



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA**

TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL

**Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Papel y Tinta provincia de Pichincha, ciudad de Quito, durante el año lectivo 2017**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

AUTORA: Montalvo Montalvo, María Verónica

TUTOR(A): Villarroel Dávila, Paola Carina, Mgs

**CENTRO UNIVERSITARIO QUITO**

2017



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

*Septiembre, 2017*

## APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister

Paola Carina Villarroel Dávila.

### DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

En el presente trabajo de titulación: “***Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Papel y Tinta*** realizado por María Verónica Montalvo Montalvo, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, septiembre de 2017

f):

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo Montalvo Montalvo María Verónica declaro ser autora del trabajo de titulación: **“Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Papel y Tinta provincia de Pichincha, ciudad de Quito**, de la Titulación Ciencias de la Educación mención Educación infantil, siendo la Mgs. Paola Carina Villarroel Dávila directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes de posibles reclamos o acciones legales. Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico vigente de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico constitucional (operativo) de la Universidad”.

f.

María Verónica Montalvo Montalvo.

1711273316

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi padre, porque se lo feliz que le hiciera si él en este momento estaría junto a mí. A mis hijos, Rafaella y Juan Carlos porque ellos han sido mi principal motor para seguir adelante. Y a mi esposo que una vez más ha compartido otra época de estudios junto a mí.

María Montalvo

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a la vida que me ha dado tanto.... Gracias Dios mío porque tú has sido la persona que ha estado junto a mí siempre, me has dado la fortaleza en los momentos más débiles y esa perseverancia de seguir adelante hasta llegar a la meta. Gracias a mis dos hijos, que han sido la razón principal para demostrarles que el camino por fuerte que sea tiene un destino, un final, una meta. Agradezco a la Universidad Técnica Particular de Loja, porque gracias a su modalidad a distancia, yo he podido culminar mis estudios.

María Montalvo

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA .....	i
APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	1
ABSTRACT .....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	5
1. Ambientes de aprendizaje convencionales y no convencionales .....	6
1.1 Concepto .....	6
1.2 Importancia.....	8
1.3 Dimensiones del aprendizaje.....	9
1.3.1 Dimensión física.....	9
1.3.2 Dimensión funcional.....	9
1.3.3 Dimensión temporal.....	10
1.3.4 Dimensión relacional.....	11
2. Recursos de ambientes de aprendizaje .....	12
2.1 Concepto de recursos estructurados y no estructurados .....	12
2.2 Tipos de recursos estructurados y no estructurados .....	13
2.3 Importancia de recursos estructurados y no estructurados.....	17
3. Proceso metodológico para la creación de ambientes no convencionales .....	19
3.1 Estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje.....	19
3.2 Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales .....	20
3.3 Creatividad .....	20
3.4 Estética .....	22
3.5 Organización .....	23
4. Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años.....	27
4.1 Características del área motriz .....	27
4.2 Características del área cognitiva.....	28
4.3 Características del área lingüística .....	29
4.4 Características del área afectiva .....	30

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA INVESTIGACIÓN.....	32
2.1    Diseño metodológico para la investigación .....	33
2.2    Preguntas de investigación.....	34
2.3    Métodos, técnicas e instrumentos de medición.....	34
2.3.1    Métodos.....	34
2.3.2    Técnicas.....	35
2.3.3    Instrumentos de investigación.....	35
2.4    Población y muestra .....	35
2.5    Procedimiento.....	36
CAPÍTULO III. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	37
3.1    El ambiente de aprendizaje .....	38
3.2    Tipos de ambientes de aprendizaje.....	39
3.3    Elementos que componen la dimensión física.....	40
3.4    Importancia en los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	42
3.5    Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	43
3.6    Tres recursos más utilizados en el trabajo pedagógico.....	44
3.7    Función de los recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	46
3.8    La efectividad de los recursos.....	48
3.9    Consideraciones para la selección de recursos.....	49
3.10    Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico.....	51
3.11    Creación de ambientes de aprendizaje.....	52
3.12    Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	54
3.13    Manejo Temporal.....	55
3.14    Habilidades de los docentes de Educación Inicial.....	57
3.15    Criterio Pedagógico de los ambientes de aprendizaje.....	58
Propuesta .....	60
CONCLUSIONES .....	74
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	79

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población .....	35
Tabla 2. El ambiente de aprendizaje.....	38
Tabla 3. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	39
Tabla 4. Elementos que componen la dimensión física.....	40
Tabla 5. Importancia en los ambientes .....	42
Tabla 6. Recursos.....	43
Tabla 7. Tres recursos .....	44
Tabla 8. Función de los Recursos.....	46
Tabla 9. La efectividad de los recursos.....	48
Tabla 10. Selección de recursos .....	49
Tabla 11. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico .....	51
Tabla 12. Creación de ambientes de aprendizaje .....	52
Tabla 13. Criterio de los docentes.....	54
Tabla 14. Manejo Temporal .....	55
Tabla 15. Habilidades de los docentes .....	57
Tabla 16. Pedagógico .....	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Bloques Lógicos .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 2. Pelotas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 3. Dominó .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 4. Rompecabezas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 5. Recursos no estructurados .....	15
Figura 6. Sector de dramatizaciones.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 7. Sector de construcción .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 8. Sector gráfico plástico.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 9. Sector de ciencias.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 10. Sector de la biblioteca.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 11. Sector musical .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Figura 12. El ambiente de aprendizaje.....	38
Figura 13. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	39
Figura 14. Elementos que componen la dimensión física .....	41
Figura 15. Importancia en los ambientes .....	42
Figura 16. Recursos.....	44
Figura 17. Tres recursos.....	45
Figura 18. Función de los Recursos.....	47
Figura 19. La efectividad de los recursos.....	48
Figura 20. Selección de recursos.....	50
Figura 21. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico .....	52
Figura 22. Creación de ambientes de aprendizaje .....	53
Figura 23. Criterio de los docentes .....	54
Figura 24. Manejo Temporal .....	56
Figura 25. Habilidades de los docentes .....	57
Figura 26. Pedagógico.....	59

## RESUMEN

El contenido de la presente tesis pretende cumplir el objetivo el cual es diseñar e implementar cinco ambientes de aprendizaje no convencionales para el desarrollo integral infantil de los niños de 3 a 5 años del Centro Papel y Tinta provincia de Pichincha, ciudad de Quito del Ecuador durante el año lectivo 2017. Se creó bajo la influencia de la escuela Reggio Emilia y de la idea del ambiente como tercer educador. La investigación que propone es de tipo participativo, cualitativo exploratorio y descriptivo. Los instrumentos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo, fueron 5 entrevistas realizadas a las docentes del Centro, para indagar sobre el conocimiento sobre los ambientes de aprendizaje; 10 fichas de observación sobre el desarrollo de los niños, y una ficha de documentación y reflexión para documentar de forma sencilla el proceso de implementación de un ambiente de aprendizaje sobre una acción práctica. En conclusión los resultados demuestran que las docentes no tienen conocimientos sobre los tipos de ambientes de aprendizaje ni las dimensiones que conforman y por eso sólo han utilizado recursos estructurados en ambientes convencionales con actividades dirigidas y límite de tiempo.

**PALABRAS CLAVES:** ambiente no convencional, no directivo, creatividad.

## ABSTRACT

The content of this thesis aims to fulfill the objective which is to design and implement five non-conventional learning environments for the integral development of children from 3 to 5 years of the Paper and Ink Center province of Pichincha, Quito city of Ecuador during the academic year 2017. It was created under the influence of the Reggio Emilia school and the environment as the third educator. The research that it proposes is of participative type, qualitative exploratory and descriptive. The instruments used for the elaboration of the present research work were 5 interviews made to the teachers of the Center, to inquire about the knowledge about the learning environments; 10 observation sheets on children's development, and a documentation and reflection sheet to document in a simple way the process of implementing a learning environment on practical action. In conclusion, the results show that teachers do not have knowledge about the types of learning environments nor the dimensions they make and that is why they have only used structured resources in conventional environments with directed activities and time limits.

**KEYWORDS:** non-conventional environment, non-managerial, creativity.

## INTRODUCCIÓN

Un ambiente de aprendizaje, es un espacio en que los estudiantes interactúan, bajo circunstancias físicas, humanas, sociales, y culturales, para generar experiencias de aprendizaje significativo. Dichas experiencias son el resultado de actividades propuestas y acompañadas por los docentes de Educación Infantil. El autor Chato (2014) define que el ambiente es “todo lo que rodea al hombre. Incluye los objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan dentro de un marco o espacio físico que lo contiene” es decir todo aquello tanto físico como abstracto encierra en el contexto de ambiente se forma un mismo elemento que llega al punto de distinguirse como si tuviera vida.

Otra definición de ambiente de aprendizaje según Guerrero (2013) lo define como un "lugar o espacio donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre" es decir se considera que el aprendizaje se da en un espacio físico lo cual es considerado espacio de aprendizaje o espacio del mismo.

El principal problema que surge dentro de los ambientes de aprendizaje, es que al ser un lugar distribuido por rincones de juego por los cuales los niños rotan en diferentes horarios, los recursos que encontramos tienen un límite de acción porque están diseñados con funciones específicas. Además de intervenciones bastantes directivas por parte de los docentes que buscan dirigir de forma permanente el aprendizaje en los niños.

Es por esta razón, que este trabajo investigativo pretende recopilar información sobre la creación de un ambiente de aprendizaje no convencional basado en los principios de la educación Reggio Emilia, para el desarrollo infantil de los niños de 3 a 5 años. Creando espacios de interacción y de aprendizaje desde principios lúdicos, dejando actuar al niño de una forma más libre y dando importancia al ambiente como principal influencia dentro del aprendizaje integral.

El desarrollo de esta investigación está estructurado en tres capítulos, donde se describe el proceso de implementación de un ambiente de aprendizaje no convencional.

En el primer capítulo se describe el concepto de ambientes de aprendizaje convencional y no convencional, su importancia, dimensiones del ambiente, y los recursos estructurados y no estructurados utilizados en el ambiente. Adicionalmente todo el proceso metodológico para la creación de los ambientes de aprendizaje no convencional, con sus estrategias, y

elementos necesarios como son la creatividad, la estética y la organización que no pueden faltar dentro de un ambiente de aprendizaje. Finalmente el desarrollo y aprendizaje integral en los niños de 3 a 5 años.

En el segundo capítulo, se describe el diseño metodológico utilizado para la investigación, así como el contexto población e instrumentos.

En el capítulo tres, se desarrolla el análisis y discusión de los resultados, conclusiones y recomendaciones y la propuesta.

Se puede concluir que, los docentes no cuentan con una clara identificación de las dimensiones que todo ambiente de aprendizaje cuenta, y no generan experiencias significativas. Además que al no conocer la Escuela Reggiana no saben cómo aplicarlo y siempre tratan de utilizar actividades directivas. La aplicación de recursos innovadores no existe, y sólo cuentan con recursos estructurados desarrollados en ambientes de aprendizaje de tipo convencional. Es por ésta razón, que se recomienda la capacitación permanente de los ambientes de aprendizaje de tipo no convencional, con sus dimensiones, tipos de recursos, y metodología. Para que de esta forma, se logre implementar dinámicas más innovadoras, utilizando recursos estructurados y no estructurados, y se logre un aprendizaje significativo a través de los procesos de exploración, observación, creación y descubrimiento por parte del niño.

**CAPÍTULO I.**  
**MARCO TEÓRICO**

## 1. Ambientes de aprendizaje convencionales y no convencionales

### 1.1 Concepto

En el momento que se acude por primera vez a la casa de alguien, sólo observando cómo es el lugar donde vive, el estilo de los muebles, la decoración, la organización, y los pequeños detalles, nos dice mucho sobre la persona.

Esto mismo se puede aplicar en un ambiente escolar. Al entrar a un aula de clase de un centro educativo, la pintura en las paredes, la forma como está organizado, los materiales, la decoración, los muebles, la relación entre los niños, todo transmite mensajes y puede llegar hasta influenciar en los comportamientos de las personas que están dentro de este lugar.

Chato (2014) define que el ambiente es “todo lo que rodea al hombre. Incluye los objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan dentro de un marco o espacio físico que lo contiene” es decir todo aquello tanto físico como abstracto encierra en el contexto de ambiente se forma un mismo elemento que llega al punto de distinguirse como si tuviera vida (p. 12).

Desde el punto de vista escolar, el ambiente de aprendizaje es un entorno dispuesto por el docente para estimular al educando la disposición por aprender. Podemos entender que el aprendizaje en los niños de educación inicial, se produce por la interacción verbal entre el niño y docente, y por las interacciones incluso hasta no verbales que se dan dentro de un ambiente.

Según menciona Guerrero (2013) que un ambiente de aprendizaje es un "lugar o espacio donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre" es decir se considera que el aprendizaje se da en un espacio físico lo cual es considerado espacio de aprendizaje o espacio del mismo (p. 3).

Por ello según Guerrero (2013) “en un ambiente de aprendizaje el participante actúa, usa sus capacidades, crea o utiliza herramientas y artefactos para obtener e interpretar información con el fin de construir su aprendizaje” (p. 4). Es decir dentro de este espacio de desarrollo es necesario disponer de diferentes elementos para complementarlos y que este proceso de aprendizaje sea efectivo. Por este motivo y la existencia de una variedad de definiciones no se puede poner un límite, ni hacerlo más pequeño dentro del contexto, por

un espacio físico, sino también expandir el pensamiento con referente a las relaciones humanas que son complementarias para dar una significación correcta. Un ambiente de aprendizaje consiste en organizar el espacio y los materiales para construir un ambiente en el que el menor asista a determinados espacios de su interés, con libertad, y genere aprendizajes mediante la interacción.

Según hacer referencia García (2012) con respecto al ambiente “la organización del espacio, disposición y distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se permiten y se dan en el aula” (p. 6). Es decir se debe tener en cuenta que el ambiente debe encontrarse en ciertas condiciones para que puedan ser desarrolladas las actividades pertinentes.

Según menciona García (2012). “Se trataría de proyectar lugares donde reír, amarse, jugar, encontrarse, perderse, vivir. Un lugar en donde cada niño y cada niña encuentren su espacio de vida” (p.8) es decir dentro del ambiente donde se desarrollara diferentes aprendizajes se encontrara un espacio para expresar sus sentimientos y emociones donde los niños serán libres de relacionarse con todos y consigo mismos.

Otra de las definiciones que ofrece Abad (2014) que son “un espacio simbólico para representar una idea o mensaje intencionado. Para ello, se articulan las especiales condiciones del lugar y de los objetos que sirven de soporte y son mediadores del discurso del artista” (p. 9). Es decir es necesario el lugar físico para la representación de algún contexto o idea estos son elementos de los que se vale el artista para poder transmitir una idea.

Se pueden presentar en cualquier espacio, con una duración limitada, con objetos que sacamos de la realidad para situarlo en otro concepto, es decir es una relación por medio del juego donde el objetivo es aprender a través de una modificación del espacio conjunto con los elementos necesarios para llegar a una idea o expresión.

Según Abad (2009) expresa que “un ambiente de aprendizaje es espacios de experimentación y transformación en los que los niños, a partir de objetos sencillos y atractivos, van construyendo sus propios conocimientos” (p. 9). Es decir los niños a cierta edad ya necesitan relacionar sus ideas con objetos y por ello la importancia para su desarrollo de un buen ambiente donde les permitan el desarrollo de su conocimiento.

Así también menciona Abad (2009) que “promueven acciones de exploración y apropiación de los espacios en compañía de objetos, desplazamientos y recorridos, juegos basados en

la aparición o desaparición, en el llenar y vaciar, agrupar y dispersar, narrar sus propias historias” (p. 11) se observa que son diferentes acciones que ayudan al desarrollo del conocimiento, son actividades que van formando capacidades en los niños.

Teniendo en cuenta las definiciones expuestas anteriormente, complementándose unas a otras, según menciona Vite (2017) “se podría construir una sola, a partir del contexto educativo, un ambiente de aprendizaje va más allá de un espacio físico” (p. 21). Es decir dentro de una definición más exacta es la de no centrarse en un solo contexto sino entenderse que es todo lo que encierra al ambiente de aprendizaje tanto fuera como dentro del mismo, ya que es un lugar donde establecer aparte de conocimiento relaciones con los demás por ello la importancia de las estrategias y planificaciones para que su desarrollo sea continuo y llegar al objetivo planteado que es el aprendizaje y desarrollo de sus habilidades.

Un ambiente de aprendizaje convencional, es el espacio de una escuela tradicional, con materiales estructurados, que sigue un currículo, no es flexible y está pendiente de resultados y tiempos. El docente es trasmisor de conocimiento.

Un ambiente no convencional, propone un sistema educativo democrático y participativo, el que destaca el deseo de experimentación y de búsqueda. Privilegia la atención al niño y no a la materia que enseñar. Realiza proyectos y no está pendiente a la programación. Da mucha importancia al proceso a través de la observación y documentación y no sólo al producto final.

## **1.2 Importancia**

Aquellas actividades que el niño realiza se van dando dentro de un espacio y lugar en el que se ira destacando las características de diversa índole, la que influirán dentro de su aprendizaje con distintos niveles de posibilidades y limitaciones para su desarrollo.

El niño por ser niño, está en constante descubrimiento, y aprendizaje. Según manifiesta Sáenz (2013) “Los espacios deben ser el lugar central de experimentación de diversas experiencias” (p. 34). Es decir las experiencias de los niños se van formando por el medio al que se encuentren sometidos por ello la importancia de la organización del ambiente educativo como menciona Sáenz (2013) “ambientar los espacios educativos en el nivel preescolar, se debe tomar en cuenta los espacios y los materiales sencillos disponibles de manera que los pequeños puedan explorar activamente, para que a través del descubrimiento transformen y combinen materiales” (p. 14). Se observa la finalidad que tiene

el acondicionamiento de las áreas de educación con los materiales necesarios que ayudan a que los niños puedan desarrollar experiencias de conocimientos, con el objetivo de desarrollar capacidades, destrezas, hábitos y habilidades que contribuyan a su formación integral. Al igual, debe estar acorde con los fines educativos que se pretende conseguir.

Es importante considerar al espacio como recurso pedagógico, construir un espacio comunitario que refleje la identidad, utilizar objetos sencillos y ecológicos, que sean abiertos y flexibles que favorezcan al juego.

