



## UNIVERSIDAD CASA GRANDE FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

#### PROYECTO APP TITIRIVON

Autor:
MARIA PAULINA HIDALGO JARAMILLO

Trabajo Final para la obtención del título

Licenciada en Educación Inicial con mención en Educación Especial

Guayaquil, Enero del 2015





## UNIVERSIDAD CASA GRANDE FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

## MANUAL DE USO PARA PADRES PROYECTO TITIRIVON

Autor:
MARIA PAULINA HIDALGO JARAMILLO

Guía: Guadalupe Chávez

Asesor: Vicente Molina

Trabajo Final para la obtención del título

Licenciada en Educación Inicial con mención en Educación Especial

Guayaquil, Enero del 2015

### **Créditos**

#### Diseño de Interfaz

Ma. Gioconda Peña Karen Vargas Ginnette Wong

#### *Ilustración*

Ginette Wong Karen Vargas

#### Producción Audiovisual-

Javier Medranda

#### Redacción

Andrea Itúrburu

### **Adaptaciones**

#### & Contenido

Andrea Rodas Andrea Itúrburu

Paulina Hidalgo

### Programación

Caja Negra

### **Colaboradores**

Ana von Buchwald Guadalupe Chávez Vicente Molina J. Miguel Campi

# Producido gracias a la ayuda de:

Autoridad Aeroportuaria de Guayaquil Estudio Iturburú Electrocomercial KGV Calmetal S.A.

# Avalado por:

M.I. Municipalidad de Guayaquil

## Agradecimientos

Agradezco a mis padres, ya que sin su apoyo y dedicación no hubiera podido alcanzar esta instancia. A mis profesores por su paciencia y por haberme transmitido los conocimientos necesarios para convertirme en una gran profesional. A los guías del proyecto de Tesis por su ayuda para que esta aplicación se haga realidad y también a Anita von Buchwald, cuyo trabajo y personalidad sirvió de inspiración para este hermoso proyecto que espero beneficie a padres y a hijos.

# Índice General

	Introduccion
7	Planteamiento del problema
8	Antecedentes
8	Ana Von Buchwald
8	Teoría de Aprendizaje de Piaget
12	Actividades de Aprendizaje
16	Conclusiones de antecedentes
	Proyecto
17	Descripción General del Proyecto
19	Objetivo General del Proyecto
20	Concepto de Comunicación
20	Concepto Creativo
21	Límites y alcances
22	Especialidades del Proyecto
	Manual
23	Objetivo General
23	Objetivos Específicos
24	Menú principal
25	Obras y Juegos
29	Audiolibros
30	Ruleta de actividades
35	Bibliografía

### Introducción

## Planteamiento del Problema

Desarrollar una herramienta digital que sirva como recurso educativo y lúdico orientado a niños a partir de las obras de títeres creadas por Ana von Buchwald y así perpetuar los años de trabajo y dedicación de esta gran titiritera.

### **Antecedentes**

#### Ana Von Buchwald

mas obras de teatro y también se deseo es que sus obras sean pueden efectuar niños de

encuentran obras creadas difundidas y recordadas. por ella. Guadalupe Chávez Ana Von Buchwald es una quien es actualmente la Teoría de Aprendizaje de titiritera quayaquileña con encargada de dirigir el Grupo Piaget de 50 años de de Títeres de Ana Von

experiencia en el área. Es Buchwald la describe como: " Entre las edades de 2 v 7 reconocida por su gran una persona creativa, años, los niños se encuentran trayectoria en el trabajo con perseverante y detallista que en la etapa pre operacional, títeres. Ha confeccionado siempre busca el beneficio llamada así porque Piaget1 510 títeres y cuenta en su del niño". De acuerdo a consideraba que en este repertorio con 120 obras de Guadalupe Chávez, el lema periodo todavía no logran las cuáles la mayoría son de Anita es instruir, divertir y realizar algunas de las adaptadas de cuentos u fomentar valores y su gran operaciones lógicas que

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Jean Piaget (1896-1980) psicólogo y pedagogo suizo reconocido por sus aportes en la educación

mayor edad.

Piaget consideraba que esta etapa abarca importantes esta avances cognitivos así como también ciertas limitaciones que se repetían en los niños de esta edad.

