



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

**ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA TITULACIÓN DE  
CIENCIAS DE EDUCACIÓN**

**TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL**

**Proyecto de investigación: "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil en la Provincia del Tungurahua, Cantón Pelileo, Parroquia Huambaló del Ecuador durante el año lectivo 2017 - 2018"**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**AUTORA: Cruz Acurio, Maritza Liliana**  
**DIRECTORA: Reyes Toro, María Lorena, Mgtr.**

**CENTRO UNIVERSITARIO AMBATO**

**2018**



*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, 2018*

## **APROBACIÓN DEL TUTOR(A) DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Magister

María Lorena Reyes Toro.

**DOCENTE DE LA TITULACIÓN**

De mi consideración:

De mi consideración:

El presente trabajo de fin de titulación: Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil de la provincia del Tungurahua, Cantón Pelileo, Parroquia Huambaló del Ecuador durante el año lectivo 2017 -2018, realizado por Maritza Liliana Cruz Acurio, ha sido debidamente orientado y revisado, por tanto, se aprueba su presentación.

Loja, Marzo de 2018

-----  
Mgtr. María Lorena Reyes Toro.

TUTORA

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Maritza Liliana Cruz Acurio declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil de la Provincia del Tungurahua, Cantón Pelileo, Parroquia Huambaló del Ecuador durante el año lectivo 2017 -2018 , de la Titulación de Educación Infantil, siendo María Lorena Reyes Toro director (a) del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico 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 de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

---

**Maritza Liliana Cruz Acurio**

180359837-2

AUTORA

## DEDICATORIA

A Dios por estar siempre a mi lado, y darme la fuerza de voluntad y sabiduría para alcanzar mis metas.

A mis padres y hermanos, por ser mis aliados, y ejemplo a seguir en el diario vivir, y sobre todo por ese apoyo incondicional en mi vida, gracias por compartir mi vida, y ser el pilar fundamental para forjar mi camino.

A mis hijos, Mishelle y Andrés, a mi esposo Fabián, este proyecto investigativo también es de ustedes, por el tiempo que he dedicado a mi educación fue quitado de ustedes, y será irrecuperable. Los amo a todos.

Maritza Liliana Cruz Acurio

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por haberme guiado y estar junto a mí en estos años de estudios, por ser mi fortaleza en esos momentos de angustia y debilidad, por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencia y una gran felicidad.

A la Universidad Técnica Particular de Loja, en donde he tenido la oportunidad de realizar mi formación para lograr obtener el título de licenciada en ciencias de la educación; mención Educación Infantil.

Y a todos aquellos que de una u otra manera me brindaron su ayuda para la culminación de mi investigación.

De todo corazón que Dios los bendiga.

Maritza Liliana Cruz Acurio

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	vi
INDICE DE GRAFICOS.....	x
INDICE DE TABLAS.....	xii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT .....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I.....	5
MARCO TEÓRICO .....	5
1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.....	6
1.1. Concepto.....	6
1.2. Importancia .....	6
1.3. Dimensiones del ambiente de aprendizaje .....	7
1.3.1. Dimensión física.....	7
1.3.2. Dimensión funcional.....	8
1.3.3. Dimensión relacional.....	8
1.3.4. Dimensión temporal .....	9
2. Recursos de ambientes de aprendizaje .....	10
2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados .....	10
2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados.....	10
3. Proceso metodológico para la creación de los ambientes de aprendizaje 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 .....	21
3.4. Estética .....	22
3.5. Organización .....	23
4. Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años.....	24
4.1. Características del área motriz .....	24
4.2. Características del área cognitiva.....	25
4.3. Características del área lingüística.....	27
4.4. Características del área afectiva .....	27
CAPITULO II.....	29
METODOLOGIA.....	29
2.1. Diseño metodológico para la investigación:.....	30
2.2. Preguntas de investigación:.....	30
2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de medición: .....	30
2.3.1. Métodos:.....	30
2.3.2. Técnicas: .....	32
2.3.3. Instrumentos de investigación:.....	33
2.4. Población y muestra: .....	33
2.5. Procedimiento: .....	34
CAPÍTULO III.....	35
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	35
3. CUESTIONARIO PARA DOCENTES .....	36
3.1. El ambiente de aprendizaje. ....	36
3.2. Los tipos de ambientes de aprendizaje. ....	38
3.3. Elementos que componen la dimensión física.....	39
3.4. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	41
3.5. Recursos más utilizados en las aulas.....	42
3.6. Tres de los recursos más utilizados en el trabajo pedagógico.....	44
3.7. Función de los recursos en la primera infancia.....	45



3.8. La efectividad de los recursos. ....	47
3.9 Consideraciones para la sección de recursos. ....	48
3.10. Consideración de ambientes de aprendizaje procedimiento específico. ....	50
3.11. Creación de ambientes de aprendizaje.....	51
3.12. Criterios de los docentes de educación Inicial cuando crean un ambiente. ....	53
3.13 Manejo temporal.....	54
3.14 Tres habilidades de la docente de inicial para crear un ambiente de aprendizaje....	56
3.15 Criterio pedagógico para organizar un ambiente de aprendizaje. ....	58
4. FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS .....	60
4.1. Demuestra curiosidad y asombro en el ambiente de aprendizaje.....	60
4.2. Inicia el juego con facilidad.....	61
4.3. Comparte el material con sus compañeros.....	62
4.4 Permanece tiempo prolongado en el juego .....	64
4.6. Establece interacciones activas con lo demás compañeros. ....	67
4.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	68
4.8 Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	69
4.9. Demuestra autonomía en sus acciones.....	71
4.10 Explora con sus sentidos los materiales. ....	72
4.11 Inventa juegos simbólicos.....	73
4.12 Transformar simbólicamente los objetos. ....	75
4.13 Establece comparaciones entre los objetos o situaciones. ....	76
4.15 Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	79
4.16 Se comunica gestualmente o verbalmente con facilidad. ....	80
4.17 Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria. ....	82
4.18 Utiliza los espacios y recursos de forma creativa. ....	83
4.19 Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	85
4.20 Manipula los materiales con precisión. ....	86
4.21 Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices. ....	88