### **1.3 Dimensiones del aprendizaje**

#### **1.3.1 Dimensión física.**

Según menciona Forneiro (2008) “al aspecto material del ambiente. Es el espacio físico (el centro, el aula) y sus condiciones estructurales (dimensión, tipo de suelo)” (p. 45).es decir la importancia del material dentro del ambiente de aprendizaje deberá estar acondicionada a las necesidades que corresponde a las dimensiones del aprendizaje.

De esta manera Forneiro (2008) “También comprende los objetos del espacio (materiales, mobiliario) y su organización (distintos modos de distribución de los materiales dentro del espacio” (p.1) es decir a parte del espacio físico se deberá tener en cuenta los materiales existentes dentro del área ya que con ello cubrirán las necesidades de los niños y con ello ayudando a que el niño cumpla sus expectativas educativas.

Dentro del espacio al que se encuentran los niños deberá estar capacitado para que cumpla las expectativas de ellos y por ende sus necesidades fisiológicas, de recreación, de juego y de aprendizaje. Según menciona Forneiro (2008) “Debe contar con recursos variados, suficientes y funcionales. Se debe poner mucha atención en la iluminación, colores y ventilación” (p. 31).Es decir esta condición debe visualmente ser atractiva y acondicionada a un buen ambiente, este diseño depende de la imaginación y decisión del maestro ya que él será el encargado de mantener un ambiente favorable para que se genere confianza en dicho lugar por ello menciona Forneiro (2008) que “Instalen como prioridad el juego y promuevan variadas situaciones de aprendizajes múltiples. Un ambiente que resulte alfabetizador y aliente el desarrollo de su autonomía y responsabilidad” (p. 24).Es decir el ambiente que el maestro haya establecido promoverá a la independencia del niño ayudando a la motivación de sus desarrollo con respecto a su propio aprendizaje.

#### **1.3.2 Dimensión funcional.**

Según manifiesta Iglesias Forneiro (2008) “está relacionada con el modo de utilización de los espacios, su polivalencia y el tipo de actividad para la que están destinados. La polivalencia hace referencia a las distintas funciones que puede asumir un mismo espacio físico” (p. 1) es decir la dimensión funcional se relaciona con el espacio que se dispone y su utilidad ya que en muchos de los espacios se pueden realizar diferentes actividades manteniendo los mismos materiales.

Es decir, está relacionada con la manera de utilizar los espacios para todo tipo de actividades, un ejemplo de esto puede ser la biblioteca del aula o los rincones de trabajo.

### **1.3.3 Dimensión temporal.**

Según indica Iglesias Forneiro (2008) “está vinculada a la organización del tiempo y, por tanto, a los momentos en que los espacios van a ser utilizados” es decir la dimensión temporal se encuentra relacionada con el tiempo que le dedique a cada elemento. Ya que como menciona Iglesias Forneiro (2008) “El tiempo en las distintas actividades están necesariamente ligado al espacio en que se realiza cada una de ellas: el tiempo de jugar, de comunicarse en asambleas, el tiempo de actividad libre o autónoma” (p. 23). Es decir cada actividad se debe mantener establecido un espacio y tiempo para poder desarrollar un objetivo planteado, por ello la importancia que se le da al tiempo y la organización del mismo.

Según menciona Iglesias Forneiro (2008) “se debe tener presente que la organización del espacio debe ser coherente con nuestra organización del tiempo y a la inversa. Pero además, la dimensión temporal hace referencia también al ritmo con que se desenvuelve la clase” (p. 26). Es decir la importancia del tiempo que se le dedique a la organización la cual debe estar distribuida acorde a las actividades que se desea realizar.

Por ello manifiesta Iglesias Forneiro (2008) que “La organización de la tarea docente requiere considerar las múltiples y variadas oportunidades de aprendizaje que se generarán, de manera tal de garantizar el poner a disposición de los niños” dentro de dicha organización se observa que el maestro debe tener la capacidad de visualizar actividades que generen un aprendizaje para los niños, ya que si los espacios se encuentran acondicionados servirán para como ambientes para realizar diversas actividades produciendo como menciona Iglesias Forneiro (2008) “momentos de concentración, como de dispersión, la realización de distintas tareas y juegos, los intercambios en pequeños

grupos y en el grupo total” (p. 28). Es decir estos momentos provocados por el ambiente pueden ser positivos como negativos ya que lo que se busca es la concentración del niño, sin embargo existen momentos de dispersión por ello se busca según Iglesias Forneiro (2008) “Lograr esta alternancia de espacios de manera equilibrada demanda quebrar y a la vez enriquecer los límites del mono-ambiente propio de la sala transformando a toda la institución en una sala ampliada” en el momento que se consiga la modificación de los espacios para encontrar un equilibrio para alcanzar los objetivos de la sala de una institución.

#### **1.3.4 Dimensión relacional.**

La dimensión relacional según indica Iglesias Forneiro (2008) está referida a “Distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con los aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios” es decir dentro del aula se debe mantener una relación continua con respecto a los espacios existentes así como la relación de las normas con los modos que se han impuesto, así menciona Iglesias Forneiro (2008) que “los distintos agrupamientos en la realización de las actividades, la participación del maestro en los distintos espacios y en las actividades que realizan los niños (sugiere, estimula, observa)” es decir dentro de cada actividad que se realiza el maestro con los niños debe tener una finalidad donde se observa esta relación con el ambiente de aprendizaje.

Según indica Iglesias Forneiro (2008) que “en esta dimensión, el modo en que se organiza el mobiliario del Centro de infantes resulta único en relación con otros formatos escolares” (p. 25). es decir la importancia de la organización de los muebles dentro de un centro infantil es considerado dentro de los formatos escolares ya que la organización de los muebles establece la relación entre los niños dependiendo de la actividad que se encuentren desarrollando como por ejemplo el diálogo y el compartir entre ellos.

Se puede concluir diciendo que, el ambiente no es algo estático, pre existente. Sólo existe si está relacionada entre estas cuatro dimensiones. Según considera Iglesias Forneiro (2008) “como un elemento curricular más, con una importante fuerza formativa” es decir la parte del ambiente forma parte de la formación.

Según manifiesta Iglesias Forneiro (2008) “Esta consideración del espacio escolar como ambiente de aprendizaje y como elemento curricular más, supone tomar decisiones a la forma de organizarlo para que se convierta en un factor estimulante de actividad” (p. 29). Es decir la parte de la organización del ambiente se toma en cuenta como en el momento de la

realización de las materias que se vayan a poner en práctica ya que por medio del ambiente al que se encuentren los niños también se podrán desarrollar dichas materias.

## **2. Recursos de ambientes de aprendizaje**

### **2.1 Concepto de recursos estructurados y no estructurados**

Según menciona Morales (2006) “exponen que existen diferentes tipos de materiales educativos con los que las docentes deben contar en el aula para llevar a cabo un proceso adecuado de aprendizaje dentro del aula. Los materiales educativos se clasifican de la siguiente manera” (p. 15).es decir los recursos existentes dentro de la parte educativa deberán los docentes contar con el material adecuado para el resultado eficiente del aprendizaje.

**Recursos estructurados:**según indica Ocampo (2015) “Son todos aquellos recursos que han sido diseñados con una finalidad pedagógica, ejemplos: Pelotas, muñecas, carritos” (p. 14).Dentro de estos recursos se observa que tienen un objetivo directo relacionado con la pedagogía por medio de objetos acorde a la edad del niño.

**Recursos no estructurados:** según menciona Ocampo (2015) “Aquellos objetos que no han sido elaborados con una finalidad pedagógica o lúdica, pero pueden ser utilizados para actividades educativas. Pueden ser encontrados dentro de la comunidad. Ejemplos: tubos de papel, semillas, agua, tierra, cajas, cartón, botellas, recipientes” (p. 16).Son aquellos que no son específicos para el aprendizajes sin embargo por medio de la imaginación se utiliza a través de juegos para llegar al aprendizaje de los niños.

Los Criterios de organización se clasifica los recursos desde los más concretos a los más abstractos en donde según menciona Coello (2009) “Recursos estructurados: el material preparado para estimular el desarrollo de competencias específicas tales como, las categorías lógicas del pensamiento, las coordinaciones psicomotoras, las competencias lingüísticas” (pp.111- 114) es decir dentro de los recursos estructurados se observa que se enfoca en la parte lógica del niño donde se busca desarrollar sus capacidades lingüísticas.

Son materiales que no ha sido especialmente pensado para educar, o jugar, pero sin embargo el niño puede investigar por sí mismo. Incluye elementos naturales y culturales, que configuran el ambiente vital del niño; como trozos de tela, papel, cartón, madera, hojas, semillas, los recursos no estructurado, facilita la actividad creadora y estructura del propio

niño, a través del uso de elementos que le son significativos y le posibilitan diversidad de opciones y experiencias.

Son más económicos, podemos utilizarlos para crear una consciencia sobre lo necesario de reutilizar, y lo encontramos fácilmente en nuestro alrededor.

Se puede concluir diciendo que tanto los recursos estructurados como los no estructurados, son recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente de aprendizaje, para la adquisición de habilidades, conceptos, actitudes y destrezas. Un paso importante, es la selección de los recursos para el aprendizaje, ya que éste no solo motiva al niño, sino que de hecho va a constituir una parte fundamental en el proceso complejo, que es el del aprendizaje.

Los recursos no estructurados, son más llamativos ya que se hace conjuntamente con los niños, con materiales de acuerdo al medio que les rodea, por lo cual el aprendizaje es aún más participativo, ya que el propio participante lo elabora y prioriza sus propios materiales.

## 2.2 Tipos de recursos estructurados y no estructurados

### Recursos estructurados.



Fuente recuperada en : (Pinterest, 2015)

Son diseñados por P. Dienes, para el uso de las matemáticas. Las cualidades que le definen a este material son cuatro: color, forma, tamaño y grosor.

Con este material los niños adquieren un conocimiento físico de los bloques, establecen relaciones de color, de forma e incluso del tamaño. Su conocimiento se da se encuentra dado por medio de la experiencia según la frecuencia que se vaya manipulando.



Fuente recuperada en: (Kindersariato, 2016)

Las pelotas son utilizadas para el reconocimiento de los colores, de la textura y para jugar.



Fuente recuperada en: (Camaxtliesop, 2012)

El dominó es un material estructurado el cual nos permite hacer relaciones objeto-forma, objeto-color, y sentido de asociación o relación.



Fuente recuperada en: (Gavicalsin, 2014)

Según indica Guioteca (2015) “Los rompecabezas o puzzles son juegos antiguos, pero totalmente vigentes. Fueron inventados en 1762 por el londinense *John Spilsbury* y un siglo después empezaron a fabricarse en serie” (p. 17). Es decir estos elementos sirven para actividades lúdicas las cuales se encuentran comúnmente en el mercado actual. Los niños de 3 a 5 años lograrán armar rompecabezas de 6 a diez piezas. Los beneficios son muchos,

es un juego que estimula, ayuda a la motricidad fina, exige lógica y paciencia, y contribuyen a la resolución de problemas.



Fuente recuperada en: (Entrenubesespeciales, 2015)



Recursos no estructurados



Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)



Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)

- Pinza de ropa
- Rulos de plástico de pelo
- Espejos
- Candados
- Esponjas
- Hojas
- Cartones
- Botellas
- Hueveras
- Cuerdas, cordones, cintas
- Tarros con tapas

- Conchas
- Semillas
- Arena
- Hielo
- Agua

Según menciona Córdova (2017):

El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos. (p.2)

Es decir el objeto utilizado para el desarrollo de las actividades lúdicas utilizando los diferentes recursos tiene objetivos con respecto a la experiencia y su conocimiento, por ello se debe tener en cuenta que los maestros deben tener el conocimiento suficiente para la utilización de los mismos ya que estos objetos les ayudara a desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños.

En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: alumnos, alumnas, maestras, maestros, padres y madres de familia.

### **2.3 Importancia de recursos estructurados y no estructurados**

Los recursos estructurados y no estructurados deben ser recursos que estimulen la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición del aprendizaje específico. Hablando de una forma general los dos recursos son importantes en el aprendizaje integral del niño ya que, son importantes porque en el niño:

- Crean hábitos de observación y curiosidad.
- Conocimiento de las propiedades físicas de los objetos.
- Comprensión de concepto.
- Hábito de compartir.
- Utilización del juego como fuente de alegría y conocimiento.

- Respeto al trabajo ajeno.
- Promueven valores.

Se puede aprovechar del medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato para que nos provean de abundantes posibilidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos no estructurados según menciona Ministerio de Educación (2016) “proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras” es decir ayuda a los niños para que puedan involucrarse con las sociedad y el mundo que los rodea haciéndolos independientes y así mismo es una ayuda a los profesores para que se relaciones de una manera adecuada con sus alumnos esto conlleva a un proceso de enseñanza-aprendizaje más profundo y adecuado.

Al manipular este tipo de material no convencional, en el niño se da el juego simbólico, el cual se transforma ese trozo de madera o de cartón la vida que en ese momento quieran. La idea fundamental, es que el niño decida a qué quiere jugar, no que el juguete le diga cómo tiene que jugar.

Según el Ministerio de Educación (2016) dice que “si el material didáctico no logra la participación activa del sujeto en el proceso del aprendizaje, el alumno no habrá logrado un aprendizaje significativo que asegure el desarrollo intelectual y afectivo del estudiante” (p. 18).Es decir se establece ya un material que ayudara al profesor al aprendizaje del niño ayudando a desarrollar su conocimiento.

De esta manera manifiesta Ministerio de Educación (2016) que “No sólo es necesario contar con el material adecuado, sino que también es importante saber, de qué manera se lo va a usar, de tal forma que el alumno tenga una participación activa” es decir dentro del aprendizaje se utilizan actividades las cuales es necesario el material acorde a ellas para que se complete su auto aprendizaje.

### **3. Proceso metodológico para la creación de ambientes no convencionales**

#### **3.1 Estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje.**

Dentro de los procesos para instalar los ambientes de aprendizaje, se necesita un proceso de reflexión cotidiana, los cuales deben ser flexibles a cambios de acuerdo a las necesidades de ese momento. Aprovechando al máximo el potencial del lugar, ya que un mismo lugar puede tener más utilidades.

Los principios metodológicos que propone la escuela Reggio Emilia son:

- Los niños deben lograr un aprendizaje significativo, basado en experiencias y tengan relación con el mundo que les rodea.
- Los niños tienen capacidades, y curiosidad por construir su aprendizaje.
- El niño es el principal protagonista.
- Los docentes son las personas que acompañan al niño a su exploración del ambiente.
- El uso del ambiente promueve relaciones, comunicaciones, y encuentros.
- Los padres tienen un rol activo en las experiencias de aprendizaje y ayudan a asegurar el bienestar.
- Se elaboran preguntas de escucha para desarrollar el pensamiento creativo y divergente, para que él sea capaz de encontrar respuestas por sí mismo a las preguntas.
- Se cambia el ambiente de una forma constante.
- El juego espontáneo como vehículo fundamental para la adquisición de aprendizajes: El juego permite al niño entrar en contacto con la realidad de su entorno, a través de la exploración se busca favorecer las relaciones personales y sociales.

Dentro de las estrategias para implementar ambientes no convencionales adicionalmente propone algunas estrategias la Escuela Reggio Emilia:

- El diseño del ambiente debe favorecer a la interacción, relación y comunicación de los niños.
- Se debe disponer de gran cantidad de recursos sencillos, variados, y que respondan a la cultura y al contexto de alrededor.

- Se debe distribuir los espacios de una forma amplia y luminosa.
- El arte debe ser una estrategia básica utilizada en la creación y utilización del ambiente, no sólo como una forma de expresión sino como una forma de adquirir nuevo conocimientos.

### **3.2 Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales**

Dentro de la primera etapa de la educación se distingue la infancia la cual pasar por centro infantil, que caracteriza a la vía institucional, sino que también se lleva al cabo mediante la educación en ambientes de aprendizajes no convencionales.

Para crear un ambiente de aprendizaje no convencional es necesario utilizar al medio como parte fundamental de la composición del ambiente, además de objetos diversos. Donde los espectadores son invitados a moverse alrededor o son invitados a interactuar.

El ambiente educa, actuando como un marco de condiciones, es decir, tiene la capacidad de facilitar, limitar y guiar todo lo que se hace. Se pueden crear a partir de ideas simples y creativas, espacios interactivos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego.

### **3.3 Creatividad**

La creatividad entendida como la manera cómo vemos, cómo pensamos el mundo y como nos pensamos a nosotros mismos en el mundo.

Según menciona Manzano (2013) “No es fácil definir a la creatividad, puesto que es un término muy amplio que se aplica a diversos contextos” (p. 20).Es decir se desarrolla la creatividad con el arte para que sea relacionada la facultad y creatividad de poder crear diferentes objetos o actividades.

Según indica Tovar (2016) “la creatividad se puede representar de varias maneras, no solo por medio de expresiones artísticas” (p. 12).es decir el arte es representado de diversas maneras no solo por medio de pinturas como se piensa tradicionalmente.

Según manifiesta Tovar (2016) “La creatividad es una característica con la que nacemos todos los seres humanos, no es solo un privilegio de artistas, pintores o escritores” (p. 18).Es decir la creatividad es de nacimiento en todas las personas encontrando un potencial

en cada uno sin embargo hay que desarrollarlo en cualquier momento y situación que se encuentren y no solo los artistas reconocidos son los que tienen esta cualidad.

En un ambiente no convencional, la creatividad es un elemento importante al tenerle a ese ambiente como un recurso pedagógico.

Todas las personas poseen un potencial creativo, susceptible de ser estimulado por el entorno. Para los niños de educación infantil, la escuela es un lugar mágico donde existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, explorar, en definitiva de crear. Se puede estimular a los mismos a través de la educación artística, ya que hay infinidad de oportunidades para permitir que los niños sean los que dirijan su propio proyecto con la experimentación con materiales muy variados.

Las actividades igualmente deben desarrollar creatividad en los niños, por ejemplo implementar actividades de arte con todos los materiales no convencionales, construir materiales no convencionales junto con el profesor, jugar, visitar granjas o huertos, hacer adivinanzas, etc. Y no sólo que sean actividades creativas, sino que hay que presentarles de una forma novedosa y desafiante. Para lograr que el alumno se comprometa con la actividad.