De acuerdo a Piaget (1969) periodo que dura hasta los 7 u 8 años y cuya aparición se Este simbólica y semiótica; esta al niño acontecimientos actualmente símbolos 0 diferenciados: el iuego simbólico. la imitación diferida, la imagen mental, el del dibujo, etc. Y, sobre todo, el

lenguaje.

Por lo tanto, esta etapa imitación principalmente por pensamiento representacional o de sonidos, horas o días que es la capacidad del niño para después que se produjeron utilizar imágenes y números para observa una acción y retiene representar objetos, hechos mentalmente Hacia los 2 años comienza un o personas que no están interpretación de lo que dicha presentes en ese momento, acción para repetirla en otra señala por la función representacional le permite infante va aprendiendo e permite representar objetos mentalmente acciones del comportamientos no pasado. También lo hace repertorio de conductas. perceptibles capaz de imaginarse futuras evocándolos por medio de situaciones, lo cual antes no signos lo era posible.

preoperacional es la

imitación diferida. De acuerdo a Meece (2000) "la diferida es caracterizada capacidad de repetir una el secuencia simple de acciones palabras, gestos, inicialmente". SU pensamiento ocasión. De esta manera el reconstruir incorporando nuevos

Otra forma del pensamiento representacional es el juego simbólico. Al comienzo de este Una de las primeras formas etapa los niños escogen objetos pensamiento para representar otras cosas totalmente diferentes. Por

ejemplo, utilizan una caja para reviviendo representar un También sus juegos suelen Asegura la supervivencia. La contener fantasía como princesas, rígidos, como superhéroes ,etc. A medida autoridad, proporciona una que va transcurriendo el extensión de sí mismo. tiempo el infante utiliza a la realidad. sociales diferentes situaciones reales infante en sus juegos.

Según Labinowicz (1987) momento o a situaciones que El juego simbólico no tiene esta experimentando. limitaciones, una cosa puede adelante, en una experiencia creativa. para El niño cambia la realidad experiencias sus experiencias sociales, presentes. Es gracias a esta

sus personajes de libertad de patrones sociales el

> Además niño de esta etapa una rápida utiliza palabras para referirse objetos que desea en ese gráficos realizados. el pasadas

gozos, habilidad que la mayor parte auto. resolviendo sus conflictos. del desarrollo del lenguaje se da en esta fase.

En la etapa preoperacional dela el niño comienza a utilizar el dibujo para representar lo que observa a su alrededor. El pensamiento También utiliza el dibujo con objetos que se asemejan más representacional permite al frecuencia para expresar sus deseos v sentimientos. representa varios roles adquisición del lenguaje. Al Conforme va creciendo sus incorpora principio de este periodo el dibujos se vuelven mas reales ciertas y detallistas. Además suelen a añadir ciertas palabras a los

Los niños en esta etapa Más comienzan a utilizar los niño números para representar pasar por otra en a vida preoperacional es capaz de objetos. Piaget consideraba infantil. El juego, se convierte emplear nuevas palabras que el infante adquiere una representar verdadera comprensión de u los números en la siguiente según sus deseos, agregando objetos que no se encuentran etapa, sin embargo, afirmaba que a esta edad los niños

tienen ciertos conocimientos básicos sobre los números e incluso una comprensión intuitiva de las sumas y las restas. En esta fase son característicos los errores al contar, por ejemplo, 1,2,4,5.

alcanzar de importantes progresos, los niños en este período poseen ciertas limitaciones características de esta etapa. Las tres principales limitaciones de la etapa preoperacional son egocentrismo, la centralización y la rigidez del pensamiento. egocentrismo se basa en la incapacidad del infante interpretar su entorno desde otra perspectiva que no sea la suya. Al comienzo de esta

etapa los niños al conversar todas las con sus compañeros no como lo hacen los niños de interactúan mutuamente en edad mas avanzada. la comunicación. De acuerdo Según Piaget (1969) sin a Meece (2000) "Los niños de operaciones el niño no llega, tres parecen realizar los en el curso de este periodo, a llamados colectivos, en los cuales los elementales comentarios de interlocutores no guardan de la deductibilidad lógica. Así relación entre sí". En los se imagina que una decena de últimos años de esta etapa el fichas alineadas suman un infante comienzan modificar su comunicación separadas; que una colección en función de la persona que dividida en dos aumenta en lo esta escuchando.