4.22 Utiliza la mano, pie, iodo y ojo dominante.....	89
4.23 Identifica las partes gruesas de su cuerpo.....	91
PROPUESTA.....	93
FICHA DE DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN.....	102
CONCLUSIONES.....	106
RECOMENDACIONES.....	107
BIBLIOGRAFIA.....	108
ANEXOS.....	111

## INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: Rompecabezas.....	11
Gráfico 2: Cuentos .....	11
Gráfico 3: Bloques lógicos .....	12
Gráfico 4 : Instrumentos musicales .....	13
Gráfico 5 : Semillas .....	13
Gráfico 6: Maracas utilizando semillas .....	14
Gráfico 7: Cartón .....	14
Gráfico 8: Cubo sensorial utilizando cartón.....	15
Gráfico 9: Botellas plásticas .....	15
Gráfico 10: Botellas decoradas con diferentes texturas.....	16
Gráfico 11: Cubetas de huevos.....	16
Gráfico 12: Juego didáctico .....	17
Gráfico 13: Rollos de papel higiénico.....	17
Gráfico 14: Binoculares utilizando rollos de papel higiénico .....	18
Gráfico 15: El ambiente de aprendizaje.....	37
Gráfico 16: Tipos de Ambientes de Aprendizaje .....	38
Gráfico 17: Elementos que componen la dimensión física.....	40
Gráfico 18: Importancia de los ambientes de aprendizaje.....	41
Gráfico 19: Recursos .....	43
Gráfico 20: Tres recursos.....	44
Gráfico 21: Función de los recursos.....	46
Gráfico 22: Efectividad de los Recursos.....	47
Gráfico 23: Selección de recursos.....	49
Gráfico 24: Procedimiento para la creación de ambientes de aprendizaje.....	50
Gráfico 25: Creación de ambientes.....	52
Gráfico 26: Criterio de los docentes .....	53
Gráfico 27: Manejo temporal .....	55
Gráfico 28: Habilidades de la docente .....	57
Gráfico 29: Criterio pedagógico .....	58
Gráfico 30: Demuestra curiosidad y asombro.....	60
Gráfico 31: Inicia el juego.....	61
Gráfico 32: Comparte el material .....	63
Gráfico 33: Tiempo prolongado.....	64

Gráfico 34: Actitud positiva y de interés .....	66
Gráfico 35: Interacciones positivas.....	67
Gráfico 36: Respeta y expresa afecto.....	68
Gráfico 37: Colabora en el juego .....	70
Gráfico 38: Demuestra autonomía.....	71
Gráfico 39: Explora los materiales.....	72
Gráfico 40: Inventa juegos .....	74
Gráfico 41: Transforma simbólicamente.....	75
Gráfico 42: Establece comparaciones .....	76
Gráfico 43: Describe características.....	78
Gráfico 44: Utiliza cuantificadores .....	79
Gráfico 45: Se comunica gestual y verbalmente .....	81
Gráfico 46: Representa gráficamente .....	82
Gráfico 47: Uso de espacio y recursos .....	84
Gráfico 48: Control de movimientos .....	85
Gráfico 49: Manipular los materiales con precisión .....	87
Gráfico 50: Demuestra coordinación y equilibrio.....	88
Gráfico 51: Utiliza la mano, pie, oído y ojo.....	90
Gráfico 52: Identifica las partes gruesas de cuerpo.....	91

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	34
Tabla 2: Ambiente de aprendizaje .....	36
Tabla 3: Tipos de Ambientes de aprendizaje.....	38
Tabla 4: Elementos que componen la dimensión física .....	39
Tabla 5: Importancia de los ambiente de aprendizaje.....	41
Tabla 6: Recursos .....	42
Tabla 7: Tres recursos.....	44
Tabla 8: Función de los recursos.....	45
Tabla 9: La efectividad de los recursos .....	47
Tabla 10: Selección de recursos.....	48
Tabla 11: Consideración de ambientes de aprendizaje procedimiento específico .....	50
Tabla 12: Creación de ambientes de aprendizaje.....	51
Tabla 13: Criterio de los docentes de educación inicial .....	53
Tabla 14: Manejo temporal .....	54
Tabla 15: Habilidades de la docente .....	56
Tabla 16: Criterio pedagógico .....	58
Tabla 17: Curiosidad y asombro .....	60
Tabla 18: Inicia el juego.....	61
Tabla 19: Comparte el material.....	62
Tabla 20: Tiempo prolongado en el juego .....	64
Tabla 21: Tiene una actitud positiva y de interés .....	65
Tabla 22: Interacción activa con los demás .....	67
Tabla 23: Respeta y expresa afecto.....	68
Tabla 24: Colabora en el juego .....	69
Tabla 25: Demuestra autonomía.....	71
Tabla 26: Explora con sus sentidos.....	72
Tabla 27: Inventa juegos .....	73
Tabla 28: Transformar simbólicamente .....	75
Tabla 29: Establece comparaciones .....	76
Tabla 30: Describe características .....	77
Tabla 31: Utiliza cuantificadores .....	79
Tabla 32: Se comunica gestual o verbalmente.....	80

