magia, experimentan un estado de asombro y sorpresa que los sumerge en un universo donde lo imposible parece alcanzable. Esta sensación mágica les brinda la oportunidad de adentrarse en un mundo de ilusión y creatividad, alimentando su imaginación y fomentando una actitud de curiosidad hacia lo desconocido. El simple hecho de presenciar la ejecución de trucos de magia les permite por un momento creer en lo extraordinario y despierta su capacidad de maravillarse ante lo inexplicable.

## **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante en la educación ya que ayuda a obtener el conocimiento necesario a los estudiantes, además de adquirir competencias académicas, socio emocionales que permitirá a los estudiantes estar informados y desenvolverse en la vida social.

## **Enseñanza**

Para entender el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario estudiar parte por parte el significado de la palabra.

La educación puede ser vista como la creación y disposición de entornos que promueven el aprendizaje. En lugar de ser simplemente una transferencia de conocimientos, la educación implica establecer condiciones externas o socioculturales que facilitan la construcción de las estructuras internas o personales del individuo. (Condori, 2016)

Desde esta perspectiva, la enseñanza se concibe como un proceso activo y reflexivo de crear condiciones propicias para el aprendizaje, centrándose en la construcción interna del conocimiento por parte del estudiante, la interacción social y el entorno que rodea el proceso educativo.

Enseñar en un proceso educativo que implica transmitir conocimientos, habilidades y valores de una persona conocida como el docente o profesor a otra persona o grupo de personas, que son los estudiantes o alumnos. Este proceso tiene como objetivo facilitar el aprendizaje, el desarrollo intelectual, emocional y social de los estudiantes. (Laica y Unaicho, 2023, p.30)

Como los autores mencionan, enseñar es una labor fundamental en el proceso educativo, donde un individuo, comúnmente identificado como docente o profesor, comparte conocimientos, destrezas y valores con un grupo de personas, generalmente estudiantes o alumnos. Esta interacción tiene como objetivo primordial facilitar y guiar el aprendizaje, propiciando el desarrollo integral de los estudiantes en diversos aspectos de su vida.

## **Aprendizaje**

Después de conocer el significado de enseñanza, le sigue estudiar la palabra aprendizaje, para terminar de interpretar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje se define como un proceso donde se crean y fusionan experiencias dentro de las estructuras individuales. En un entorno de aprendizaje, esto implica que el individuo movilice todas sus capacidades físicas y mentales para interactuar con la realidad, integrándolas en su personalidad y reconstruyendo o fortaleciendo estas estructuras según sus necesidades y aspiraciones. (Condori, 2016)

Esta perspectiva resalta la naturaleza activa, constructiva y personal del aprendizaje, enfatizando la importancia de la interacción entre el individuo, las experiencias de aprendizaje y el entorno educativo para el desarrollo integral del sujeto.

El proceso de aprendizaje es fundamental en la existencia de los individuos, abarcando desde la niñez hasta la adultez, y puede diferir considerablemente dependiendo de factores como la edad, el nivel educativo, el campo de estudio y las circunstancias particulares. Un ambiente de aprendizaje apropiado y estimulante puede incrementar la eficacia del proceso de adquisición de conocimientos, así como promover un aprendizaje con significado y perdurable. (Laica y Unaicho, 2023, p.31)

Es decir, Un entorno de aprendizaje enriquecedor no solo se limita a las aulas escolares, sino que también puede incluir espacios de aprendizaje informal, como la familia, la comunidad y las experiencias cotidianas. El acceso a recursos educativos variados y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en situaciones reales también son aspectos clave para consolidar un aprendizaje significativo y aplicable en la vida diaria.

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje está presente en todas las personas día a día, y va cambiando según la edad en que se encuentra.

El aprendizaje y la enseñanza son actividades intrínsecamente ligadas que ocurren de manera constante a lo largo de la vida de cualquier individuo, por lo que resulta imposible abordar uno sin considerar el otro. Ambos procesos convergen en el proceso integral de enseñanza-aprendizaje, que los amalgama en una unidad coherente. Este proceso se compone de cuatro elementos principales: el docente, el estudiante, el contenido y las variables ambientales. La interacción de cada uno de estos elementos puede tener diferentes grados de influencia, dependiendo de la manera en que se relacionen dentro de un contexto específico. (Gomez, 2017)

La interacción y relación entre estos elementos determinan la dinámica y efectividad del proceso educativo. La forma en que se combinan y se relacionan en un contexto específico tiene un impacto directo en la calidad y el resultado del aprendizaje. Por lo tanto, comprender y manejar estos componentes de manera integral es fundamental para promover un ambiente educativo enriquecedor y efectivo que fomente un aprendizaje significativo y duradero.

### **Estrategias**

Las estrategias para educar son enfoques, métodos o técnicas que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, pues, “es una herramienta efectiva para definir objetivos claros, aprovechar los recursos de manera eficiente para incrementar las oportunidades de éxito en diversas circunstancias, y se ajusta según el entorno específico y las necesidades particulares del objetivo que se pretende lograr” (Laica y Unaicho, 2023, p.32). Es decir, la estrategia se revela como un recurso fundamental y poderoso que no solo proporciona una guía clara hacia metas definidas, sino que también permite la optimización de recursos para maximizar las posibilidades de éxito en diversos contextos y situaciones. Su flexibilidad para adaptarse a circunstancias cambiantes y a las necesidades específicas de los objetivos a alcanzar la convierte en una herramienta versátil y eficaz. Al reconocer la importancia de la estrategia en la planificación y ejecución, se abre la oportunidad de aprovechar su potencial para lograr resultados exitosos en una amplia gama de escenarios y desafíos

Por tanto, la aplicación de técnicas en la educación es esencial debido a su importancia y efecto en diferentes aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunas de las razones principales por las que es crucial emplear estrategias en la educación incluyen la mejora del aprendizaje, ya que estas técnicas están diseñadas específicamente para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. (Laica y Unaicho, 2023, p.32).

Es decir, las estrategias educativas no solo ofrecen herramientas específicas para los educadores, sino que también actúan como catalizadores para el progreso y el éxito de los estudiantes. Al incorporar estrategias apropiadas, los docentes pueden estimular la

participación activa de los estudiantes, adaptar su enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje y crear un entorno educativo más dinámico y significativo.

### **El juego**

El juego desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ofrece múltiples beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes.

Los niños se involucran de forma activa y espontánea, lo que promueve su entusiasmo y dedicación hacia el proceso de aprendizaje. Mediante el juego, ellos investigan, encuentran y prueban cosas nuevas, lo que les posibilita construir su propio entendimiento de una manera significativa. El juego puede impulsar todos los aspectos del crecimiento, incluyendo habilidades físicas, de pensamiento, sociales y emocionales. De hecho, durante el juego, los niños utilizan múltiples habilidades al mismo tiempo. (Laica y Unaicho, 2023, p.24)

El juego en la etapa inicial de la educación posibilita la exploración y expresión de emociones, promoviendo el desarrollo de habilidades para regular dichas emociones. Además, ofrece un entorno con sentido para el aprendizaje, donde los niños pueden aplicar y reforzar los conceptos y habilidades aprendidas en situaciones concretas y pertinentes para ellos. Esto les permite comprender mejor lo que aprenden y transferir ese conocimiento a diversas situaciones.

El juego juega un papel esencial en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que es una parte fundamental de la niñez. Por esta razón, proporciona oportunidades excepcionales para que los niños exploren, aprendan y desarrollen su comprensión del mundo. El juego es una manera en la que los niños interactúan activamente con su entorno desde una edad temprana, al mismo tiempo que absorben nuevos conocimientos. A través del juego, los niños manipulan objetos, resuelven problemas, experimentan con hipótesis y adquieren habilidades cognitivas como la clasificación, la secuenciación y la conservación. (Laica y Unaicho, 2023, p.25)

El juego proporciona múltiples habilidades para que los niños adquieran y desarrollen diversas habilidades y según los autores Laica y Unaicho, 2023, son las siguientes:

1. *Desarrollo de habilidades motoras gruesas*, que incluyen correr, saltar y trepar.
2. *Mejora de habilidades motoras finas* mediante actividades como jugar con bloques, rompecabezas, juegos de construcción y proyectos de arte.
3. *Estímulo del desarrollo cognitivo* al fomentar habilidades como la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la atención, la memoria y la planificación.
4. *Promoción de habilidades lingüísticas* mediante la práctica de comunicación, expresión verbal, enriquecimiento del vocabulario y narración de historias durante interacciones sociales y juegos de roles.
5. *Fomento del desarrollo de habilidades sociales y emocionales*, donde los niños aprenden a compartir, cooperar, negociar y resolver conflictos, así como a trabajar en equipo durante el juego con otros niños.
6. *Estimulación de habilidades creativas*, permitiendo a los niños explorar diversas formas de expresión, experimentar con ideas y potenciar su capacidad de pensamiento creativo.

Finalmente, el juego es una herramienta poderosa y holística que no solo entretiene a los niños, sino que también les proporciona un entorno para adquirir y desarrollar múltiples habilidades. Además, este proceso de juego abarca desde el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y lingüísticas hasta la promoción del crecimiento emocional y social.

### **Planificaciones**

Es importante, tener una guía que evite la improvisación, en este caso hablamos de las planificaciones que son imprescindibles para los docentes al momento de impartir sus clases.

La preparación de lecciones resulta vital en la labor educativa, ya que establece un marco sólido para la enseñanza coherente y eficaz de los contenidos, garantizando la consecución de objetivos y metas particulares. Una planificación adecuada toma en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes y se ajusta a distintos estilos de aprendizaje mediante el empleo de estrategias apropiadas. Asimismo, permite prever posibles obstáculos para asegurar una gestión eficaz del tiempo en el aula. (Laica y Unaicho, 2023, p.34)

Como bien lo mencionan los autores, las planificaciones son documentos detallados que los docentes elaboran para organizar, estructurar y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos planes contienen información sobre los objetivos educativos, los contenidos a enseñar, las estrategias pedagógicas, los recursos necesarios y las evaluaciones a realizar. Sirven como guía y referencia para el docente durante el desarrollo de las clases y el logro de los objetivos educativos.

