



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



GUÍA DE USO DE "BITS DE INTELIGENCIA"

Aplicación de los "Bits de Inteligencia" para el desarrollo del lenguaje verbal en niños/as de 2 a 3 años.

TEMA: BITS DE INTELIGENCIA

➤ PRESENTACIÓN:

Los problemas de lenguaje en preescolar es un tema que ha generado preocupación en docentes y padres de familia, ya que es el canal de comunicación ante su entorno social y cultural, por lo que se propone la elaboración de una Guía pedagógica para la elaboración y aplicación de los Bits de Inteligencia en niños de 2 a 3 años, ya que es una edad que van tomando conciencia de las palabras y su concepto.

"La exploración del lenguaje implica valorar la voz, articulación, léxico, sintaxis, semántica y aspectos pragmáticos". (Peña & Casanova, 2001, pág.8).

El lenguaje infantil se define como un sistema de signos, símbolos y gestos que permite a los infantes, expresarse, transmitir ideas y emociones en este contexto se podría señalar que cada niño/a nace con un lenguaje que le permita expresarse su necesidad, incomodidad en un comienzo a través de un llanto, luego de quejidos, balbuceos, gestos o movimientos (área gestual) y en última instancia a través de las palabras (área expresiva)

El lenguaje articulado constituye la más distintiva de las características humanas, todo niño logra su dominio alrededor de los cinco o seis años. La cual



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

utilizan para expresar sus necesidades sus afectos, sus rechazos, y sus pensamientos a las otras personas que lo rodean, mediante la utilización de sonidos y gestos.



Este personal sistema de comunicación, generalmente, coincide con el sistema de lenguaje empleado por su núcleo familiar y su subcultura

Piaget (1926) distingue dos tipos de lenguaje: egocéntrico y socializado.

En el lenguaje egocéntrico el niño, al hablar, no se preocupa de su interlocutor, ni si alguien lo está escuchando; generalmente habla de sí mismo y de temas que lo conciernen. En el lenguaje egocéntrico las palabras utilizadas están mucho más cerca de la acción y del movimiento.

El lenguaje socializado se caracteriza por el dominio de la información y su comunicación hacia el exterior, en forma adaptiva, por parte del niño. Se trata de un verdadero dialogo en el cual el mensaje verbal está adaptado al otro.

La familia juega un rol importantísimo en la formación del lenguaje de los niños/as

El lenguaje es una de las destrezas principales que el ser humano la desarrolla y sobre todo le permite distinguirse de los animales. Los niños lo van adquiriendo en base a su interacción con el entorno.

Etapas del desarrollo infantil del lenguaje

De acuerdo con las referencias anteriores y tomando en cuenta los aportes de diferentes investigadores como Lenneberg, 1967; Brown y Frazer, 1964; Bateson, 1975; Stampe e Ingram, 1976; Einsenson, 1979; Bruner, 1976 y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

muchos otros, aquí dividimos el desarrollo del lenguaje en dos etapas principales:



- Etapa Prelingüística
- Etapa Lingüística

La Etapa Prelingüística abarca el primer año de vida la comunicación que establece el niño con su medio (familia) especial y particularmente con su madre es de tipo afectivo y gestual. En esta etapa tiene que ver con las primeras formas de comunicación

Etapa lingüística este periodo se inicia con la expresión de la primera palabra hay que señalar que las niñas son las que empiezan a hablar poco más antes que los niños.

Lamb Pose (1967) define la lingüística como "el estudio científico del lenguaje" tal estudio puede concentrarse en los sonidos del lenguaje (fonética y fonológica) en el origen y cambio del significado de las palabras (etimología y semántica), o en la ordenación de las palabras en un contexto significativo.

Este es el proceso de desarrollo del lenguaje verbal que se da en los niños normales, tal como la psicología evolutiva, y la psicolingüística.

En dicho proceso intervienen muchos factores, todos ellos estrechamente ligados al desarrollo integral del niño.

Cabe señalar que el desarrollo de la expresión verbal suele ser posterior a la comprensión del lenguaje; es decir, el desarrollo de la capacidad de comprensión se anticipa al de la expresión verbal.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Tipos de lenguaje

Los tipos de lenguaje son utilizados con un fin, comunicarnos con otras personas, expresando nuestros sentimientos o incluso transmitiendo conocimientos ideas.

- Lenguaje verbal.- tipo de lenguaje en el que se produce un intercambio de palabras con otra u otras personas mediante el lenguaje hablado.
- Lenguaje oral.- es el que predomina como lenguaje hablado, de manera que, a través del empleo de una serie de sonidos, se procede a transmitir los pensamientos de una persona a otra.
- Lenguaje escrito.- es una representación gráfica de los sonidos del lenguaje oral, de manera que las ideas transmitidas puedan perdurar y ser conocidas.
- Lenguaje Natural.- lo utilizamos en nuestro día a día, de forma espontánea y sin prepararlo previamente.
- Lenguaje no verbal.- Este tipo de lenguaje se lleva a cabo sin palabras, se expresa con gestos y movimientos tenemos: Kinésico: expresión a través del cuerpo. Los gestos, la expresión facial, los movimientos corporales e incluso los olores del cuerpo son lenguaje kinésico. Facial: movimiento de los músculos de la cara ya que hay zonas de nuestro cerebro dedicadas a detectar las expresiones faciales y a darles un significado.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE



Según Palacios, (1996) las características del lenguaje humano son las siguientes:

- **SEMÁNTICA:** Símbolos con un significado.
- **DESPLAZAMIENTO:** Capacidad para narrar o describir acontecimientos u objetos.
- **PRODUCTIVIDAD:** Crea un infinito de pensamientos o ideas a partir de un número finito de palabras.
- **SINTAXIS:** es el estudio del sistema y la estructura del lenguaje dentro de la sintaxis operan las siguientes cuatro sistemas:
 1. Patrón, orden de la oración
 2. Clase de palabras y funciones
 3. Desinencias (inflexión)
 4. Palabras de adición o de estructura.

Los Bits de Inteligencia son unidades o tarjetas de información visual y escucha repetida. Es un método didáctico creado por el fisioterapeuta Glenn Doman, usado para niños de 0-6 años con el objetivo de estimular el cerebro, la memoria y el aprendizaje, estas tarjetas con dibujos o fotografías muy precisas deben de tener los colores adecuados, el tamaño adecuado, las letras deben utilizar las mayúsculas o minúsculas correctamente y siempre debe ser basado en la edad de aprendizaje, se los utiliza en forma de juego enunciando siempre su contenido en alta voz y con una secuencia de tiempo de 2 segundos.

Los Bits Son un gran aporte al desarrollo lingüístico, sobre todo en edades tempranas y tomando en cuenta que en su gran mayoría los niños al igual que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

todas las personas tiene un aprendizaje visual- auditivo, los bits de inteligencia resultan una de las mejores técnicas a usarse ya que estas tarjetas permiten visualizar la palabra y darle forma con el gráfico para luego ir repitiendo lo que se ve y se escucha.



De esta manera el niño desarrollara su conciencia fonológica, con el método Glenn Doman en las dos etapas importante del lenguaje:

- a) comprensión del lenguaje
- b) comunicación o expresión del lenguaje

El currículo de educación inicial contempla en el Eje de expresión y Comunicación: procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Por tal razón, se propone desarrollar este método como aporte a los docentes y afines, para lograr un desarrollo integral en el aprendizaje verbal de los niños/as de 2 a 3 años.

Por lo tanto, nos dirigimos a una propuesta de una educación creativa sensorial siendo de significativa importancia de que el docente de educación inicial conozca esta “Guía Pedagógica” a través de la utilización de los Bits de Inteligencia.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

De tal manera que a través de esta investigación se ha propuesto la elaboración e implementación de los “Bits de Inteligencia” como Producción Técnica basándonos en los problemas en el lenguaje encontrados en el CDI “nubes de colores” y en el Centro Psicopedagógico ACAP, enfocándonos en el niño y la niña de 2 a 3 años, bajo los parámetros identificados en el CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 1 2014 del Ministerio de Educación y del MIES Tomando el Eje de desarrollo y aprendizaje “Expresión y Comunicación” y del cual se trabajarán los **Objetivos de Aprendizaje**:

- **Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico.**
- **Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.**
- **Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente así como de la estructuración progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros.**

Mediante lo cual estimularemos y desarrollaremos las siguientes **Destrezas**:

- **Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.**
- **Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.**
- **Pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.**



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- **Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos pronombres y artículos.**
- **Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.**



"Descubrimiento del medio Natural y Cultural" y del cual se trabajarán los **Objetivos de Aprendizaje:**

- **Adquirir las nociones de permanencia de objeto y causalidad a partir de la observación, manipulación y exploración sensoperceptiva.**

Mediante lo cual estimularemos y desarrollaremos las siguientes **Destrezas:**

- **Explorar objetos y elementos de su entorno y de sí mismo, descubriendo sus características.**

Destrezas que serán desarrolladas con la finalidad de desarrollar y estimular en los niños/as, de 2 a 3 años la comprensión y comunicación del lenguaje, la memoria, la concentración y el aprendizaje significativamente.