Otra limitación característica de esta etapa es la centralización. Esta se refiere a la tendencia del niño a enfocar su atención en un solo aspecto de lo que esta observando y no fijarse en

características

monólogos constituir las nociones mas de los conservación. condiciones a número mayor cuando están cantidad en relación al todo inicial; que una línea recta, quebrada, una vez representa un camino mas largo; que la distancia entre A y B no es necesariamente la misma que entre A y B (sobre todo, en pendiente); que la cantidad de liquido en un vaso liquido en un vaso B mas delgado, etc.

rigidez del pensamiento *únicamente* en hace imposible invertir • mentalmente operaciones observadas. Colegio Alemán Humboldt el proceso mentalmente operaciones.

#### A crece si se echa el **Actividades de Aprendizaje**

investigación de este proyecto, para fomentar su aprendizaje En los ejemplos de se realizaron entrevistas en el María Sol Rodríguez comentó Piaget se evidencia la mes de julio del presente año a " trabajamos a partir de maestras de primero y de proyectos y también los del niño preoperacional, la segunda de básica de colegios rincones. En el proyecto se cual constituye una de las particulares en la ciudad de realizan varias actividades limitaciones de esta Guayaquil sobre las actividades con el objetivo de que etapa. El infante se centra de aprendizaje que utilizan con aprendan sobre un tema el sus alumnos.

proceso por lo que se la básica que se entrevistaron son: mientras dure el proyecto o las Profesora de Preescolar en el Elaboramos el proyecto en

- niño adquirirá la capacidad de Primero de Básica del tenemos de centrar su atención en Instituto Particular Abdón curricular de Calderón
- transformación e invertir · Paola Platón: Educadora les toca aprender o cada las Inicial y Psicopedagoga en tema que les toca ver, pero Blossom Centro Familiar

En relación a las actividades y herramientas Como parte del trabajo de que utilizan con sus alumnos determinado y resultado final y no en el Las maestras de primero de rincones el juego es dirigido María Sol Rodríguez: libre si esta fuera de él. base a lo que ellos quieren En los próximos años el • Electra Lara: Profesora aprender pero obviamente nuestro que debemos respetar, cada destreza que nos basamos en el interés de

ellos, por ejemplo si ellos En cuanto a las actividades alumnos todos números. " Electra Lara actividades de juego". además señaló que utiliza el Ipad para reforzar ciertos temas mediante el juego.

están interesados en los que más les llama la atención refuercen por medio de las animales, aprovechamos y a los niños de primero de actividades todas afirmaron hacemos un proyecto de los básica. María Sol Rodríguez y que animales y ahí metemos Paola Platón afirmaron que a aprestamiento a aspectos sus alumnos les llama la escritura y a las matemáticas. pedagógicos que les toca ver atención las actividades en en ese mes." Electra Lara y las que ellos sientan la María Paola Platón afirmaron que libertad de interactuar con el comentó " En esta etapa se utilizan actividades lúdicas material que están trabajan ejercicios de pre con sus alumnos. Paola trabajando y de tomar sus escritura, pre lectura y pre Platón comentó " Utilizo propias decisiones. Electa calculo. Esperamos que ellos actividades lúdicas porque el Lara, por su parte, declaró " logren adquirir la direccionalidad niño va aprendiendo a través todas las actividades que se de los trazos, la precisión para del juego. Por ejemplo, para realizan en el lpad les llama que en un futuro, siguiente año, ensenar matemáticas una de mucho la atención, mis niños ellos ya puedan escribir, copiar de las actividades que utilizo es se ponen muy atentos la pizarra y coger dictado. Lo el bingo porque les ayuda a cuando lo están mismo en pre cálculo, que reconocer y discriminar los manipulando, o cuando son adquieran

> aprendizajes que maestras esperan que sus razonamiento lógico

adquieran trabaian el

Sol Rodríguez esta noción o percepción numérica. enseñamos a componer los Con respecto a los números. Lo importante es las que adquieran

matemático У de posteriormente vendrán las sumas y las restas".