Según manifiesta Tovar (2016): “Para concluir el juego, va hacer la base de todas las experiencias de los niños pero no solo dentro del aula, ya que la mayor parte del tiempo lo pasan en su entorno familiar, y de ahí reciben gran cantidad de experiencias que les conducen también a potenciar su pensamiento simbólico, y con ello la creatividad” (p. 22). A través del juego, el cual se manifiesta en esta edad de los niños de una manera espontánea, el niño va aprendiendo del mundo que le rodea, del pensamiento y de las emociones.

Según manifiesta Tovar (2016):

Un niño creativo, muestra gran interés por descubrir y experimentar su entorno, tiene facilidad para construir nuevos conocimientos a través de ideas viejas, y se comunica de forma más expresiva con otros.

Utilizando recursos como cajas o cojines y una sábana o manta se construyen una cabaña, un palo puede ser un arma con el que luchar y un gran árbol puede convertirse en un monstruo con el que tienen que acabar. El niño es creativo por naturaleza, a través del juego simbólico, es capaz de montar su propio mundo imaginario. Todos los niños son creativos, pero si en las aulas no se potencia y desarrolla esta creatividad, están condenados a perderla.

Considerando que una persona es creativa cuando el miedo a no hacer mal cosas no existe.

### 3.4 Estética

Según manifiesta Tovar (2016): “Una pedagogía estética, es una pedagogía de relaciones. Es un elemento que engloba a la escuela es su totalidad. Integrando unidad y armonía a cada una de las dimensiones que conforman una escuela desde los aspectos más generales” Siendo estos aspectos tales como la belleza hasta la estética. Velar por la estética de un ambiente, significa hacer todo por agradar y provocar a todos quienes le componen, significa transformar a la escuela en una espacio alegre y placentero para todos. Va mucho más allá de tener un ambiente enriquecido en una forma bella, sino, por crear ambientes que ofrezcan interacción e interrelación permanente, en donde se invite al descubrimiento y al crear.

La funcionalidad, el arte y la estética deben estar presentes dentro del ambiente. El espacio es construido de una manera en conjunto, se debe ser sensible a la accesibilidad de los alumnos, con materiales naturales y ecológicos, facilitando elementos que les invite a transformar el espacio.

Crear expectativa es un elemento importante dentro de la estética, privilegiando la armonía, y el bienestar. El ambiente de bienestar hará de los espacios facilitadores de felicidad y los niños se sentirán libres para su desarrollo. Deben recoger y representar la identidad de toda la comunidad educativa.

Según (Villa Blanca, 2015) menciona que: “La estética en el ambiente de aprendizaje, como lugar acogedor, bello, motivador por sí mismo, consigue que el alumno y la alumna experimenten, descubran y se relacionen con la comunidad educativa” (p. 7). Logrando la participación en el proceso de aprendizaje.

Abad, (2006) dice que “nos descubre que el espacio-ambiente se debe incluir como objetivo educativo, con el fin desarrollar una visión más estética de los espacios escolares teniendo en cuenta cualidades como serenidad, bienestar, luminosidad, alegría y armonía”. Lo cual sirve para para intervenir de forma positiva en el aprendizaje de los niños y niñas, y a su vez mejorar la convivencia de la comunidad educativa. Concluyendo, la estética de los espacios debe considerar como un recurso educativo más que tener en cuenta en el centro escolar. Por esta razón, se debe ver que el ambiente no puede estar separado de la acción educativa. Así la manera de diseñar el espacio, influyen en el comportamiento, las interacciones y acciones de los sujetos que se encuentran dentro de él. Es importante la

organización del ambiente y no solo limitarse a “decorar” el ambiente para ser visto, sino vivido.

### 3.5 Organización

Según Riera (2014) menciona que: “El espacio debe ser un elemento más de la actividad docente y, por tanto, es necesario estructurarlo y organizarlo adecuadamente. Se entiende que el ambiente del centro y del aula constituye un instrumento muy valioso para el aprendizaje” (p. 11). Siendo el motivo para la planificación del docente.

Según Blanco (2012) “El espacio, la distribución del mobiliario, son elementos que contribuyen a las relaciones interpersonales que se dan dentro de un ambiente de aprendizaje. Favorecen la construcción del conocimiento, y contribuyen al éxito de las situaciones de aprendizaje y relaciones sociales”. El ambiente es vital para el desarrollo del niño a nivel creativo.

Según Gairín Sallán, (1995): “a través del buen uso de estos elementos, se puede facilitar o dificultar la consecución de los objetivos, contenidos, actitudes, valores... que los centros se propongan” (p.1). Siendo una parte educativa que proporciona a ciertas acciones.

Según Casalrrey (2000) propone tres características a la hora de organizar el espacio:

- Pensado para los niños.
- Estimulante, accesible, flexible y funcional y estético.
- Agradable para los sentidos.

Tenemos que tener en cuenta que las dimensiones del ambiente de aprendizaje sean las suficientes para que las necesidades de desplazamiento y de las actividades se puedan desarrollar de una manera óptima.

Sin una decoración excesiva, con suficiente mobiliario y que todos los elementos estén organizados y que estén al alcance de los niños. La temperatura, acústica y ventilación dentro del salón debe ser la adecuada para que no interfiera en las actividades.

Se pueden dividir en sectores para que un mismo ambiente tenga muchas posibilidades:

**Sector de dramatizaciones:** Espacio para desarrollar juegos simbólicos, característicos de esta edad. El niño tiene materiales como disfraces y elementos característicos, para representar situaciones cotidianas como oficios, costumbres, etc. Desarrollando su capacidad de expresión. Incluso se puede realizar títeres con medias o títeres de dedo.



Fuente recuperada en : (Pinterest, 2015)

Este sector, donde los niños desarrollaran más el juego simbólico, asumen diferentes roles y dramatizan.

**Sector de construcción:** Da la posibilidad tanto para el juego individual como el de grupo. Exploran bloques, los clasifican, hacen torres, y agrupan. Pueden ser cubos de madera, rollo de papel higiénico vacíos, esponjas de diferentes tamaños, cajas, etc.



Fuente Ambiente de construcción en el CEIP (Palma de Mallorca)

**Sector gráfico plástico:** Desarrollan la creatividad, visión motora, confeccionan y experimentan con materiales diversos como papeles, retazos, tizas, lápices, temperas, semillas, hojas, lana. Pueden hacer con un pincel o simplemente con las distintas partes del cuerpo.



Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)

**Sector de ciencias:** Brinda la oportunidad de investigar, y descubrir cosas nuevas e interesantes, a través de elementos naturales, con otros como embudos, cartones, frasco, líquidos, balanza, imanes etc.



Fuente recuperado en: (Pinterest, 2015)

**Sector de la biblioteca:** Aproxima al niño con el material impreso, promoviendo la expresión oral. Los materiales como láminas, libros, revistas cuentos, fotos, mapas, etc. Son característicos del lugar.



Fuente recurada en: (Pinterest, 2015)

**Sector musical:** Desarrollan el ritmo y disfrutan de la música a través de las canciones, de instrumentos como palos, cajas, frascos llenos, frascos vacíos etc.



Fuente: (Pinterest, 2015)

Después de la creación de los materiales se puede conversar con los niños sobre los diferentes tipos de sonidos que encontramos de acuerdo a los materiales utilizados.

Según UNICEF (2015) menciona que:

En la edad inicial de 3 a 5 años, los niños y niñas, disfrutan de los juegos simbólicos, de las representaciones e imitaciones, existe cooperación entre ellos, iniciativas propias, aumentan su autonomía, hacen deducciones, y escogen de acuerdo a sus intereses y experiencias previas. Por tanto, el espacio debe diseñarse de tal forma que propicie el juego en forma individual, en grupos y en pequeños grupos, seleccionar juegos, materiales y accesorios para representar los diferentes roles (p. 18).

Todos los espacios es importante organizarlo de manera que pueda ser modificado permanentemente en atención a las necesidades, intereses, potencialidades de los niños, niñas y planes.

#### **4. Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años**

##### **4.1 Características del área motriz**

Según Perez (2010) menciona que:

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas.

La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos (p. 34).

Dentro de la motricidad fina el niño es capaz de construir torres de alturas indefinidas, corta figuras sencillas con tijeras, realiza figuras con plastilina. Dentro de la motricidad gruesa es capaz de pararse en un pie, camina, corre, salta en diferentes direcciones. Lanza y golpea pelotas en forma combinada.

Según Catalina González 2002 en la revista digital “la actividad motriz en los niños de 3 a 4 años” vemos que describe algunas características importantes:

- Los niños combinan movimientos entre correr y caminar, correr y golpear, y pueden cambiar de dirección.
- Suben y bajan las gradas con mejor coordinación.
- Utilizan las dos manos para atrapar objetos.
- Se dan acciones cooperativas.
- Les gusta las actividades motoras gruesas, aunque ya se quedan mayor tiempo en actividades sedentarias.
- En los trazos del dibujo son menos repetitivos y difusos.
- Puede levantar torres de 9 a 10 cubos.
- Suben las escaleras alternando los pies, y el último escalón podrá bajar con los pies juntos. Puede saltar una altura de unos 30cm.
- Pedalea en un triciclo.

#### **4.2 Características del área cognitiva**

Según Sarle (2014) menciona que: “La cognición, significa la forma en que las personas perciben, aprenden, piensan y recuerdan. Describe el desarrollo cognitivo en términos de estadios evolutivos. El orden de sucesión de los diferentes estadios es siempre el mismo, variando los límites de edad” (p. 25). Estos límites varían por motivos tales como motivación, influencias y maduración.

Los estadios principales son:

- Estadio senso- motor: ocurre del nacimiento hasta los dos años. Se produce unos avances en los reflejos innatos.
- Estadio Pre- operacional: ocurre en los niños de 2 a 7 años. Aquí vemos la etapa que va desde los 3 años, que es la escolarización, donde los niños se sociabilizan de una mejor manera. Se rigen en un pensamiento egocéntrico, esto quiere decir que el niño piensa de acuerdo a sus experiencias individuales. Son muy curiosos, y atribuyen sentimientos humanos a objetos.
- Estadio de las operaciones concretas: ocurre desde los 7 a los 11 años, el niño empieza a utilizar lo lógico sólo en operaciones concretas. Pueden realizar operaciones matemáticas.
- Estadio de las operaciones formales: ocurre desde los doce años hasta los diecisiete. Ya en esta etapa se caracterizan por la adquisición del razonamiento

lógico, ya pueden realizar hipótesis sobre algo, y se empieza a aprender como un todo.

Se puede decir, que el pensamiento de los niños de 3 a 5 años se caracteriza por la adquisición de la función simbólica, egocentrismo, tiene gran tendencia de centrar la atención en un sólo atributo, es animista es decir da vida a los objetos de alrededor y no diferencia entre realidad y fantasía.

- Su nivel de pensamiento es más complejo, lo que lo hace fácil identificar objetos y su característica perceptuales: color, tamaño y forma.
- Puede agruparlos de acuerdo a un atributo.
- Se ubica en el espacio identificando: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos.
- Tienen un pensamiento egocéntrico, el niño es el centro es la referencia y el punto de partida.
- Sólo comprende lo que ve en el momento. No relaciona estados iniciales y finales de un proceso.
- Establece lazos causales, por ejemplo creen que tener sueño es porque es de noche.
- Tiene dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro.

### **4.3 Características del área lingüística**

Según Izurieta (2011) menciona que: “El desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años está en una fase de rápida y notable evolución. Los niños adquieren rápidamente nuevas palabras y comprenden cada vez mejor el significado de las mismas”. En esta etapa se empieza a articular y a pronunciar con mayor exactitud las frases que contienen palabras siendo más complejo.

Es por esta razón que el medio es primordial para el desarrollo en general, así también para la evolución del lenguaje. El estar en constante comunicación con el niño le ayudará al desarrollo del lenguaje y a la buena pronunciación.

Según Izurieta (2011) menciona que: “el lenguaje es visto como un instrumento de capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento que tiene el niño depende de su conocimiento del mundo” (p. 29). Siendo importante que el niño explore el mundo ya que de este depende su desarrollo y conocimiento.

De las aportaciones de Hernández Pina (1984), ArnestoHuete (1987), Bigas y Correig (2008) y Reyzábal (2001) se concluye que:

- El niño a los tres años se comienza a enriquecer en el lenguaje.
- Tiene dificultad para expresar lo sucedido en el pasado o lo que va a suceder en el futuro.
- El egocentrismo y el personalismo son característicos del lenguaje en esta edad.
- Comienza el uso del monólogo, a veces se le puede confundir con repetición.
- El lenguaje acompaña a la acción, mientras el niño está realizando algo habla.
- La palabra sirve en niño para resolver dificultades.
- Usa pronombres interrogativos.
- Ya a los cuatros años comprende las ventajas del lenguaje, comienza a anticipar y organizar acciones.
- A los cinco años, el lenguaje le permite negociar, jugar, repartir roles. Narra historias inventadas, y puede organizar sucesos de forma cronológica.

#### **4.4 Características del área afectiva**

Según Sarle (2014) menciona que:

El desarrollo emocional de los niños de 3 a 5 años se centra especialmente en la capacidad, cada vez mayor, de expresar las emociones y en la comprensión y el control de dichas emociones. Otra emoción que cobra importancia entre los 3 y los 5 años de edad es el miedo. En estas edades es frecuente que aparezca el miedo a la oscuridad o a seres imaginarios (como los monstruos). Esto se relaciona con el desarrollo del pensamiento en esta etapa, que permite a los niños imaginar, anticipar peligros, etc (p. 26).

Dentro de la edad de los 3 a 5 años el desarrollo afectivo puede entenderse como el camino a través del cual las personas las personas establecen afectos y una forma de vivir y entender los mismos. Es un proceso continuo y complejo, con múltiples influencias. Este proceso va a determinar el tipo de vínculos interpersonales que establezca la persona y va a marcar el estilo de relacionarse con los demás. Aporta la relación existente entre el desarrollo afectivo y personal con el cognitivo, e introduce los conceptos de asimilaciónacomodación y equilibrio.

A los 3 años, en la que el niño está dentro de la etapa sensomotor, la principal manifestación es la diferenciación del yo y del no yo. Siendo capaces de diferenciar entre sus acciones y las de los demás y tomando conciencia de lo que le pertenece a cada uno.

Entre los 3 y 5 años, está el niño dentro de la etapa del personalismo, esta tiene tres fases:

- Fase de oposición: el niño ha descubierto su yo y necesita reafirmarlo. En este momento se opone a los demás.
- Fase de gracia (3-4 años): quiere garantizarse el afecto de los demás.
- Fase de imitación de los modelos de los adultos (4-5 años): empieza a imitar las características de las personas que admira, asegurándose su aprobación y afecto. De esta forma una situación que ha empezado de oposición termina en identificación.

Para Freud, señala que las experiencias obtenidas de la primera infancia pueden condicionar la personalidad del niño. El liga el desarrollo afectivo con la fase de la sexualidad. A los primeros años es la fase oral que el niño se mete todo a la boca. Del año a los 3 años, el niño pasa por la etapa anal, en la que el ano es el centro de placer del niño. Es por esta razón que se le pone en esta etapa el control de esfínteres. Y desde los 3 años hasta los 6 comienza el descubrimiento de los genitales, se da la diferenciación de sexos y aparece el complejo de Edipo y de Electra.

**CAPÍTULO II.**  
**DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA INVESTIGACIÓN**

## 2.1 Diseño metodológico para la investigación

Es una investigación de tipo participativa, cualitativa, exploratoria y descriptiva, ya que determinará la incidencia de los ambientes de aprendizaje no convencionales en el desarrollo integral de niños de 3 a 5 años, y resolverá el problema encontrado prácticas escolarizantes y actividades que limitan la autonomía y la creatividad en los niños.

Es de tipo participativa, ya que buscamos obtener resultados fiables y útiles para mejorar una situación colectiva.

Es de tipo cualitativo, pues según Documents (2017):

Los modelos cualitativos en educación buscan desarrollar objetivos de comprensión de diversos fenómenos socioeducativos y de transformación de la realidad, por tanto esta investigación puede dirigirse a la comprensión, transformación, cambio y toma de decisión, en el proceso de formación integral de los niños. (p.13).

Siendo cualitativo porque en este estudio se desarrolla una investigación de sustentación teórica con lo observado en el aula a través de recursos bibliográficos.

Es exploratorio porque según Herrera (2008): “nos permite indagar el contexto del problema, se sujeta a etapas de reconocimiento, búsqueda de información bibliográfica, visitas al campo reconociendo que las variables son de mucho interés investigativo” (p.1). Vamos a dar una visión en general, respecto a una determinada realidad de un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Engloba y se desarrolla las etapas de recabar información bibliográfica y el trabajo en campo, es decir se explora ampliamente todo el entorno que sustenta la presente investigación.

La presente investigación es de carácter descriptivo, ya que vamos a describir situaciones y eventos, vamos a relacionar con condiciones existentes, opiniones de las personas. Fundamentalmente, vamos a caracterizar un fenómeno o una situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. Llegando así a realizar generalizaciones que contribuyen al conocimiento.

## 2.2 Preguntas de investigación

- **2.2.1** ¿Cuál es la función educadora del ambiente en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años
- **2.2.2.** ¿Cuáles son las dimensiones de los ambientes de aprendizaje para generar experiencias significativas?
- **2.2.3** ¿Qué posibilidades tienen los recursos estructurados y no estructurados en la implementación de los ambientes de aprendizaje
- **2.2.4** ¿Cómo se diseñan e implementan los ambientes de aprendizaje no convencionales para el desarrollo integral de niños de 3 a 5 años?
- **2.2.5** ¿Cuáles son los procedimientos metodológicos para ejecutar las experiencias en los ambientes de aprendizaje diseñado?
- **2.2.6** ¿Qué actividades generan experimentación e interacciones positivas para desarrollar la autonomía y convivencia armónica en los contextos escolares?

## 2.3 Métodos, técnicas e instrumentos de medición

### 2.3.1 Métodos.

Dentro de los métodos que se utilizaron en este presente estudio, describimos los propuestos por Hernández (2006):

**El método analítico – sintético:** permitió el análisis de estudio de todos los objetos en partes y poder relacionarlos con otros elementos lo cual permite la comprensión y conocimiento de la realidad. Información tanto de los alumnos como docentes.