En la educación temprana, la preparación es fundamental para crear un ambiente educativo estimulante, que se ajuste a las necesidades y capacidades de los niños pequeños al adaptar los contenidos y actividades. Una planificación meticulosa asegura la utilización adecuada del tiempo y los recursos, fomentando aprendizajes significativos y un entorno propicio para el juego, la exploración y el descubrimiento. (Laica y Unaicho, 2023, p.34)

En resumen, las planificaciones son herramientas fundamentales para los docentes, ya que les proporcionan una estructura organizada y detallada que les permite planificar, implementar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva, asegurando así un ambiente educativo más coherente y orientado hacia el logro de los objetivos educativos.

### **DESARROLLO DE LA PROPUESTA.**

Seguidamente, se expone la propuesta sobre una guía didáctica titulada "Enseñando con la Magia" la cual, busca integrar la magia como una herramienta pedagógica innovadora y efectiva para facilitar el aprendizaje en diferentes áreas educativas. Esta guía tiene como objetivo principal utilizar el arte de la magia como una estrategia didáctica para involucrar a los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo su interés, motivación y participación activa. Además, contiene una introducción, un índice para que se puedan guiar de mejor manera y varias actividades referentes a las áreas socio-afectivas, motriz, cognitiva y de lenguaje con sus respectivos nombres, materiales, conceptos básicos y su desarrollo.

Link de la guía: <https://acortar.link/uhRrtN>

# GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES



## "ENSEÑANDO CON LA MÁGIA"

Autora: Myriam Satuquinga





Te invitamos a observar la guía didáctica de actividades relacionadas a la magia.



Sera divertido conocer las diferentes actividades que están plasmadas en la siguiente guía didáctica.



Aquellos que creen en la magia, están destinados a encontrarla.

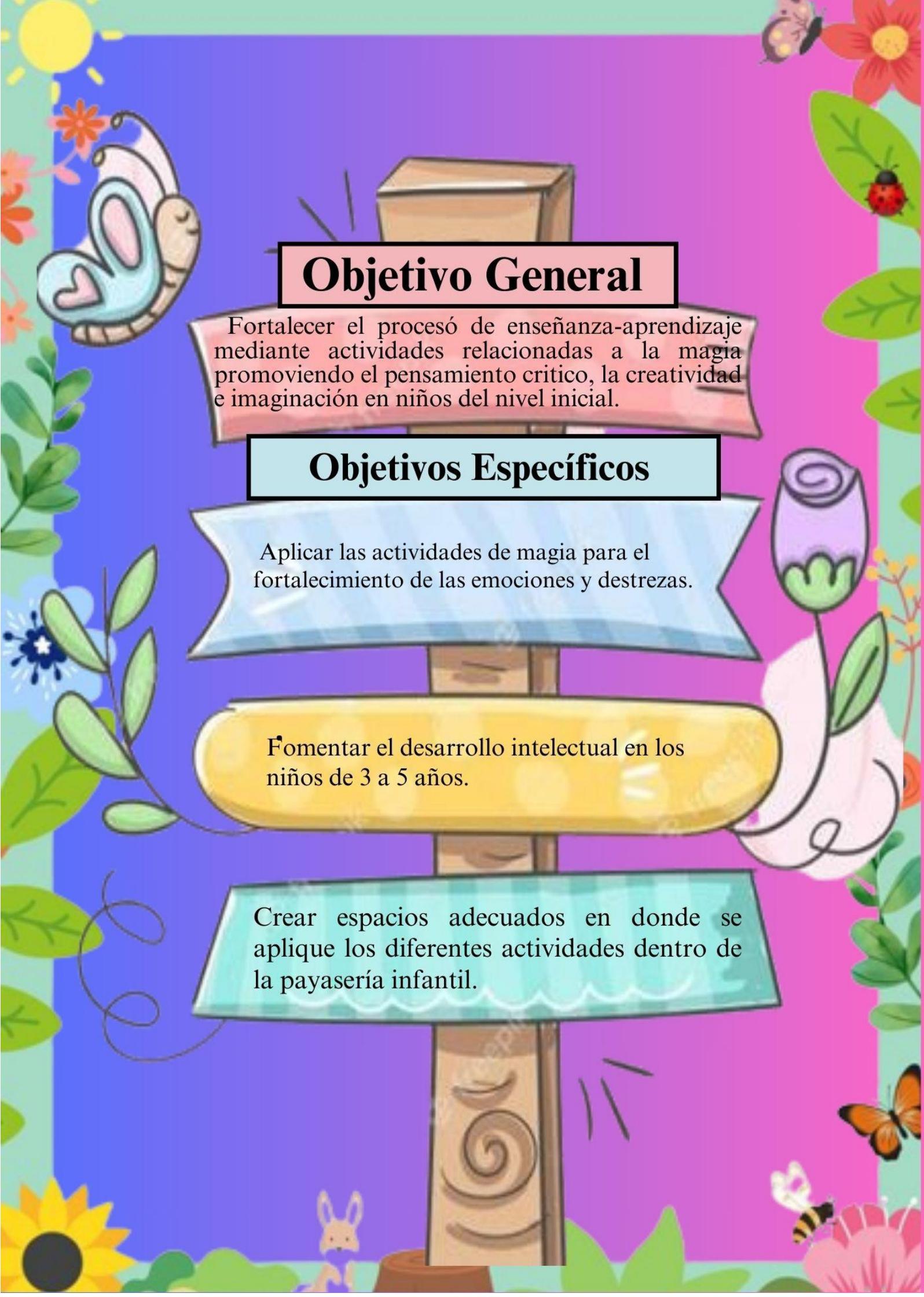


La magia es un arte fascinante que despierta la imaginación, la curiosidad y la creatividad en los más pequeños. Esta guía está diseñada para proporcionar a los educadores y padres de familia una serie de actividades lúdicas y educativas que involucran el mundo mágico, brindando a los niños la oportunidad de explorar, aprender y divertirse a través de la magia.

Cada actividad se presenta con instrucciones del paso a paso en su desarrollo para que tanto padres de familia como educadores puedan llevar a cabo estas experiencias mágicas de manera sencilla y divertida.

En cada una de las actividades los niños aprenderán trucos simples, crearán sus propias ilusiones y se convertirán en los protagonistas de su espectáculo mágico. Además, estas actividades no solo proporcionarán momentos de entretenimiento, sino que también impulsarán el desarrollo de habilidades importantes como la concentración, la resolución de problemas, la autoconfianza, entre otras.

¡Prepárense para descubrir juntos los secretos de la magia!



## Objetivo General

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante actividades relacionadas a la magia promoviendo el pensamiento crítico, la creatividad e imaginación en niños del nivel inicial.

## Objetivos Específicos

Aplicar las actividades de magia para el fortalecimiento de las emociones y destrezas.

Fomentar el desarrollo intelectual en los niños de 3 a 5 años.

Crear espacios adecuados en donde se aplique los diferentes actividades dentro de la payasería infantil.

**Importancia de la guía didáctica de actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje**

La importancia de esta guía didáctica tiene como finalidad descubrir destrezas y habilidades para lograr experiencias que les haga sonreír y sobre todo que descubran el maravilloso mundo de la magia.



- Desarrolla su imaginación y crean mundos de fantasías.
- Desarrolla su equilibrio y habilidades motrices.
- fomenta su autoestima y potencia su creatividad.
- ayuda en la estimulación mental.

**Beneficios**

**Estructuración**

Esta guía didáctica está estructurada con actividades fáciles de aplicar así también, cuenta con la explicación minuciosa y necesaria para realizar las mismas, permitiendo aplicarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

## PROCESO DE

# LA CAJA MÁGICA PARA LA GUÍA

## MATERIALES NECESARIOS

- 3 Tabla de tríplex 21.5cm\*20cm
- 2 tabla de tríplex 20cm\*20cm
- 3 tabla de tríplex 22,5cm\*21cm
- 1 tabla de tríplex 21cm\*21cm
- 4 tablas de tríplex 2x 24cm\*22cm
- 1 tabla de tríplex 2cm\*22cm
- 1 libra de clavos de 1 pulgada
- pega de madera
- 1 clavo de 2 pulgadas
- martillo
- manilla de madera para cajón
- espray de color negro

## PROCESO

- Coger la goma y pegar las tablas de 21,5\*20 cm, para reforzar clavar en las esquinas 1 clavo de 1 pulgada.
- Unir las 2 tabla de 20\*20cm en ambos extremos y de igual manera reforzar con clavos
- Coger la goma y pegar las tablas de 22,5\*21 cm, para reforzar clavar en las esquinas 1 clavo de 1 pulgada.
- Unir las 2 tabla de 21\*21cm en ambos extremos y de igual manera reforzar con clavos
- Coger la goma y pegar las tablas de 24\*22 cm, para reforzar clavar en las esquinas 1 clavo de 1 pulgada.
- Unir las 2 tabla de 22\*22 cm en ambos extremos y de igual manera reforzar con clavos
- Pintarle con laca de color negro.



## PROCESO DE

# EL CIRCULO MÁGICO

PARA LA GUÍA



## MATERIALES NECESARIOS

- 2 tabla en forma de circulo de 10 cm de radió
- 1 tabla en forma de circulo de 12 cm de radió
- 2 tira que cubra el circulo de 10 cm de radió
- espray
- clavos
- pega de madera

## PROCESO

- Coger el circulo de 10 y unir con la tira por completo con la pega
- reforzar con clavos.
- Coger el circulo de 12 y cubrir con la tira justo donde mide 10 cm de radio.
- Reforzar con clavos
- Todos los círculos con espray negro



# ACTIVIDAD N°1

## “Las lindas emociones”



**ÁMBITO A TRABAJAR:**  
Identidad y autonomía

**EDAD A TRABAJAR:**

- Adultos
- Niños de 3 a 4 años

### Objetivo de aprendizaje

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

## MATERIALES

- El círculo mágico
- Marcador
- Fichas mágicas



## Truco de magia para adultos

Elaboración del truco de magia:

1. Se procederá a presentar el círculo mágico, demostrando que no existe nada dentro del mismo.
2. Se explicara la función del círculo mágico.
3. Para captar el interés de los niños, se deberá expresar a los niños que el círculo solo funciona cuando se pronuncia las palabras mágicas. “Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, patas de rana, muéstrame, tu mejor cara”
4. Del círculo saldrá una emoción “felicidad” y se deberá proceder a la explicación del mismo.
5. Nuevamente mostrara el círculo vacío y expresando las mismas palabras se presentara la siguiente emoción “tristeza”.