Las maestras de segundo de básica que se entrevistaron son:

- Verónica Urrutia: Profesora de Segundo de Básica del Jardín Escuela **OIKOS**
- Viviana Velasco: Profesora de Segundo de Básica del Centro Educativo Balandra- Cruz del Sur
- Rosaicella González: Profesora de Segundo de Básica el Instituto en Particular Abdón Calderón

En cuanto a las actividades y herramientas que utilizan alumnos sus para con fomentar aprendizaje su Viviana Velasco afirmó que

Rosaicella experiencias lpads o las tablets".

En relación a las actividades el papel de otro". que más les llama la atención a los niños de segundo de básica, Verónica Urrutia aprendizajes les gusta conversar acerca de alumnos adquieran o

utiliza canciones, juegos y lo que ven en su vida diaria. representaciones. Por su Según Rosaicella González parte Verónica Urrutia y sus alumnos prefieren las González actividades en las que tienen declararon que utilizan el que manipular objetos. Por juego y que relacionan lo que otro lado, Viviana Velasco están enseñando con lo que declaró: "A ellos les gusta el niño esta expuesto en su bastante jugar y representar, entorno. Rosaicella González ponerse en el papel de comentó que fomenta el alguien y en base a la aprendizaje "a través del estructura gramatical que se experimento con objetos les mostró darles un rol, tu concretos ,las vivencias y eres caballito, tu eres el que ellos pollito, tu eres la vaquita y tengan, las herramientas que hacer los sonidos. A ellos les estamos utilizando son los encanta ellos no tienen este miedo de hacer el ridículo. A ellos les gusta mostrarse en

Con respecto a los las que comentó que a sus alumnos maestras esperan que sus

refuercen por medio de las actividades. Viviana Velasco comentó que además de cumplir con los objetivos académicos, espera que sus alumnos aprendan a respetar turnos, respetar turnos y a ser solidarios. Por otra parte, Veronica Urrutia y Rosaicella González concidieron en que esperan que lo que los niños aprendan lo puedan aplicar en su vida diaria. Esta ultima declaró: " O sea lo que uno busca siempre es que tengan un aprendizaje significativo que les dure para toda la vida pero eso tiene que ser a través de la experiencia y vivencias que ellos tengan por ejemplo si es alguna clase de ciencias llevarlo a un lugar donde ellos puedan experimentar lo que tu le vas a enseñar .ese aprendizaje nunca se le va a olvidar.

## Conclusiones de **Antecedentes**

Tomando en cuenta el lema de junto a sus familiares y amigos. Ana von Buchwald " divertir, educar y enseñar valores" y con Los juegos el fin de plasmar su legado se ha actividades fueron diseñadas diseñado una aplicación que de contiene algunas de sus obras, características principales de interactivos juegos actividades en los que los niños también puedan divertirse y al mismo necesidades y a los intereses tiempo aprender y compartir

acuerdo v los niños de 5 a 7 años, así las como propios de su edad.

## **Proyecto**

## **Descripción General** del Proyecto

expuestos como fuente una diversión, aprendizaje momentos entre padres e hijos: se decidió crear un recurso interactivo digital basado en

común que los niños estén von Buchwald ha venido debido a que la mayoría de nuevas realizando durante más de 50 nuestro grupo tecnologías desde muy corta años, debido a que su cuenta con al menos uno de edad. Con el fin de desarrollar trayectoria como titiritera estos dispositivos en su casa un espacio que sea utilizado constituye un legado cultural y los sabe utilizar. Así mismo, de muy importante para la los niños entre 5 - 7 años v ciudad de Guayaquil y debe están desarrollando compartidos ser inmortalizado.

específicamente para la

Cada vez es más las obras de títeres que Ana plataforma digital de tablets capacidades motrices necesitan dispositivos El proyecto está creado amplios en los que puedan mover sus dedos con mayor

facilidad, puesto que el mouse de la computadora puede ser muy difícil de manejar y los teléfonos inteligentes, en cambio, muy pequeños.