Los Bits de Inteligencia es un recurso didáctico y educativo en el que se puede:

- **Realizar representaciones de animales y personas en papel.**
- **Reconocer animales cercanos que ofrecen beneficios**



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- Identificar características de los animales.
- Disfrutar del juego de roles, representando a animales.
- Realizar expresiones mediante diferentes formas de lenguaje: verbal, gestual, artístico.
- Pronunciar frases de más de dos palabras en juegos con otras niñas y niños.
- Exploración del cuerpo a través de los sentidos para un aprendizaje del esquema facial.
- Disfrutar de las imágenes como medio de expresión verbal o no verbal para comunicar pensamientos.

➤ OBJETIVO

Objetivo General:

- Estimular el lenguaje verbal en niños de 2 a 3 años, con el uso de los “Bits de inteligencia”.

Objetivo Específico:

- Estimular el lenguaje verbal en niños/as de 2 a 3 años, por medio de estímulos visuales, sonoros y texturas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- Lograr la expresión de sílabas, palabras y frases claras en los niños de 2 a 3 años.
- Desarrollar material didáctico que permita a la educadora trabajar en el área del lenguaje de una manera lúdica, saliendo del método tradicionalista al método juego – trabajo.
- Ofrecer a la educadora actividades para el desarrollo verbal para niños de 2 a 3 años basadas en un instrumento técnico (Guía) fundamentadas en el Currículo de Educación Inicial.

➤ LOGROS DE APRENDIZAJE

Por medio de los Bits de Inteligencia se pretende:

- Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.
- Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que podemos tener de ellos.
- Pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.
- Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos pronombres y artículos.
- Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.
- Explorar objetos y elementos de su entorno y de sí mismo, descubriendo sus características.

➤ METODOLOGÍA

El De acuerdo a las características mencionadas anteriormente, el presente proyecto se basa en la teoría de Glenn Doman apoyándonos con la metodología juego-trabajo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

Los métodos Doman pretenden desarrollar cuanto sea posible las capacidades físicas, intelectuales y sociales de los niños desde su nacimiento hasta los 6 ó 7 años. Estos métodos surgen hace más de 50 años a raíz de las investigaciones de un equipo de neurólogos y especialistas en lesiones cerebrales dirigidos por el Dr. Glenn Doman en Filadelfia (Pensilvania, E.E.U.U.). En aquellos años (y por desgracia actualmente en muchos lugares de España) a los niños con lesiones cerebrales se les consideraban incurables puesto que sus incapacidades son consecuencia de la muerte de neuronas. Doman y su equipo sostiene que si bien las neuronas muertas no pueden recuperarse, las vivas pueden desarrollarse y establecer conexiones entre ellas de tal forma que asuman las funciones que debían desempeñar las muertas. Así, niños con sólo la mitad de la corteza cerebral viva han conseguido niveles de desarrollo físico e intelectual tales que superan con creces a los de los niños sanos. (Estalayo & Vega)

Doman dice que la capacidad del niño es infinito y pretende dar al niño la oportunidad de desarrollarlo cuanto sea posible. Mientras menor es un niño mayor es este potencial, porque es más fácil establecer conexiones neuronales y aumentar la complejidad de dichos circuitos. Por eso, es más fácil enseñar Bits a un niño cuanto menor es su edad.

Se basa también en la curiosidad, debido a que lleva al niño el deseo de descubrir y aprender a cualquier cosa en el mundo. Los Bits de inteligencia se basan en la psicología infantil, que satisfacen la curiosidad de los niños pequeños y la mantienen.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Por eso, al niño le encantará aprender cualquier cosa si el método (estímulos) usando se basa en el proceso de desarrollo de su cerebro. Y esto es lo que hace el método de los bits de inteligencia: aplica los estudios existentes sobre la estimulación infantil (empezar cuanto antes, calidad y abundancia de los estímulos, intensidad, duración, ambiente, etc.). Por este el motivo los niños quieren ver cuantos más Bits mejor.



Doman insiste en que es fundamental la actitud del educador a la hora de enseñar Bits:

Si el educador transmite entusiasmo, fascinación y alegría al enseñar los Bits contagiará a los niños el interés y el deleite por lo que está enseñando ya sean bits de física, de química, de matemáticas, de geografía, de arte o de historia.

Un Bit de Inteligencia es cualquier estímulo o dato simple y concreto que el cerebro pueda almacenar por una de las vías sensoriales:

- auditiva: una palabra, una nota musical,
- visual: una palabra escrita, una imagen o dibujo de un solo objeto, animal, persona, monumento, una nota musical escrita en un pentagrama,
- táctil: sensaciones táctiles de la forma, textura, peso de un objeto
- olfativa
- gustativa

Son Bits de Inteligencia los estímulos de los tres métodos de multiplicación de la inteligencia de Glenn Doman:

- Carteles o Bits de Lectura



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- Bits de Conocimiento Enciclopédico o Bits de Inteligencia propiamente dichos: cartulina o lámina con una imagen en cuyo reverso se indica su nombre y el Programa de Inteligencia

- Tarjetas o Bits de puntos para la enseñanza de las matemáticas

Estos son Bits visuales acompañados de otro auditivo: El estímulo visual es la imagen que enseñamos a los niños y el estímulo auditivo es el nombre de la imagen que le decimos al mismo tiempo que mostramos la imagen.

CATEGORÍAS DE BITS DE INTELIGENCIA:

La agrupación de los Bits en categorías favorece la formación de conexiones neurológicas, redes de información en el cerebro, que construyen la inteligencia y desarrollan el pensamiento y la creatividad.

Enseñar los Bits por categorías acostumbra a los niños a ser ordenados y precisos, a fijarse en las características que diferencian unas cosas de otras para poderlas identificar y agrupar o separar.

UTILIZACIÓN DE LOS BITS DE INTELIGENCIA PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE

1. Se muestra las tarjetas, cada una con intervalo de dos segundos.
2. Se señala y pronuncia la tarjeta que está mostrando el educador.
3. Se hace énfasis en el sonido inicial de la palabra.
4. Luego el educador pronuncia y el educado señala a la vez que verbaliza.
5. Con repeticiones de 3 veces por día y cambiando el orden.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

6. Cuando se usa más categorías deben hacerse con intervalos de 30 minutos.

14

De esta manera el niño desarrollara su conciencia fonológica, con el método Glenn Doman en las dos etapas importante del lenguaje:

- a) comprensión del lenguaje
- b) comunicación o expresión del lenguaje

Recomendaciones Generales:

- 1.- Eliminar toda posible distracción: escoger un rincón de la clase sin posters, ni estanterías, ni ventanas, ni ningún otro elemento que pueda desviar su atención.
- 2.- Crea un ambiente lúdico de gran expectación y entusiasmo y advierte a los niños que para jugar al juego de los Bits han de mantenerse en silencio por lo que no pueden hacer preguntas ni comentarios hasta que les hayas enseñado todos los Bits que tienes en la mano. (Debes encontrar un modo divertido de mantener el silencio y captar la atención de los niños: p.ej. "Esto es un juego mágico y tiene que estar en silencio para que entre la magia")
- 3.- Anunciar el título de la categoría a la que pertenecen los Bits del primer grupo y decir el nombre de los Bits uno tras otro a medida que los presentan con la mayor rapidez con que seas capaz de modo que no tarde más de un segundo por Bit y sin dejar ningún intervalo de tiempo entre un bit y otro.

Sugerencias al aplicar los Bits.

- ✓ con mucho entusiasmo, alegría,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- ✓ Intentando contagiar el gusto por lo que estás enseñando.
- ✓ con voz alta y clara
- ✓ colocando cada Bit en la posición correcta y quedándolo fijo ante los ojos del niño mientras dices el nombre del Bit (estímulo estable) durante no más de un segundo (estímulo breve).
- ✓ Ensayar varias veces antes de hacerlo con los niños hasta que se haya adquirido la rapidez necesaria pues una de las claves principales de la eficacia de los Bits es la brevedad. Mientras más breve es un estímulo mejor se capta. Importantes investigaciones sobre la capacidad de la memoria visual han demostrado que ésta es más fiel y más firme si los estímulos son tan breves como un destello.
- ✓ No es necesario que los niños queden hipnotizados, basta con que miren de reojo.
- ✓ Repetir la sesión tres veces al día durante los 5 días lectivos de la semana (15 veces en total).



Normas:

Antes de cada sesión barajar los Bits dentro de cada grupo y cambiar el orden en que presentan los grupos.