## Truco de magia para niños

1. Se entregará las fichas mágicas de las emociones observadas.
2. Seguidamente, se transformara el dedito índice en mágico con las siguientes palabras mágicas: “uno, dos y tres, dedos de ajedrez, que este dedito sea mágico de una vez”
3. Los niños deberán identificar la emoción y borrar la expresión con el dedito mágico.
4. Seguidamente, se solicitará que dibujen la felicidad en la ficha mágica.





**DATOS INFORMATIVOS:**

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Docente:</b> _____</p> <p><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Mi lindo círculo mágico”</p> <p><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años</p> <p><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos</p> | <p><b>Nivel:</b> subnivel Inicial 2</p> <p><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario</p> |
|--|--|

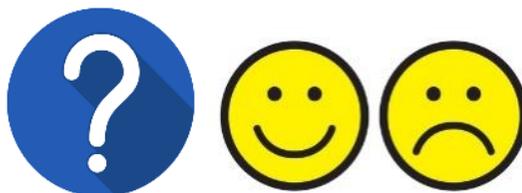
|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b> | La experiencia consiste en manifestar emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante actividades que involucren la magia para que los niños puedan reconocer, gestionar sus emociones y valorarse. |
|--------------------------------------|---|

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b> | Cuento: “Adivina cuanto te quiero”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=URz5RvDkk1A">https://www.youtube.com/watch?v=URz5RvDkk1A</a> |
|----------------------------|---|

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b> | Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás. |
|--------------------------------|--|

| ÁMBITO                              | DESTREZAS   | ACTIVIDADES   | RECURSOS  | EVALUACIÓN   |   |
|-------------------------------------|---|---|---|--|---|
|                                     |   |   |   | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación  |
| <p>ÁMBITO IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p> | <p>Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</p> | <p>Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)</p> <p><b>Motivación</b><br/>Bailar la canción “Si estas feliz”<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=1U8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=1U8zZjBV53M</a><br/>Los niños bailaran y demostraran sus estados de ánimo con mímicas, movimientos y gestos.</p> <p><b>Experiencia</b><br/>Diálogo general sobre las emociones.</p> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando juegas con tus amigos, ¿Cómo te sientes?</li> <li>• Cuándo te regañan, ¿Te sientes triste?</li> <li>• Cuando papá de abraza, ¿Te sientes feliz?</li> <li>• Cuando te caes, ¿Te sientes triste?</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b><br/>Elaboración de un truco de magia por parte de la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente se transformará en una maga.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• El círculo mágico</li> <li>• Marcador</li> <li>• Fichas mágicas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiestan sus emociones con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</li> <li>• Reconocen estados de ánimo según como se siente.</li> <li>• Expresan sus sentimientos de acuerdo a su estado de ánimo.</li> </ul> | <p><b>Técnica:</b><br/>Observación</p> <p><b>Instrumento:</b><br/>Lista de cotejo</p> |

- Procederá a presentar el círculo mágico, explicando a los niños que dicho círculo ayudará a mostrar dos emociones.



- Para captar el interés de los niños, la docente deberá expresar a los niños que el círculo solo funciona cuando se pronuncia las palabras mágicas.

*“Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, patas de rana, muéstrame, tu mejor cara”*

- Del círculo saldrá una emoción **“felicidad”** y se deberá proceder a la explicación del mismo.
- Nuevamente mostrara el círculo vacío y presentara la siguiente emoción **“tristeza”**.

#### **Aplicación**

- La docente entregará las fichas mágicas de las emociones observadas.
- Los niños deberán identificar la emoción y borrar la expresión con el dedito mágico.
- Seguidamente, se solicitará que dibujen la felicidad en la ficha mágica.



- Expresan sus sentimientos con gestos y mímicas.



# ACTIVIDAD N°2

## “El mágico monstruo de las emociones”



### ÁMBITO A TRABAJAR:

Identidad y autonomía

### EDAD A TRABAJAR:

- Niños de 4 a 5 años

### Objetivo de aprendizaje

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

### MATERIALES

- 5 botellas pequeñas con tapa dibujadas la cara, nariz y boca de un monstruo.
- Colorante rojo, amarillo, azul, morada y verde
- Agua



## Truco de magia para niños

1. Entregar a los niños 5 botellas decoradas en forma de monstruo, dibujadas los ojos, la nariz y llenas de agua.
2. En cada tapa de la botella se pondrá colorante amarillo, rojo, azul, morado y verde.
3. Se explicará que van a realizar la magia, y procederán a decir las palabras mágicas: “Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, que se haga la magia macabra”
4. Los niños cogerán la botella y empezarán a agitar hasta conseguir el color adecuado.
5. Tendrán que identificar el color, la emoción que representa y dibujar la expresión adecuada.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|    | <b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b><br><b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>  | <b>AÑO LECTIVO:</b> 2023-2024  |  <b>MINISTERIO DE EDUCACIÓN</b>   |  |  |
|--|---|--|--|--|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |   |  |  |  |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Las divertidas emociones”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |  |  |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia consiste en identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos, mediante actividades relacionadas a la magia para que los niños puedan expresarse y valorarse. |  |  |  |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Cuento: “El monstruo de las emociones”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts&amp;t=175s">https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts&amp;t=175s</a>   |  |  |  |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.  |  |  |  |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | EVALUACIÓN   |  |
|  |   |  |  | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO IDENTIDAD Y AUTONOMÍA   | Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.   | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Bailar la canción “Si estas feliz”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a><br><b>Experiencia</b><br>Relato del cuento “El monstruo de las emociones”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts&amp;t=175s">https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts&amp;t=175s</a><br>La docente relatará el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se trata el cuento?</li> <li>• ¿Qué emociones se menciona en el cuento?</li> <li>• ¿De qué color es el miedo?</li> <li>• ¿Alguna vez han sentido el miedo?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A través del cuento “El monstruo de las emociones” la docente dará a conocer las diferentes emociones (felicidad, miedo, tristeza, enojo, calma)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Globo</li> <li>• Bicarbonato</li> <li>• Marcador tiza líquida</li> <li>• Vinagre</li> <li>• Botella pequeña</li> <li>• El círculo mágico</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.</li> <li>• Manifiestan sus emociones mediante el lenguaje verbal.</li> <li>• Muestran interés en las actividades realizadas.</li> <li>• Identifican las emociones</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |



- Adicional, se especificará el color que cada emoción representa.

#### **Aplicación**

Realizar la actividad “Adivina que emoción representa cada monstruo”

- Entregar a los niños 5 botellas decoradas en forma de monstruo, dibujadas los ojos, la nariz y llenas de agua.
- En cada tapa de la botella se pondrá colorante amarillo, rojo, azul, morado y verde.
- Da docente expresara que van a realizar la magia, y procederán a decir las palabras mágicas.

*“Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, que se haga la magia macabra”*

- Los niños cogerán la botella y empezarán a agitar hasta conseguir el color adecuado.
- Tendrán que identificar el color, la emoción que representa y dibujar la expresión adecuada.



mediante la  
observación.



# ACTIVIDAD N°3

“Me divierto con mis amigos”



**ÁMBITO A TRABAJAR:**

Convivencia



**EDAD A TRABAJAR:**

Niños de 3 a 4 años

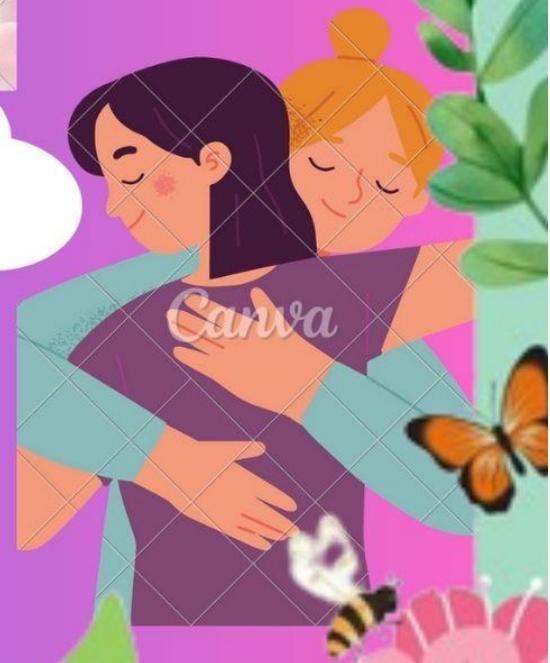


## Objetivo de aprendizaje

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que les permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

## MATERIALES

- Pañuelo
- Caja mágica



## Truco de magia para niños

1. Se presentara la caja mágica sin nada en su interior.
2. Al decir las palabras mágicas: “Alevín, alaban, que de los cielos aparezcan pañuelos”
3. Una vez realizado el toque de magia, aparecerá los pañuelos y se entregara a los pequeños, acotando que esos pañuelos son mágicos.
4. Con los pañuelos idearán una serie de actividades como volar al pañuelo, tapar los ojos de amigo, ponerse como bufanda, amarrar las manos de su compañero.
5. También se puede poner canciones para que bailen entre todos.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|   | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>  | <b>AÑO LECTIVO:</b><br>2023-2024   |                                 |   |  |
|--|---|--|--|---|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |   |  |  |   |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Me divierto con mis amigos”<br><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |  |   |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de integrarse progresivamente en juegos grupales, desarrollando la imaginación para favorecer el proceso de socialización entre ellos.                                    |  |  |   |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Canción: “Nuestra amistad”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Cr8GPwIJmoM">https://www.youtube.com/watch?v=Cr8GPwIJmoM</a>   |  |  |   |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que les permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales. |  |  |   |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | EVALUACIÓN  |  |
|  |   |  |  | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO CONVIVENCIA   | Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.  | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Bailar la canción “Nuestra amistad”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Cr8GPwIJmoM">https://www.youtube.com/watch?v=Cr8GPwIJmoM</a><br>Los niños y niñas bailaran la canción realizando movimientos relacionados al baile para compartir con entre compañeros.<br><b>Experiencia</b><br>Relato del cuento: “El Erizo”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=lcMCG5R6c0k">https://www.youtube.com/watch?v=lcMCG5R6c0k</a><br>La docente relatara el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De quién habla el cuento?</li> <li>• ¿Por qué los demás animales no querían al Erizo?</li> <li>• ¿Cómo se sentía el Erizo, cuando nadie quería jugar con él?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Pañuelo</li> <li>• Caja mágica</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integran progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.</li> <li>• Conviven entre ellos sin discriminación alguna</li> <li>• Acatan las normas al pie de la letra</li> <li>• Desarrollan su imaginación sin dificultad.</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- ¿Qué hicieron los demás animales para que el Erizo jugara con ellos?