Aunque este proyecto fue creado específicamente para las plataformas digitales, se es consciente de que debe contener actividades que permitan forjar lazos entre padres e hijos, por lo que se incluyeron actividades complementarias que los inspiren a compartir nuevas experiencias. De esta forma esperamos que este proyecto sirva para que el ocio de los nativos digitales, pueda educativo ser entretenido, al mismo tiempo que el legado, trabajo y espíritu de Ana von Buchwald sea transmitido a las nuevas generaciones.

# Especialidades del Proyecto

Redacción.- En este ámbito se revisó la adaptación de las obras de Ana von Buchwald para el formato de aplicación digital. Se usó un lenguaje apropiado y atractivo para los niños entre 5 – 7 años y se hizo que la esencia de las obras de teatro, no se pierdan. La encargada de este ámbito fue Andrea Itúrburu.

Educación Inicial.- Se logró que las actividades sean adecuadas para el aprendizaje y

entretenimiento sano de los niños entre 5 - 7 años y que también puedan ser compartidas con los padres. Las encargadas de este ámbito fueron Paulina Hidalgo y Andrea Rodas.

Diseño Gráfico. - Se buscó que la línea gráfica de la aplicación sea pertinente y atractiva para el grupo objetivo de niños entre 5 – 7 años. Desde las ilustraciones e interfaz. Las encargadas de este

entretenimiento sano de los ámbito fueron: Karen Vargas, niños entre 5 - 7 años y que Ginnette Wong y Maria también puedan ser Gioconda Peña.

> Audiovisual y Multimedia - En área realizó esta se la producción del proyecto, en cuando al desarrollo de la aplicación V las piezas audiovisuales que incluía, que sea pertinente y atractivo para el uso del grupo objetivo. El encargado de esta área fue Javier Medranda

# Objetivo General del Proyecto

Entretener, difundir valores y crear momentos compartidos a través de una aplicación basada en las obras de Ana von Buchwald dirigida a padres e hijos que viven en la ciudad de Guayaquil.

## Concepto de Comunicación

## Concepto de Creativo

Se desea que los niños compartan más momentos con sus padres y que al mismo tiempo, experimenten cosas nuevas. Que hagan a sus papás participar en sus juegos y que también se involucren en la diversión acompañándolos en nuevas aventuras

Experimento mientras me divierto

# Límites y alcances del Proyecto

La aplicación "Titirivon" puede ser descargada desde Google Play gratuitamente. El lanzamiento oficial de la aplicación se realizará el 2 de Diciembre del 2014 en la Universidad Casa Grande y es la primera aplicación para tablets basada en las obras de títeres de Ana von Buchwald.

Contiene tres de las obras más representativas que la famosa titiritera ha montado desde hace muchos años. Se continúe desea que se actualizando esta aplicación, con el resto de sus obras y que sea considerado como tema tesis del resto estudiantes, para que la obra de Ana von Buchwald esté completa y pueda servir para horas de entretenimiento para padres e hijos, a lo largo de los años.

# Manual sobre el uso de la Aplicación para Padres

## **Objetivo General**

Guiar al padre de familia en el uso de la aplicación para que pueda potenciar los beneficios de su contenido lúdico y educativo.

## **Objetivo Específicos**

Detallar el contenido de la aplicación. Explicar los objetivos de las obras y de las actividades desarrolladas. Sugerir la manera de ejecutar las actividades.



## Menú principal

El primer botón dirige a las obras y a los juegos dentro de cada una de las tres obras. Haciendo click en el segundo icono se accede a los audiolibros. El tercer y ultimo botón dirige a la ruleta de actividades, la cual se divide en tres categorías.

## Obras y juegos

Esta sección consta de tres obras: Kasperle y el chanchito alcancía, Juan Pueblo el Justiciero episodio la gorra y Rogelio el último fantasma.

Cada obra contiene de tres a cuatro juegos que el niño deberá ir ejecutando para finalizar cada una de las historias.

.

## Kasperle y el chanchito alcancía Juan Pueblo el Justiciero Rogelio el último fantasma

#### **Objetivos:**

Fomentar valores de justicia, honestidad y amistad Difundir historias diferentes Entretener con personajes vivaces

#### Kasperle y el chanchito Desarrollar la paciencia alcancía

Juego 1:

Alcancía y monedas

#### **Objetivos:**

Reforzar los primarios

Repasar los números del 1 al 5 Fortalecer la motricidad fina Fomentar la colaboración Ejecución: El niño deberá meter cinco monedas de color amarillo, azul y rojo dentro del chanchito alcancía en competencia con familiar o un amigo.