Tabla 33: Representa gráficamente .....	82
Tabla 34: Uso de espacios y recursos .....	83
Tabla 35: Control de movimientos .....	85
Tabla 36: Manipula los materiales con precisión.....	86
Tabla 37: Demuestra coordinación y equilibrio.....	88
Tabla 38: Utiliza la mano, pie, oído y ojo.....	89
Tabla 39: Identifica las partes gruesas .....	91

## RESUMEN

El objetivo del presente proyecto de investigación que se titula “Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años”, es crear ambientes de aprendizajes nuevos, que sean espacios lúdicos y creativos, donde se utilicen recursos no estructurados, que permitan a los niños desarrollar sus habilidades, destrezas y capacidades tanto motrices, lingüísticas, auditivas y afectivas.

El proyecto investigativo se desarrolla bajo la investigación cualitativa, exploratoria y descriptiva, los instrumentos que se aplicaron fueron el cuestionario para docentes los mismos que se aplicaron a 8, la ficha de observación a los niños aplicando a 15 y la ficha de documentación y reflexión, en donde se detalla de forma sencilla la implementación del ambiente no convencional, siendo este el que cierra al proceso investigativo y que se puede abrir nuevas posibilidades sobre el tema planteado.

En conclusión y de acuerdo a los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en la investigación, se nota que las docentes no tienen un concepto claro sobre la importancia de los recursos no estructurados dentro de un ambiente de aprendizaje, es por eso que utilizan recursos tradicionales en sus actividades diarias, llegando con esto a ser actividades dirigidas y con un tiempo límite, limitando a los niños en el desarrollo de su creatividad.

**PALABRAS CLAVES:** Ambientes no convencionales, desarrollo integral, creatividad, lúdico.

## **ABSTRACT**

The objective of this research project entitled "Non-conventional learning environments that promote the integral development of children from 3 to 5 years", is to create new learning environments, which are playful and creative spaces, where non-conventional resources are used, structured, that allows the children to develop their skills, abilities and abilities both motor, linguistic, auditory and affective.

The research project is developed under qualitative, exploratory and descriptive research, the instruments that were applied were the questionnaire for teachers the same as those applied to 8, the observation card for children applying to 15 and the documentation and reflection sheet, where the implementation of the unconventional environment is described in a simple way, this being the one that closes the investigative process and that it can open new possibilities on the proposed topic.

In conclusion and according to the results obtained from the instruments applied in the research, it is noted that teachers do not have a clear concept about the importance of unstructured resources within a learning environment, that is why they use traditional resources in their daily activities, reaching with this to be directed activities and with a limit time, limiting the children in the development of their creativity

**KEY WORDS:** Non-conventional environments, integral development, creativity, playful



## INTRODUCCIÓN

De acuerdo al ministerio de Educación del Ecuador, los centro de educación infantil, tienen implementados ambientes de aprendizaje, como medio para el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo estos espacios físicos aprovechados por las maestras, coma una herramienta que facilite el aprendizaje y despierte el interés en los niños, logrando crear aprendizajes significativos.

De acuerdo a Duarte (2008):

La educación “construye infancia”, la dota de sentidos, la modifica, la diferencia, abre o cierra puertas a imaginarios prospectivos y desarrollos concretos. La calidad de los procesos educativos, en los que los niños están involucrados, establece diferencias en sus vidas, para el desarrollo de su proyecto y su futuro. (p.30), se evidencia que el futuro de los niños depende de su formación en la niñez y de la estimulación que ellos reciban.

Por otro lado los ambientes de aprendizaje son creados e implementados dentro de las aulas de educación inicial siguiendo políticas educativas, entre los tradicionales están: lectura, construcción, música, hogar y teatro, siendo estos implementados con materiales estructurados y siendo actividades dirigidas, negando al niño jugar explorar, manipular, crear según su imaginación y creatividad.

Según Moyles( 1990), “el juego posee, y puede poseer, dirección, progreso y, así mismo, unos sólidos resultados educativos” (p.189), el aprendizaje en los niños se logra a través del juego, este permite investigar, crear, manipular, es decir desarrollar todas sus habilidades, destrezas y actitudes, sin forzar a los niños.

Por lo tanto, se ve importante crear nuevas rutas de aprendizaje, en donde se permita al maestro implementar y descubrir nuevos materiales que le sirvan como vínculo entre él y el niño en el proceso enseñanza- aprendizaje, es por eso que nuestra propuesta es de impulsar a los docentes a crear ambientes de aprendizajes, creativos, significativos, lúdicos, en donde se permita al niño ser autor de su propio aprendizaje, donde pueda crear, explorar, manipular, libremente que sea un juego libre, es decir explotar toda su imaginación y creatividad, llegando a vivir experiencias significativas en su desarrollo integral.

Este proyecto de investigación titulado "Ambientes de aprendizaje no convencional que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años" se ha desarrollado de la siguiente manera:

Capítulo I Marco teórico: en donde se considera el concepto, la importancia, las dimensiones del ambiente, los recursos estructurados y no estructurados, concepto tipos e importancia, proceso metodología para la creación de ambientes, creatividad, estética y organización, finalmente las características en el desarrollo integral de los niños.