### Conceptualización

- Se realizará un juego para que los niños interactúen mutuamente.
- El juego se llama “El capitán manda”, se hará con acciones que involucre gestos corporales como: abrazar al amigo de alado, saludar al amigo de frente, coger la mano al amigo de atrás.
- Explicará las reglas de la actividad que se va a realizar en la aplicación.

### Aplicación

Actividad “El pañuelo”

Esta actividad servirá para que los niños interactúen y desarrollen su imaginación.

- La docente presentara la caja mágica sin nada en su interior.



- Al decir las palabras mágicas.  
*“Alevín, alaban, que de los cielos aparezcan pañuelos”*
- Una vez realizado el toque de magia los niños procederán a sacar los pañuelos de la caja uno por uno.
- Con los pañuelos idearán una serie de actividades como volar al pañuelo, tapar los ojos de amigo, ponerse como bufanda, amarrar las manos de su compañero.
- También se puede poner canciones para que bailen entre todos.



# ACTIVIDAD N°4

## “Experimento mágico”



**ÁMBITO A TRABAJAR:**  
Convivencia

**EDAD A TRABAJAR:**  
• Niños de 4 a 5 años

### **Objetivo de aprendizaje**

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que les permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

### **MATERIALES**

- Maicena
- Agua
- 2 Platos hondos



## Truco de magia para niños

1. Se procederá a poner la maicena en un recipiente mediano.
2. Seguidamente introduce el agua.
3. Se va removiendo la mezcla lentamente con las manos hasta obtener la consistencia adecuada.
4. Una vez obtenida, se dirá las palabras mágicas: “Alevín, alaban, que esta mezcla sea mágica ya”
5. Después, se coge una pequeña cantidad con las manos y apretando bien fuerte, demostrando que está en un estado sólido.
6. Seguidamente se abre la mano y se observa que la masa recupera el estado líquido y cae entre los dedos, dándose así la magia.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|    | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>   | <b>AÑO LECTIVO:</b> 2023-2024   |   |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |  |   |  |  |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Mi mejor experimento”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |  | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>Nº de niños:</b> Según el grupo etario   |  |  |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de colaborar en actividades sencillas para que los niños se desarrollen y convivan entre sí.   |   |  |  |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Cuento: “El jaguar y el tesoro”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qEcEa5u_PGY">https://www.youtube.com/watch?v=qEcEa5u_PGY</a>   |   |  |  |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales. |   |  |  |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS  | ACTIVIDADES   | RECURSOS   | EVALUACIÓN   |  |
|  |  |   |  | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO CONVIVENCIA   | Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.   | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: Congelados<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA">https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA</a><br>Los niños bailaran y cantaran moviéndose por toda el aula al ritmo de la canción y acatando las reglas.<br><b>Experiencia</b><br>Relatar el cuento: “El jaguar y el tesoro”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qEcEa5u_PGY">https://www.youtube.com/watch?v=qEcEa5u_PGY</a><br>La docente relatara el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se trata el cuento?</li> <li>• ¿Quién ayuda a buscar el tesoro?</li> <li>• ¿Qué hacen para averiguar de qué se trata el tesoro?</li> <li>• ¿De qué se trataba el tesoro?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Maicena</li> <li>• Agua</li> <li>• Platos hondos</li> <li>• Pelotas de plásticos</li> <li>• Hojas de papel boom</li> <li>• Canastas pequeñas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaboran en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.</li> <li>• Manipulan materiales para experimentar texturas.</li> <li>• Conviven mutuamente sin discriminación</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- La docente explicara sobre el estado sólido, presentando una imagen de la misma.
- De igual manera, realizara con el estado líquido, que en este caso puede presentar el agua.

Experimento “¿Solido o liquido?”

- La docente realiza el experimento, añadiendo la maicena en un recipiente mediano.
- Seguidamente introduce la maicena y el agua.
- Se va removiendo la mezcla lentamente con las manos hasta obtener la consistencia adecuada.
- Una vez realizado, se dirá las palabras mágicas.  
“*Alevín, alaban, que esta mezcla sea mágica ya*”
- Después, se coge una pequeña cantidad con las manos y apretando bien fuerte, demostrando que está en un estado sólido.
- Seguidamente se abre la mano y se observa que la masa recupera el estado líquido y cae entre los dedos.



- La docente expresara que los niños van a realizar el mismo experimento e indicará introducciones precisas de cómo utilizar los materiales que se entregara

#### **Aplicación**

- Los niños y niñas realizaran el experimento en parejas
- Con ayuda de la maestra, en un recipiente se colocará agua y maicena.
- Es aquí, donde la docente, dará ese toque de magia, expresando las palabras mágicas “*Alevín, alaban, que esta mezcla sea mágica ya*”
- Los niños comenzaran a manipular esta masa.
- Una vez lo tengan bien mezclado, tendrán que pasar de un plato a otro sin hacer derramar ni una gota.
- Al terminar, la maestra deberá preguntar si la masa esta solida o liquida, y es ahí donde los niños presenciaron la magia.

- Siguen las normas al pie de la letra



# ACTIVIDAD N°5

## “El mágico mundo animal”



### ÁMBITO A TRABAJAR:

Relación con el medio natural y cultural

### EDAD A TRABAJAR:

- Adultos
- Niños de 3 a 4 años

### Objetivo de aprendizaje

Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

### MATERIALES

- La caja mágica
- Animales diferentes de plástico
- Imágenes de animales
- Papel higiénico
- Plato
- Agua



## Truco de magia para adultos

1. Presentar la caja mágica, demostrando que no existe nada en su interior.
2. Se expresará las palabras mágicas "Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas" para el perro
3. Una vez que saqué de la caja tendrá explicar de qué animal se trata y dar alguna característica del mismo.
4. Seguidamente procederá con el gato, diciendo: "Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas" explicando de que animal se trata y su característica.
5. Finalmente procederán con la vaca, expresando: "Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas" explicando de que animal se trata y su característica.

## Truco de magia para niños

1. A cada niño se le dará un plato plano con agua que cubra todo el fondo del plato.
2. También, tres fichas de los animales que aprendieron, cubierto con papel higiénico.
3. Se procederá a decir las palabras mágicas: "Bibidi babidi bu, que aparezca el animal que imaginas tú"
4. Los niños sumergirán las fichas cubiertos con papel higiénico en el agua.
5. El papel higiénico al contacto con el agua, se derretirá y aparecerá el animal.
6. Los niños deberán reconocer el animal.

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|    | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>   | <b>AÑO LECTIVO:</b> 2023-2024  |    |  |  |
|--|--|--|---|--|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |  |  |   |  |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “El mágico mundo animal”<br><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |  | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |   |  |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de identificar las características de los animales mediante actividades relacionadas a la magia, para que los niños reconozcan a los animales. |  |   |  |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Canción: “Camino por la selva”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a>                                |  |   |  |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.   |  |   |  |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS  | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | EVALUACIÓN   |  |
|  |  |  |   | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL  | Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.   | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción “Camino por la selva”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a><br>Los niños deberán cantar y bailar la canción realizando las mímicas y sonidos de los animales.<br><b>Experiencia</b><br>Diálogo sobre los animales que conocen los niños.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué animales aparecen en la canción?</li> <li>• ¿Cómo hace el elefante?</li> <li>• ¿Cómo hace el cocodrilo?</li> <li>• ¿Qué gestos hace el monito?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente presentara la caja mágica de los animales dando la explicación precisa.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• La caja mágica</li> <li>• Animales diferentes de plástico</li> <li>• Imágenes de animales</li> <li>• Papel higiénico</li> <li>• Plato</li> <li>• agua</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.</li> <li>• Identifican los animales al observar imágenes.</li> <li>• Reconocen características de los animales.</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |



- La docente expresará las palabras mágicas *“Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas”* para el perro
- Una vez que saque de la caja tendrá explicar de qué animal se trata y dar alguna característica del mismo.
- Seguidamente procederá con el gato, diciendo: *“Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas”* explicando de que animal se trata y su característica.
- Finalmente procederán con la vaca, expresando: *“Abracadabra, patas de cabra, ojos de sapo, ancas de rana, si quieres conocerlo, grita con ganas”* explicando de que animal se trata y su característica.

#### **Aplicación**

Actividad “La aparición del animal oculto”.

- La docente dará una explicación de que se trata esta actividad, así como las instrucciones precisas del caso.
- A cada niño se le dará un plato plano con agua que cubra todo el fondo del plato.
- También, tres fichas de los animales que aprendieron, cubierto con papel higiénico.
- Se procederá a decir las palabras mágicas: *“Bibidi babidi bu, que aparezca el animal que imaginas tú”*
- Los niños sumergirán las fichas cubiertos con papel higiénico en el agua.
- El papel higiénico al contacto con el agua, se derretirá y aparecerá el animal.
- Los niños deberán reconocer el animal.



- Desarrollan su imaginación al realizar actividades relacionadas a la magia.