**El método inductivo y el deductivo:** permitió organizar el conocimiento y ordenar de manera adecuada todos los datos empíricos alcanzados en el proceso de investigación.

**El método estadístico:** permitió validar la información obtenida de los instrumentos de investigación, lo que permite tener confiabilidad de los resultados. Este proceso se lo realiza a través de tablas y gráficos estadísticos representativos de las encuestas y la observación de campo.

**El método hermenéutico:** permitió la facilidad de generar una revisión bibliográfica para la conformación del marco teórico del proyecto.

### 2.3.2 Técnicas.

Las técnicas que se utilizaron son:

- La observación
- Cuadros estadísticos
- Procesamiento por medio de gráficos estadísticos a través de barras.

### 2.3.3 Instrumentos de investigación.

Los instrumentos correspondientes fueron los entregados por la Universidad en la guía.

- **Cuestionario:** a 5 docentes de Educación Inicial de las diferentes aulas Centro de Desarrollo Infantil "Papel y Tinta". Este instrumento indaga sobre el conocimiento de los ambientes de aprendizaje y recursos utilizados por parte de las docentes Educación Inicial.
- **Ficha de observación a los niños:** esta ficha consta de 23 criterios que registran avances en diferentes áreas de desarrollo infantil a través de una correcta intervención en los ambientes de aprendizaje.
- **Ficha de documentación y reflexión:** esta ficha pretende documentar de forma sencilla la implementación del ambiente de aprendizaje no convencional, lo cual permite la reflexión de la estudiante sobre una acción práctica fundamentada en el diagnóstico y el marco teórico desarrollado en las fases anteriores de la investigación. Este constituirá un elemento que cierra el proceso investigativo y puede abrir nuevas posibilidades sobre el tema planteado.

## 2.4 Población y muestra

En el siguiente cuadro estableceremos una muestra del Universo de investigación los mismos que se detallan a continuación:

**Tabla 1. Población**

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOCENTES	5	33%
ESTUDIANTES	10	67%
TOTAL	15	100%

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"

## 2.5 Procedimiento

El proceso empezó con una carta de solicitud dirigida a Rosi Cobo, dueña de la guardería, para la aprobación de la realización de una propuesta basada en crear cinco ambientes de aprendizaje no convencionales y la implementación de uno de ellos, en el Centro Infantil “Papel y Tinta”. Después de la firma y autorización del documento, se realizó dentro del plantel 10 fichas de observación de desarrollo de los niños de 3 a 5 años y se entrevistó a cinco diferentes profesoras que trabajan dentro del plantel. Finalmente, después del análisis y discusión de los resultados obtenidos, se implementó un ambiente llamado “cascada de colores” con la colaboración de 20 niños de Inicial 1 y 2 y con la maestra Patty Valarezo.

**CAPÍTULO III.**  
**ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

## Cuestionario para docentes

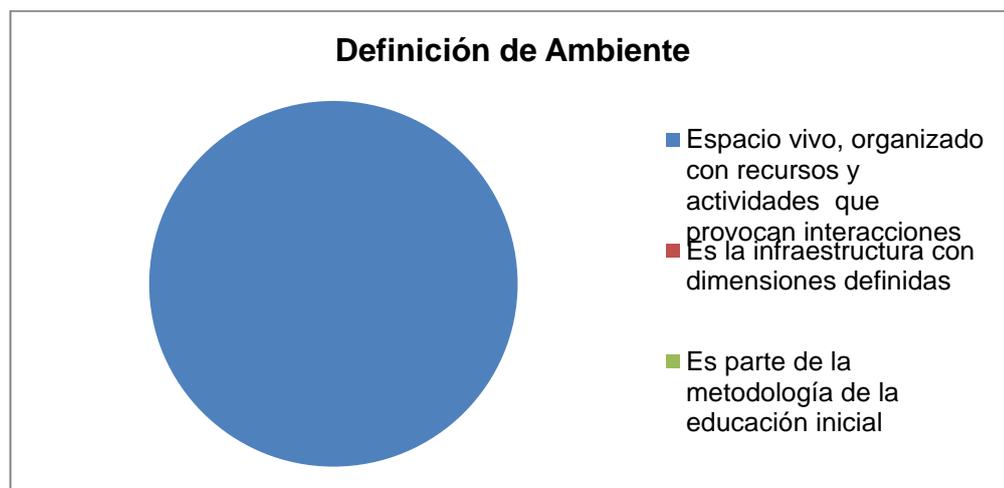
### 3.1 El ambiente de aprendizaje

Tabla 2. El ambiente de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Espacio Vivo y Organizado que provoca interacciones</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>
<b>Infraestructura que posee dimensiones</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Parte de la Metodología</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 1. El ambiente de aprendizaje**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 100 % del personal que trabaja en la Institución Educativa “Papel y Tinta” lo definieron al ambiente de aprendizaje como un espacio vivo, organizado con recursos y actividades que provocan interacciones. Las cinco profesoras encuestadas coincidieron en la definición. Según manifiesta González (2000) “hace referencia a que el ambiente “se trataría de proyectar un lugar donde reír, amarse, jugar, encontrarse, perderse, vivir... Un lugar en donde cada niño y cada niña encuentren su espacio de vida” es decir el ambiente que se proyecta deberá transmitir confort dentro de los niños.

Entendido de esta perspectiva, el espacio se convierte en factor didáctico puesto que nos ayuda a definir la situación de enseñanza y aprendizaje y nos permite crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades del alumnado. Se puede decir que las maestras tienen una definición bastante aproximada de lo que es un ambiente de aprendizaje, hablando de un lugar vivo, organizado, con recursos didácticos, interrelaciones que hacen que se desarrolle de una forma integral el educando. Pero desconocen las dimensiones que pertenecen al mismo.

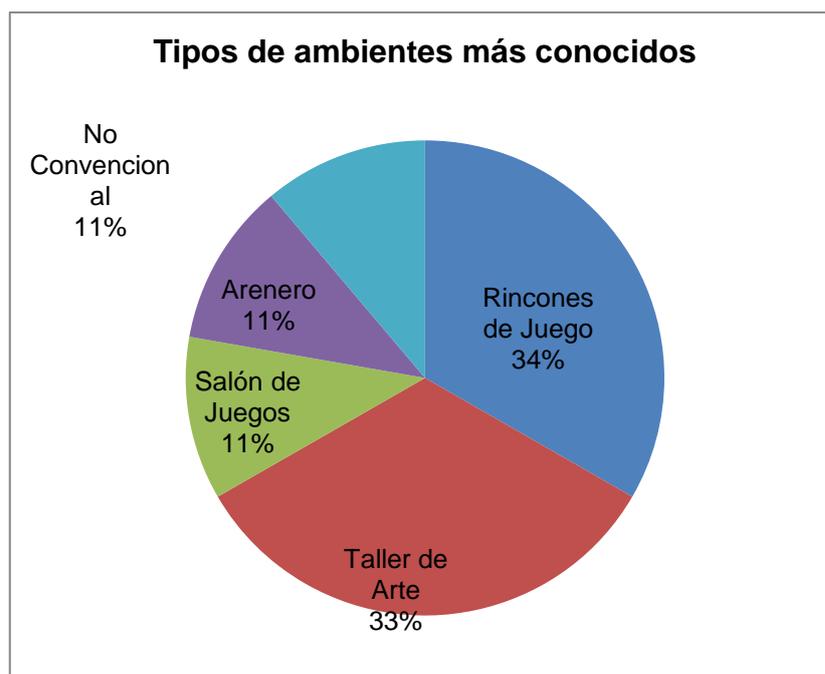
### 3.2 Tipos de ambientes de aprendizaje.

Tabla 3. Tipos de ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rincón de Juego	3	34%
Ambientes no Convencionales	0	0%
Arenero	0	0%
Taller de Arte	3	33%
Salón de Juegos	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"



**Figura 2. Tipos de ambientes de aprendizaje**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El ambiente de aprendizaje más conocido es el de Rincón de Juego con un 34%, y le sigue sólo con un 1% de diferencia, el Taller de Arte que cuenta con un 33%. El arenero, el salón de juegos y el de tipo no convencional que tiene un 11%.

Autores como Laguía y Vidal (2008) consideran:

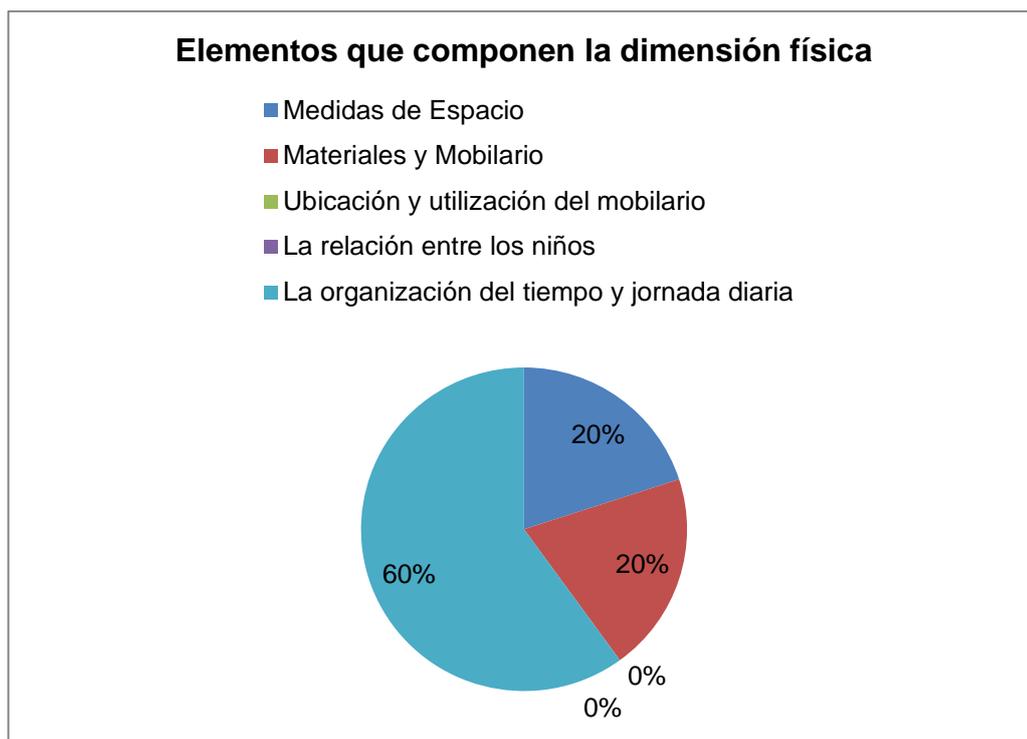
Los numerosos beneficios que guardan tanto los rincones como los talleres, puesto que ambos ayudan a promover un desarrollo integral de los niños y las niñas, haciendo que su proceso educativo sea completo en todos los sentidos. Estos provocan que el alumnado consiga apropiarse del máximo conocimiento que ofrecen los mismos, siempre y cuando esos conocimientos, de los que se apropian, los integren en su estructura cognitiva (pag.9.)

La escuela infantil para cumplir sus objetivos, se vale de muchos tipos de ambientes diseñados previamente. En esta programación de espacio, a través del juego y actividades se logra la participación activa del alumno para promover los aprendizajes esperados.

### 3.3 Elementos que componen la dimensión física.

Tabla 4. Elementos que componen la dimensión física

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Medidas de Espacio	1	20%
Materiales y Mobiliario	1	20%
Ubicación y utilización del mobiliario	0	0%
Relación entre los niños	0	0%
Organización del tiempo y de la jornada diaria	3	60%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>



**Figura 3. Elementos que componen la dimensión física**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 60% dijeron que los elementos que componen la dimensión física son: la organización del tiempo y la jornada diaria. Los otros encuestados han coincidido que el 20% de los elementos que componen la dimensión física, son las medidas de espacio y el otro 20% son los materiales y mobiliario

Según Iglesias (1996) entiende el ambiente como:

Una estructura con cuatro dimensiones claramente definidas e interrelacionadas: dimensión física (qué hay en el espacio y cómo se organiza), dimensión temporal (cuándo y cómo se utiliza), dimensión funcional (cómo se utiliza y para qué) y dimensión relacional (quiénes y en qué circunstancias) (p. 52).

Una de las dimensiones que conforman ambiente de aprendizaje, es la física. Se dice que los docentes no tienen una idea clara del concepto de las dimensiones y tampoco de los elementos que componen una dimensión. Todo lo que se refiere al mobiliario entra dentro de la dimensión física, es decir los literales a, b, y c. La respuesta que tiene mayor porcentaje es elemento de otro tipo de dimensión. Se tiene que entenderle a un ambiente de aprendizaje como un espacio estructurado en el que se articulan diversos elementos y relaciones para justamente alcanzar los objetivos.

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"

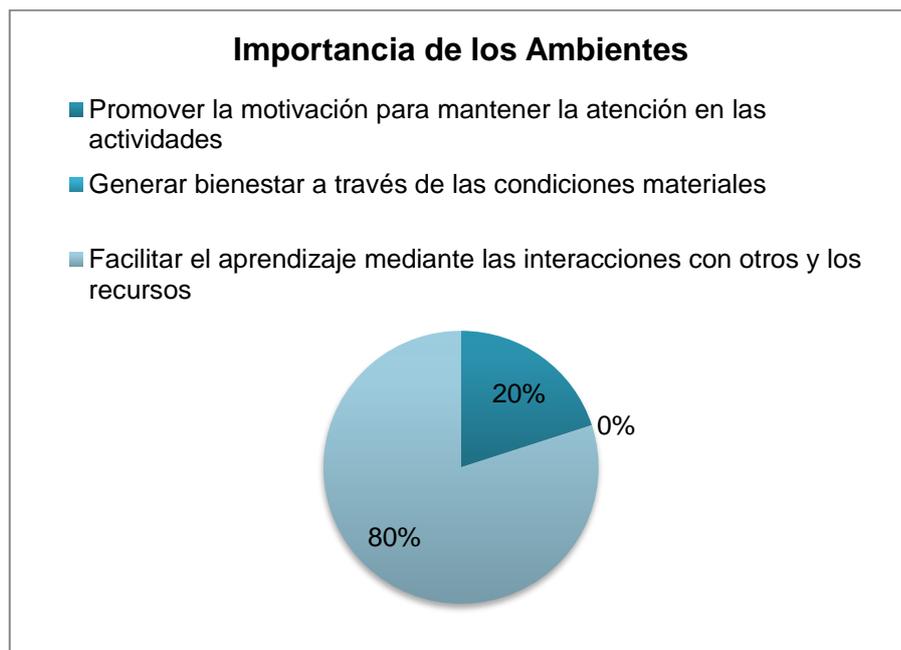
### 3.4 Importancia en los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.

**Tabla 5. Importancia en los ambientes**

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Motivación para mantener la atención	1	20%
Bienestar a través de la condición de los Materiales	0	0%
Facilitar el aprendizaje	4	80%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"



**Figura 4. Importancia en los ambientes**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 80% cree que la importancia de un ambiente de aprendizaje es: facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir, transformar el contexto inmediato. Y el otro 20% cree que es importante porque ayuda a promover la atención en las actividades. Y nadie cree, que la importancia del ambiente es generar bienestar a través de los materiales.

Según Duarte (2003):

Hace referencia a que el ambiente de aprendizaje es ´el escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje, contempla las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos, “[...] las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias de cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los aprendizajes (p. 46).

La importancia de los ambientes de aprendizaje está correctamente definida, es promover que los niños sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, un ambiente que sea estimulador, creativo y participativo donde los niños actúen pero también reflexionen sobre su propia acción desde una posición activa y competente y que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas que lo habitan.

### 3.5 Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.

Tabla 6. Recursos

<b>ESCALA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Estructurados</b>	<b>3</b>	<b>60%</b>
<b>No Estructurados</b>	<b>2</b>	<b>40%</b>
<b>Semi Estructurados</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Ninguno de los Anteriores</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 5. Recursos**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

De los resultados obtenidos vemos que, el 60% de los recursos utilizados dentro del aula de clase, representa a los recursos de tipo Estructurado, mientras que el 40% restante representa a los recursos de tipo Semi- Estructurado.

Según manifiesta González (2000):

El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos. (p. 89).

Existe una variedad de tipos de recursos, pero vemos que todos brindan un vínculo directo de los estudiantes con la realidad del contexto físico y social, pues además de la simple información ellos necesitan crear, manipular, vivenciar diversos medios y recursos que los motiven a participar activamente en el proceso educativo. Los resultados, nos demuestran que la mayoría de docentes manejan recursos estructurados, es decir recursos que han sido elaborados con fines didácticos y que el uso de materiales que ayudan a la imaginación como son los no estructurados no los utilizan.

### 3.6 Tres recursos más utilizados en el trabajo pedagógico.

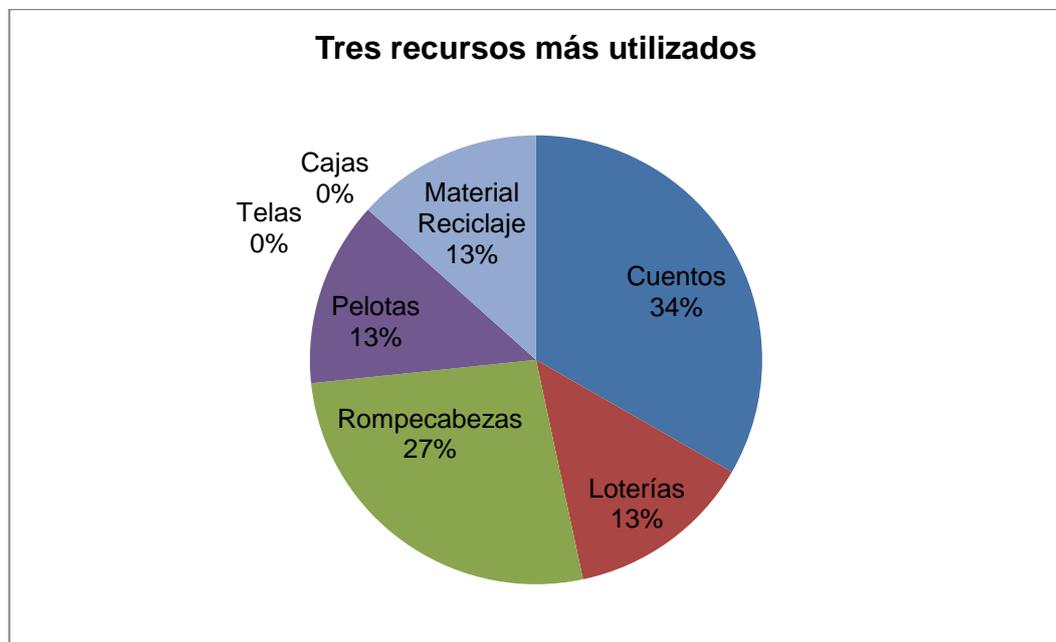
**Tabla 7. Tres recursos**

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------	------------	------------

<b>Cuentos</b>	<b>5</b>	<b>34%</b>
<b>Loterías</b>	<b>2</b>	<b>13%</b>
<b>Rompecabezas</b>	<b>4</b>	<b>27%</b>
<b>Pelotas</b>	<b>2</b>	<b>13%</b>
<b>Telas</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Cajas</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Material de Reciclaje</b>	<b>2</b>	<b>13%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 6. Tres recursos**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 34% dentro de los recursos más utilizados son los cuentos, seguidos del 27% que representan a los rompecabezas, y existe una coincidencia del 13% en loterías, pelotas, y material reciclable.