- Las sesiones deben espaciarse al menos media hora.
- Antes del lunes siguiente escoge otros cinco grupos de Bits distintos de esas mismas categorías o de otras si ya no se tiene más bits de esas categorías y el lunes enseña los 5 grupos nuevos tres veces al día durante



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

los 5 días lectivos de la semana y retirarlos el viernes. Y así sucesivamente todas las semanas.

- No enseñar ningún Bit más de estas 15 veces (3 veces al día durante 5 días). De esta forma está repitiendo los estímulos el número de veces necesario para que se graben bien, sin aburrir a los niños con más repeticiones de las necesarias. No obstante, algunos niños pueden necesitar menos y dejan de verlos a los 3 o 4 días o en la última sesión del día.
- Puede introducir el programa de Bits paulatinamente, por ejemplo:
 - 1ª semana: Enseña a los niños el juego de colocarse y guardar silencio
 - 2ª semana: Enseñe 1 grupo de 5 Bits de 1 categoría
 - 3ª semana: Enseñe 3 grupos.
 - 4ª semana y siguientes: Enseñe 5 grupos.
- Todos los niños han de poder ver los Bits a unos 50cm para que la intensidad del estímulo sea la ideal. Si esto no es posible se puede optar por una de las siguientes soluciones:
 - Aumentar el tamaño de las imágenes.
 - Enseñar por grupos (de no más de 15 niños). En este caso hay que colocar a los niños lo más juntos posible en filas y a distintas alturas (sentados, de rodillas, de pie) para que todos tengan una buena visibilidad y cambiar el puesto de los niños en cada sesión.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- Enseñar a toda la clase teniendo en cuenta que el programa pierde eficacia pues el estímulo pierde intensidad.
- Para evaluar resultados, se recomienda crear una actividad en la cual por medio del juego-trabajo se observe y analice los resultados obtenidos.
- La enseñanza debe ser llamativa, creativa y desarrolladora, generando entusiasmo en adquirir más conocimiento, por lo tanto el educador debe crear el ambiente idóneo para poder utilizar esta técnica y obtenga los efectos deseados.

Por otra parte, como pedagogía nos planteamos dos teorías que nos van a ayudar a sustentar nuestro proyecto como son teorías de Piaget y Vigostky.

Según la teoría de Piaget, el niño/a pasa por un proceso de desarrollo específico conforme a su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Dichas etapas se presenta en un orden fijo en todos los niños/as, no obstante la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. (Rodríguez, 2018)

Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

- Periodo sensorio-motor (Niños de 0-2 años): comprensión que hace el niño del mundo, coordinación de la experiencia sensorial con la física. Avance de los reflejos innatos.
- Periodo pre-operacional (Niños de 2-7 años): inicia la escolarización a partir de los 3 años, hecho importante en el entorno social, en esta etapa





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

el niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales. Aumenta su vocabulario y puede comunicar sus ideas y pensamientos.

18

- Se habla que en esta edad los niños/as se rigen por un pensamiento egocéntrico, en el cual el niño piensa de acuerdo a sus experiencias personales.
- Es muy importante esta etapa para el aprendizaje, ya que tienen curiosidad de descubrir nuevas experiencias, por eso es necesario ayudarlos con los estímulos correctos.
- En este periodo los niños/as aprenden más por medio del juego simbólico, de ahí la importancia de crear un ambiente adecuado y divertido para un aprendizaje significativo.
- Periodo concreto (Niños de 7-11 años): Los niños empiezan a usar el pensamiento lógico en situaciones concretas, pueden realizar tareas más complejas, aún o utilizan el razonamiento abstracto.
- Periodo formal, (Niños y adolescentes de 11-en adelante, aproximadamente hasta los 19 años): adquisición del razonamiento lógico en todas las circunstancias, incluido el razonamiento abstracto.
- Ya pueden realizar hipótesis sobre algo que no tienen aprendido de forma concreta.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Por otro lado, Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934), sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. (Regader, s.f.).

Se dice que toda actividad que se realiza con otros, es decir que se comparte, tiene más significado y el niño/a, interioriza el concepto y se apropia de él, obteniendo un aprendizaje significativo.

En relación a lo antes mencionado, la metodología que se plantea en este proyecto es la del Juego – Trabajo. Para entender esta metodología hablaremos primero de los términos juego y trabajo.

Juego: son actividades espontáneas de los niños/as, que a su vez, son creativas y placenteras, el juego es un canal para relacionarse con su entorno y consigo mismo.

Trabajo: es una actividad que tiene un objetivo a cumplir y es la realización de dicha actividad.

Por tanto, el Juego – trabajo es la conjugación de lo espontáneo y placentero con el esfuerzo y objetivo a cumplir.

El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza- aprendizaje en este nivel, es una



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

actividad innata de los niños, que pueda tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niño/as se involucran de manera global—con cuerpo, mente y espíritu—, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que lo rodea”

← 20

Por esos motivos, la didáctica en educación inicial debe incorporar al juego como elemento central.

Elementos necesarios que se interaccionan para llevar a cabo la metodología del Periodo del Juego – Trabajo.

- ✓ El grupo de niños
- ✓ La maestra
- ✓ Los recursos materiales
- ✓ La sala
- ✓ El tiempo
- ✓ Los objetivos del juego – trabajo son:
- ✓ Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta social, emocional, intelectual y física.
- ✓ Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- ✓ Expresar auténticas vivencias encausadas por una situación del juego.

¿Qué se logra con el juego – trabajo en las diferentes áreas?

En lo social: que pueda compartir situaciones, materiales, proyectos.

- ✓ Formar hábitos de orden y cuidado del material.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

En lo emocional: que el niño frente a una situación pueda:

- ✓ Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- ✓ Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- ✓ Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
- ✓ Sensibilizarse estéticamente.
- ✓ Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo intelectual: que el niño pueda:

- ✓ Explorar, investigar, experimentar.
- ✓ Organizar la realidad.
- ✓ Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo físico: que pueda:

- ✓ Desarrollar de la psicomotricidad
- ✓ Adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- ✓ Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Para que la metodología juego – trabajo sea eficiente, la mediación del profesional es importante. Siendo de calidad y asumir diferentes formas de interacción:

El docente debe ser un "observador": ser causal mientras los niños juegan, para asegurarse de que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

El docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. Planifica y diseña los rincones de manera que sean seguros y estimulantes para el juego libre y creativo.

22

El docente puede ser un “jugador más” y puede interactuar con los niños de diversas maneras.

Momentos del Juego Trabajo:

- 1.- Momento de planificación: anticipación de acciones a realizar y rincones a utilizar, se responden a preguntas: ¿Qué quiero hacer? ¿Cómo lo puedo hacer? ¿Con qué lo hago? ¿Con quién? ¿Dónde? Y ¿para qué?
- 2.-Momento del desarrollo: período del juego, donde se realiza la actividad planificada.
- 3.-Momento del orden: tiempo de los niños para ordenar el material utilizado y dejar los rincones en orden.
- 4.- Momento de la socialización: niños y profesionales se reúnen para realizar una evaluación de lo que hicieron durante el desarrollo.

Autores que definen el juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

23

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

Freire (1989) relata sobre el juego educacional "El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o en el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados".

Teorías sobre el juego

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Otro aspecto a tomar en cuenta en el proyecto es la estimulación.

La estimulación temprana o atención temprana: es proporcionar al bebé, niño/a, las mejores oportunidades para su desarrollo en los ámbitos: físicos, intelectuales y sociales, así, con entornos ricos en estímulos potenciar al máximo sus capacidades.

Durante los primeros años de vida, la influencia y los estímulos que recibe él bebe de su entorno ejercen acción determinante sobre su desarrollo, precisamente por que actúan sobre estructuras que están en pleno proceso de crecimiento y maduración

Aunque muchos no lo sepan, esta es una etapa fascinante, pero a la vez peligrosa, porque es justamente en esta época que dejamos huellas definitivas en el desarrollo del niño/a, huellas que podrán ser positivos o negativos, que faciliten o perjudiquen su futuro aprendizaje.

Muchos estudios y especialistas se encontraban en medio a una polémica que agrupaba a los grandes científicos en dos posiciones opuestas: unos consideraban que los factores internos determinaban el desarrollo y el posterior aprendizaje y otros consideraban los factores externos como determinantes en este mismo proceso





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

25

Podemos mencionar a varios aportes de especialistas que defendían una u otra posición: herencia por entorno, inteligencia estática por inteligencia dinámica, innatistas por ambientalistas.