# ACTIVIDAD N°6

## “Las flores mágicas”



### Objetivo de aprendizaje

Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

### MATERIALES

- Cinta de 1 metro
- Pañuelo
- Flor realizado con cinta



## Truco de magia para adultos

1. La docente cogerá una cinta gruesa de 1 metro y mostrara que es una cinta común y corriente.
2. Tapará la cinta con un pañuelo que a la vez estará tapado a la flor ya realizada.
3. Seguidamente se expresará las palabras mágicas “Abracadabra, patas de cabra, ojos abiertos, boca cerrada, conviértete en la flor deseada”,
4. Se quitara la cinta junto con el pañuelo tapado y aparecerá la flor hecha.
5. Se abra producido la magia y explicara qué clase de flor es.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|    | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>  | <b>AÑO LECTIVO:</b><br>2023-2024   |   |   |  |
|--|---|--|--|---|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |   |  |  |   |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Las flores mágicas”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |  |   |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de identificar características de las plantas mediante actividades relacionadas a la magia, para que los niños diferencien las plantas y desarrollen su creatividad |  |  |   |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Video: ¿Qué son las plantas?<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=L6jelNcbY2Q">https://www.youtube.com/watch?v=L6jelNcbY2Q</a>   |  |  |   |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.  |  |  |   |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | EVALUACIÓN  |  |
|  |   |  |  | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL  | Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.  | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Petronila es una flor”<br><a href="https://youtu.be/s6ucwVL2gZA">https://youtu.be/s6ucwVL2gZA</a><br><b>Experiencia</b><br>Video: ¿Qué son las plantas?<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=L6jelNcbY2Q">https://www.youtube.com/watch?v=L6jelNcbY2Q</a><br>Los niños deberán observar cuidadosamente el video unas 3 veces para que comprendan el significado de las plantas.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se trata el video?</li> <li>• ¿Qué son las plantas?</li> <li>• ¿Qué clase de plantas existe?</li> <li>• ¿Por qué las plantas son seres vivos?</li> </ul> <b>Conceptualización</b><br>Actividad “Creando una flor” <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se procederá con la explicación sobre que es una flor</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales tecnológicos</li> <li>• 1 metro de cinta gruesa</li> <li>• Barra de silicona</li> <li>• Pistola de silicona</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.</li> <li>• Identifican las plantas en espacios cercanos a su entorno.</li> <li>• Acatan las ordenes de manera segura y atenta</li> <li>• Colaboran con las actividades</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- La docente cogerá una cinta gruesa de 1 metro, tapará la cinta con un pañuelo que conjuntamente estará tapado a la flor ya realizada, seguidamente expresará las palabras mágicas *“Abracadabra, patas de cabra, ojos abiertos, boca cerrada, conviértete en la flor deseada”*, y aparecerá una rosa, quitando la cinta junto con el pañuelo tapado,
- Se abra producido la magia y explicara qué clase de flor es.
- Seguidamente la docente realizara la flor con la cinta, explicando los pasos uno por uno.
- Desde la mitad de la cinta comenzara a doblar intercaladamente un extremo y después el otro.
- Una vez doblado todo, se cogerá un extremo de la punta y sosteniendo bien para que no se dañe el tejido, se procederá a jalar, hasta que quede en forma de flor.
- La docente pondrá un poco de silicona en la parte baja de la flor para que no se dañe.



**Aplicación**

Los niños y niñas realizaran la flor con la cinta, siguiendo al pie de la letra los pasos expuestos anteriormente.

propuestas por la docente



# ACTIVIDAD N°7

## “Jugando con los números”

1 2 3 4

### ÁMBITO A TRABAJAR:

Relación lógico-  
matemático

### EDAD A TRABAJAR:

- Adultos
- Niños de 3 a 4 años

### Objetivo de aprendizaje

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

### MATERIALES

- Circulo mágico
- fichas mágicas
- pictogramas de cantidad-  
números

2

2

## Truco de magia para adultos

1. La docente sacara el círculo mágico, demostrando en primera instancia que esta vacío.
2. Procederá con las palabras mágicas “Abracadabra, patas de cabra, que, en mis ojos, aparezca la cosa deseada”
3. Sacara una de las tarjetas y junto con los niños contarán cuantos objetos está plasmado en dicha tarjeta y a que número pertenece.
4. Ara el mismo procedimiento con los 5 números.

## Truco de magia para niños

1. Se entregará 5 fichas mágicas rasca-rasca, en donde en un extremo estará diferentes objetos, y en el otro extremo que este tapado, estará el número que pertenece a dichos objetos al contar.
2. seguidamente transformaran sus uñitas en mágicas con las siguientes palabras: “abracadabra, patas de cabra, uñas de bruja, que sirve como aguja”
3. Los niños tendrán que utilizar las uñas mágicas para raspar hasta encontrar el numero oculto.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|  UNIVERSIDAD<br>TÉCNICA DE<br>COTOPAXI   | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>   | <b>AÑO LECTIVO:</b> 2023-<br>2024  |  MINISTERIO<br>DE EDUCACIÓN   |   |  |
|---|--|--|--|---|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>  |  |  |  |   |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Jugando con los números”<br><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |  | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |  |   |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>  | La experiencia se trata de comprender la relación de número-cantidad hasta el número 5 mediante actividades relacionadas a la magia para que los niños puedan desarrollar su área cognitiva. |  |  |   |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>  | Canción: “Los números del 1-5”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A">https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A</a>  |  |  |   |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>  | Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.  |  |  |   |  |
| ÁMBITO  | DESTREZAS  | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | EVALUACIÓN  |  |
|   |  |  |  | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS  | Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.  | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia).<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Los números del 1 -5”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A">https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A</a><br><b>Experiencia</b><br>Diálogo general que permita comprender la relación entre número-cantidad hasta el 5.<br>La docente iniciara contando que en el entorno tenemos muchos objetos, por ejemplo 2 mesas, 2 sillas, 1 pizarra 5 escritorios, entre otros.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuántas pizarras se tiene en el aula?</li> <li>• ¿Cuántas mesas se tiene en el aula?</li> <li>• ¿Cuántos escritorios se tiene en el aula?</li> <li>• ¿Cuántos soles ahí en el cielo?</li> <li>• ¿Cuántos ojos tenemos nosotros?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente sacara el círculo mágico.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• La caja mágica sin fondo</li> <li>• Figuras geométricas</li> <li>• Papel crepe</li> <li>• goma</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprenden la relación de número-cantidad hasta el 5.</li> <li>• Reconocen el sonido de los números hasta el 5</li> <li>• Siguen las instrucciones al pie de la letra.</li> <li>• Se divierten con las actividades relacionadas a la magia.</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |



- Se dará la explicación que el círculo es un objeto mágico, dentro de él se encontrará diferentes tarjetas como: 1 silla, 2, mesas, 3 lápices, 4 dedos y 5 corazones.
- Procederá con las palabras mágicas *“Abracadabra, patas de cabra, que, en mis ojos, aparezca la cosa deseada”* sacará una de las tarjetas y junto con los niños contarán cuántos objetos está plasmado en dicha tarjeta.
- Ahora el mismo procedimiento con los 5 números.

#### **Aplicación**

Actividad “Rasca y encuentra”.

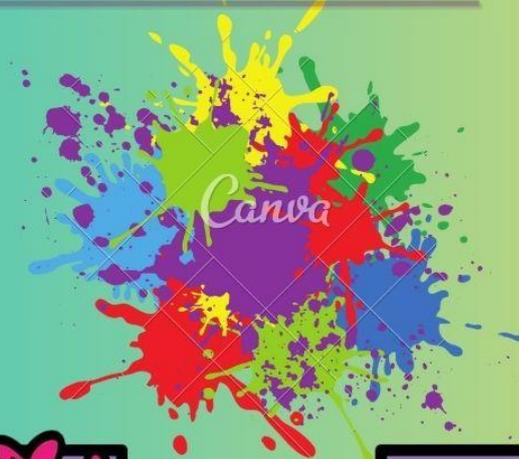
- Se entregará 5 fichas mágicas rasca-rasca, en donde en un extremo estará diferentes objetos, y en el otro extremo que este tapado, estará el número que pertenece a dichos objetos al contar.
- Los niños tendrán que utilizar la monedita mágica para raspar hasta encontrar el número oculto





# ACTIVIDAD N°8

## “Colores arcoíris”



### ÁMBITO A TRABAJAR:

Relación lógico-matemático

### EDAD A TRABAJAR:

- Niños de 4 a 5 años

### Objetivo de aprendizaje

Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

### MATERIALES

- 3 vasos o recipientes de cristal del mismo tamaño
- Papel de cocina
- Agua
- Colorante alimentario

## • Truco de magia para niños

1. Se entregará a cada niño 5 vasos de plástico, papel cocina, tres que este con agua casi llenos y dos vacíos.
2. Se pondrá colorante amarillo en un vaso con agua, colorante rojo en otro vaso de agua y de colorante azul en otro vaso de agua.
3. Después, colocan intercaladamente los recipientes en fila y dejan vacío dos vasos.
4. Proceden a doblar dos trozos de papel de cocina en cuatro partes a lo largo, introduce uno de los extremos en el recipiente con agua y otro en el frasco vacío, y lo mismo con los demás.
5. Se pondrá polvitos mágicos diciendo: “polvitos de ada, realiza tu magia” y se esperará a la magia.
6. En el frasco que está vacío, además de llenarse de agua, saldrá un nuevo color.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



### PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

**AÑO LECTIVO:**  
2023-2024



#### DATOS INFORMATIVOS:

|  |   |
|--|---|
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Colores arcoíris”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario |
|--|---|

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b> | La experiencia se trata de experimentar la mezcla de tres colores primarios para que los niños conozcan nuevos colores mediante un experimento casero. |
|--------------------------------------|--|

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b> | Cuento: “El país de los colores”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA">https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA</a> |
|----------------------------|---|

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b> | Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. |
|--------------------------------|---|

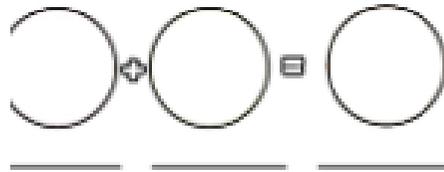
| ÁMBITO                               | DESTREZAS  | ACTIVIDADES   | RECURSOS  | EVALUACIÓN   |  |
|--------------------------------------|--|---|---|--|--|
|                                      |  |   |   | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS | Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Amarillo, azul y rojo”<br><b>Experiencia</b><br>Cuento: “El país de los colores”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA">https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA</a><br>La docente relatara el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se llamaba el niño del cuento?</li> <li>• ¿Quién apareció del crayón rojo?</li> <li>• ¿A dónde fueron el nomo y benjamín?</li> <li>• ¿Qué colores nomas apareció?</li> </ul> <b>Conceptualización</b><br>Truco de magia “El agua que sube” <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para este truco de magia deberán participar los niños.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• 3 vasos o recipientes de cristal del mismo tamaño</li> <li>• Papel de cocina</li> <li>• Agua</li> <li>• Colorante alimentario</li> <li>• Hoja de trabajo</li> <li>• colores</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentan la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.</li> <li>• Demuestran interés en los relatos de cuentos.</li> <li>• Acatan las reglas al pie de la letra con la ayuda de la docente</li> <li>• Desarrolla su imaginación para</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- Se entregará a cada niño 5 vasos de plástico, papel cocina, tres que este con agua casi llenos y dos vacíos.
- La docente pondrá colorante amarillo en un vaso con agua, colorante rojo en otro vaso de agua y de colorante azul en otro vaso de agua.
- Después, colocan intercaladamente los recipientes en fila y dejan vacío dos vasos.
- Proceden a doblar dos trozos de papel de cocina en cuatro partes a lo largo, introduce uno de los extremos en el recipiente con agua y otro en el frasco vacío, y lo mismo con los demás.
- Se pondrá polvitos mágicos y se esperará a la magia.
- En el frasco que está vacío, además de llenarse de agua, saldrá un nuevo color.