Capítulo II Diseño de la metodología: en donde se considera el tipo de investigación, los métodos y técnicas utilizadas, así como también la población y muestra.

Capítulo III Análisis y discusión de datos: presenta los gráficos estadísticos de las encuestas a docentes y la ficha de observación de los niños con sus respectivos análisis, conclusiones, recomendaciones y la propuesta con su respectivo esquema.

Finalmente. el presente proyecto investigativo es un pequeño aporte para la educación inicial, en el cual se presenta una propuesta de ambiente de aprendizaje no convencional, que permita a los niños aprender de una forma divertida y a través del juego.

**CAPITULO I.**  
**MARCO TEÓRICO**

## **1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional**

### **1.1. Concepto**

Según Raichvarg, (2000) el ambiente de aprendizaje es “la relación que mantiene el ser humano con el medio físico o natural en el que se desenvuelve de forma activa, involucrando la pedagogía de manera involuntaria” (p. 22).

Ambiente educativo remite, “al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores” (A.C. CEP Parras, 1997, p. 15-18).

Un ambiente de aprendizaje es la forma de interactuar del estudiante bajo escenarios existentes como son los biológicos, sociales, culturales, entre otros; con la finalidad de obtener un aprendizaje significado, fomentado en la experiencia, misma que le será útil para la convivencia individual de cada uno en su vida diaria. (Loughlin y Suina, 2000, p.91)

Desde lo expuesto por los autores antes citados, se comprende que los Ambientes de aprendizaje se componen de varios elementos, que trabajan relacionados entre sí, con el único propósito de permitir el proceso de enseñanza aprendizaje con éxito, y así cumplir con el objetivo para el cual son creados. De esta manera los ambientes de aprendizaje vienen a constituirse como un método práctico de enseñanza, los cuales se encuentran orientados por el docente, quien debe hacer énfasis para que este aprendizaje no solo pueda ser utilizado dentro del aula de clases, sino que pueda prolongarse a nuevos campos existentes. Siendo estos perdurables a lo largo de la vida de cada niño y niña.

### **1.2. Importancia**

Según Zabalza (2011), “el ambiente de aprendizaje activo es el principal medio por el cual niños y niñas construyen el conocimiento” (p.43).

Se produce mediante un proceso social de interacción en el cual la creación de un ambiente de apoyo interpersonal y social es relevante para que estos(as) tengan total libertad de

manipular materiales, hacer elecciones, tomar decisiones, compartir en grupo, conversar y reflexionar acerca de lo que hacen y pueden hacer.

Herrera (2006) afirma que “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p. 2), lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas.

Las interacciones que se producen en un ambiente de aprendizaje, con los pares o con los adultos, con los materiales y con el medio natural, social y cultural, son la base del aprendizaje y desarrollo infantil.

Según lo citado anteriormente un ambiente de aprendizaje sea este convencional o no convencional debe ofrecer un clima favorecedor de aprendizajes ,donde exista respeto, cariño, oportunidad de producción, intercambios, descubrimientos y sentido del humor y en el que los adultos ,los niños y las niñas estén libres de tensiones y entretenidos con su quehacer diario.

### **1.3. Dimensiones del ambiente de aprendizaje**

#### **1.3.1. Dimensión física.**

“Encierra a todos los elementos materiales que conforman el ambiente de aprendizaje como es el salón de clases, su composición mobiliaria y decorativa” (Bandura, 2001, p. 45). La dimensión física en el ambiente de aprendizaje ayuda en el desenvolvimiento y acoplo del educando con las actividades a realizar, debido a que la organización que puede tener el lugar de estudio posee un cierto nivel de concentración o desconcentración según este estructurado.

#### **Para lograr un buen espacio físico de debe:**

- a- Brindar posibilidades para satisfacer en los niños y niñas necesidades fisiológicas, de seguridad, recreación, juego y aprendizaje.
- b- Cada espacio físico debe contar con recursos variados, funcionales, reales y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.
- c- En un espacio físico deben utilizarse colores claros y armónicos que propicien seguridad y bienestar.

- d- Tener buena iluminación y ventilación.

### **1.3.2. Dimensión funcional.**

“Se refiere al uso o multiuso que se le pueda dar al espacio físico, ya sea de forma autónoma por el educando o con la guía del docente” (Bandura, 2001, p. 46).

Se relaciona con el modo de utilización del espacio físico, funciones, adecuación de los locales, de los recursos disponibles y de las actividades a cumplir: en tal sentido es necesario que en los diferentes ambientes:

- a- Se permita la acción, interacción, formas de agrupaciones, y las diferentes actividades auto iniciadas por el niño y la niña, o planificadas por el adulto.
- b- Se establezcan normas con los niños, niñas y adultos, en función de lo que puedan hacer y entender.
- c- Se tome en cuenta la higiene, la comodidad, los espacios de circulación y para las reuniones de grupo.
- d- Que se fácilmente identificables para los niños y niñas, rotulados con dibujos, fotografías, escrituras.