Alfred Binet (1909), quien estudio la inteligencia por más de veinte años pudo comentar que "la mente de un niño es como la tierra de un campo, para la cual un experto agricultor ha diseñado un cambio en el método de cultivo, de tal manera que en lugar de tener como resultado una tierra desierta, obtengamos en su lugar una cosecha. En este sentido, el que es Significativo, que decimos que la inteligencia de un niño puede ser aumentada"

El Dr. Francisco Álvarez (1988) y Rosalía Aranda (1996) es sus obras, sobre estimulación temprana. Álvarez cita a Skinner y su conductismo, a Pavlov con su estímulo-respuesta y Aranda cita a "Freud, con su teoría psicosexual, a Gessel con el maduracionismo y la influencia temprana, a Watson presentando su concepción conductista y a Piaget en el desarrollo cognitivo"

Glen Doman quien desde los 60, por medio de su revolución Pacífica, demostró a padres, psicólogos y doctores la enorme capacidad potencial del cerebro con relación al aprendizaje, Doman demostró al mundo que el correcto trabajo de estimulación no sirve solo para ayudar en la organización neurológica de un niño con algún tipo de lesión cerebral, sino que también es el mejor recurso que tiene padres y maestros para contribuir en la construcción de las inteligencias de aquellos niños que no presentan ningún tipo de problemas en su desarrollo. Cuanta menos edad tenga un bebé, mayor será su capacidad de aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082
ACUERDO N.º 175

Con todos estos avances, la Estimulación Temprana, deja de ser básicamente clínica o terapéutica, dirigida a aquellos niños/as con problemas en su desarrollo, y pasa a ser además de una estrategia de prevención y tratamiento un conjunto de acciones que proporcionara al niño/a que cuenta con un desarrollo normal, las experiencias que resulten en oportunidades de aprendizaje, de desarrollo intelectual y de potenciación de sus habilidades.

De acuerdo a la Psicóloga María Inés Sarmiento Díaz, la Estimulación oportuna, a tiempo, o llamada estimulación infantil, hoy en día ya es remedial sino educativo, y ya no solo lo realizan los especialistas, si no que la pueden realizar los padres y familia, la cual también parte de la importancia de conocer la etapa evolutiva de cada niño y niña, con el fin de potenciar sus capacidades y reconocer sus limitaciones madurativas del sistema nervioso central y así lograr un desarrollo integral.

Según Piaget: Todo aprendizaje se basa en experiencias previas, entonces si el niño nace sin experiencias, mediante la estimulación se le proporcionarán situaciones que le inviten al aprendizaje. La idea es abrir canales sensoriales para que el niño adquiriera mayor información del mundo que le rodea. Sin embargo indica que primero se recomienda realizar una observación previa de la etapa en la que se encuentra el niño/a, para ofrecerle las experiencias adecuadas, poniendo atención en sus áreas de desarrollo o evolución y al mismo tiempo ir estimulando la atención y memoria.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Glen Doman y María Montessori son unos de los grandes precursores de la estimulación temprana y proponen dos tipos de Estimulación temprana: Estimulación pre-natal y Estimulación pos-natal.

En la estimulación tenemos ciertos pilares que no podemos dejar de tomar en cuenta: cada caso es único, no forzar, jugar y jugar, factores del desarrollo.

Las áreas que se estimulan según Cabrera, M.C. y Sánchez C. (1982):

- ✓ Área motora: ejercicios para el control del cuerpo: tono muscular, equilibrio, comprensión de las relaciones espacio-temporales.
- ✓ Área cognitiva: engloba todas las actividades que estimulan el desarrollo cognoscitivo, la inteligencia.
- ✓ Área del lenguaje: primeras manifestaciones del pre lenguaje hasta su dominio.
- ✓ Área social: autonomía e iniciativa, hábitos básicos de la independencia personal y su entorno.

La estimulación del lenguaje: El lenguaje verbal en los niños de 2 a 3 años es uno de los logros más importantes para los niños y niñas ya que esto le permite la comunicación con el mundo, para lograr que los niños desarrollen su lenguaje es necesario estimularlos tomando puntos importantes y consideración tales como: Una adecuada alimentación, una respiración diafragmática, procesos de socialización y con esto debemos realizar una serie de actividades que ayuden



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

a fortalecer los movimientos de la lengua en algunos niveles (expresivo, comprensivo, gestual, oral y otros).

28

Cuando los niños de dos a tres años no han logrado desarrollar un lenguaje oral de más de 50 palabras es necesario hacer hincapié en la estimulación del lenguaje en este punto los correctos “hábitos alimenticios favorecen a los músculos buco lingual y al maxilofacial” (federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía, 2010) puesto que para producir sonidos se debe tener una tonicidad muscular adecuada y para lograr esto se debe evitar en los niños el excesivo uso de biberones, comidas licuadas, chuparse el dedo y los chupetes, ya que esto ocasiona deformación del paladar y ello deriva en problemas musculares y de dentición afectando directamente en el habla ósea pronunciación de fonemas y sonidos.

La respiración adecuada tiene que ser fono-respiratoria o lo que es lo mismo una respiración nasal correcta y para lograr esto debemos realizar actividades estimulantes en los niños entre estas actividades tenemos oler aromas, soplar botellas, jugar con el agua en la boca, usar el sorbete entre otras.

El lenguaje en la socialización es un medio fundamental para la integración de los niños permitiéndoles una comunicación e interrelación con sus pares o con adultos del medio tanto familiar como escolar y de comunidad en general adquiriendo siendo el lenguaje una herramienta indispensable para el desarrollo de autonomía a nivel social venciendo dificultades que se le presente.

A continuación, una serie de orientaciones para la estimulación del lenguaje en los niños:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

29

- Hablar de una manera clara, correcta, pausada tan ha seguido como sea posible. No juntar ni eliminar los finales de las palabras.
- Cambiar en juego la imitación provocada ejemplo: Di lo que yo diga.
- Evitar obstaculizar la oración para corregir la articulación. - Corregir mediante la plática normal.
- Evitar el uso de las expresiones infantilizadas con diminutivos, o repetir las palabras incorrectas, aunque parezcan graciosas.
- Respetar el adelanto y ritmo expresivo de cada niño.
- Ser flexibles y de una manera natural.
- Admitir al niño que lleve la iniciativa de la comunicativa respetando siempre sus intereses y gustos.
- Seguir la iniciativa del infante comprendiendo lo que nos quiere decir.
- Dar un tiempo solo para el niño un momento diario para realizar conjuntamente los juegos, la lectura de cuentos, canciones, dibujos y más.
- Mirar y escuchar cómo se comunica el niño. Fortalecer sus éxitos.
- No pronosticar sus vocalizaciones, ni terminar las frases por él.
- Respetar los turnos de las "palabra" así como el silencio de cada niño.
- Mirar cara a cara, frente al niño, a su altura. Utilizar un tono encantador y dulce.
- Decir que responda a preguntas abiertas, no cerradas de un sí o no. Amplifica sus mensajes.
- Da "la vuelta" a sus interrogantes alentándole a pensar y a manifestar sus opiniones ejemplo:
- ¿Por qué...? ¿A ti que te parece?



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- Adaptar el discurso de las capacidades del niño para entender el mensaje, es decir, 90% de palabras o estructuras conocidas y el 10% restante de palabras o estructuras gramaticales nuevas.
- Procurar a los niños experiencias variadas y continuas fuera y dentro de domicilio. El cambio de actividades genera diversas experiencias dando la motivación para compartir a través de un diálogo ejemplo: monte a caballo.
- La interacción comunicativa de los padres con el niño en el hogar, es el punto de partida para su independencia como sujeto social, capaz de expresarse, participar, colaborar, construir conocimientos y comunicarlo libremente según sus posibilidades.
- Comentar de las personas, hechos y lugares que estén presentes en el contexto en que diariamente se encuentra el niño. Situaciones de aquí y ahora.
- Después de realizar una actividad interesante para el niño, como viajes, cumpleaños, excursiones, comenta con él todo lo ocurrido, conversa de ese acontecimiento, que te cuente lo que le ha pasado

Finalmente El lenguaje infantil se define como un sistema de signos, símbolos y gestos que permite a los infantes, expresarse, transmitir ideas y emociones en este contexto se podría señalar que cada niño/a nace con un lenguaje que le permita expresarse su necesidad, incomodidad en un comienzo a través de un llanto, luego de quejidos, balbuceos, gestos o movimientos (área gestual) y en última instancia a través de las palabras (área expresiva)

El lenguaje articulado constituye la más distintiva de las características humanas, todo niño logra su dominio alrededor de los cinco o seis años. La cual





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

utilizan para expresar sus necesidades sus afectos, sus rechazos, y sus pensamientos a las otras personas que lo rodean, mediante la utilización de sonidos y gestos.



Este personal sistema de comunicación, generalmente, coincide con el sistema de lenguaje empleado por su núcleo familiar y su subcultura

Piaget (1926) distingue dos tipos de lenguaje: egocéntrico y socializado.

En el lenguaje egocéntrico (2-7 años) el niño, al hablar, no se preocupa de su interlocutor, ni si alguien lo está escuchando; generalmente habla de sí mismo y de temas que lo conciernen. En el lenguaje egocéntrico las palabras utilizadas están mucho más cerca de la acción y del movimiento.