Según informa Coello (2009) “clasifica los recursos desde los más concretos a los más abstractos en lo que denomina al material estructurado materia” es decir la preparación de la estimulación para el desarrollo de competencias específicas como el pensamiento que forma parte de la lógica está relacionado con la parte psicomotriz y lingüística.

Según los datos obtenidos, nos muestra que hay una falta de utilización en los trabajos pedagógicos de material no estructurado, de material nuevo que facilite la creatividad creadora en el estudiante.

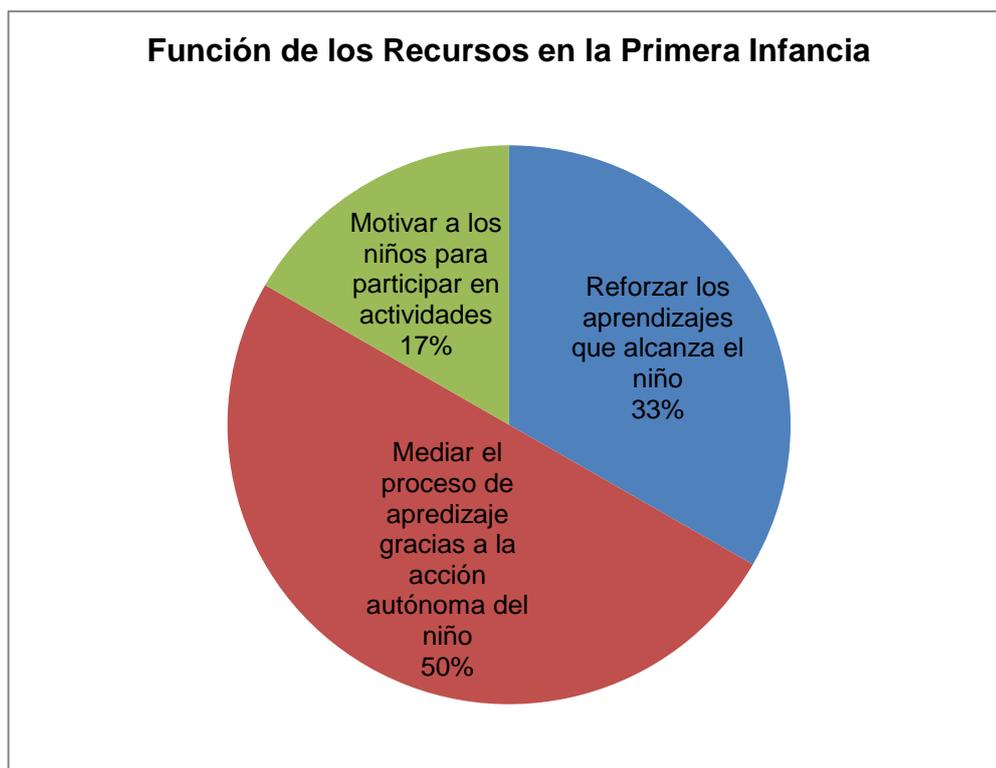
### 3.7 Función de los recursos en el aprendizaje de la primera infancia.

Tabla 8. Función de los Recursos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Reforzar el aprendizaje	2	33%
Mediar el aprendizaje por una posición autónoma	3	50%
Motivar a los niños para participar en las actividades	1	17%
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 7. Función de los Recursos**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

En el esquema se observa que el 50% de los docentes refiere que la función de los recursos de aprendizaje, es mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño. El 33% corresponde a reforzar aprendizajes, y el 20% restante cree que ayuda en la motivación de los niños para participar en las actividades.

Desde las escuelas Reggianas, se considera que tanto los espacios como el ambiente en las escuelas, son un tercer maestro. Estos espacios están organizados de tal manera que los niños y niñas realicen por sí solos asociaciones, propuestas, investigaciones y descubrimientos sin que sea casi necesaria la intervención de los adultos. Según Gomis (2007), define un lugar “que permita desarrollar al máximo las potencialidades y capacidades de los alumnos de una forma autónoma mediante la utilización de los recursos” (p.198).

Los recursos son un medio que sirve de una manera autónoma la cual ayuda a la estimulación del desarrollo dentro de la educación, ayudando al alumno que reciba información de manera experimental así ayudando al progreso de sus actitudes que permitan acoplarse a las normas de conductas de acuerdo a los objetivos planteados a nivel educativo. La utilización de los recursos para que aprendan los niños se basa observar y

manipular aquellos objetos u actividades que realizan fortaleciendo las actitudes y aptitudes que permiten el desarrollo de competencias.

### 3.8 La efectividad de los recursos.

Tabla 9. La efectividad de los recursos

ESCALA	EFFECTIVIDAD	PORCENTAJE
Resistente y Duradero	1	7%
Atractivo	5	33%
No Estructurado	0	0%
Seguro	3	20%
Funcional	0	0%
Útil para el trabajo individual y grupal	4	27%
Pertinente al contexto social y cultural	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"

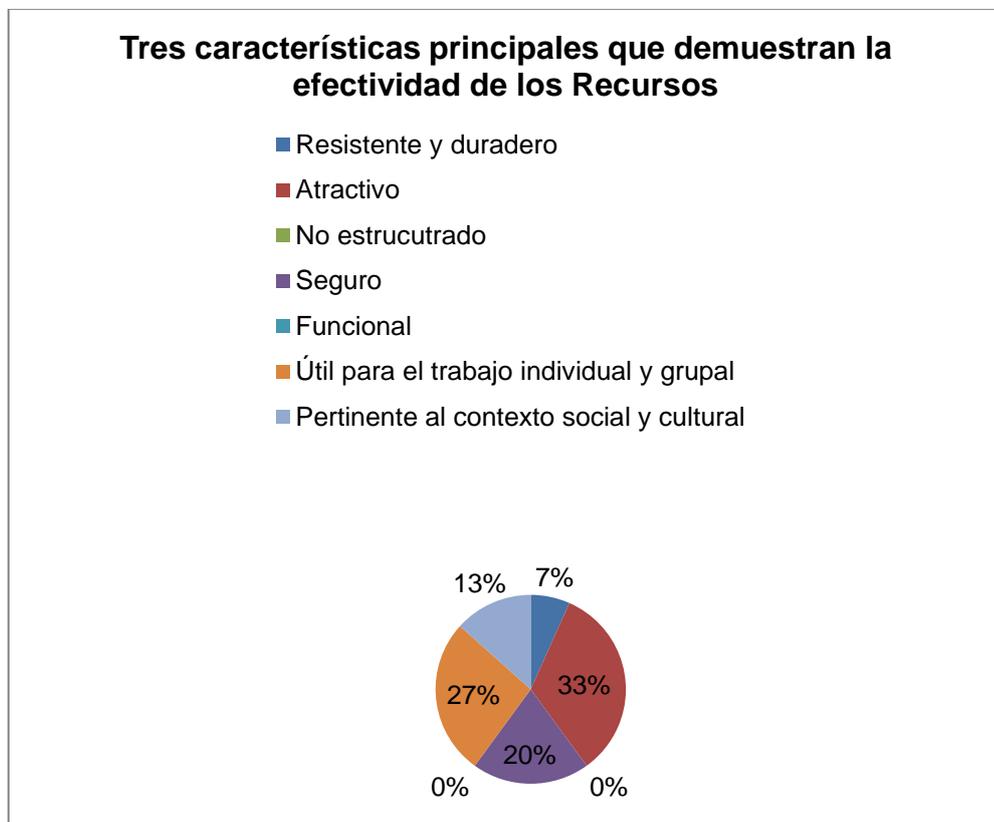


Figura 8. La efectividad de los recursos

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Los materiales deben ser atractivos dan como resultado el 33%, con el 27% que sean útil para el trabajo individual y grupal y con el 20% que sean seguro. Ninguna de las docentes cree que la efectividad de los recursos debe ser con recursos no estructurados ni tampoco funcionales, ya que en estas dos opciones el marcador es del 0%.

Según menciona Lucas (2012) “apunta sobre el carácter atractivo que tiene que tener el material para su posterior manipulación, ya que la experimentación manipulativa que realiza el alumno, conlleva la adquisición de capacidades cognitivas, de interacción y socialización” (p. 12). Es decir informa lo atractivo que resulta el material o contenido que se utiliza en la didáctica para el aprendizaje y aporte a su conocimiento.

Define Lucas (2012) que los “materiales, como productora de estímulos ante lo novedoso y creativo que aporta el material al alumno, y la función acondicionadora del aprendizaje” (p. 13). Es decir la relación del proceso de la información que captan los alumnos se basa en los materiales que utilizan para su creatividad.

Se determina que la función inicial que realizan los materiales es la complementación y servicio acorde a la actividad dentro de la educación desarrollándose en espacios que se educen niños y por ello deberán ser diferentes con tendencias nuevas que ayuden a motivar a la educación y por lo tanto a su desarrollo cognoscitivo.

Se puede ver que las docentes no utilizan para su trabajo recursos no estructurados, ya que no se refleja que sea una característica importante dentro de la efectividad de los recursos. Según menciona Lucas (2012) “Los materiales y recursos en sentido amplio, y en particular los didácticos, son importantes, pero no tienen un especial valor por sí mismos” (p. 14). Es decir los materiales si no son utilizados pierden su valor y por ello deberá ser utilizados para la complementación dentro de su integridad, de forma adecuada, en el proceso educativo, el cual debe ser compatible, a su vez, con el entorno más amplio que lo rodea (escolar, regional, social, etc.). Por tanto, los recursos didácticos tienen que estar perfectamente ensamblados en el contexto educativo para que sean efectivos, es decir, que hagan aprender de forma duradera al alumno, y contribuyan a maximizar la motivación de los estudiantes de forma que se enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.

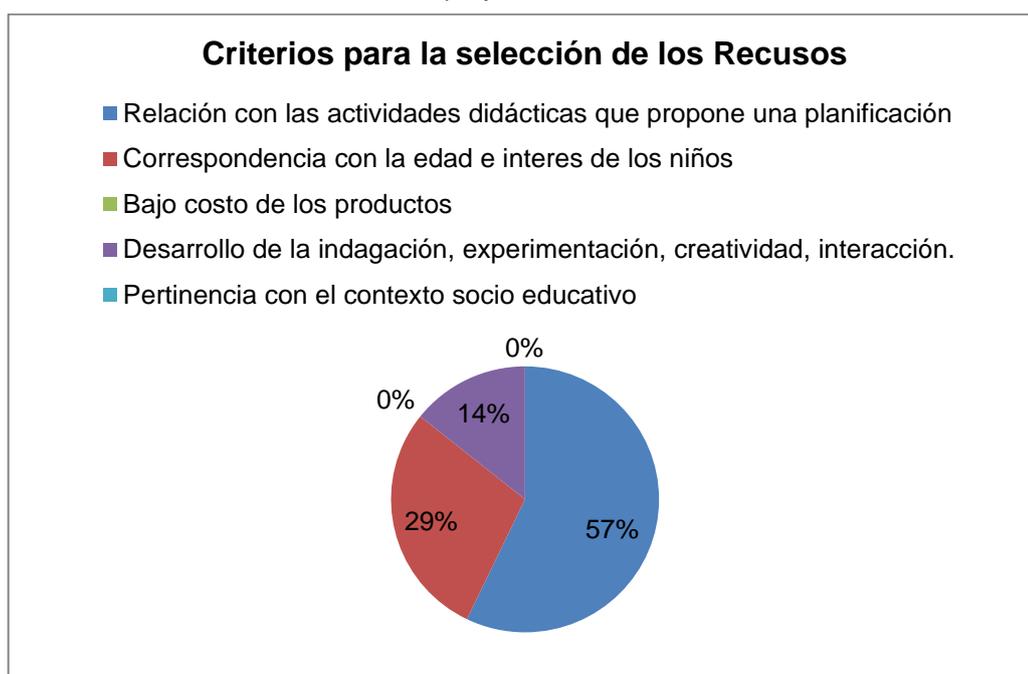
### **3.9 Consideraciones para la selección de recursos.**

**Tabla 10. Selección de recursos**

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Relación con las Actividades	4	57%
Correspondencia con la edad	2	29%
Bajo costo	0	0%
Desarrollo de la indagación, experimentación, creatividad, indagación.	1	14%
Pertinencia en el contexto	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"



**Figura 9. Selección de recursos**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Según los datos obtenidos, el criterio de mayor porcentaje, es el de relación con las actividades didácticas que tiene un 57%. Seguido del 29% que corresponde a la correspondencia con la edad e intereses de los niños, y con un 14 % el criterio del desarrollo de la indagación, experimentación, creatividad e interacción. Para las docentes no es un criterio de selección, ni el bajo costo de los productos, ni la pertinencia con el contexto socio educativo.

Según define Jaramillo (2007), “es indispensable considerar los materiales para la ambientación y promoción del aprendizaje, estos deben ser adecuados según el tema a desarrollar, llamativos, seguros y que no estén alejados de la comprensión cognitiva del niño y la niña” (p. 18). Es decir se debe tener en cuenta los materiales que se utilice en el ambiente para la complementación del aprendizaje y conocimiento los cuales deben ser atractivos.

Una vez más los resultados demuestran que no se utilizan recursos no estructurados, ya que éstos sí son de bajo costo. La selección del material debe ir en conjunto con las actividades didácticas, para que sea de apoyo al aprendizaje o a las experiencias.

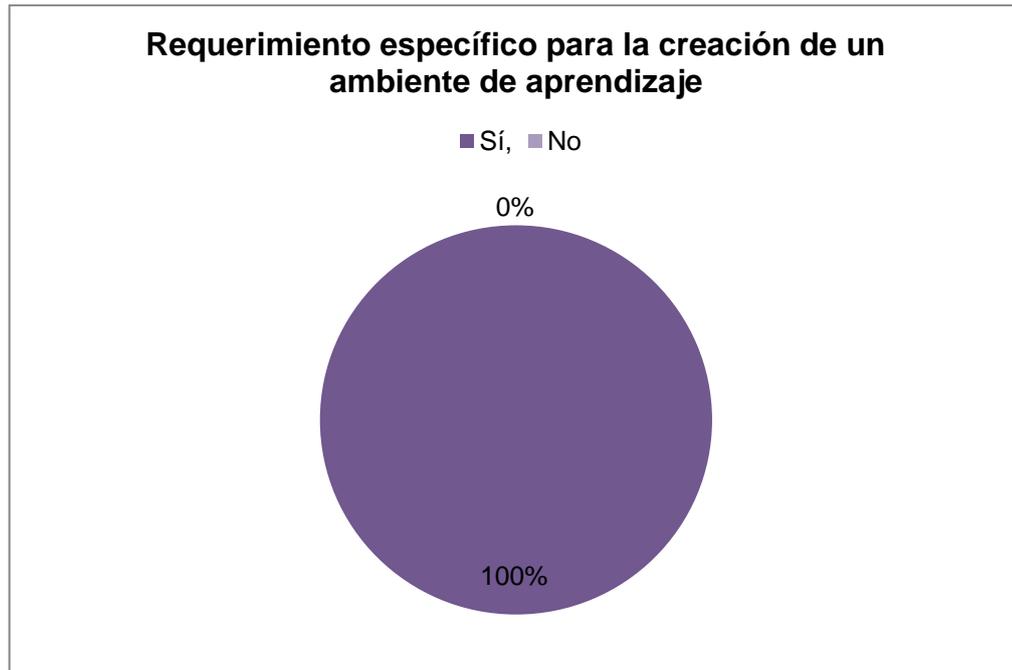
### 3.10 Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico.

Tabla 11. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
PORQUE	Edad, Estímulos, Objetivos; Habilidades, Aprendizaje	
TOTAL	5	100%

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 10. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 100% de las docentes respondieron que sí, se necesita un procedimiento específico cuando se crea un ambiente de aprendizaje.

Dónde: se dijeron que sí, por la edad y por las necesidades de aprendizaje de cada grupo. Por los estímulos que reciben los niños lo que ayuda a mantener su interés. Se dijo también porque dentro de la educación integral se debe afianzar las habilidades y destrezas que se logran dentro de un ambiente de aprendizaje eficaz, donde el niño a través de su propia exploración, descubre por sí mismo los conceptos de su agrado e interés.

Así mismo, expone cómo el ambiente es una fuente de riqueza, una estrategia educativa y un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje, pues permite interacciones constantes que favorecen el desarrollo de conocimientos, habilidades sociales.

Las docentes dan importancia al hecho de que el rato de implementar un ambiente de aprendizaje se requiere de un procedimiento específico, ya que no se puede dejar a un lado, la forma significativa que influye en el aprendizaje en todas las personas que lo ocupan.