#### Aplicación

- Plasmar la mezcla de colores en la hoja de trabajo, utilizando la misma agua del experimento con un pincel.



realizar  
actividades



# ACTIVIDAD N°9

## “Sopla, sopla y gana”



### **ÁMBITO A TRABAJAR:**

Comprensión y Expresión  
de lenguaje

### **EDAD A TRABAJAR:**

- Adultos

### **Objetivo de aprendizaje**

Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

### **MATERIALES**

- Bolsa mágica
- Actividades de praxias



## Truco de magia para adultos

1. La docente presentara la bolsa mágica vacía.
2. Procederá a expresar las palabras mágicas: “Abracadabra, patas de cabra, déjate ver, para poder aprender.”
3. Seguidamente sacara tarjetas con diferentes actividades como: soplar, sacar la lengua, inflar un globo, inflar los cachetes, gritar.
4. Una vez sacada la tarjeta de la actividad se explicará la importancia de la misma
5. Se realizará el mismo procedimiento para las todas las actividades



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



### PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

**AÑO LECTIVO:**  
2023-2024



#### DATOS INFORMATIVOS:

|  |   |
|--|---|
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Colores arcoíris”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario |
|--|---|

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b> | La experiencia se trata de experimentar la mezcla de tres colores primarios para que los niños conozcan nuevos colores mediante un experimento casero. |
|--------------------------------------|--|

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b> | Cuento: “El país de los colores”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA">https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA</a> |
|----------------------------|---|

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b> | Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. |
|--------------------------------|---|

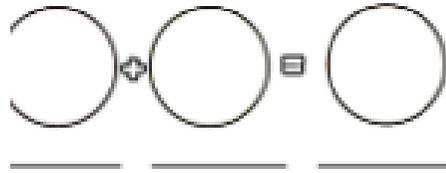
| ÁMBITO                               | DESTREZAS  | ACTIVIDADES   | RECURSOS  | EVALUACIÓN   |  |
|--------------------------------------|--|---|---|--|--|
|                                      |  |   |   | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS | Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Amarillo, azul y rojo”<br><b>Experiencia</b><br>Cuento: “El país de los colores”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA">https://www.youtube.com/watch?v=NfnvuLf4AxA</a><br>La docente relatara el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se llamaba el niño del cuento?</li> <li>¿Quién apareció del crayón rojo?</li> <li>¿A dónde fueron el nomo y benjamín?</li> <li>¿Qué colores nomas apareció?</li> </ul> <b>Conceptualización</b><br>Truco de magia “El agua que sube” <ul style="list-style-type: none"> <li>Para este truco de magia deberán participar los niños.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Material tecnológico</li> <li>3 vasos o recipientes de cristal del mismo tamaño</li> <li>Papel de cocina</li> <li>Agua</li> <li>Colorante alimentario</li> <li>Hoja de trabajo</li> <li>colores</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Experimentan la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.</li> <li>Demuestran interés en los relatos de cuentos.</li> <li>Acatan las reglas al pie de la letra con la ayuda de la docente</li> <li>Desarrolla su imaginación para</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- Se entregará a cada niño 5 vasos de plástico, papel cocina, tres que este con agua casi llenos y dos vacíos.
- La docente pondrá colorante amarillo en un vaso con agua, colorante rojo en otro vaso de agua y de colorante azul en otro vaso de agua.
- Después, colocan intercaladamente los recipientes en fila y dejan vacío dos vasos.
- Proceden a doblar dos trozos de papel de cocina en cuatro partes a lo largo, introduce uno de los extremos en el recipiente con agua y otro en el frasco vacío, y lo mismo con los demás.
- Se pondrá polvitos mágicos y se esperará a la magia.
- En el frasco que está vacío, además de llenarse de agua, saldrá un nuevo color.



#### Aplicación

- Plasmar la mezcla de colores en la hoja de trabajo, utilizando la misma agua del experimento con un pincel.



realizar  
actividades



# ACTIVIDAD N°10

## “La burbuja que no se rompe”



**ÁMBITO A TRABAJAR:**  
Comprensión y Expresión  
de lenguaje

**EDAD A TRABAJAR:**  
• Niños de 4 a 5 años

### Objetivo de aprendizaje

Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

### MATERIALES

- Vaso
- Jabón líquido
- Agua
- Sorbete
- Glicerina
- Guantes de lana

## Truco de magia para niños

1. Colocar 2 cucharadas de agua
2. Una cucharada de jabón para traste,
3. Remover bien y verter una cucharada de glicerina y volver a remover.
4. Proseguimos con las palabras mágicas; “Abracadabra, patas de cabra, si no soplas despacio, te quedaras sin nada”
5. Coger el sorbete y soplar asta crear una burbuja.
6. Tomamos las burbujas del aire con la mano que esta con guantes.
7. La burbuja no se romperá y podrá rebotar únicamente en los guantes de lana.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|  UNIVERSIDAD<br>TÉCNICA DE<br>COTOPAXI                                   | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>  | <b>AÑO LECTIVO:</b><br>2023-2024   |  MINISTERIO<br>DE EDUCACIÓN  |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |   |  |   |   |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Lengua juguetona”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |   |   |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de realizar movimientos articulatorios mediante juegos mágicos para mejorar el lenguaje.  |  |   |   |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Cuento: “El gusanito y la señora lengua”<br><a href="https://es.scribd.com/document/341661470/Estimulacion-nivel-fonetico">https://es.scribd.com/document/341661470/Estimulacion-nivel-fonetico</a>                               |  |   |   |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.  |  |   |   |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | EVALUACIÓN  |  |
|  |   |  |   | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO<br>COMPRENSIÓN Y<br>EXPRESIÓN DEL<br>LENGUAJE   | Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “La lengua”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=bktF3ZaM5F0">https://www.youtube.com/watch?v=bktF3ZaM5F0</a><br><b>Experiencia</b><br>Cuento: “El gusanito y la señora lengua”<br><a href="https://es.scribd.com/document/341661470/Estimulacion-nivel-fonetico">https://es.scribd.com/document/341661470/Estimulacion-nivel-fonetico</a><br>Los niños y niñas realizaran los movimientos de lengua que la canción repetirá igual que la docente.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De quién habla el cuento?</li> <li>• ¿Por dónde pasa el gusanito?</li> <li>• ¿A quién molestaba el gusanito?</li> <li>• ¿Qué movimientos realizaba la señora lengua?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente dará la explicación de la importancia de las praxias lingüales: sacar la lengua, intentar topar la nariz con</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Vaso</li> <li>• Jabón líquido</li> <li>• Agua</li> <li>• Sorbete</li> <li>• Palo de pincho</li> <li>• Cartulina perfectamente cuadrado</li> <li>• Alfiler</li> <li>• silicona</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad.</li> <li>• Realizan movimientos</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

la lengua, mover de lado a lado la lengua, mover de arriba para abajo la, lengua.

Actividad: “La burbuja que no se rompe”

- La docente pondrá en un recipiente pequeños, agua, glicerina y jabón líquido.
- Se pondrá en el recipiente, una medida de agua, media medida de glicerina, dos gotitas de colorante al gusto y media medida de jabón líquido, resolviéndolo muy bien.
- Se dará las palabras mágicas “*Abracadabra, patas de cabra, si no soplas despacio, te quedarás sin nada*”
- Seguidamente metes el sorbete en el agua y se vuelve a sacar para soplar el sorbete despacio.
- Cuando ya tenga la burbuja deseada, coger una hoja de papel boom y hacer reventar la burbuja en ella
- Quedando plasmado la burbuja en el papel.



**Aplicación**

- Los niños y niñas pondrán en práctica el truco de magia, siguiendo al pie de la letra los pasos observados anteriormente.

articulatorios con facilidad.

- Realizan las actividades con orden y limpieza.
- Ayudan a sus compañeros en las actividades que se les dificulta



# ACTIVIDAD N°11

## “Los artistas mágicos”



**ÁMBITO A TRABAJAR:**  
Expresión artística

**EDAD A TRABAJAR:**  
• Adultos

### **Objetivo de aprendizaje**

Desarrollar habilidades senso-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

### **MATERIALES**

- Plato
- Harina
- Agua

Canva

Canva

## Truco de magia para adultos

1. Se tendrá una masa la cual podrá manipular
2. Seguidamente se tapará con un pañuelo la masa llevándose conjuntamente la masa seca y dirá las palabras mágicas. “Abracadabra, patas de cabra, piedra preciosa, pero no tan valiosa”
3. Se quitará el pañuelo junto con la masa reciente, sin que se den cuenta los niños, y aparecerá la masa seca.
4. Se explicara que la piedra es el resultado de la masa anterior seca.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|   | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>  | <b>AÑO LECTIVO:</b><br>2023-2024  |   |   |  |
|--|---|---|--|---|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>   |   |   |  |   |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Los artistas mágicos”<br><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario   |  |   |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de crear trabajos artísticos mediante la manipulación y mezclas de colores para desarrollar la creatividad de los niños         |   |  |   |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Actividad: “El pintor de pajaritos”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=CDFz_KIGSJM">https://www.youtube.com/watch?v=CDFz_KIGSJM</a>            |   |  |   |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Desarrollar habilidades senso-perceptivas y viso motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.             |   |  |   |  |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES   | RECURSOS   | EVALUACIÓN  |  |
|  |   |   |  | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO EXPRESIÓN ARTÍSTICA   | Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Vamos a pintar”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ct-NgZey03A">https://www.youtube.com/watch?v=Ct-NgZey03A</a><br><b>Experiencia</b><br>Actividad: “El pintor de pajaritos”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=CDFz_KIGSJM">https://www.youtube.com/watch?v=CDFz_KIGSJM</a> Los niños y niñas realizarán el garabateo al ritmo de la música y pararán cuando la música se calle.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué color pinto al primer pajarito?</li> <li>• ¿De qué color pinto a la loica?</li> <li>• ¿De qué color pinto al canario?</li> <li>• ¿Qué paso con el picaflor?</li> </ul> <b>Conceptualización</b><br>El truco de magia “La piedra de masa” <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente tendrá una masa la cual podrá manipular</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Plato</li> <li>• Harina</li> <li>• Agua</li> <li>• tempera</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentan a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas.</li> <li>• Realizan actividades acatando ordenadamente y con limpieza</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- Seguidamente tapaná con un pañuelo la masa y dirá las palabras mágicas.  
*“Abracadabra, patas de cabra, piedra preciosa, pero no tan valiosa”*
- Se quitará el pañuelo junto con la masa, sin que se den cuenta los niños, y aparecerá la masa seca.
- La docente explicara que la piedra es el resultado de la masa anterior seca.