El lenguaje socializado se caracteriza por el dominio de la información y su comunicación hacia el exterior, en forma adaptiva, por parte del niño. Se trata de un verdadero dialogo en el cual el mensaje verbal está adaptado al otro.

La familia juega un rol importantísimo en la formación del lenguaje de los niños/as

El lenguaje es una de las destrezas principales que el ser humano la desarrolla y sobre todo le permite distinguirse de los animales. Los niños lo van adquiriendo en base a su interacción con el entorno.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Etapas del desarrollo infantil del lenguaje

32

De acuerdo con las referencias anteriores y tomando en cuenta los aportes de diferentes investigadores como Lenneberg, 1967; Brown y Frazer, 1964; Bateson, 1975; Stampe e Ingram, 1976; Einsenson, 1979; Bruner, 1976 y muchos otros, aquí dividimos el desarrollo del lenguaje en dos etapas principales:

La Etapa Prelingüística (10 a 12 meses) abarca el primer año de vida la comunicación que establece el niño con su medio (familia) especial y particularmente con su madre es de tipo afectivo y gestual. En esta etapa tiene que ver con las primeras formas de comunicación

Etapa lingüística este periodo se inicia con la expresión de la primera palabra hay que señalar que las niñas son las que empiezan a hablar poco más antes que los niños.

Lamb Pose (1967) define la lingüística como "el estudio científico del lenguaje" tal estudio puede concentrarse en los sonidos del lenguaje (fonética y fonológica) en el origen y cambio del significado de las palabras (etimología y semántica), o en la ordenación de las palabras en un contexto significativo.

Este es el proceso de desarrollo del lenguaje verbal que se da en los niños normales, tal como la psicología evolutiva, y la psicolingüística.

En dicho proceso intervienen muchos factores, todos ellos estrechamente ligados al desarrollo integral del niño.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Cabe señalar que el desarrollo de la expresión verbal suele ser posterior a la comprensión del lenguaje; es decir, el desarrollo de la capacidad de comprensión se anticipa al de la expresión verbal.

Dentro del período lingüístico se consideran las siguientes subetapas:

De los doce a los catorce meses de edad: empieza a producir secuencias de sonidos bastante próximos a los elementos lexicales de la lengua adulta. De 3 a 5 palabras.

De los quince a los dieciocho meses de edad: se encuentra en la etapa holofrásica (palabra-frase). Cuenta con 5 a 15 o 20 palabras.

Einsenson sostiene que en esta etapa surge el habla verdadera y señala que el niño utiliza palabras para producir acontecimientos o llamar la atención de los demás.

De los dieciocho y veinticuatro meses de edad: La mayoría de los niños cuenta con un vocabulario mayor a 50 palabras, pasando a combinar 2 a 3 palabras en una frase. Dándose inicio al habla "sintáctica", comienza a articular frases con oraciones simples.

De los dos a los tres años de edad: Se produce un incremento rápido del vocabulario, incremento que es mucho mayor de lo que ocurrirá posteriormente, llegando a tener un promedio de 896 palabras y a los tres años y medio 1222 palabras (Smith, 1980). Ya emplea verbos auxiliares "haber" y "ser". Ya tiene un





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

lenguaje comprensible, ya tiene un mejor dominio de su sintaxis, denominándolo como el periodo de la "competencia sintáctica" según especialistas.

34

De cuatro a los cinco años de edad: ya puede responder a preguntas de comprensión referentes al comportamiento social aprendido.

De los seis a los siete años de edad: Inicia la etapa escolar, el niño manifiesta madurez neuropsicológica para el aprendizaje y un lenguaje cada vez más abstracto. (Castañeda, 1999)

Tipos de lenguaje

Los tipos de lenguaje son utilizados con un fin, comunicarnos con otras personas, expresando nuestros sentimientos o incluso transmitiendo conocimientos ideas.

1. Lenguaje verbal.- tipo de lenguaje en el que se produce un intercambio de palabras con otra u otras personas mediante el lenguaje hablado
2. Lenguaje oral.- es el que predomina como lenguaje hablado, de manera que, a través del empleo de una serie de sonidos, se procede a transmitir los pensamientos de una persona a otra.
3. Lenguaje escrito.- es una representación gráfica de los sonidos del lenguaje oral, de manera que las ideas transmitidas puedan perdurar y ser conocidas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

4. Lenguaje Natural.- lo utilizamos en nuestro día a día, de forma espontánea y sin prepararlo previamente.
5. Lenguaje no verbal; Este tipo de lenguaje se lleva a cabo sin palabras, se expresa con gestos y movimientos tenemos: Kinésico: expresión a través del cuerpo. Los gestos, la expresión facial, los movimientos corporales e incluso los olores del cuerpo son lenguaje kinésico. Facial: movimiento de los músculos de la cara ya que hay zonas de nuestro cerebro dedicadas a detectar las expresiones faciales y a darles un significado.

Características del lenguaje

Según Palacios, (1996) las características del lenguaje humano son las siguientes:

- **Semántica:** Símbolos con un significado.
- **Desplazamiento:** Capacidad para narrar o describir acontecimientos u objetos.
- **Productividad:** Crea un infinito de pensamientos o ideas a partir de un número finito de palabras.
- **Sintaxis:** es el estudio del sistema y la estructura del lenguaje dentro de la sintaxis operan las siguientes cuatro sistemas:
 - Patrón, orden de la oración
 - Clase de palabras y funciones
 - Desinencias (inflexión)
 - Palabras de adición o de estructura.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Para finalizar con el método de los “Bits de Inteligencia” de Glenn Doman lo que se trata es de proporcionar al cerebro del niño/a los estímulos adecuados tanto en intensidad como en frecuencia y claridad para favorecer su desarrollo integral, intelectual, como físico, emocional y social. Y que el niño/a de 2 a 3 años disfrute de este proceso en forma de juego.

36

➤ RESULTADOS

Con la aplicación de los “Bits de Inteligencia” se logra estimular el desarrollo del lenguaje verbal en niños/as de 2 a 3 años, obteniendo resultados significativos en el incremento de vocabulario, fluidez verbal, memoria y concentración.

➤ CONCLUSIONES

- La estimulación del lenguaje realizado a través de estímulos visuales sonoros y de texturas le permitió al niño/a un aprendizaje verbal.
- Los niños alcanzaron una expresión oral clara con un desarrollo verbal acorde a la edad.
- Con la elaboración de esta guía pedagógica “bits de inteligencia” se brindó un apoyo práctico a los docentes para que apliquen en sus actividades y en los diversos ambientes y momentos de enseñanza-aprendizaje, mediante la metodología de juego-trabajo la cual permitió estimular el desarrollo del lenguaje verbal en niños/as de 2 a 3 años, saliendo del método tradicionalista.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- La Guía pedagógica basada en la elaboración y aplicación de “Bits de Inteligencia”, se fundamenta en la aplicación del Currículo de Educación Inicial, el cual tiene un sustento normativo, para que las educadoras cuenten con un conjunto de actividades que les permita estimular el desarrollo del lenguaje en niños/as de 2 a 3 años con técnicas didácticas y métodos adecuados.
- La elaboración de los Bits de Inteligencia fue un recurso significativo para los niños/as ya que se mejoró notablemente la expresión del lenguaje verbal de los mismos, por lo que se tomara en cuenta cada una de las actividades planteadas, cuantas veces sea necesario hasta alcanzar el propósito.

37



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 01

NOMBRE: LOS ANIMALES DE LA GRANJA

Objetivo:

Realizar representaciones de animales y personas en papel.

Recursos:

- Aula
- Canción
- Bits de animales de la granja
- Colchoneta
- Grabadora

Proceso o metodología:

La educadora motiva a los niños/as con una canción “Gallo Bartolito” y me muevo al ritmo de la misma, luego solicito se sienten formando un semicírculo en la colchoneta explico que vamos a reconocer y observar unas tarjetas acerca de los animales de la granja , la educadora expone cada una de los bits con intervalo de dos segundos, pronunciando el nombre de la imagen y señalando la palabra luego pide a los niños/as, nombrar y emitir los sonidos que reproducen al observar los bits que la educadora muestra. Enseguida pide relacionar la palabra con la imagen. Felicitamos por sus logros.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

39



Oveja



Vaca



CERDO

CONEJO



Gallina



Indicador de logro

Representa a animales mediante el juego simbólico.

Número de niños: 10 niños.

Tiempo de la actividad: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Realizar 3 veces en el día cambiando el orden de los bits (5 bits) con un intervalo de 30 minutos cada sesión.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

ACTIVIDAD 02

40

NOMBRE: ME ALIMENTO DE MIS ANIMALES

Objetivo:

Reconocer animales cercanos que ofrecen beneficios.

Recurso:

- Aula
- Canción
- Sillas
- Bits de animales (gallina, vaca, chancho, oveja, conejo).
- Bits de alimentos (huevo, leche, carne, lana, ropa).