Juego 2: **Carreras** 

#### **Objetivos:**

Fomentar la colaboración Fortalecer la motricidad fina

Ejecución: El objetivo de este Ejercitar la concentración juego es que el bufón y la Estimular la memoria hamburquesa colores ayuda de un familiar o amigo la obra. para lograrlo.

Juego 3:

Cosquillas al cocodrilo

Obietivo:

Fortalecer la motricidad fina Estimular la concentración Ejecución: El cocodrilo esta Ejecución: llorando y para lograr que se ría, el niño deberá hacerle cosquillas en la moviendo rápidamente sus dedos.

Juego 4: Memoria

#### **Obietivos:**

lleguen Ejecución: El niño deberá rápidamente al cocodrilo, por encontrar los seis pares de lo que el niño necesita la los personajes principales de

Juan Pueblo el Justiciero

Juego 1: Decora la gorra **Objetivo:** 

Estimular la imaginación Desarrollar la la creatividad Se seleccionar un diseño de gorra y agregar los broches y barriga stickers que el niño elija.

> Juego 2: Ayuda a Jacinto a pagar las gorras **Objetivos:**

Ejercitar sumas sencillas
Ejercitar la composición de
números
Desarrollar la paciencia **Ejecución:** Con la ayuda de un
adulto el niño escogerá de los
billetes de \$1, \$5 y \$10 para
completar los \$20 que
Jacinto debe pagar por las
gorras.

#### Juego 3:

#### Arma el rompecabezas

**Objetivos:** Ejercitar la memoria visual Promover la agilidad mental Estimular la inteligencia espacial.

Ejercita la concentración **Ejecución:** El niño deberá juntar correctamente las nueve piezas para completar el personaje.

#### Rogelio el último fantasma

#### Juego 1: Ordena la sala Objetivo:

Reforzar las figuras geométricas
Ejercitar la clasificación
Ejecución: Se debe guardar los objetos circulares, cuadrados y triangulares en su caja correspondiente.

### Juego 2: Arma la pizza Objetivo:

Ejercitar la capacidad de seguir instrucciones Reconocer números y cantidades

**Ejecución:** Con la ayuda de un adulto el niño colocará los ingredientes en la pizza de acuerdo a las cantidades

indicadas.

#### Juego 3: Atrapa a Rogelio Objetivo:

Estimular la concentración Ejercitar la motricidad fina Estimular la agilidad mental **Ejecución:** En competencia con un familiar o amigo el deberá atrapar al fantasma el número de veces que se indique.

### **AUDIOLIBROS**

Esta sección cuenta de tres obras con sus audios respectivos: Lindo Pollito Mío, La Ratita Presumida y Don Pillo.

#### **Objetivos:**

- Fomentar los valores de respeto, solidaridad y pluralismo
- Hacer la hora de dormir un momento divertido
- Entretener con historias que sean del interés del niño.

## Ruleta de Actividades

La ruleta de actividades consta de tres categorías: Crea, Juega y Explora. Cada categoría tiene varias actividades que el niño podrá desarrollar dentro y fuera de su hogar en compañía de familiares o amigos.

#### Crea

#### **Objetivos:**

Desarrollar la creatividad Motivar la expresión a través del dibujo Ejercitar la motricidad fina Desarrollar la paciencia perseverancia Promover el contacto y la Actividad 3: comunicación con padres, Sombrero de Juan Pueblo hermanos y amigos

#### Actividad 1:

#### Dibuja a Kasperle

Ejecución: El niño podrá dibujar y colorear al bufón de la manera que el desee para luego mostrar su dibujo.

#### Actividad 2:

#### Arma tu alcancía

Ejecución: Con la ayuda de un adulto, el niño escogerá un material para elaborar su

botella de plástica, una lata de leche o una caja de cartón. Luego la puede forrar con materiales como la cartulina o fomix y decorarlo según su gusto.