### **1.3.3. Dimensión relacional.**

Es la encargada de incluir las diversas maneras de relacionarse interpersonalmente y las experiencias de convivencia que suceden en los espacios educacionales. En esta dimensión se hacen evidentes las interrelaciones de los educandos con sus familias, los educadores, profesionales de diversas índoles, directivos, entre otros .Para poder tener un ambiente de aprendizaje relacional se debe de diseñar esta dimensión tomando en cuenta las siguientes sugerencias:

- a- Disponer de un espacio que asegure la máxima apertura a los procesos de socialización.
- b- Con un clima social positivo, donde las relaciones interpersonales se manejen en un ambiente de respeto, igualdad, afecto, con normas y reglas flexibles contribuidas entre los miembros del grupo.
- c- Ambiente lleno de una atmósfera cálida, afectiva, creativa apta para favorecer la libertad de las acciones y la activa participación. (Fernández 1994, p.50-55)

#### 1.3.4. Dimensión temporal

Se encuentra ligada a la estructura del tiempo y por ende en la forma como van a ser empleados los espacios en cuanto a las actividades a realizar” (Bandura, 2001, p. 46b). Esta dimensión abarca a las dimensiones anteriores, delimitando el tiempo en el cual se realizaran los eventos, que a su vez deben coordinar con el espacio en el que se encuentran. Así, también hace referencia al tiempo que va a ser utilizado para la enseñanza y las demás actividades.

Estas dimensiones marcan la organización que debe mantenerse en el proceso de aprendizaje, comprendiendo el espacio en el que se lleva a cabo el mismo y la forma de cómo utilizar los elementos que se encuentran dentro del aula de clases, evidenciando también el tiempo que se debe utilizar en cada actividad. De esta manera el niño/a puede apreciar de mejor manera el aprendizaje (Fernández, 1994, p.46)

Esta dimensión tiene algunas características que son necesarias tener en cuenta, como son:

- a. La organización del tiempo en periodos específicos para que los educandos puedan ser partícipes de una variedad de prácticas de aprendizajes.
- b. La proporción de una ordenación estable y flexible, que permiten afirmar los acontecimientos que suceden en el día a día dentro del ambiente de aprendizaje.
- c. La estabilidad en la distribución del tiempo, porque permite que los educandos disfruten recordándole al docente la actividad siguiente.
- d. Ofrecer un balance de los instantes de abundante actividad y los de poca actividad, como entre los de actividades individuales, como así la transición entre una actividad u otra.
- e. Proporcionar un tiempo para que los educandos puedan expresarse y logren llevar a la práctica sus metas.
- f. Habilitar a los educadores a comprometerse en brindar ayuda a los educandos para que puedan aprender por sí mismos.
- g. Proporcionar a los educandos de un ambiente seguro y propositivos psicológicamente.
- h. Facilitar la adaptación de los educandos entre el hogar y el Centro de Educación Inicial.

## 2. Recursos de ambientes de aprendizaje

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

Collantes, López, Planas y Gonzales, (2009) exponen que:

Los recursos estructurados es todo material que ha sido concebido para la enseñanza de algún sistema conceptual organizado y se adapta a su estructura como los bloques lógicos de Dienes, las regletas de Cuisenaire, el material sensorial Montessorie, etc. Además sirven como mediación entre los contenidos seleccionados por el profesor y los posibles aprendizajes que pueden realizar los alumnos a través de ellos, desarrollando capacidades y habilidades que permitan el desarrollo de nuevos aprendizajes y que propicie el desarrollo integral en todas sus facetas.(p.62)

Recursos no estructurados son aquellos que no han sido especialmente pensados para educar o jugar, pero que sin embargo ofrecen grandes posibilidades para que el niño investigue por sí mismo, desde su propio interés y curiosidad natural. Normalmente se trata de objetos cotidianos o naturales, que se ajustan como un guante a la necesidad de jugar para adquirir un mayor conocimiento del mundo que les rodea.

### 2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados

**Recursos estructurados** son todos aquellos que han sido elaborados específicamente con fines educativos (cuenta con requisitos pedagógico, científico y técnico).

Ejemplos de recursos estructurados para los diferentes ambientes de aprendizaje:

**Rompecabezas:** Potencia las habilidades de motricidad fina, además ayuda en la concentración y atención en los niños y niñas, es utilizado en el ambiente de construcción tranquilo.





Gráfico 1: Rompecabezas  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Cuentos:** Explota la creatividad e imaginación en los niños y niñas, se los utiliza en el ambiente de lectura.

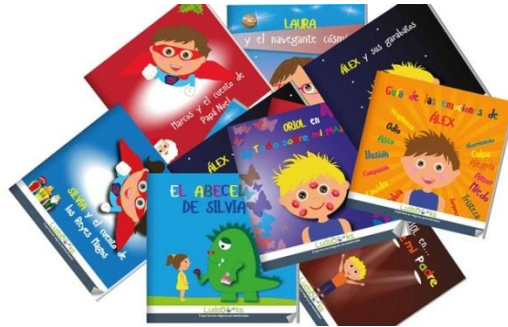


Gráfico 2: Cuentos  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Bloques lógicos:** Es un material de fácil manipulación sirve para trabajar procesos lógicos en el aprendizaje de las matemáticas dentro del ambiente de construcción.



Gráfico 3: Bloques lógicos

Fuente: Imagen extraida de google imagen

Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Hula:** Son utilizadas en el ambiente de expresión corporal, mejoran la psicomotricidad, controlando los movimientos del cuerpo en los niños y niñas.



Gráfico 4: Hulas

Fuente: Imagen extraida de google imagen

Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Instrumentos musicales:** Los niños y niñas mejoran las habilidades de lenguaje, la memoria, la conducta o inteligencia espacial, desarrollan el sentido auditivo, son utilizados en el ambiente de música.