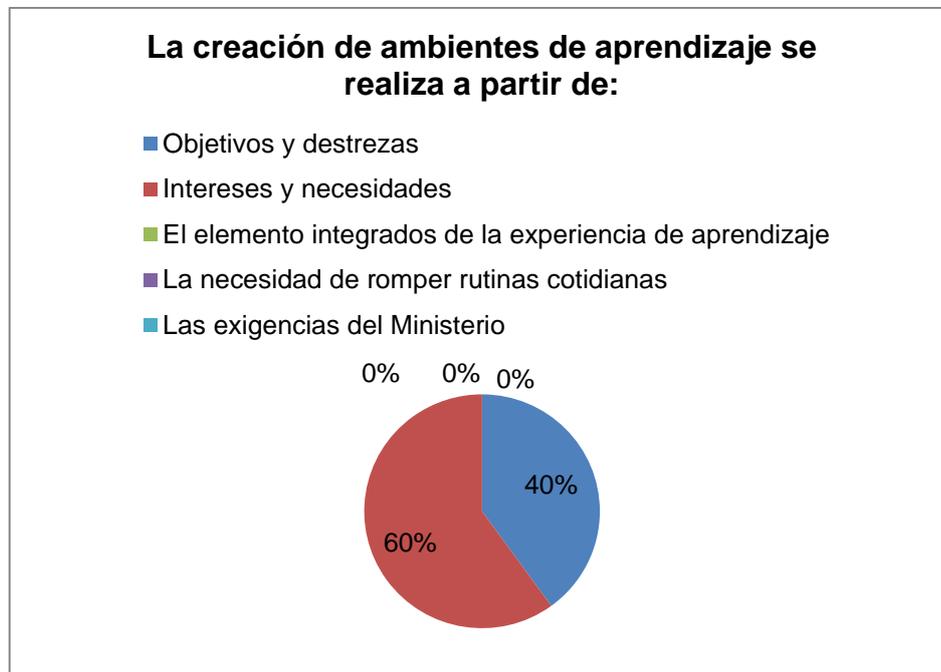
### **3.11 Creación de ambientes de aprendizaje.**

**Tabla 12. Creación de ambientes de aprendizaje**

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Objetivos y Destrezas	2	40%
Intereses y necesidades	3	60%
Experiencia de Aprendizaje	0	0%
Romper rutinas cotidianas	0	0%
Exigencias del Ministerio	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 11. Creación de ambientes de aprendizaje**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

El 60% de ellos, dijeron que la creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas, y el otro 40% dijeron que se realiza a partir de los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial. Según Pablo (1999):

Esto nos lleva a interpretar, que siempre un ambiente de aprendizaje va a ser un sitio, donde la creación necesita mucha reflexión por parte de los docentes, siempre debe partir de una necesidad, para generar objetivos que cumplir a través de las necesidades e intereses de los niños y así generar una experiencia de aprendizaje significativa. Muchas veces, crear un ambiente de aprendizaje diferente, no convencional con materiales no

estructurados puede ser de gran ayuda para romper rutinas cotidianas y dar paso a un aprendizaje de forma distinta.

### 3.12 Criterio de los docentes de Educación Inicial.

Tabla 13. Criterio de los docentes

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Creatividad</b>	<b>5</b>	<b>62%</b>
<b>Estética</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Organización</b>	<b>1</b>	<b>13%</b>
<b>Funcionalidad</b>	<b>2</b>	<b>25%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"



**Figura 12. Criterio de los docentes**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Los resultados muestran que, los principales criterios de las 5 docentes, son la creatividad con un 62%, funcionalidad con un 25% y la organización con un 13%. Y con un 0% a un criterio que también es indispensable, el de la estética.

Según indica Gutiérrez (2002) "se puede organizar rincones y espacios educativos fuera del aula alejándonos de un centro aburrido, uniforme, monótono, lleno de espacios estáticos, iguales año tras año" (p. 16). Es decir para el aprendizaje puede utilizarse espacios exteriores rompiendo la monotonía de los tradicionales. Así también como los espacios

cambias las actividades son modificadas acorde al lugar que lo realicen estas iniciativas provienen del autor o maestro que esté dispuesto a realizarlas, observando el entusiasmo de los alumnos y motivación incrementando la iniciativa de los niños como de los mismo profesores a adecuar el espacio de estudio según les haga sentir bien.

Todos los elementos son importantes, no uno más que otros como se refleja en los resultados, sino que se tiene que contar al momento de crear un ambiente de aprendizaje contar con todos, como un solo conjunto de elementos indispensables. Sí sólo se da importancia por separado a éstos elementos, se puede caer en crear espacios con mucha creatividad, con mucha organización con mucha funcionalidad, pero, que por no estar debidamente estructurados estéticamente el comportamiento, las interacciones y las acciones de los sujetos se van a ver influenciadas de una manera negativa dentro del complejo proceso que es el aprendizaje.

No se puede poner a ningún criterio como un criterio que sea más importante que otro, sino que todos los criterios deben estar presentes de una manera interrelaciona.

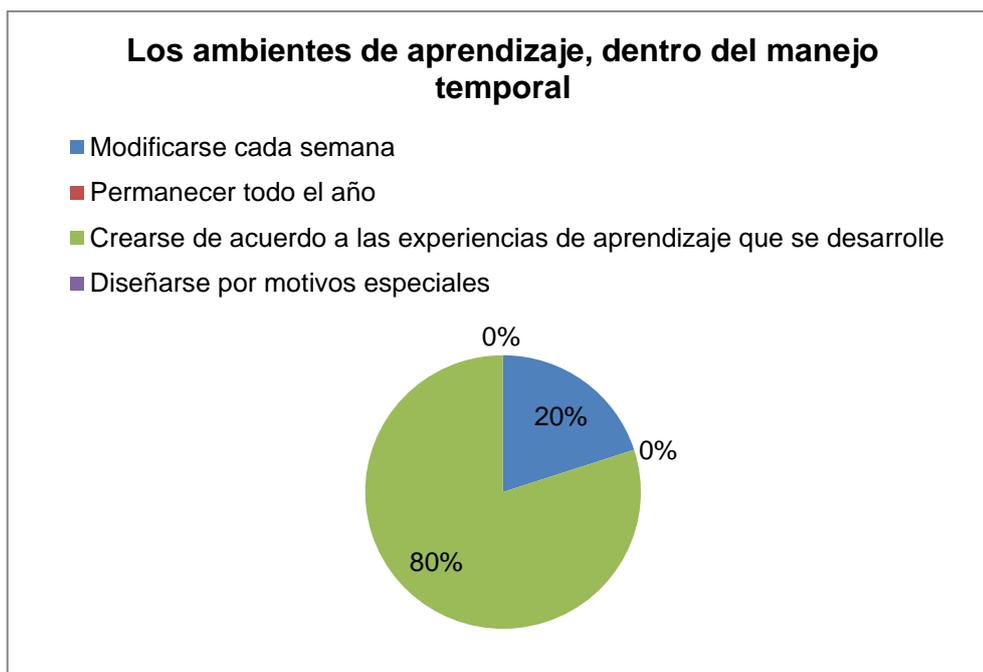
### 3.13 Manejo Temporal.

Tabla 14. Manejo Temporal

ESCALA	FRECUENCIA	RESULTADOS
Cada Semana	1	20%
Todo el año	0	0%
Crearse de acuerdo Experiencias de Aprendizaje	4	80%
Motivos Especiales	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 13. Manejo Temporal**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

En cuanto al manejo temporal de los ambientes de aprendizaje, los resultados demuestran que se debe crear de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrollen con un 80%, y un 20% que se deben modificarse cada semana. El permanecer todo el año dio como resultado un 0% al igual que el diseñarse por motivos especiales.

Según menciona Moreno (2015) "cambiar a medida que cambian los niños, sus intereses, sus necesidades, su edad y también a medida que cambiamos nosotros, los adultos, y el entorno en el que todos estamos inmersos" (p.9) es decir los niños van creciendo y a la vez van adquiriendo nuevas necesidades e intereses en ellos por donde se ha pasado todo ser humano.

Se puede decir que, el tiempo de duración de los rincones va a depender de acuerdo a las demandas y a las experiencias de aprendizaje que el niño desarrolle. Todo depende del tipo de planificación que se haga. Puede modificarse cada semana si lo es necesario, es importante que el ambiente cambie a medida que cambien los niños, cambien sus intereses, sus necesidades, su entorno.

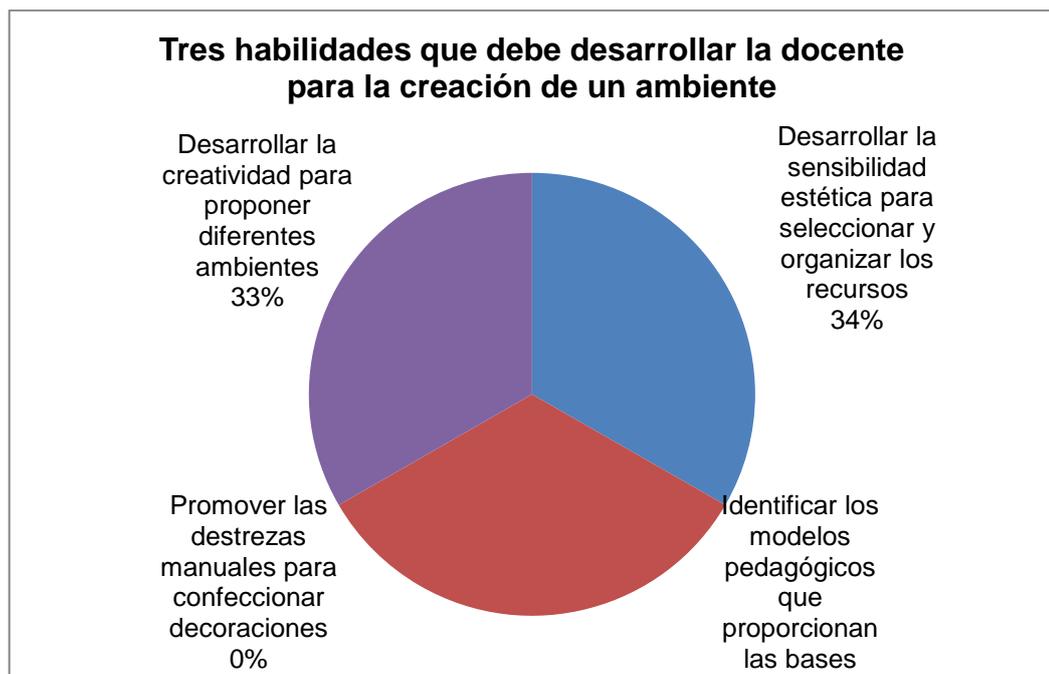
### 3.14 Habilidades de los docentes de Educación Inicial.

Tabla 15. Habilidades de los docentes

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desarrollo Sensibilidad Estética	5	34%
Identificar Modelos Pedagógicos	5	33%
Promover las Destrezas Manuales	0	0%
Desarrollar la Creatividad	5	33%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial "Papel y Tinta"



**Figura 14. Habilidades de los docentes**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Los resultados muestran que el 34% creen que la habilidad que la docente de educación tiene que desarrollar, es la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción, el 33% coinciden entre la habilidad de identificar modelos pedagógicos que proporcionan bases teóricas para utilizar los recursos del ambiente, y la habilidad de desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes. Se puede decir

que, ninguna de las docentes dio importancia a la habilidad de las destrezas manuales para confeccionar las decoraciones, por tanto cuenta con un 0%.

Según menciona Pérez (2015) “la calidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, se enlaza con el niño en la exploración y el descubrimiento” (p. 20). Es decir el aprendizaje del niño se va dando conjunto a la experiencia que va adquiriendo así de esta manera ira compitiendo dentro del ambiente que se encuentre, mejorando cada vez las actividades que realiza conjuntamente con sus habilidades.

Según manifiesta Pérez (2015) “un ambiente educativo debería organizar y generar ambientes lúdicos a partir de una seria reflexión, tomando en cuenta los objetivos educativos a partir de los intereses infantiles, con creatividad e imaginación”(p. 8). es decir las actividades que se realizan con juegos tendrán una finalidad educativa la cual les ayudara a reflexionar.

El docente, tiene gran responsabilidad en el rato de la creación de ambientes de aprendizaje, de él depende la efectividad del ambiente. Es por esto que es muy importante, que desarrolle habilidades. La estética, justamente para saber dónde se pone, cómo se pone, y porqué se pone un recurso. Teniendo siempre como marco de referencia, el modelo pedagógico que se va a utilizar para la utilización de los recursos, y que todo éste ambiente esté confeccionado con creatividad, desarrolle creatividad, y sus materiales sean elaborados creativamente.

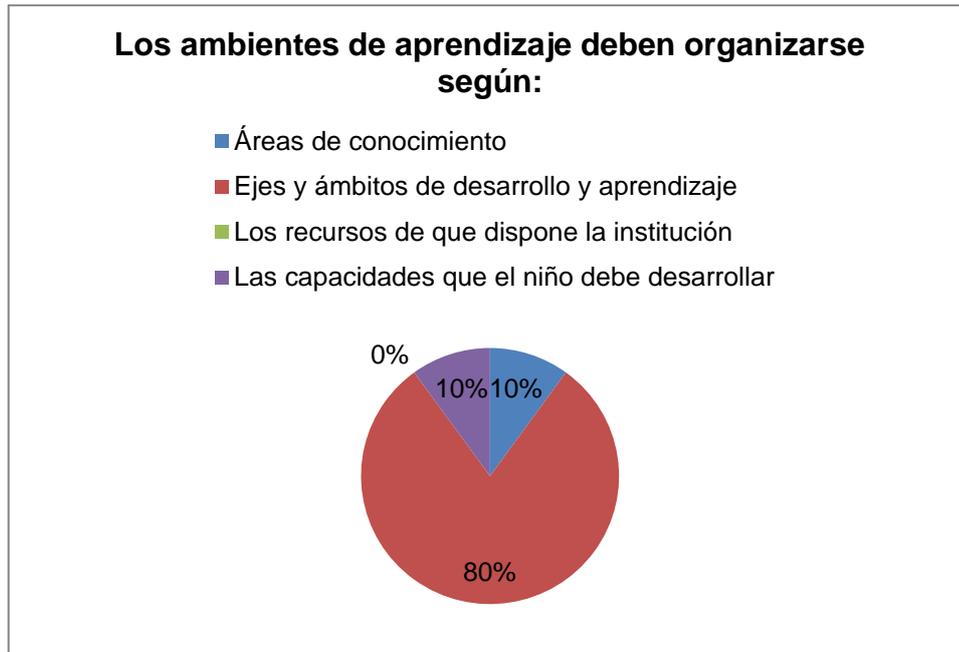
### 3.15 Criterio Pedagógico de los ambientes de aprendizaje.

Tabla 16. Pedagógico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Áreas del Conocimiento	1	10%
Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	8	80%
Recursos disponibles	0	0%
Capacidades que deben desarrollar	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Fuente: Base de Datos de Educación Inicial “Papel y Tinta”



**Figura 15. Pedagógico**

Fuente: Centro Papel y Tinta

Elaborado por: Montalvo, V, 2017.

Los resultados demuestran que los ambientes de aprendizajes de acuerdo a los criterios de las docentes, el 80% dice que se debe organizar de acuerdo a ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, un 10% piensa que es de acuerdo a áreas de conocimiento, y otro 10% piensa que es depende de las capacidades que el niño debe desarrollar. Mientras que un 0% cree que se debe organizar los ambientes de acuerdo a los recursos disponibles.

Según mencionado Gutiérrez (2002) “Los criterios metodológicos que prevalezcan en el proyecto educativo quedarán reflejados en el ambiente y en la organización de la actividad dentro del aula” (p. 12). Es decir cuando se hayan establecido la metodología quedara incorporada como parte integradora del aula dando como consecuencia su propia organización.

Como manifiesta Gutiérrez (2002) “la organización del aula siempre está relacionada con opciones metodológicas concretas que pueden ser estimulantes o inhibitoras de la actividad” (p. 21). El reflejo de la organización del aula son las actividades a la que se encuentran sometidos los niños que asistan a ella. Los ambientes de aprendizaje, se deben organizar dependiendo de lo que quieren llegar, es decir de los objetivos. Cada espacio debe contar con su propio material, para que el niño pueda trabajar de forma independiente y cada lugar o cada juego debe ayudar a desarrollar las capacidades en los niños.

## Propuesta

Se propone la planificación de cinco ambientes de aprendizaje no convencionales usando materiales estructurados y no estructurados, detectando las principales características del grupo de los niños.

### Objetivos

- Posibilitar la aparición de juegos pre- simbólicos: llenar- vaciar, aparecer desaparecer, color no color, arriba-abajo, dentro-fuera, etc. Y que evolucionen al juego simbólico que los recursos promueven.
- Posibilitar varias opciones divergentes a través de los recursos no estructurados y no sólo la acción predeterminada que el objeto propone.
- Destruir, construir y transformar el ecosistema organizado desde una propuesta inicial y concreta.
- Utilizar la propia naturaleza y materiales reutilizables como medios para desarrollar la creatividad artística a través del juego.
- Utilizar al juego y al arte como elementos para crear un espacio propio.
- Establecer normas que se fijan antes de entrar a un juego no lineal.
- Utilizar al juego y la creatividad como dinámica de transformación del orden al caos.
- Utilizar los objetos y los espacios como mediadores de comunicación y de construcción de significados.

### Fundamentación teórica

El ambiente de aprendizaje parte de un ambiente no convencional, el cual se puede transformar del espacio del aula mediante la realización de instalaciones. Las instalaciones según Abad (2014) es “una manifestación de arte entre una propuesta estética, y una fundamentación pedagógica que propone un espacio simbólico para representar una idea o un mensaje intencionado”. Facilita la elaboración del pensamiento, proporcionándole placer en el descubrimiento.

El arte es un sistema de expresión y comunicación; es un lenguaje. Es importante para todos los niños proporcionar diferentes lenguas para que puedan comunicarse. Según menciona Sarabia (2015) el arte forma parte de un mundo cotidiano y continuo al que se encuentra el ser humano acostumbrado ya que todo alrededor del ser humano es creación del mismo, es una manera de comunicarse y de expresar las ideas que se tiene en el

interior. La educación artística en los niños es muy importante en su desarrollo, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Según menciona Sarabia (2015) la motricidad fina y gruesa se desarrollan según la práctica y su continuidad a la que se hayan encontrado sometidos, todas aquellas experiencias e ideas que tiene en el interior un niño lo exterioriza y los plasma en una obra (p. 60).