**Ejecución:** Con la ayuda de un familiar, el niño podrá armar un sombrero de Juan Pueblo materiales como con periódico o cartulina para luego pintarlo y decorarlo como él desee.

## Actividad 4:

### Fantasma Rogelio

Eiecución: El niño podrá elaborar en compañía de un adulto o un amigo, un títere de fantasma con materiales.

alcancía. Por ejemplo, una como una media o una funda de papel.

#### Actividad 5:

#### Dibuja lo que más te asusta

Ejecución: En esta actividad el niño puede expresar sus miedos dibujando algo que lo asuste.

#### Actividad 6:

#### Dibuja a un fantasma

Ejecución: Si desea puede dibujar a Rogelio o puede dibujar un fantasma como él elija hacerlo.

#### Actividad 7-

#### Bandera de Guayaquil

Ejecución: Con la ayuda de un familiar, el niño puede elaborar una bandera de Guayaquil. Se sugiere utilizar papel cometa de color celeste y blanco.

#### **Actividad 8:**

Preparar bolitas de colores

receta indicada con la ayuda de un adulto.

Ingredientes:

1 lata de leche condensada 2 tazas de leche en polvo 2 tazas de azúcar pulverizada colorantes vegetales

#### Actividad 9:

Castillo del Márquez

Ejecución: Podrá dibujar lo que le gustaría tener en su propio Actividad 2: castillo como una piscina Palabras con O gigante o un helicóptero.

#### Juega

#### **Objetivos:**

Desarrollar la creatividad Estimular el lenguaje Ejercitar la dicción Estimular la memoria

Fomenta la imaginación Ejercitar la concentración comunicación con padres, familiares. hermanos y amigos

#### Actividad 1:

Dibuja los personajes

**Ejecución:** El niño podrá y al calor de una gallina obras y pegarlos en cartulina Respuesta: El pollito para que pueda jugar con ellos.

con un amigo, el niño acto. Respuesta: El ratón nombrará diez palabras que comiencen con la letra O.

#### Actividad 3: Adivinanzas

**Ejecución:** El niño tratará de

encontrar la solución de las adivinanzas para luego Ejecución: El niño seguirá la Promover el contacto y la hacérselas a sus amigos y

#### Adivinanza 1:

De huevo blanco y hermoso una mañana nací dibujar los personajes de las con mis hermanos crecí.

#### Adivinanza 2:

Soy un animal pequeño, piensa mi nombre un rato, porque agregando una «n» Ejecución: En competencia tendrás mi nombre en el

#### Adivinanza 3:

¿Qué animal de buen olfato. cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame, si pilla, un plato.

Respuesta: El gato

#### Actividad 4:

#### **Trabalenguas**

Ejecución: En competencia con un amigo, el niño repetirá los trabalenquas lo mas rápido posible.

#### **Trabalenguas 1:**

Compadre, cómprame un coco.

Compadre, coco no compro porque el que poco coco come poco coco compra. Yo, como poco coco como, poco coco compro.

Compadre, cómprame un coco. ¡Que no compro coco, ni como!

#### **Trabalenguas 2:**

Erre con erre, quitarra; erre con erre, carril: rápido ruedan los carros, rápido el ferrocarril.

#### Trabalenquas 3:

Los cojines de la reina, los caiones del sultán. ¡Qué cojines! ¿Qué cajones! ¿En qué cajonera van?

## **Explora**

#### **Objetivos**

ciudad de Guayaquil Promover el interés cuidado por los animales sobre los animales Promover el contacto y la 2000 y la comunicación con padres, encuentra hermanos y amigos

#### Actividad 1: Réptil

Ejecución: En compañía de familiares y amigos, el niño podrá visitar el Parque Histórico Guayaquil y el zoológico El Pantanal para que conozca de cerca los cocodrilos y aprenda más sobre ellos.

#### Actividad 2:

#### Encuentra a Juan Pueblo

Ejecución: Con la ayuda de Fomentar el interés por la un adulto, el niño podrá conocer cualquiera de las v estatuas de Juan Pueblo. La primera se encuentra Ampliar el conocimiento ubicada a un costado de la Torre Morisca en el Malecón segunda se al costado izquierdo de la Puerta del Centro de Convenciones de

Moreno.