Proceso o metodología:

La educadora motiva a los niños/as con una canción "SEÑORA VACA" y me muevo al ritmo de la misma, luego solicito se sienten en forma de semicírculo en las sillas la educadora dialoga sobre los animales de la granja y los alimentos que nos brinda. Presento los bits sobre los alimentos que nos da cada uno de los animales pronunciando en un tono de voz motivadora el nombre y la palabra luego pido que mencionen a los niños/as haciendo relación imagen y palabra al observar los bits que la educadora muestra luego relaciono el bit del animal con el alimentos que nos brinda (vaca-leche gallina-huevo chancho- carne).



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

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

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Realizar 6 veces en el día cambiando el orden de los bits (10 imágenes) con intervalos de 30 minutos

ITSJ



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

ACTIVIDAD 03



NOMBRE: SOMOS ANIMALES DE LA GRANJA

Objetivo:

Identificar características de los animales

Recursos:

- Aula
- Canción
- Bits de animales de la granja táctil
- Grabadora
- Los sentidos

Proceso o metodología

La educadora motiva a los niños/as con una canción "LA GRANJA DE MI TÍO" y me muevo al ritmo de la misma, luego solicita colocarse lo más junto posible en filas con mucho entusiasmo explica que vamos observar, escuchar y sentir unas tarjetas, la educadora expone con voz alta y clara cada una de los bits con intervalo de dos segundos, pronunciando el nombre, las características acerca de la imagen relacionando con la palabra luego pide a los niños/as, a través de sus sentidos (visual, auditiva, táctil) mencionar las características que tienen cada uno de ellos.

Elogiar al niño con aplausos o abrazos una vez terminado la sesión.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082
ACUERDO N° 175

43



Carne



Leche



Huevo



Lana

Indicador de evaluación:

Identifica características de los animales a través de los sentidos (visual, táctil, auditivo).

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Se recomienda un ambiente lúdico de gran expectación y entusiasmo, con un tono de voz adecuada y alegre.

No obligar a los niños/as, si no les agrada alguna textura.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082
ACUERDO N° 175



ACTIVIDAD 04

NOMBRE: SOMOS LOS ANIMALITOS

Objetivo:

Disfrutar del juego de roles, representando a animales.

Recursos:

- Aula
- Canción
- Bits de animales de la granja
- Grabadora
- Sonidos de los animales

Proceso o metodología

La educadora motiva a los niños/as con una canción “SOMOS LOS ANIMALITOS” y me muevo al ritmo de la misma, luego solicito se sienten formando un semicírculo en el piso, explico que vamos jugar a imitar a los animales de la granja, la educadora saca de la cajita de sorpresa los bits de los animales pide que los nombre e imite sus movimientos y el sonido que produce cada uno de ellos al momento de mostrar. Enseguida pide relacionar la palabra con la imagen Felicitamos por sus logros.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175



45

Indicador de evaluación:

Representa a animales mediante el juego simbólico.

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Enseñar de forma rápida mientras más rápido, mejor será el aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

ACTIVIDADES 05

46

NOMBRE: SOMOS LOS ANIMALITOS

OBJETIVO:

Disfrutar del juego de roles, representando a animales

RECURSOS:

- Aula
- Canción
- Bits de animales de la granja
- Grabadora
- Sonidos de los animales

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora motiva a los niños/as con una canción "SOMOS LOS ANIMALITOS" y me muevo al ritmo de la misma, luego solicito se sienten formando un semicírculo en el piso, explico que vamos jugar a imitar a los animales de la granja, la educadora saca de la cajita de sorpresa los bits de los animales pide que los nombre e imite sus movimientos y el sonido que produce cada uno de ellos al momento de mostrar. Enseguida pide relacionar la palabra con la imagen Felicitamos por sus logros.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



INDICADOR DE LOGRO

Representa a animales mediante el juego simbólico.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Enseñar de forma rápida mientras más rápida mejor será el aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

ACTIVIDAD 06

48

NOMBRE: LA FRUTA QUE ME GUSTA

OBJETIVO:

Realizar expresiones mediante diferentes formas de lenguaje: verbal, gestual, artístico.

RECURSOS:

- Aula
- Canción
- Bits de las frutas (manzana, naranja, mandarina, plátano, frutilla)
- Frutas (manzana, naranja, mandarina, plátano, frutilla)
- Colchoneta
- Grabadora

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora dirige a los niños/as al rincón del hogar y con una canción motiva a bailar “Esto es el baile de las frutas”, luego solicito se sienten formando un semicírculo en la colchoneta explico que vamos a reconocer y observar unas tarjetas acerca de las frutas.

La educadora expone cada una de los bits con intervalo de dos segundos, pronunciando el nombre de la imagen y señalando la palabra.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Luego la maestra conversa con los niños sobre los beneficios de las frutas con los niños y les propone hacer muecas agradables y desagradables para distinguir el gusto a una fruta.

49

Posterior, muestra nuevamente las imágenes y pregunta si les agrada o desagrada haciendo gestos con su cara.

Luego, muestro nuevamente las imágenes preguntando ¿qué fruta es y de qué color es?

Finalmente hacemos una ensalada de frutas y agradecemos a los niños por realiza un buen trabajo.



Fuente: Me encanta la fruta Foto: Mi tribu veggie

INDICADOR DE LOGRO

El niño/a logra expresar por medio del lenguaje gestual el gusto a una fruta e incrementa su vocabulario verbal.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

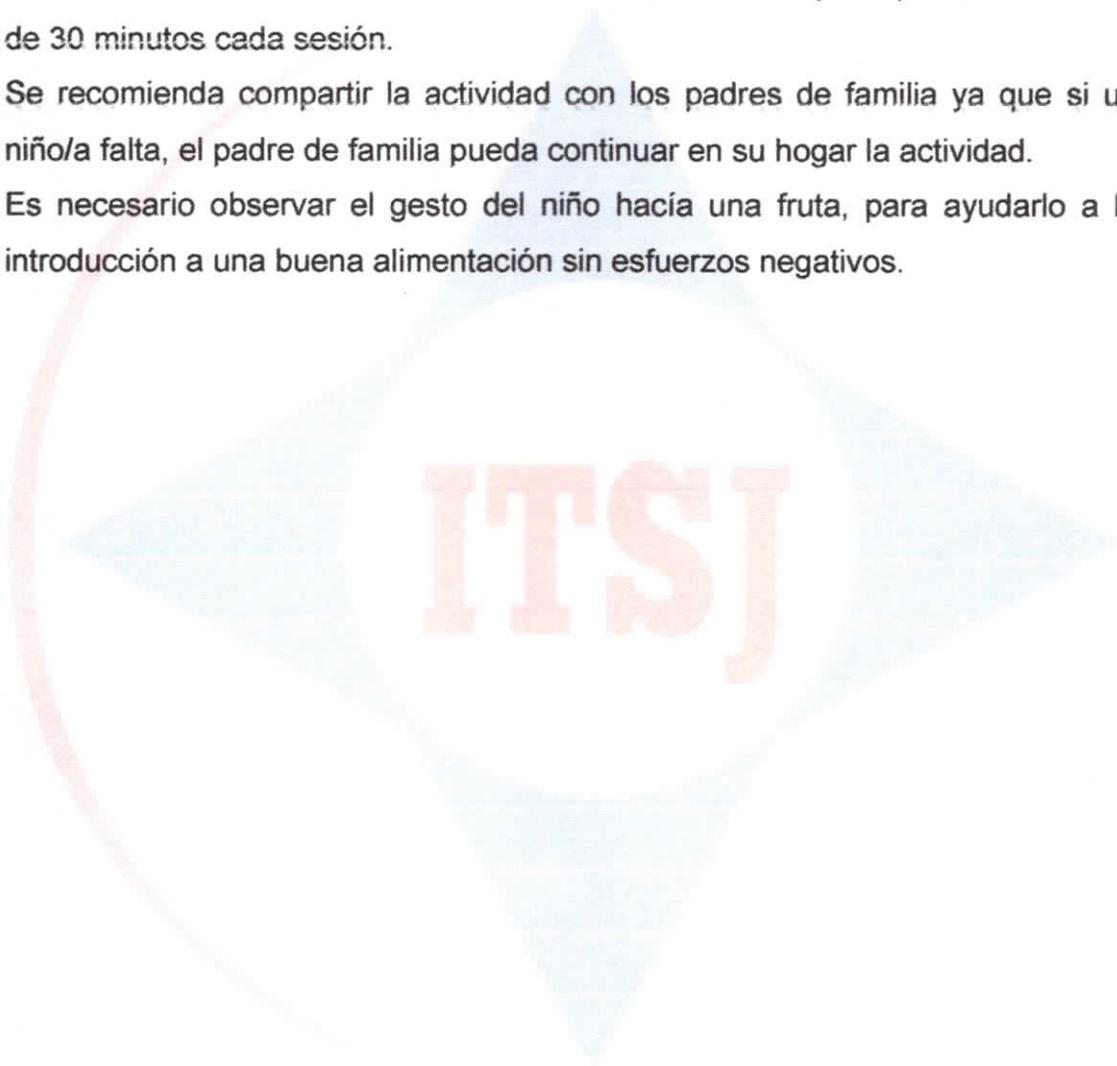


RECOMENDACIONES

Realizar 3 veces en el día cambiando el orden de los bits (5 bits) con un intervalo de 30 minutos cada sesión.