Gráfico 4 : Instrumentos musicales  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Recursos no estructurados** son todos aquellos que han sido elaborados específicamente para fines didácticos pero son empleados con frecuencia en el proceso de enseñanza, aprendizaje, pueden ser preparados o de uso espontaneo.

Ejemplos de recursos no estructurados para los diferentes ambientes de aprendizaje:

**Semillas:** Son cada uno de los cuerpos que forman parte del fruto que da origen a una nueva planta; es la estructura mediante la cual realizan la propagación de las plantas que por ello se llaman espermatofitas.



Gráfico 5 : Semillas  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Este material se lo puede utilizar en la elaboración de maracas, instrumento musical utilizado en los niños y niñas para desarrollar su sentido auditivo.



Gráfico 6: Maracas utilizando semillas  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Cartón:** El cartón es un material formado por varias capas de papel superpuestas, a base de fibra virgen o de papel reciclado. El cartón es más grueso, duro y resistente que el papel.



Gráfico 7: Cartón  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Este material se lo puede utilizar haciendo un cubo sensorial en mismo que permitirá desarrollar la percepción táctil y visual en la coordinación ojo-mano en los niños y niñas.



Gráfico 8: Cubo sensorial utilizando cartón  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

**Botellas plásticas:** La botella de plástico es un envase muy utilizado como material reciclable para la elaboración de recursos no estructurados dentro del aula. Entre una de sus ventajas es su gran versatilidad de formas.



Gráfico 9: Botellas plásticas  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Un ejemplo de recurso no estructurado elaborado con botellas plásticas es: forrar las botellas con diferentes texturas las mismas que servirán para desarrollar en los niños y niñas el sentido de tacto.



Gráfico 10: Botellas decoradas con diferentes texturas

Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

:

**Cubetas de huevos:** Generalmente están hechos de papel y cartón reciclado. El cartón es una de las principales materias primas para la fabricación de cajas, envases y embalajes, interviniendo en la mayoría de las cadenas de producción y distribución a nivel mundial.



Gráfico 11: Cubetas de huevos  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

:

Utilizando este material se puede elaborar un juego didáctico realizado ayudando a los niños y niñas a desarrollar la relación número-numeral y la discriminación de colores.



Gráfico 12: Juego didáctico  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

:

**Rollos de papel higiénico:** El uso de este material en los hogares es muy alto, razón por la cual se los desecha a diario y se los encuentra en cualquier lugar.



Gráfico 13: Rollos de papel higiénico  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Uno de los recursos no estructurados que se puede crear con este materia es, binoculares a través de la utilización de este recurso desarrollamos en los niños y niñas la discriminación visual.



Gráfico 14: Binoculares utilizando rollos de papel higiénico  
Fuente: Imagen extraida de google imagen  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

:

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

Froebel (2006), nos dice:

Los recursos 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, afianza su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos (p.52)

Sin embargo, es importante determinar que los materiales que se lleven al salón de clase favorecen la creación de ambientes favorables al aprendizaje y al desarrollo de prácticas pedagógicas eficaces.

Flores, A. (1996), 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.56)



Es decir se refiere a aquellos medios y materiales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas.

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

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

Dentro de los procesos para instalar los ambientes de aprendizajes, es necesario un proceso de reflexión cotidiana, las mismas que 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.

Las grandes transformaciones de la educación en los últimos años, de acuerdo con Husen y Postlethwaite (1989) presuponen que:

“El establecimiento de nuevas modalidades y estrategias de formación y socialización en el aula, dirigiendo la atención a problemas asociados con la exclusión, los conflictos socio-educativo, el desarrollo humano de los sujetos y las comunidades, la comprensión, la reflexión, la formación para la vida, el aprendizaje generativo, el desarrollo de competencias”(p,67).

Montessori centraba ya sus postulados en proporcionar a los alumnos un ambiente estimulador y estructurado para que la actividad autónoma de los niños pueda desarrollarse «estimular la vida, pero dejando que se expanda libremente», “un ambiente de aprendizaje seguro, estructurado y organizado basado en un profundo respeto por los niños y en la comprensión y el amor docentes como motor de crecimiento y desarrollo infantil” (Pla, Cano y Lorenzo, 2001, p. 69). La pedagoga italiana entendía que éste debe ser estructurado, ordenado, atractivo y motivador y, en este sentido, cuidaba en detalle elementos como el mobiliario y los materiales, creando espacios cómodos, acogedores, cálidos y estéticos. Desde la pedagogía montessoriana se busca preparar a los niños para que sean libres y autónomos, que piensen por ellos mismos, sean capaces de elegir, de decidir y de actuar a partir de las propuestas más o menos estructuradas que el entorno les ofrece.

Hoy por hoy un buen maestro es el que permite que en sus clases se desarrolle la creatividad, utilizando estrategias participativas que promuevan el trabajo en grupo. El nuevo papel del maestro es crear ambientes de aprendizaje; ambientes que ese deben convertir en lugares de provocación, de degustación del saber, lugares en donde el niño o la niña perciba que si es posible aprender, que si se puede obtener logros. Afirma Pavlov (2001) “la participación del educando es observada a lo largo de la enseñanza, asumiéndolo como un autónomo de su propio aprendizaje” (p. 146).