#### Actividad 3:

Visita a la Casa de Cultura Ejecución: En compañía de Chiste 1: visitar la Casa de la Cultura y gato y le dice buscar cuentos animales.

#### Actividad 4:

Visita al Parque de las pregunta: Iguanas o Parque Seminario. -Si tú eres gato, ¿por qué Ejecución: El niño visitará el ladras como perro? Parque Seminario para que Y el gato le responde: pueda ver de cerca las -Es que estudié idiomas. iquanas y otros animales que ahí se encuentran como las Chiste 2: ardillas.

Actividad 5: **Cuenta Chistes** 

**Ejecución:** El niño podrá

la plaza Rodolfo Baguerizo aprender algunos chistes para luego compartir y divertirse junto a sus familiares y amigos.

un familiar, el niño podrá Un gato se encuentra a otro sobre -Miauuuuuu

> Y el otro gato le contesta: -Guauuu

El primer gato se extraña y le

Estaban dos tomates en la refrigeradora y uno le dice al otro -¡Hace mucho frío!

Y el otro responde:

-iiAAH, UN TOMATE QUE HABLA!!

#### Chiste 3:

Un hombre entra a una óptica v le dice al vendedor -Quiero unas gafas Y el vendedor le pregunta -; Para el sol? Y él contesta: -No,... para mí.

## **Bibliografía**

Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.

Piaget, J. (2001). Psicología y pedagogía. Barcelona: Editorial Critica, S.L.

Labinowicz, E. (1987). Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. Washigton: Adisson-Wesley Iberoamericana, S.A.

## AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL

#### **ESTUDIANTES EGRESADOS**

Yo autorizo **PAULINA HIDALGO JARAMILLO**, libre y voluntariamente, a la UNIVERSIDAD CASA GRANDE (UCG) para que difunda y publique a través de cualquier medio que considere pertinente con el propósito de evaluación, entrenamiento, capacitación, estudio, promoción, exhibiciones, demás fines académicos u otros permitidos por la Ley a las Instituciones de Educación Superior, mi trabajo de titulación, el cual forma parte de los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP).

Guía del PAP GUADALUPE CHÁVEZ

Asesor del PAP VICENTE MOLINA

Acepto y manifiesto que:

- 1. Autorizo utilizar todo el material y el informe final producido como estudiante egresado en publicaciones académicas y otras sin fines de lucro.
- 2. En razón de que el objetivo que persigue UCG es la difusión del conocimiento esta

autorización es a título gratuito;

3.	Este	documento	tendrá	plena	vigencia	indefinida,	salvo	comunicación	en	sentido
contrario por parte del suscrito o representante legal.										

- 4. Me hago responsable de la originalidad del trabajo realizado, por lo cual, deslindo de responsabilidad a la Universidad Casa Grande por cualquier contenido del documento que no se ajuste a la normativa de trabajos académicos.
- 5. Renuncio a presentar cualquier reclamación a la Universidad Casa Grande, por cualquier vía, derivada o relacionada con lo autorizado y declarado en este documento.

\_\_\_\_\_

Firma:

C.I.

#### Carta Aval para la presentación

Tema de Trabajo Titulación de Proyecto de Aplicación Profesional:

Nombre de alumno: PAULINA HIDALGO JARAMILLO

Guía/Asesor: GUADALUPE CHÁVEZ/ VICENTE MOLINA

Fecha: 21 NOVIEMBRE DE 2014

1. El número de reuniones efectuadas con los alumnos durante este período fue a mi criterio, esta cantidad de reuniones ha sido:

- a. Suficiente
- b. Insuficiente
- c. Excesivo

2. Los alumnos han alcanzado a internalizar y hacer comprensiones de los contenidos y hallazgos de su trabajo y se aprecia crecimiento académico:

- a. En buena medida
- b. En mediana medida
- c. En poca medida

3. Los alumnos me dieron a conocer los contenidos de la versión definitiva del hallazgos de su trabajo y se aprecia crecimiento académico:								
a. Si b. No c. Parcialmente								
Por lo tanto, respaldo el trabajo realizado por el alumno/a hasta este avance y les concedo el aval para la presentación.								
SI NO								
Firma del Guía/Asesor:								