Se recomienda compartir la actividad con los padres de familia ya que si un niño/a falta, el padre de familia pueda continuar en su hogar la actividad.

Es necesario observar el gesto del niño hacia una fruta, para ayudarlo a la introducción a una buena alimentación sin esfuerzos negativos.



ITSJ



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

ACTIVIDAD 07

NOMBRE: CUENTO CUENTOS DE FRUTAS

OBJETIVO:

Pronunciar frases de más de dos palabras en juegos con otras niñas y niños.

RECURSOS:

- Aula
- Bits de las frutas (manzana, naranja, mandarina, plátano, frutilla)
- Frutas reales (manzana, naranja, mandarina, plátano, frutilla)
- Colchoneta

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora dirige a los niños/as al rincón de lectura, solicita se sienten formando un semicírculo en cojines o en la colchoneta para contar un cuento de frutas.

La educadora usando los bits realiza un cuento con cada fruta no demorándose más de dos segundos.

Luego la maestra conversa con los niños sobre las características de las frutas y cuál es su olor (suave, fuerte, ácido, dulce), de acuerdo al cuento.

Posterior, la maestra va a invitar a los niños a la cámara secreta, donde se encuentran las frutas guardadas. La educadora va hacer oler una por una la fruta, preguntando al niño, ¿Cuál es su olor?



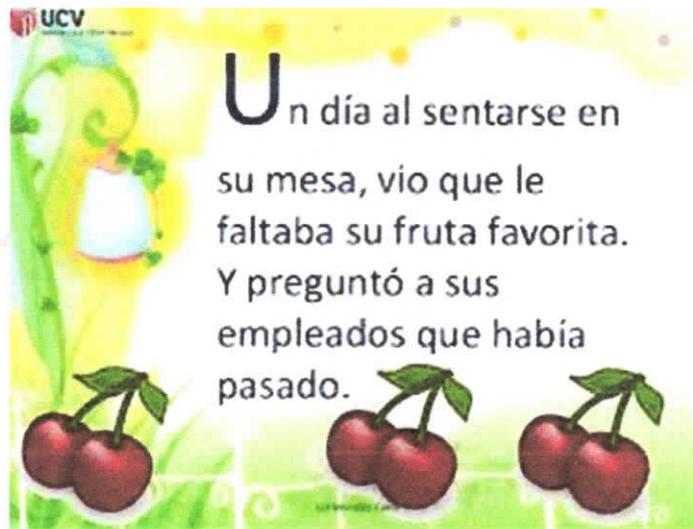


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Finalmente, muestro nuevamente las imágenes preguntando ¿qué fruta es y qué olor tiene?



Fuente: cuento: El rey y sus frutas

Foto: Slideshare

INDICADOR DE LOGRO

El niño/a logra pronunciar frases de más de dos palabras por medio del juego con otros niños/as.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Realizar 3 veces en el día cambiando el orden de los bits (5 bits) con un intervalo de 30 minutos cada sesión.

Se recomienda, estar atentos si existen niños/as con problemas de rinitis, sinusitis, al momento de usar el olfato como medio de aprendizaje, ya que no van a tener capacidad de hacerlo al cien por ciento, en estos casos tenemos que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

conocer la ficha del niño o niña si presentare esta particularidad y solicitar a la madre o padre de familia ayuda en casa para reforzar esta actividad y si no hubiera anomalías en la ficha y presentase el caso, informar al padre de familia para que acudan a un especialista.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

ACTIVIDAD 08

NOMBRE: OBSERVO, TOCO Y APRENDO

54

OBJETIVO:

Explorar el cuerpo a través de los sentidos para un aprendizaje del esquema facial.

RECURSOS:

- Aula
- Colchoneta
- Bits de inteligencia táctil
- Mesa

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora guía a los niños al área de lectura, invitando a los niños a formar un semicírculo y sentarse en las colchonetas.

La motivación de la actividad se la realiza con la canción "Mi Carita"

La educadora explica que el juego de hoy consiste en observar, escuchar, y aprender las partes de la cara con los bits.

Luego procede a la actividad indicando y pronunciando cada uno de los bits con una variación de 2 segundos, al terminar pregunta a los niños si les gusto lo que observaron.

Luego los anima a que digan lo observado, cuando van pronunciando la educadora pide que se vayan tocando esa parte de su cara.

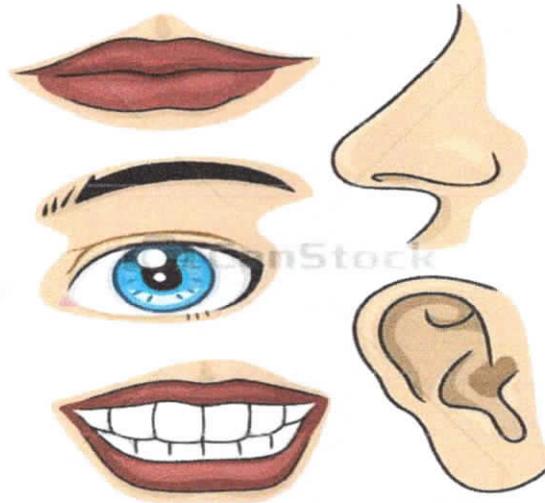
Al terminar sonríe y felicita a todos por su buena labor.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



INDICADOR DE LOGRO

Lograr el interés por identificar las partes de la cara.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

- Se aconseja que el tiempo de uso de los bits de inteligencia sea de al menos por una semana ósea una caja por cada dos días para que en el último día alcancen un aprendizaje completo de todas las palabras



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

ACTIVIDAD 09

56

NOMBRE: MIS 5 SENTIDOS

OBJETIVO:

Explorar del cuerpo a través de los sentidos para un aprendizaje del esquema facial.

RECURSOS:

- Aula
- Colchonetas
- Bits de inteligencia táctil
- Mesa

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora guía a los niños al área de lectura y luego invita a los niños a formar un semicírculo y sentarse en las colchonetas.

La motivación de la actividad se la realiza con la canción “Pimpón es un muñeco”

La educadora explica que el juego de hoy consiste en cerrar los ojos e imaginar los bits que están tocando (2 segundos) y que lo pronuncien.

Luego la educadora pide que abran los ojos para que sepan lo que tocaron, lo que dijeron, y si acertaron.

Luego la educadora con entusiasmo felicita a todos sin excepción por su desempeño.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175



INDICADOR DE LOGRO

Comprende el significado de la palabra que toco

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Se recomienda que la actividad sea individual al momento de tocar la textura para que el aprendizaje sea personalizado.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

58

ACTIVIDAD 10

NOMBRE: PEGANDO LA FIGURA

OBJETIVO:

Disfrutar de las imágenes como medio de expresión verbal o no verbal para comunicar pensamientos.

RECURSOS:

- Aula
- Silla
- Bits de inteligencia táctil
- Mesa

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora acompaña a los niños que le acompañen al aula haciendo un trencito, luego pide que los niños tomen una silla y se sienten formando un semicírculo.

La motivación de la actividad se la realiza a través del cuento "El señor papa" Luego la educadora explica el juego de hoy, la educadora toma la cajita mágica de los bits indica las partes de la cara con una variación de 3 segundos.

Luego la educadora pide que los niños uno por uno se acerquen a la mesa y tomen la palabra que corresponda al grafico que ella le está indicando.