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

Para crear nuevos o mejores ambientes de aprendizajes, el docente debe enfocarse en el progreso de sus estudiantes, Según el criterio de Guardia (2012) para que el ambiente de aprendizaje sea apto para todos los involucrados en su proceso y puedan sentirse a gusto sugiere los siguientes métodos a utilizar para la mejora de aquellos ambientes.

- Tomar en consideración las necesidades no solo académicas sino también socio-afectivas de cada educando.
- El factor afectivo, cultura o social deben ser investigados para despejar cual será la probabilidad para el funcionamiento del aprendizaje, ya que el déficit de alguno de ellos puede ocasionar el estancamiento cognitivo del educando.
- Una vez investigadas las necesidades y los factores recurrentes, se debe trazar las nuevas técnicas o modelos pedagógicos a desarrollar basados en los aquellos.
- Buscar experiencias equivalentes que demuestren la compatibilidad con el ambiente.(p.41)

La labor de crear un ambiente adecuado para que los educandos puedan adquirir un aprendizaje significativo, recae sobre el docente, el cual debe pensar en la estabilidad de ellos mismos, para que la instrucción no se traslade a una enseñanza más, la cual se incrementa de poco en poco pero sin ningún resultado, por lo que el docente debe manejar desde una nueva perspectiva haciendo uso de los métodos anteriormente mencionados para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea practico y adaptable tanto para el diario vivir de sus estudiantes como para el ámbito académico.

### 3.3. Creatividad

Bernabeu y Goldstein (2009) define al individuo creativo como “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (p.57)

Tradicionalmente consideran a la creatividad como una cualidad relacionada con el arte que poseían unos pocos afortunados, nada más lejos de la realidad ya que la creatividad es una capacidad potencial innata que todo ser humano posee, al igual que la inteligencia. Por tanto, ya que la creatividad es una capacidad propia del hombre y se aprende y desarrolla como cualquier otra capacidad, la escuela tiene que enseñar a todas las niñas y niños a ser creativos (Mora Merchán et al., 2014, p.203)

En la mente creativa se produce un encuentro entre dos planos distintos de la realidad, y de esa superposición surge una realidad nueva (Bernabeu y Goldstein, 2009, p.58). Para poder desarrollar el potencial creativo de los alumnos es necesario crear espacios en los que se fomente la libertad de acción y de autocontrol, algo que los ambientes no convencionales favorece.

Si potenciamos en el aula estas premisas estaremos creando ambientes no convencionales idóneos para el desarrollo de la creatividad, desarrollando en el niño y niña cualidades creadoras, ya que disponen de un ambiente de libertad creativa en un entorno emocionalmente seguro.

Esto es lo que distingue a un maestro creativo.

- Propiciar el establecimiento de vínculos afectivos, demostrando conductas cariñosas, de contacto físico, expresiones faciales y con verbalización comprensiva y afectuosas.
- Establecer juntos con los niños y niñas las normas y los límites en función de lo que pueden hacer y entender.
- Mantener el buen humor.
- Generar estrategias para que los niños (as) valoren y expresen sus logros.

- Ofrecerles objetos de su contexto social y cultural para que lo utilicen como elemento de aprendizaje que afiance su identidad.
- Organizando paseos y visitas para que los niños (as) obtengan experiencias para desarrollar representaciones y planes.
- Comenzar la rutina dialogando con los niños (as) acerca de sus planes y proyectos: ¿Que harás primero?, ¿Que tienes pensado una vez que termines?

Hernando, (2014) para que el niño y niña logren su máxima expresión hay tres aspectos fundamentales a tener en cuenta en los ambientes de aprendizaje:

- El rincón del atelier, como espacio de aprendizaje y creación artística. En él se puede encontrar todo tipo de materiales, como herramientas, caja de costuras, vidriera, carpintería, taller de pinturas, pinceles, etc.
- La documentación pedagógica del proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser escrita, fotografiada, dibujada, anotada, grabada en video, etc.
- La presentación de los trabajos (muestra) de los niños y niñas son expuestos en el espacio escolar y compartido con la comunidad lo cual es fundamental para considerar y valorar al niño y niña como protagonista activo de su propio aprendizaje y como artista creativo.(p.56)

### **3.4. Estética**

La estética en un ambiente de aprendizaje no convencional hace referencia al mundo del arte cuando son reinterpretadas tanto por las elaboraciones como por el imaginario de los niños “ llevando a insólitas sugerencias, y en la mayor parte de las veces a unos niveles inesperados de expresividad, de emoción, de sensibilidad y de calidades estéticas” ( Hoyuelos, 2004, pp. 21-22). Señala también que está presente en la escucha permanente del maestro a lo que los niños y las niñas dicen y a lo que pasa a su alrededor. Del respeto y de la demostración de amor nace parte de la belleza de las acciones y de los pensamientos de los niños.

Los elementos prácticos que debemos tener en cuenta en el aula para un adecuado desarrollo estético del ambiente de aprendizaje:

Abad, (2006) considera lo siguiente:

- El espacio como recurso pedagógico, cambiar el concepto de educación y de la infancia, construir un espacio comunitario entre niños, niñas y adultos reflejando su identidad, diseñar no es decorar, utilizar elementos y objetos ecológicos, de distinto tamaño, color, textura, son espacios abiertos, accesibles, flexibles y simples, que favorece el juego y movimiento, experimentar, crear, descubrir, etc. (pp.14-15).
- Trabajar los efectos de la luz a través de diferentes colores, materiales, elementos naturales, diferentes texturas, permitiendo la interacción entre los distintos elementos y formas, fomentando el desarrollo de la creatividad artística.
- Que haya una gran variedad de materiales, herramientas, cajas, pinturas y recursos. Todo ello es utilizado por todos los niños, las niñas y la maestra para descubrir, experimentar, expresar y crear nuevas ideas dentro de un ambiente tranquilo y relajado.(pp.14-15)

Los establecimientos infantiles deben ser espacios de vida y belleza, lejos de ser espacios funcionales. Es función educativa ambientar los espacios y cuidar estéticamente este entorno para crear una cultura de lo estético que propugne cambios en los espacios escolares.