Como manifiesta Manzano (2013) la importancia que tiene el arte en el aprendizaje de los niños se observa en la manera de ir asimilando las cosas y su expresión de ellas. Ya que el arte se basa en las emociones que se encuentran en el interior, una sensación de tranquilidad y pasiva, es una manera en la que se puede exteriorizar los sentimientos (p. 56). El arte invita al descubrimiento, la exploración, la experimentación y la invención. La relación que tienen los niños con los objetos se convierten en actos creativos, aparece el juego simbólico, que utilizan los niños para transformar el espacio. Por ello es muy importante el poder de las instalaciones para convertir el aula en un lugar de aprendizaje creativo donde los mismos niños son los principales protagonistas.

El juego simbólico, es una forma de impulsar el aprendizaje, y que además estimula el desarrollo motor, afectivo, social, favorece la creatividad, la imaginación y el desarrollo del lenguaje. Durante el juego, además de disfrutar de los juguetes, objetos y espacios, dándoles una utilidad real o imaginada, practican algunas de las normas importantes de la clase. Cuando termina el tiempo de juego, siguen aprendiendo, a recoger clasificando los objetos y juguetes en función de sus características, favoreciendo el gusto por el orden, y la colaboración de una tarea en grupo.

Dentro de ésta instalación lúdica, se favorecen múltiples situaciones de aprendizaje en relación, que se generan de forma espontánea a través del juego libre: acciones de imitación, exploración, apropiación y transformación simbólica. El contexto ofrecido dentro de la "cascada de colores" permite transitar de dentro a fuera, de la verticalidad, de colores, de clasificación de material, de presencia y de ausencia. Y que evolucionan al juego simbólico.

Finalmente en la narración gráfica y oral de la experiencia, construye el niño las representaciones mentales de su experiencia. Una vez más el adulto debe ser el principal referente afectivo, ofreciendo la palabra y admiración de sus narraciones.

### Creando sonidos

Nombre	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="225 421 432 450">Creando sonidos</p> 	4 años	<p data-bbox="598 421 826 584">Desarrollar la discriminación auditiva utilizando objetos de la casa.</p> <p data-bbox="598 651 852 815">Investigar los distintos elementos que forman la cocina de la casa.</p> <p data-bbox="598 882 852 1001">Comprender el entorno inmediato de los niños.</p> <p data-bbox="598 1068 852 1366">Promover la exploración de diferentes materiales para convertir en instrumentos que emitan distintos tipos de sonidos.</p> <p data-bbox="598 1433 852 1507">Facilitar procesos de sensibilidad auditiva.</p>	<p data-bbox="885 421 1141 680"><b>Inicio:</b> Hacer una visita a la cocina de la guardería para recoger material de su interés.</p> <p data-bbox="885 748 1141 1001">Hacer un círculo en el aula para explicar los materiales escogidos el nombre y su uso. Y ponerlos sobre el suelo.</p> <p data-bbox="885 1068 1141 1142">Explicar las normas de los materiales</p> <p data-bbox="885 1209 1141 1283">Escoger cada alumno un material.</p> <p data-bbox="885 1350 1141 1514"><b>Construcción:</b> Poner una música en una grabadora de una marcha</p> <p data-bbox="885 1581 1141 1744">Imitar con los diferentes materiales los sonidos o crear sonidos nuevos</p> <p data-bbox="885 1812 1141 2051"><b>Cierre:</b> Graficar la experiencia y compartir con los compañeros sus experiencias</p>	<p data-bbox="1163 421 1238 450">Palos</p> <p data-bbox="1163 517 1283 591">Tapas de ollas</p> <p data-bbox="1163 658 1291 732">Bolillos de cocina</p> <p data-bbox="1163 799 1230 828">Ollas</p> <p data-bbox="1163 893 1310 967">Recipientes de plástico</p> <p data-bbox="1163 1034 1299 1064">Tenedores</p> <p data-bbox="1163 1131 1287 1205">Tablas de picar</p> <p data-bbox="1163 1272 1251 1301">Baldes</p>	30 minutos

## Tobogán de Agua

Nombre	Edad	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
El tobogán de agua 	5 años	<p>Desarrollar habilidades motoras finas vertiendo en agua dentro de los diferentes recipientes.</p> <p>Disfrutar de las actividades en contacto con la naturaleza, valorando su importancia para la salud y el bienestar.</p> <p>Controlar el dominio del movimiento de la mano logrando movimientos precisos y coordinados.</p>	<p>Inicio: Se debe salir al patio para hacer una ronda que se explique cómo usar los materiales, las normas del agua y la importancia del agua en la vida de los seres vivos.</p> <p>Construcción: Juego libre Estar descalzos</p> <p>Tener precaución del agua que caiga en los baldes para que se reutilice la misma agua.</p> <p>Cierre: Graficar su experiencia.</p>	Baldes  Agua  Tubos  Cinta para sujetar  Botellas con pico	40 minutos

## Fundas de papel

Nombre	Edad	Objetivo	actividades	recursos	tiempo
<p data-bbox="225 378 427 409">Fundas de papel</p> 	<p data-bbox="756 378 826 454">3 años</p>	<p data-bbox="849 378 1008 1780">Potenciar la capacidad creativa de los niños utilizando las fundas de papel traído por los padres. Visualizar las diferentes tipos de fundas, tamaños, colores para observar: Lleno vacío afuera Utilizar material estructurado como frutas y verduras de plástico. Denominar las diferentes frutas.</p>	<p data-bbox="1027 378 1193 2011">Inicio: Poner las fundas traídas por los alumnos en la mitad de la clase en el piso.  Extender las frutas y verduras en un círculo en la mitad de la clase  Construcción Hablar sobre las diferentes frutas y verduras que encontramos y los beneficios en el uso en su salud.  Juego libre  Cierre: Graficar y expresar sobre su experiencia con este ambiente</p>	<p data-bbox="1212 378 1321 869">Fundas de papel  Frutas de plástico  Verdura de plástico</p>	<p data-bbox="1343 378 1444 454">35 minutos</p>

Nombre	Edad	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="225 324 443 353">Sintiendo texturas</p> 	4 años	<p data-bbox="826 324 979 539">Desarrollar las capacidades sensoriales</p> <p data-bbox="826 600 979 904">Disfrutar el ambiente creado a través de la estimulación de los sentidos</p>	<p data-bbox="1002 324 1155 994">Inicio: Poner en forma de círculo en el medio del salón los elementos. Hacer que los niños se saquen los zapatos. Entablar normas de uso de los materiales</p> <p data-bbox="1002 1055 1155 1270">Construcción Normas del material Juego libre</p> <p data-bbox="1002 1375 1155 1680">Cierre: Graficar las experiencias y los diferentes elementos que creo.</p>	<p data-bbox="1182 324 1315 860">Pelotas Legos Arena Tierra Cernidor Embudos Arroz Canguil Jarras Recipientes de plástico</p>	45 minutos

## Implementación del ambiente

### Cascada de Colores

Nombre	Edad	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
Cascada de colores  	3-5 años	<p>Posibilitar la aparición de juegos pre-simbólicos: llenar- vaciar, aparecer desaparecer, color no color, arriba-abajo, dentro-fuera, etc. Y que evolucionen al juego simbólico que los recursos promueven.</p> <p>Posibilitar varias opciones divergentes a través de los recursos no estructurados y no sólo la acción predeterminada que el objeto propone.</p> <p>Destruir, construir y transformar el ecosistema organizado desde una propuesta</p>	<p>Actividades de Inicio:</p> <p>Hacer una ronda.</p> <p>Explicar normas de comportamiento del ambiente.</p> <p>Explicar los materiales y cómo se deben cuidar y guardar.</p> <p>Construcción:</p> <p>Poner música de ambientación.</p> <p>Sacar los zapatos a los alumnos, y observar la instalación en silencio para dialogar sobre lo que ven y lo que les sugería hacer con eso.</p> <p>Proponer juego libre.</p>	<p>Tubos de papel</p> <p>Pinturas</p> <p>Cuerdas</p> <p>Conchas</p> <p>Palos</p> <p>Fideos</p> <p>Sombreros de eucalipto</p> <p>Cubetas de huevos</p> <p>Cuerdas</p> <p>Semillas</p>	45 minutos

		inicial y concreta.	<p>CIERRE:</p> <p>Reconstruir las actividades realizadas identificando los retos y las dificultades a los que se enfrentaron durante su realización.</p> <p>Dibujar dentro del pliego de papel la parte que más les gustó de la actividad, o de algún proceso que realizaron.</p> <p>Narrar los resultados de sus trabajos en una asamblea en función de dar respuestas a las preguntas planteadas.</p> <p>Para expresar como se sintieron y como lo valoraron.</p>		
--	--	---------------------	---	--	--

Esta propuesta se dirige en la implementación del Rincón de arte “llamado cascada de colores”. Es un rincón donde se encuentra estrechamente vinculada con la relación de los niños, y sus familiares así como al que tienen con los maestros, puesto que ellos deben estar relacionados con la sociedad y sobre todo el ambiente donde capacitaran a sus niños. Tienen contacto con el arte para que sus capacidades cognitivas, intelectuales, emocionales, y sensoriales se desarrollen al máximo y no sean limitadas. Su aprendizaje basado en experiencias y contactos con el mundo de su alrededor, no dirigido, convierte en un aprendizaje autónomo de acuerdo a los intereses de cada alumno. Es un lugar organizado con un ambiente agradable y con gran variedad de recursos no estructurados, para la creación de aprendizajes a través del juego. El arte, como juego supone una actividad para conocer, experimentar y transformar que invita a la participación a toda la comunidad educativa.

Se llamada la “cascada de colores” porque está realizado de tubos de papel higiénico, pintado de los colores primarios; amarillo, azul y rojo. Es una cascada ya que toda la actividad tiene una dirección de arriba hacia abajo, al igual que el agua que cae por su gravedad. Algunas cascadas se utilizan para generar energía hidroeléctrica, aquí se va a generar muchas experiencias e incluso aprendizaje. Tiene desniveles al igual que el agua en la cascada, conformados con tubos de papel higiénico reciclados de diferente tamaño y recolectados con la ayuda de los padres.

## **Planificación**

### **Fase de preparación**

Dentro de la primera fase se observa que se enfoca en el diseño de la instalación y los materiales los cuales se usaron para cumplir dicha actividad. Es una instalación que utiliza materiales reciclados o re utilizables pensado desde la estética Reggiana. Se considera que dicha técnica es para que los objetos habituales tomen forma.

Para ello se elaboró una lista con algunas de las opciones que podían ser utilizadas:

- Tubos de papel higiénico
- Cajas
- Conchas
- Palos
- Sombreros de eucalipto

- Pelotas
- Fideos
- Troncos de tamaño pequeño

Así mismo se utilizan materiales que permitan el contraste:

- Color- ausencia del color
- Arriba- abajo
- Lleno- vacío
- Dentro- fuera
- Rápido- lento
- Grande- pequeño
- Series de colores

Se pide a los padres de familia que envíen tubos de papel higiénico como pudiera. De esta forma las familias colaboran en la realización de la propuesta y se les motivan a los alumnos a que quieran llevar al aula los tubos.

Se diseña en un papel la instalación, para más adelante colocarle en el aula. Los materiales se presentaron en el aula, con el fin de que a través de la exploración y de la experimentación llegaran del orden al caos. Los alumnos deben descubrir por sí solos lo que ese ambiente les sugiere, favoreciendo situaciones de aprendizaje en relación que se generan a través del juego libre.

El adulto es el principal referente afectivo, para reconocer a los niños los avances y acompaña al juego infantil.

Esta instalación está propuesta para la exploración una semana, el juego siempre será diferente y sorprendente

## Ficha de documentación y reflexión

### Datos Informativos

**Sala:**Inicial 1, Inicial 2

**Número de niños:** 20

**Responsable:**Patricia Valarezo.

**Fecha:**Lunes 08 de agosto de 2017

### Proceso

**Nombre de la Instalación Lúdica:** “ Cascada de Colores”

### Materiales

- 200 tubos de diferentes tamaños de papel higiénico.
- 3 tablas de madera 80x1,10
- Spray con laca
- Pinturas de agua color amarillo, azul, rojo, y blanco
- Fideos
- Pelotas
- Tubos de papel higiénico sin pintar
- Sombreros de eucalipto
- Conchas
- Cuerdas
- Troncos
- Semillas

### Descripción de la instalación

La instalación cuenta con tres tablas de madera pintadas el fondo de blanco, que suman 2.40 metros de ancho y 1.10 de alto. En estas tablas se pegó con silicona diversos tubos de papel higiénico de forma vertical descendente. Es por esta razón que el nombre a esta

instalación lúdica es “ Cascada de colores. Los tubos representan a los colores primarios y otros no están pintados, conservando así su color natural. Hay cascadas de un solo color, lo que ayuda a que los alumnos identifiquen cierto color primario, hay otras cascadas que siguen patrones de colores, y otros que no tienen color para que ellos identifiquen de mejor manera que el materia utilizado es reciclado. Adicionalmente cuenta con cubetas de huevos que al niño le puede servir de plato, para ahí poner el material escogido para posteriormente insertar en la cascada. Para insertar se puede utilizar la mano o se puede realizar con unas pinzas. Tiene cajones de diferentes tamaños y colores, para que caiga ahí dentro el material después de pasar por la cascada. Ahí se puede incluso trabajar llenovació. Los materiales que hemos utilizado son materiales simples, como piedras, palos, semillas de plantas, sombreros de eucalipto, fideos, pelotas y conchas. Las conchas representa que ésta instalación lúdica es para todos los contextos, para algunos será un material común del entorno o para otros no. Todos los materiales están debidamente lijados sin ningún tipo de astilla y puestos barniz que además de que ayuda a que se vea más llamativo, ayuda a que el material se conserve.

### **Capacidades infantiles observadas**

- Observaron y exploraron de forma activa el entorno, mostrando interés.
- Los niños de 3 años clasificaban el material en las cubetas, más que insertar el material en los tubos de papel.
- Se evidenció mucho el juego simbólico en los niños “ jugaban a la fogata” “jugaban a la casita con las cajas”
- Cuando la actividad no es dirigida, los alumnos se quedan más tiempo jugando.
- El grupo se dividía en subgrupos para el juego.
- Sólo a dos niños no les interesó la actividad y se aislaron a jugar con la cubeta y una piedra.
- El fideo no es un buen material para trabajar en esta instalación lúdica, jugaban a pisar el fideo.
- Clasificaban mucho en material por color y forma dentro de las cubetas o cartones del mismo color.
- Se quedaron mucho tiempo primero explorando, jugando, conversando, y manipulando el material, luego utilizaron los tubos de papel.
- No descubrieron la seriación de la pintura de los tubos de papel.
- No utilizaron mucho la motricidad fina para insertar, metían el material no de uno en uno sino por motón.

- Trataron de crear con los tubos más cascadas poniéndoles para arriba.
- Participaron de una forma muy activa en la clasificación para guardar el material.
- Desarrollaron la capacidad de imitación a otros alumnos.
- En el final, no todos los alumnos dibujaron acorde a la actividad.

### **Testimonio de docentes**

- No pude tener una evidencia del testimonio de la docente porque no tuve la apertura de ella para hacerlo. Pero lo que puedo concluir después de verlos y conversar dentro de la actividad, es que a ella no le gustó que la actividad no sea dirigida, para ella las actividades tienen que tener tiempo y consignas directas, para que la actividad tenga un objetivo claro que cumplir. Si se les deja mucho a los niños libres esto se convierte en un "caos".

### **Testimonio de niños**

- ¿Por qué vamos a jugar con material de la calle?
- ¿Vamos a hacer una fogata?
- Ahora voy a hacer que en mi casa guarden los tubos de papel vero para jugar!
- Las cubetas nos sirven de plato!
- Los cartones podemos hacer como que fueran casas!
- Que hermosas las conchas!
- Podemos jugar más!
- Las piedras son tesoros del mar con las conchas!

### **Reflexión pedagógica**

- Después de haber implementado este ambiente, en un centro donde se trabaja mucho las actividades dirigidas Me aborda pues en estos momentos una pregunta, una duda, "juego dirigido, frente a juego libre", ¿qué pueden desarrollar en el niño?, ¿cómo se deben utilizar?, ¿cómo podemos conjugarlos?
- Este es el tema que más interés ha suscitado en mí. Ha sido un tema que ha surgido de la reflexión entre los nuevos conocimientos adquiridos a nivel teórico y la mezcla de la práctica en este Centro. En cualquier caso soy partidaria del juego libre, como forma para alcanzar ciertas experiencias de aprendizaje de acuerdo a lo que les interesó en ese momento.

### Propuesta de mejoramiento

- Dentro de las aulas se debería implementar una estantería con divisiones en las cuales se puede ir guardando el material de trabajo recolectado por los niños del entorno. (conchas, palos, sombreros de eucalipto) para poder re utilizar ese material en otro tipo de instalación.
- Utilizar material que se pueda guardar y que no atraiga a animales ni malos olores con el pasar del tiempo.
- Tratar de poner laca a los materiales para que se conserven de mejor manera.



Recuperado en: [www.pinterest.com/reggioemiliainstalacionesludicas](http://www.pinterest.com/reggioemiliainstalacionesludicas)

## CONCLUSIONES

- Las docentes no tienen una correcta identificación del ambiente de aprendizaje como una estructura de cuatro dimensiones definidas y relacionadas entre sí. Confunden que el elemento que compone la dimensión física es la organización del tiempo en la jornada, ya que los resultados demuestran un 60% en esta opción, lo cual no está correcto. La organización del tiempo está dentro de la Dimensión Temporal.
- La aplicación de recursos innovadores, sencillos e integradores no existe. Dentro de los resultados de investigación el 60% utilizan recursos estructurados que limitan el aprendizaje en los niños. No utilizan material no estructurado y menos materiales sencillos que se obtienen del entorno.
- Para los docentes, los principales ambientes de aprendizaje utilizados para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años son los convencionales especialmente los rincones de juego con un 34%. La clase está dividida sólo en rincones tradicionales, y con actividades dirigidas siempre y con tiempo definidos.
- Un proceso metodológico específico, es un requerimiento indispensable en la creación de ambientes de aprendizaje. Según los resultados el 100% cree que el proceso debe llevar a que el niño mediante su propia exploración y relación con los otros descubra su propio aprendizaje.
- Después de la familia y docentes, el ambiente es un tercer educador. Apoya el trabajo y los intereses de los niños sin necesidades de una intervención constante del adulto.
- La propuesta a plantear posibilitó la aparición de juegos pre- simbólicos que a través de llenar- vaciar, aparecer desaparecer, color no color, arriba-abajo, dentro-fuera, ayudan a la evolución del juego simbólico que los recursos promueven.