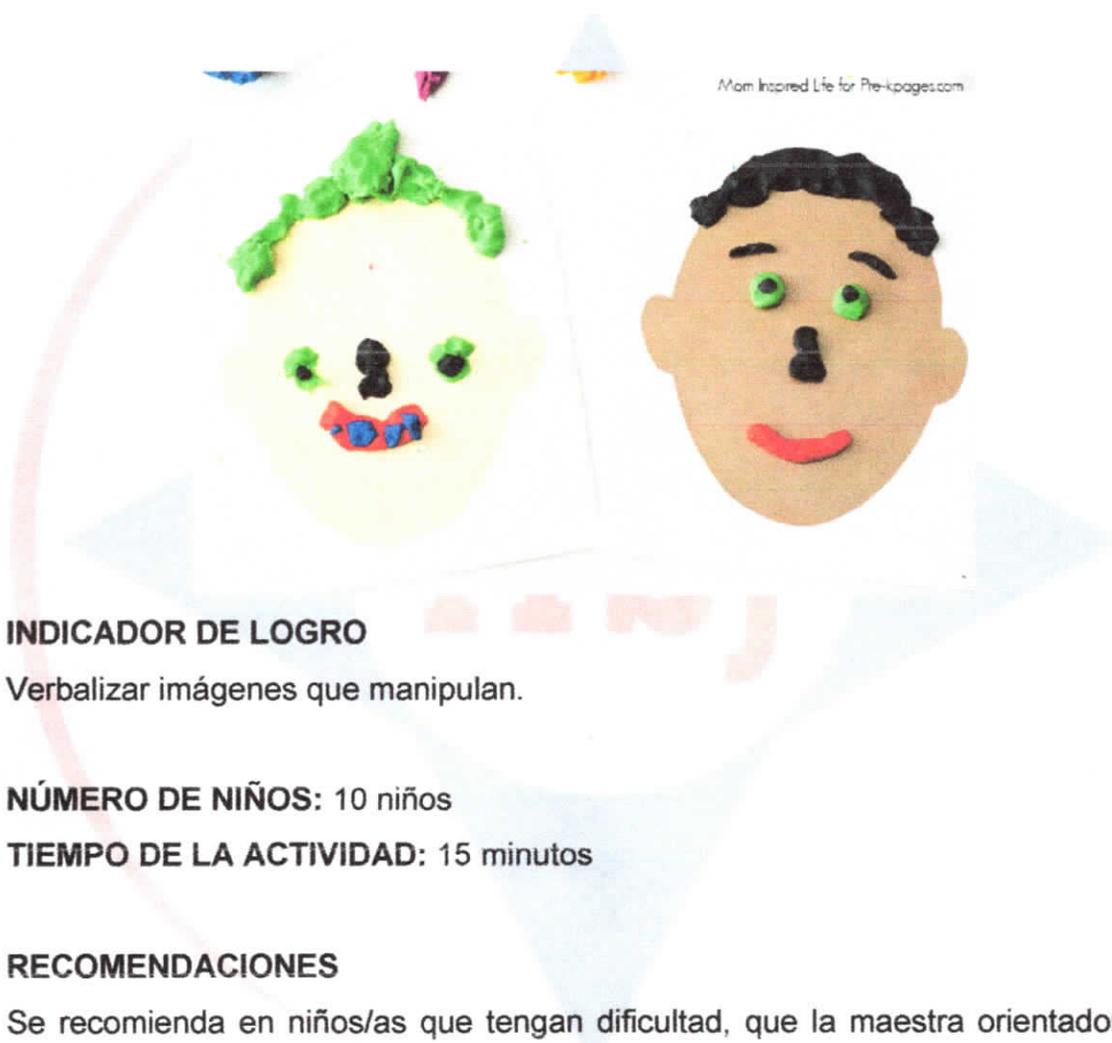


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Después pide al niño que diga a todos que palabra es, el niño dirá la palabra que identifica (por asociación de imagen) al terminar la educadora aplaude a todos sus alumnos por el grandioso esfuerzo.



INDICADOR DE LOGRO

Verbalizar imágenes que manipulan.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

Se recomienda en niños/as que tengan dificultad, que la maestra orientadora repita ella la actividad para que el niño observe, a sí ayuda al niño/a sin perjudicar su autoestima.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

60

ACTIVIDAD 11

NOMBRE: TOCANDO YO APRENDO

OBJETIVO:

Explorar el cuerpo a través de los sentidos para un aprendizaje del esquema facial.

RECURSOS:

- Aula
- Silla
- Bits de inteligencia táctil
- Mesa

PROCESO O METODOLOGÍA:

La educadora pide a los niños hacer un trencito y ella como guía los lleva al aula al llegar les pide a todos que se sienten en las sillas.

La motivación de la actividad se la realiza a través de la canción "Mi carita"

La educadora dice a los niños que observen los bits que están en la mesa y pregunta con ánimo quién desea jugar a armar los bits, según la respuesta y orden con la que responden los niños se ponen a jugar.

La educadora realiza primero la acción, que es pegar la figura y la palabra respectiva.

Para finalizar solo observa como cada uno lo hace y solo con el niño que no logra el aprendizaje le ayuda a jugar.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

pidiendo a todos que les ayuden, para finalizar la educadora alaga el magnífico esfuerzo que han realizado.



La Cara



PELO



OJOS



OREJAS



NARIZ



BOCA

INDICADOR DE LOGRO

Logra identificar las palabras de las partes de una cara.

NÚMERO DE NIÑOS: 10 niños

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 15 minutos

RECOMENDACIONES

En el caso que un niño no logre la actividad, se recomienda reforzar la en casa.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

CANCIONES

62

BARTOLITO

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz
cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así
¡Muuu! ¡No Bartolito! ¡Esa es una vaca!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz
cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así
¡Meeeeee! ¡No Bartolito! ¡Esa es una oveja!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz
cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así
¡oin, oin, ¡No Bartolito! ¡Ese es un chancho!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz
cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así
¡crua, cruu, cruu! ¡No Bartolito! ¡Ese es una gallina!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz
cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así
¡quiquiriqui! ¡Bien Bartolito!... ¡quiquiriqui!

Fuente: las canciones de la granja 3



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

Esto es el baile de las frutas

63

Coro

Esto es el baile de la fruta

Mandarina – mandarina

Mandarina – mandarina

Coro

Mandarina – mandarina

Mandarina – mandarina naranja

Coro

Mandarina – mandarina

Mandarina – mandarina naranja frutilla

Coro

Mandarina – mandarina

Mandarina – mandarina naranja frutilla limón

Coro

Mandarina – mandarina

Mandarina – mandarina naranja frutilla limón plátano

Fuente: (Pica-pica, 2015)





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082
ACUERDO Nº 175



Pin pon es un muñeco

Pin pon es un muñeco
con cara de cartón
se lava la carita
con agua y con jabón
con jabón.



Pin pon dame la mano
Yo quiero ser tu amigo
Pin pon, pin pon, pin pon.

Fuente: www.guiainfantil.com

ITSJ



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Mi carita Redondita

En mi cara redondita
tengo ojos y nariz
y también tengo
una boca
Para cantar y reír.

Con los ojos veo todo
con la nariz hago achís,
achís, achís.
con la boca yo me como
palomitas de maíz.

Fuente: (Milbeats, s.f.)





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

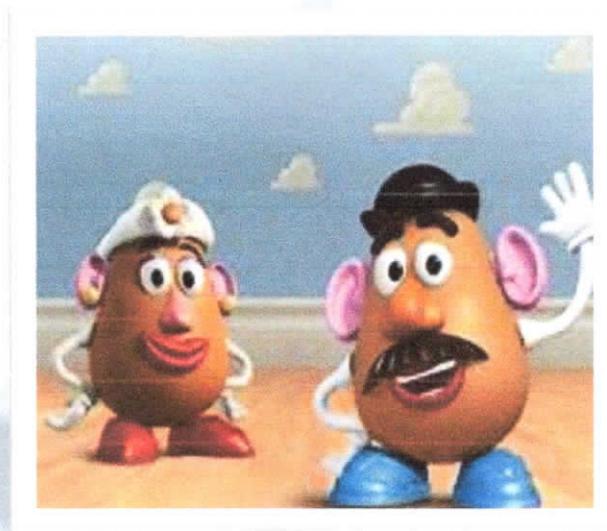
ACUERDO N° 175

CUENTOS

66

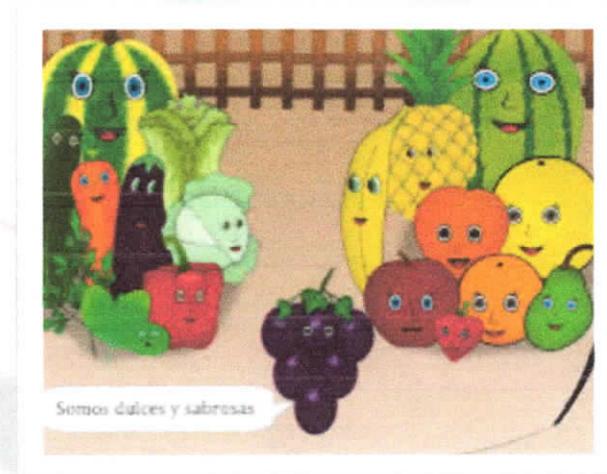
El señor o la señora papa

Cuento para inventar



El cuento de las frutas

Cuento para inventar





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

67

Firmas de responsabilidad

Deisi Villacres
Alumna

Cesar Guandinango
Alumno

Ruth Guerrero
Alumna

Abg. Milton Altamirano
Vicerrector





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175



Mgs. Alexis Benavides
Director Académico



Mgs. Lucía Begnini Domínguez
Docente