#### Aplicación

- ✚ Entregar a los niños un plato con polvitos mágicos (harina)
- ✚ Proceder a poner un poco de agua a cargo de la docente
- ✚ Los niños comenzaran a manipular la mezcla hasta conseguir una masa
- ✚ Cuando ya esté bien realizada, creara una bolita para que parezca piedra
- ✚ Dejar secar



- Manipulan diferentes texturas.
- Desarrollan su creatividad al momento de decorar.



# ACTIVIDAD N°12

## A convertirnos en magos”



### ÁMBITO A TRABAJAR:

Expresión artística

### EDAD A TRABAJAR:

- Niños de 4 a 5 años

### Objetivo de aprendizaje

Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.

### MATERIALES

- Vaso
- Agua
- Aceite



## • **Truco de magia para niños**

1. Convertir el vaso en mágico, con la barita diciendo: “ojos de liebre, ancas de rana, que pueda poner líquidos y no se junten por nada”
2. Después poner el agua a un cierto límite,
3. A continuación, verter un poco de aceite.
4. Mezclar con un palo de helado
5. Como el vaso es mágico no se juntará el agua ni el aceite.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

|  <b>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</b>  |   | <b>PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>   |   | <b>AÑO LECTIVO:</b><br>2023-2024  |  |  <b>MINISTERIO DE EDUCACIÓN</b> |  |
|---|---|--|---|---|--|--|--|
| <b>DATOS INFORMATIVOS:</b>  |   |  |   |   |  |  |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “A convertirnos en magos”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   |  |   | <b>Nivel:</b> subnivel Inicial 2<br><b>Nº de niños:</b> Según el grupo etario   |  |  |  |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>  |   | La experiencia se trata de participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.   |   |   |  |  |  |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>  |   | Video: El sombrero mágico<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=CSveh0OwncE&amp;t=259s">https://www.youtube.com/watch?v=CSveh0OwncE&amp;t=259s</a>   |   |   |  |  |  |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>  |   | Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.   |   |   |  |  |  |
| ÁMBITO  | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | EVALUACIÓN  |  |  |  |
|   |   |  |   | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación   |  |  |
| ÁMBITO EXPRESIÓN ARTÍSTICA  | Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: La magia<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8yzDU7CJRj8">https://www.youtube.com/watch?v=8yzDU7CJRj8</a><br><b>Experiencia</b><br>Video: Mi sombrero mágico<br>Los niños y niñas observaran el video cuidadosamente para su comprensión.<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De quién habla el video?</li> <li>• ¿Qué se puso el cerdito?</li> <li>• ¿Qué le faltaba al conejo?</li> <li>• ¿Qué quería el cerdito?</li> <li>• ¿Qué paso cuando hizo el truco de magia con el conejito?</li> </ul> <b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente se vestirá de maga, y tendrá que tener la capa, el gorro y la varita mágica</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Vaso</li> <li>• Agua</li> <li>• Aceite</li> <li>• Palo de helado</li> <li>• Palo de pincho</li> <li>• Papel crepe</li> <li>• goma</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representan a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.</li> <li>• Desarrollan su imaginación al momento de realizar actividades</li> <li>• Se adentran en el papel al momento de representar a otras personas</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |  |  |

|  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|---|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicará porque los magos utilizan cada uno de los implementos.</li></ul> <p>El truco de mágica, “El agua y el aceite”</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La docente convertirá el vaso en mágico, con la barita diciendo: <i>“ojos de liebre, ancas de rana, que pueda poner líquidos y no se junten nada”</i></li><li>• Después poner el agua a un cierto límite,</li><li>• A continuación, verter un poco de aceite.</li><li>• Mezclar con un palo de helado</li><li>• Como el vaso es mágico no se juntará el agua ni el aceite,</li></ul>  <p><b>Aplicación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas se vestirán de magos y realizaran el truco de magia de la docente siguiendo al pie de la letra los pasos anteriormente mencionados.</li></ul> |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Socializan con el entorno por medio de la comunicación.</li></ul> |  |
|--|--|--|--|---|--|



# ACTIVIDAD N°13

## “Mis dedos juguetones”



### ÁMBITO A TRABAJAR:

Expresión corporal y motricidad

### EDAD A TRABAJAR:

- Niños de 3 a 4 años

### Objetivo de aprendizaje

Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

### MATERIALES

- Papel de seda
- Hisopo
- Cartulina
- Goma
- Cloro



## Truco de magia para niños

1. En una cartulina pegar papel seda.
2. Cogerá el hisopo para transformarlo en mágico al decir las palabras mágicas: “Ala casen, ala casan que este hisopo sea mágico ya”
3. Se procederá a meter el hisopo en cloro y comenzar a dibujar en el papel de seda.
4. Después de un corto tiempo el papel comenzara a blanquear por donde se dibujó y se abra producido la magia.



| UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
|    | PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE   |   |   | AÑO LECTIVO:<br>2023-2024   |  |
| DATOS INFORMATIVOS:  |   |   |   |   |   |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Mis dedos juguetones”<br><b>Grupo de edad:</b> 3 a 4 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>Nº de niños:</b> Según el grupo etario   |   |   |
| <b>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA</b>   | La experiencia se trata de realizar actividades de coordinación viso motriz para que los niños puedan mejorar su motricidad fina                        |   |   |   |   |
| <b>ELEMENTO INTEGRADOR</b>   | Canción: “Mis dos dedos caminan”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KwNNgdhXNSw">https://www.youtube.com/watch?v=KwNNgdhXNSw</a>               |   |   |   |   |
| <b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>   | Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina. |   |   |   |   |
| ÁMBITO   | DESTREZAS   | ACTIVIDADES   | RECURSOS  | EVALUACIÓN  |   |
|  |   |   |   | Indicadores de evaluación   | Técnicas e indicadores de evaluación  |
| ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD   | Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.   | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Mis dos dedos caminan”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KwNNgdhXNSw">https://www.youtube.com/watch?v=KwNNgdhXNSw</a><br><b>Experiencia</b><br>Relatar el cuento “De los dedos”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=WufB7ADNgqs">https://www.youtube.com/watch?v=WufB7ADNgqs</a><br>La docente relatara el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué dedos era paco y pepe?</li> <li>• ¿Cómo hacían los dedos cuando se abría la puerta?</li> <li>• ¿Qué hacían cuando subían la montaña?</li> <li>• ¿Cómo hacia los dedos cuando saltaban?</li> </ul> <b>Conceptualización</b><br>Actividad: “El hisopo mágico” | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Papel de seda</li> <li>• Hisopo</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Goma</li> <li>• Cloro</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.</li> <li>• Desarrollan su imaginación</li> <li>• Siguen las ordenes sin desobedecer</li> <li>• Desarrollan la coordinación ojo-mano</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo        |

- La docente tendrá pegada papel de seda en una cartulina.
- Cogerá el hisopo y dirá las palabras mágicas: *“Ala casen, ala casan que este hisopo sea mágico ya”*
- La docente meterá el hisopo en cloro y comenzará a dibujar en el papel de seda.
- Después de un corto tiempo el papel comenzara a blanquear por donde se dibujó y se abra producido la magia.



- La docente dará instrucciones precisas de cómo se utilizará los implementos correctamente.

#### **Aplicación**

- Los niños y niñas, realizaran la misma actividad siguiendo los pasos ya aprendidos.
- Se entregará cartulina blanca, papel seda, goma, hisopo y cloro.
- Proceder a pegar el papel de seda en la cartulina
- Coger el hisopo y expresar las palabras mágicas: *“Ala casen, ala casan que este hisopo sea mágico ya”*
- Los niños meterán el hisopo en el cloro y comenzarán a garabatear en el papel de seda.
- En cuestión se segundos las partes por donde garabateo con el hisopo comenzaran a blanquear por arte de magia.



# ACTIVIDAD N°14

## “Mis dedos creativos”



### **ÁMBITO A TRABAJAR:**

Expresión corporal y motricidad

### **EDAD A TRABAJAR:**

- Niños de 4 a 5 años

### **Objetivo de aprendizaje**

Desarrollar la habilidad de coordinación Visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

### **MATERIALES**

- Cono hecho de cartón
- platilina
- Bicarbonato
- Agua
- Vaso



## Truco de magia para niños

1. En el cono realizado con cartón se procederá a expandir la plastilina asta cubrir todo el cono y decorarlo en forma de volcán,
2. Dentro del volcán estará un vaso de agua.
3. Se procederá a incorporar los polvitos mágicos (bicarbonato) por el cráter del volcán conjuntamente con las palabras mágicas: “polvito mágico, realiza tu magia sin pánico”
4. A continuación, el volcán comenzará a entrar en erupción y se habrá producido la magia.



| UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI   |   |  |   |  |  |
|---|---|--|---|--|--|
|  UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  |   | PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE  |   | AÑO LECTIVO: 2023-2024   |  |
|  MINISTERIO DE EDUCACIÓN   |   |  |   |  |  |
| DATOS INFORMATIVOS:   |   |  |   |  |  |
| <b>Docente:</b> _____<br><b>Experiencia de aprendizaje:</b> “Mis dedos creativos”<br><b>Grupo de edad:</b> 4 a 5 años<br><b>Tiempo estimado:</b> 45 minutos |   |  |   | <b>Nivel:</b> Subnivel Inicial 2<br><b>N° de niños:</b> Según el grupo etario  |  |
| DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA   |   | La experiencia se trata de plasmarse detalladamente mediante actividades para que los niños se conozcan a sí mismos  |   |  |  |
| ELEMENTO INTEGRADOR   |   | Relatar el cuento “El volcán enojado”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ctQFatl0KZU&amp;t=53s">https://www.youtube.com/watch?v=ctQFatl0KZU&amp;t=53s</a>   |   |  |  |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |   | Desarrollar la habilidad de coordinación Viso-motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.  |   |  |  |
| ÁMBITO  | DESTREZAS   | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | EVALUACIÓN   |  |
|   |   |  |   | Indicadores de evaluación  | Técnicas e indicadores de evaluación   |
| ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD  | Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital. | Actividades iniciales (Saludo, Fecha, Estado del tiempo, Asistencia)<br><b>Motivación</b><br>Canción: “Muevo los dedos”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MIyvXRtsAg">https://www.youtube.com/watch?v=MIyvXRtsAg</a><br><b>Experiencia</b><br>Relatar el cuento “El volcán enojado”<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ctQFatl0KZU&amp;t=53s">https://www.youtube.com/watch?v=ctQFatl0KZU&amp;t=53s</a><br>La docente relatará el cuento de una forma dinámica y atractiva para los niños, utilizando materiales didácticos (títeres, pictogramas, mandil cuenta-cuentos, etc.)<br><b>Reflexión</b><br>¿Qué arrastro el mar?<br>¿Quién le hablo a la piedra blanca?<br>¿Quién regaña a la piedra negra?<br>¿Qué hizo el volcán en la tarde?<br><b>Conceptualización</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material tecnológico</li> <li>• Goma</li> <li>• Cono hecho de cartón</li> <li>• Pincel</li> <li>• Bicarbonato</li> <li>• Agua</li> <li>• Vaso</li> <li>• Temperas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</li> <li>• Desarrolla correctamente su motricidad fina.</li> <li>• Desarrollan su creatividad e inteligencia</li> </ul> | <b>Técnica:</b><br>Observación<br><br><b>Instrumento:</b><br>Lista de cotejo |

- La docente enseñara una imagen de un volcán, y explicara qué pasa con el volcán cuando está activo.

Truco de magia “El volcán en erupción”

- La docente presenta un volcán realizado con materiales didácticos.



- Dentro del volcán estará un vaso de agua.
- Se procederá a incorporar los polvitos mágicos (bicarbonato) por el cráter del volcán conjuntamente con las palabras mágicas: “*polvito mágico, realiza tu magia sin pánico*”
- A continuación, el volcán comenzará a entrar en erupción y se habrá producido la magia.

#### **Aplicación**

- La docente formara grupos de trabajo
- A cada uno de los grupos formados la docente entregara el material presentado (cono hecho en cartón) para realizar el volcán
- Una vez realizado la decoración la docente solicitara a los niños que agreguen agua
- A continuación, dará a conocer que es un volcán en erupción.
- Seguidamente se les dará a los niños los polvitos mágicos (bicarbonato)
- Por último, los niños dirán las palabras mágicas: “*polvito mágico, realiza tu magia sin pánico*” y solicitara que los niños inserten por el cráter los polvitos mágicos.
- Una vez que terminen el volcán comenzara a entrar en erupción.

- Incrementan su capacidad de atención





Aquellos que  
creen en la  
magia están  
destinados a  
encontrarla

con amor

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Myriam Satuquinga".

Myriam Satuquinga



## VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### Evaluación de los expertos

La propuesta de la Guía didáctica de actividades "**Enseñando con la magia**" fue presentada ante un selecto grupo de docentes expertos internos de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con experiencia en Ciencias de la Educación y especialización en Educación Inicial. Los expertos evaluaron la propuesta académica de manera precisa, garantizando así la valoración del recurso didáctico, para la validación correspondiente se cumplió con el protocolo de:

- Solicitud a cada experto
- Instrumento de validación con parámetros determinados
- Validando la propuesta por los expertos, con los siguientes resultados.

Seguidamente, la magister de Educación Inicial Yolanda Paola Defaz Gallardo con cedula de identidad 0502632219 estimo la presente validación de la propuesta como **EXCELENTE** en cuanto a los indicadores de evaluación, mencionando que, la guía constituye un aporte valido, vigente y relevante con ideas bien estructuradas. Además, resaltó su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje al mejorar el rendimiento académico mediante un enfoque ingenioso. Por lo tanto, se considera que esta guía es esencial para los docentes de Educación Inicial, ya que proporciona materiales innovadores que promueven la autonomía y la participación de los niños, especialmente en el desarrollo de las áreas cognitiva, socioemocional y social.

De igual manera, la magister de Educación Inicial Catherine Patricia Culqui Cerón con cedula de identidad 0502828619 estimo la presente validación de la propuesta como **EXCELENTE** en cuanto a los indicadores de evaluación, indicando que, el contenido de la propuesta se estructura de forma eficaz que va de acuerdo a las necesidades de cada niño y es un aporte propicio para fortalecer el desarrollo de las diferentes áreas. También mencionó que dicha propuesta tiene un impacto local ya que favorece a los niños y niñas de la unidad educativa en donde se realizó el diagnóstico. Y finalmente la docente recomienda continuar con el desarrollo del presente proyecto.

### **Evaluación de Usuarios**

La evaluación se realizó frente a un grupo de tres usuarios externos a la institución con el objetivo de recabar sus recomendaciones para mejorar la guía.

Es así, que la magister de Educación Inicial Adriana Francisca Rosero Barriga con cédula de identidad 0502222409 califica la propuesta como **EXCELENTE** en los indicadores de evaluación. Señalando que la propuesta aporta un recurso significativo para la docente, tanto para el aula como para actividades en casa, al igual que cumple con el objetivo propuesto y refuerza el ámbito en el que se va a estimular. Así también, recomienda construir espacios para la elaboración del proyecto, es decir, que al niño le agrade el nuevo aprendizaje.

Por otra parte, la magister en Docencia Universitaria Victoria Karolina Izurieta Olivo con cédula de identidad 0503348815 califica la propuesta como **EXCELENTE** en los indicadores de evaluación. Acotando que la propuesta resulta innovadora y es un recurso muy útil para poner en práctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así también menciona, que la magia es una estrategia metodológica que permite incluso el control del comportamiento por el hecho de ser algo llamativo para los niños. Y recomienda que en las aulas no solo se aplique esta técnica, sino que se creen los ambientes y materiales necesarios para su correcta aplicación.

Y finalmente, la magister en Educación Inicial Mercy Alexandra Amaya Guilcamaigua con cédula de identidad 0503226110 califica la propuesta como **EXCELENTE** en los indicadores de evaluación. Mencionando que la propuesta resulta sumamente prometedora ya que la incorporación de la magia como herramienta educativa no solo añade un elemento de diversión y sorpresa al proceso de aprendizaje, sino que también ofrece una oportunidad única para estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes, además de favorecer en la retención de nueva información. Resaltamos, mencionando que la docente recomienda llegar hasta la implementación de la propuesta para observar los beneficios que se da, tanto en los niños como en las docentes.

## CONCLUSIONES

- Se llevó a cabo una investigación exhaustiva dentro del proyecto de diagnóstico, revelando que las docentes del Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo” conocen sobre la animación infantil, no obstante, presentan dificultad al aplicarlo en la vida cotidiana, por consiguiente, se ha seleccionado actividades que a través de la magia permitirá el refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del nivel Inicial.
- Las actividades recreativas que se encuentran dentro de la guía contribuirán al progreso de las habilidades motoras, sociales, cognitivas y emocionales del infante. Por tanto, cada trabajo propuesto en la guía se encuentra realizado dependiendo del objetivo planteado, siguiendo una planificación micro curricular por experiencias de aprendizaje que permitan a la docente aplicar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera eficiente e ingeniosa.
- La evaluación llevada a cabo por especialistas y personas externas a la institución otorgó una calificación EXCELENTE, reconociendo la guía como un recurso indispensable para la enseñanza en el nivel Inicial, así como también, ha permitido identificar los beneficios que ofrece para el desarrollo educativo en los niños. En resumen, la guía didáctica es una herramienta pedagógica para los docentes del nivel inicial que permite el fortalecimiento de las diferentes habilidades de los niños en su aprendizaje.
- Las actividades de magia y payasería propuestas en la guía ofrecen oportunidades para el aprendizaje activo y participativo de los niños, facilitando el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, sociales, lingüísticas y emocionales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, se constata la gran influencia que puede tener estas actividades en el proceso educativo de los niños de Educación Inicial al crear ambientes lúdicos y estimulantes que promueve el desarrollo integral, además de potenciar su creatividad e imaginación.

## RECOMENDACIONES

- Este proyecto investigativo cumple con una secuencia de diagnóstico y el desarrollo de la propuesta. Por consiguiente, los investigadores para la aplicación deberán conocer el contenido y los fundamentos teóricos que permitan alcanzar los objetivos propuestos en la investigación.
- Las docentes deben tomar en cuenta las consideraciones planteadas en cada actividad, familiarizarse con los materiales necesarios y practicar las actividades ellas mismas. Esto les permitirá sentirse más seguras y preparadas para guiar a los niños durante la realización de las actividades.
- La validación permitió conocer la factibilidad de la propuesta, por consiguiente, es aconsejable dar continuidad con la aplicación de la guía didáctica “Enseñando con la magia”.
- Finalmente, se recomienda ofrecer oportunidades en el conocimiento sobre las técnicas de payasería infantil y su integración en el aula, como parte de la formación y actualización docente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campos. (2019). *Las artes escénicas en Quito: Análisis de las condiciones de producción de espectáculos independientes*. QUITO-ECUADOR.
- Condori. (2016). *enseñanza y aprendizaje personal*. Obtenido de <https://acortar.link/67apk>
- Familia. (2020). *Trucos de magia para niños que pueden practicar fácilmente*. Obtenido de Serpadres: <https://acortar.link/QWD3fj>
- Gomez. (2017). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Obtenido de E-Learning Masters: <https://acortar.link/OoqLE>
- Hernandez\_Onofre\_Gomez. (2021). *La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial*. Scielo\_México.
- Jimenez. (2018). “*El circo... ¡Pasen y lean!*”.
- Laica\_Unaicho. (2023). *Animación Infantil como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pujilí: UTC.
- M, G. (2013). *EL PAYASO: RECREACIÓN Y EDUCACIÓN EN UNA SOLA EXPERIENCIAI*. México.
- Mario. (2 de mayo de 2020). *Rutinas y diálogos de payasos infantiles*. Obtenido de Fiestas Gominolas: <https://acortar.link/hkCWpE>
- Silvera. (2017). *LAS ARTES ESCÉNICAS Y LA EDUCACIÓN INFANTIL: AL ENCUENTRO DE UNA VÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE ACTITUDES RESILIENTES*. venezuela.
- Zamorano. (2012). *antecedentes, arte y desarrollo del circo*.