## RECOMENDACIONES

- Capacitar a las docentes en la creación de los ambientes de aprendizajes considerando las cuatro dimensiones (física, temporal, relacional, funcional) y los elementos que les componen, con dirección al desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas, del sistema de Educación Inicial.
- Implementar dinámicas innovadoras que integren recursos estructurados y no estructurados para crear experiencias más significativas y estimulantes, que promuevan un nivel más alto de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas a través de la exploración, la observación, la creación, el descubrimiento y el aprender haciendo. Al usar materiales reciclados o del entorno se puede concientizar en la protección del ambiente y en abaratar costos.
- Diseñar e implementar un ambiente no convencional tomando en cuenta los principios de la Escuela Reggio Emilia , donde el espacio el cual es agradable y cumple el papel de tercer educador, motive a la experimentación, el descubrimiento, las interacciones personales, basándose su aprendizaje a través de proyectos con espacios de interacción desde principios lúdicos y creativos, en la creencia que el niño tiene capacidades, potencialidades y curiosidades por construir su propio aprendizaje a través de las interacciones con todo lo que el ambiente le ofrece.
- Estar siempre abierto a que nuevos métodos, nuevas formas de educar, sea una posibilidad de seguimiento siempre para tratar de buscar el método que más se ajuste a los niños, nunca estar cerrado a los métodos tradicionales como única opción para llevar a cabo las actividades en una clase.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad. (2006). *Escenografías para el juego simbólico, Aula de Infantil*.
- Blanco, I. (2012). Obtenido de <http://docplayer.es/1726133-Recursos-didacticos-para-fortalecer-la-ensenanza-aprendizaje-de-la-economia.html>
- Camaxtliesop. (2012). Obtenido de [www.camaxtliesop.com](http://www.camaxtliesop.com)
- Coello, S. (2009). *Módulo de texto. Criterios de organización*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/314/1/T-UTC-0305.pdf>
- Córdova, M. L. (2017). Trujillo .
- Createctura. (2015). Obtenido de <http://createctura.blogspot.com/>
- Documents. (2017). Obtenido de <https://documents.mx/documents/los-ambientes-de-aprendizaje-del-cei-centro-de-educacion-inicial-jardin.html>
- Entrenubesespeciales. (2015). Obtenido de [www.entrenubesespeciales.com](http://www.entrenubesespeciales.com)
- Forneiro, I. (2008). *Propuesta didáctica basada en la construcción de ambientes*. Obtenido de [www.efdeportes.com/efd178/construccion-de-ambientes-de-aprendizaje.htm](http://www.efdeportes.com/efd178/construccion-de-ambientes-de-aprendizaje.htm)
- García Chato, G. I. (2014). *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar*.
- García, J. J. (2012). *El Jaguar en la Ciencia*.
- Gavicalsin. (2014). Obtenido de <http://gavicalsin.blogspot.com/2016/01/algunos-software-educativos-en-el-nivel.html>.
- González. (2000). *Definición de ambiente de aprendizaje*. Obtenido de <file:///D:/Descargas/1326Herrera.pdf>
- Guerrero, S. D. (2013, Noviembre 7). Obtenido de <https://es.slideshare.net/DairenKrieger/ambiente-de-aprendizaje-28027857>
- Guioteca. (2015). *Rompecabezas, entretenimiento muy beneficioso para niños*. Obtenido de <https://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos/>
- Gutiérrez, C. (2002). *El espacio como elemento facilitador del aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial de profesorado* . Pulso .
- Hernández. (2006). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd178/construccion-de-ambientes-de-aprendizaje.htm>
- Ibáñez. (2010). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/...proyecto-de-educacion-infantil-y-su-practica-en-el-au>
- Iglesias. (2001). *Las cuatro dimensiones de un ambiente de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educinic1.pdf>

- Izurieta, A. (2011). Obtenido de [http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1321/1/Ana\\_Paola\\_Izurieta.pdf](http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1321/1/Ana_Paola_Izurieta.pdf)
- Kindersariato. (2016). Obtenido de <https://www.kindersariato.com>
- Lucas, F. M. (2012). Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>
- Malaguzzi, L. (2001). Barcelona-España: Octaedro.
- Manzano, E. S. (2013). Obtenido de <http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Morales, G. M. (2006). *Materiales y recursos didácticos, qué haríamos sin ellos*. Obtenido de <http://www.educaweb.com/noticia/2006/05/15/materiales-recursos-didacticos-hariamos-ellos-1233/>
- Moreno, K. P. (2015, Noviembre 25). *Ambiente de Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.cve.org.co/web/wp-content/uploads/2015/12/1-Ambientes-de-aprendizaje-Interacciones-de-Calidad-m%C3%A1s-all%C3%A1-del-espacio-f%C3%ADsico.pdf>
- Ocampo, A. F. (2015). Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Juarez-Anali.pdf>
- Pérez, M. C. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares*. Obtenido de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/rt/printerFriendly/6874/7076>
- Perez, R. (2010). Obtenido de [https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwjB-8GXoN\\_VAhXJYiYKHZY5CBsQFggsMAE&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2Feldoave%2Fcaractersticas-desarrollo-motor&usq=AFQjCNG1KfbSLrz46zROUEi03B9orcOQTW](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwjB-8GXoN_VAhXJYiYKHZY5CBsQFggsMAE&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2Feldoave%2Fcaractersticas-desarrollo-motor&usq=AFQjCNG1KfbSLrz46zROUEi03B9orcOQTW)
- Pinterest. (2015). Obtenido de <https://es.pinterest.com/explore/reggio-emilia/?lp=true>
- Riera, M. (2014). Obtenido de <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/viewFile/181/pdf>
- Sáenz, B. (2013). Obtenido de <http://eprints.ucm.es/22393/1/T34660.pdf>
- Sarabia, P. (2015). Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3976/1/TFG-G%20340.pdf>
- Sarle, P. (2014). Obtenido de <http://docplayer.es/5868201-Juego-en-el-nivel-inicial-juego-y-espacio-propuestas-de-ensenanza-ambiente-escolar-ambiente-de-aprendizaje.html>
- Tovar, Y. (2016). Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1097/Pinz%C3%B3nYoliMayerly.pdf?sequence=2>

UNICEF. (2015). Obtenido de <https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educinic1.pdf>

Villa Blanca. (2015). Obtenido de [http://ies.villablanca.madrid.educa.madrid.org/web/departamentos/educacion\\_infantil/documentos/unidad1\\_Desarrollo\\_soc](http://ies.villablanca.madrid.educa.madrid.org/web/departamentos/educacion_infantil/documentos/unidad1_Desarrollo_soc)

Vite, H. R. (2017). *Ambientes de aprendizaje* . Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>

**ANEXOS**



Anexo 1. Autorización de la Institución Educativa



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INFANTIL- PRACTICUM ACADÉMICO

Loja,..... abril de 2017

Sr. (a)  
Director(a) del Centro de Educación Infantil  
En su Despacho.-

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo por parte de la Dirección de la Titulación en Educación Infantil, le deseo el mejor de los éxitos en sus funciones, y a la vez le expreso mis más altos sentimientos de reconocimiento y estima por su alta preparación académica y su gran espíritu de colaboración y servicio a los estudiantes de nuestra querida Universidad.

Es importante mencionar que la Universidad Técnica Particular de Loja, a través de la Titulación de Educación Infantil oferta el prácticum académico que para el presente período se denomina: Proyecto de Investigación "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años" (Prácticum 4) el mismo que tiene por objetivo el poner en contacto al estudiante de nuestra universidad con la realidad educativa ecuatoriana, a nivel institucional, local y nacional.

Por lo expuesto, solicito a usted señor (a) Director (a) autorice a Maná Verónica Montalvo estudiante de la Escuela de Ciencias de la Educación mención Educación Infantil, portador de la C.I. 1711273316, del RVO ciclo, con la finalidad de que realice ciertas actividades que constarán en el material que se les entregue, las mismas las trabajarán en la institución que usted muy acertadamente dirige y con el objetivo de que nuestro estudiante se familiarice con el Sistema Educativo Ecuatoriano.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,  
DIOS, PATRIA Y CULTURA

  
Mgs. Mónica Rosaiba Unda Costa

COORDINADORA DE LA TITULACIÓN DE EDUCACIÓN INFANTIL  
DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA.





CENTRO INFANTIL BILINGÜE  
"PAPEL Y TINTA"

Dirección: Manuela Saenz 567 y  
Fernández de Giron. Telf: 2464 104

## Anexo 2. Cuestionario para docentes

### 7.3 INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CUESTIONARIO PARA DOCENTES

#### 7.3.1 Cuestionario para los docentes:

##### 1. El ambiente de aprendizaje se define como:

- a. Es un espacio vivo organizado con recursos y actividades que provocan interacciones a través de los cuales el niño descubre y transforma el ambiente para su desarrollo integral.
- b. Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas
- c. Es parte de la metodología de educación inicial que la docente planifica para motivar al niño en el aprendizaje relacionándose con el contexto social y cultural

##### 1. Los tipos de ambientes de aprendizaje que conoce son:

- a. Rincones de juego
- b. Ambiente no convencionales
- c. Arenero
- d. Taller de arte
- e. Salón de juegos

##### 2. Los elementos que componen la dimensión física son:

- a. La medidas del espacio
- b. Los materiales y el mobiliario
- c. La ubicación y utilización del mobiliario
- d. La relación entre los niños
- e. La organización del tiempo en la jornada diaria

**3. Según su criterio cuál es la importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa**

- a. Promover la motivación de los niños para mantener la atención en las actividades
- b. Generar bienestar a través de las condiciones materiales que le ofrece la institución educativa
- c. Facilitar el aprendizaje mediante la interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato.

**4. De acuerdo a su criterio los recursos más utilizados en las aulas de educación inicial son:**

- a. Estructurados
- b. No estructurados
- c. Semi estructurado
- d. Ninguno de los anteriores

**5. Señale tres de los recursos que más utiliza en su trabajo pedagógico:**

- a. Cuentos
- b. Loterías
- c. Rompecabezas
- d. Pelotas
- e. Telas
- f. Cajas
- g. Material de reciclaje

**6. Los recursos en el aprendizaje de la primera infancia cumplen la función de:**

- a. Reforzar los aprendizajes que alcanza el niño
- b. Mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño
- c. Motivar a los niños para participar en las actividades

7. La efectividad de los recursos debe considerar las siguientes características.

Seleccione tres que considera las más importantes

- a. Resistente y duradero
- b. Atractivo
- c. No estructurado
- d. Seguro
- e. Funcional
- f. Útil para el trabajo individual y grupal
- g. Pertinente al contexto social y cultural

8. Cuando usted selecciona los recursos, considera los siguientes criterios

- a. Relación con las actividades didácticas que propone en la planificación
- b. Correspondencia con la edad e intereses de los niños
- c. El bajo costo de los productos
- d. Desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción
- e. Pertinencia con el contexto socioeducativo.

9. Considera que la creación de los ambientes de aprendizaje requiere un procedimiento específico

- Si
- No

Por qué Deben estar de acuerdo con los objetivos a  
conseguir en el proceso educativo

**10. La creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de:**

- a. Los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial
- b. Los intereses y necesidades de los niños y niñas
- c. El elemento integrador de la experiencia de aprendizaje
- d. La necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa
- e. Las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación

**11. Según su criterio las docentes de educación inicial cuando crean un ambiente de aprendizaje se basan en principalmente en el siguiente aspecto:**

- a. Creatividad
- b. Estética
- c. Organización
- d. Funcionalidad

**12. En cuanto al manejo temporal, los ambientes de aprendizaje deben:**

- a. Modificarse cada semana
- b. Permanecer todo el año para que los niños roten
- c. Crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolle
- d. Diseñarse por motivos especiales

**13. Escoja tres habilidades que la docente de educación inicial debe desarrollar para la creación de ambientes de aprendizaje:**

- a. Desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción
- b. Identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente

c. Promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades

d. Desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa

**14. De acuerdo a su criterio pedagógico los ambientes de aprendizaje deben organizarse según:**

a. Áreas de conocimiento

b. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje

c. Los recursos de que dispone la institución

d. Las capacidades que los niños deben desarrollar.

**15. De acuerdo a su criterio pedagógico los ambientes de aprendizaje deben organizarse según:**

e. Áreas de conocimiento

f. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje

g. Los recursos de que dispone la institución

h. Las capacidades que los niños deben desarrollar.

**Anexo 3.** Ficha de observación del desarrollo de los niños

**7.3.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS: (Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años)**

Nombre:.....  
 Sala:.....  
 Paralelo:.....  
 Fecha:.....

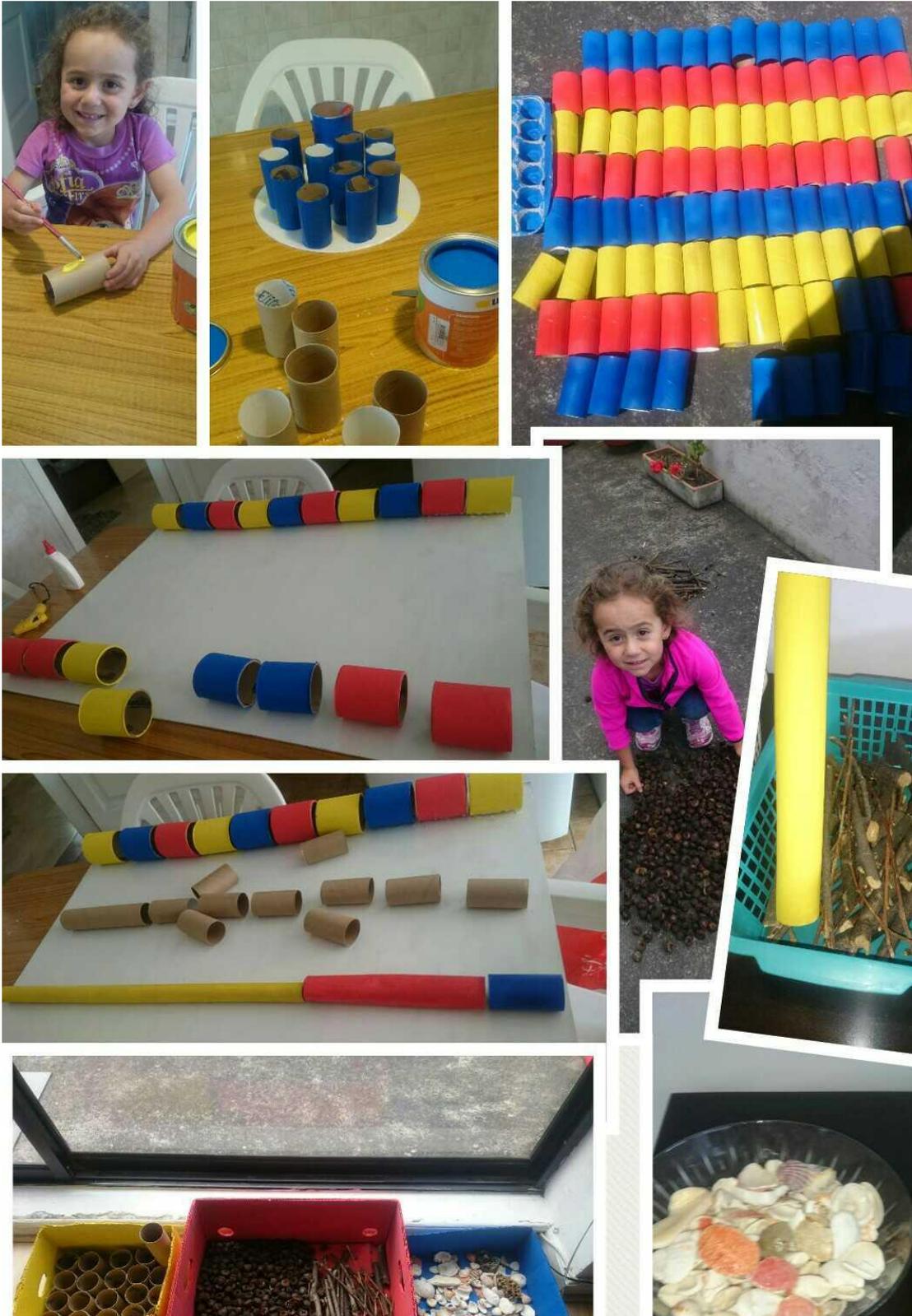
Marque con una "X" la puntuación más adecuada:

Muy bajo: 1      Bajo: 2      Bueno: 3      Muy bueno: 4      Excelente: 5

No	Criterio	1	2	3	4	5
1	Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.					
2	Inicia el juego con facilidad.					
3	Comparte el material con los demás compañeros.					
4	Permanece tiempo prolongado en el juego.					
5	Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.					
6	Establece interacciones positivas con los demás compañeros.					
7	Respeto y expresa afecto hacia los compañeros.					
8	Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.					
9	Demuestra autonomía en sus acciones.					
10	Explora con sus sentidos los materiales.					
11	Inventa juegos simbólicos.					
12	Transforma simbólicamente los objetos.					
13	Establece comparaciones entre los					

	objetos o situaciones.						
14	Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.						
15	Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.						
16	Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.						
17	Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.						
18	Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.						
19	Controla los movimientos a nivel global y segmentario.						
20	Manipula los materiales con precisión.						
21	Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.						
22	Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.						
23	Identifica las partes gruesas del cuerpo.						

Anexo 4. Elaboración del ambiente



Anexo 5. Implementación en el Centro Educativo Papel y Tinta



Anexo 6. Juego libre



## Anexo 7. El juego simbólico



A los que les interesó, a los que nos les interesó o a los que quisieron cambiar la forma del juego y a los que les interesó y les gustó tanto que el rato de dibujar lo dibujaron igual.



**Anexo 8. Del orden al caos**



**Anexo 9. Asamblea para expresar como se sintieron a través de la graficación!**