### **3.5. Organización**

El o la docente al organizar el ambiente en un Centro Educativo, debe considerar que éste atienda a las necesidades y potencialidades del niño y la niña que les facilite la adquisición de nuevos aprendizajes. Así mismo, tiene la libertad de identificar cada rincón, espacio o lugar con nombres y/o figuras apropiadas que se relacionen con los procesos, las experiencias, la edad de los niños y niñas y el contexto social y cultural. Para ello:

“Una adecuada organización del ambiente, incluyendo espacios y recursos materiales, facilitara la consecución de las intenciones educativas” (MEC, 1989, p. 95) hay que superar la idea de construir ambientes para actividades repetitivas, triviales, como mecerse, girar o deslizarse, “como si el niño se asemejase más a un hámster que a un explorador, aun investigador o a un inventor” (Tonucci, 1997, p. 28).

Para poder organizar un ambiente de aprendizaje no convencional es necesario tener en cuenta los siguientes elementos:

- A. Utilización de todo tipo de materiales no convencionales (reciclaje, de elaboración propia, etc.) que no impliquen necesariamente inversiones económicas.
- B. Riqueza de situaciones ambientales. Construcción de ambientes atractivos que estimulen al niño y niña.
- C. Presencia de diferentes niveles de complejidad con el fin de que cada niño y niña pueda ir construyendo su propio aprendizaje en función de sus posibilidades, favoreciendo su motricidad funcional, la comunicación interpersonal y el desarrollo de competencias motrices.
- D. Desarrollo de finalidades educativas para un ocio constructivo de la persona.

“El ambiente o el aula de clases debe estar adecuado a las necesidades que los niños/as poseen, donde ellos puedan identificarse y sentirse placenteros de asistir en toda ocasión” (De Zubiría, 2000, p. 65).

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

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

Los niños y niñas de 4 años de edad poseen las siguientes características motrices:

- Corre eludiendo obstáculos.
- Puede pararse en un solo pie.
- Empuja, jala y guía los juguetes.
- Tira y ataja una pelota.
- Construye una torre de bloques.
- Manipula plastilina.
- Puede vestirse y desvestirse.

Los niños y niñas de 5 años de edad poseen las siguientes características motrices:

- Dibuja cruces y círculos.
- Camina hacia atrás.

- Es capaz de saltar hacia adelante repetidamente.
- Sube y baja escaleras.
- Es capaz de dar volteretas.
- Usa tijeras para niños.
- Puede recortar una línea continua.
- Copia cuadrados y cruces.
- Sabe escribir algunas letras mayúsculas.
- Dibuja figuras de personas.

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

Los niños y niñas de 4 años de edad poseen las siguientes características cognitivas:

- Su pensamiento es egocéntrico, animista y artificialista.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.
- Identifica los colores primarios y algunos secundarios.
- No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.
- Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.
- Hace clasificación por 1 atributo.
- Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.
- Recuerda la melodía de las canciones conocidas.
- Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.
- Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.
- Identifica y nombra objetos que son iguales y/o diferentes.
- Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).

- Representa la figura humana como un monigote.
- A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.
- Separa objetos por categorías.
- Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.
- Como conclusión de las características de esta edad se puede decir que el niño coloca y nombra la cruz, el círculo,

Los niños y niñas de 5 años de edad poseen las siguientes características cognitivas:

- Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.
- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- Repite poemas conocidos para él.
- Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- Nombre la primera, la del medio y la última posición.
- Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.
- El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.



- Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.
- Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.
- Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.
- Puede seriar de tres a cinco elementos.

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

Los niños y niñas de 4 años de edad poseen las siguientes características lingüísticas:

- Habla sobre sus actividades en la escuela o la casa de un amigo.
- Habla con suficiente claridad como para que las personas que no lo conocen entiendan la mayor parte de lo que dice.
- Forma muchas oraciones con más de cuatro palabras.
- Entiende preguntas simples.

Los niños y niñas de 5 años de edad poseen las siguientes características lingüísticas:

- Forma oraciones con un alto nivel de detalle.
- Cuenta historias que se mantienen centradas en un tema.
- Puede cometer algunos errores de articulación.
- Puede contestar preguntas simples y sobre una historia.

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

Los niños y niñas de 4 años de edad poseen las siguientes características afectivas:

- Más independencia y seguridad en sí mismo.
- Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- Aparecen terrores irracionales

- Comparte juguetes
- Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples.

Los niños y niñas de 5 años de edad poseen las siguientes características afectivas:

- Su comportamiento emocional tiende a normalizarse (cambio de humor menos brusco).
- Comportamiento tiende a ser menos explosivo y causal.
- Emociones pierden violencias, ganan variedad y riqueza.
- Emociones tienden a socializarse.
- Desarrolla amistades e interactúa con otros niños.
- Juega a “hacer de cuenta que (juegos imaginarios).
- Se compara con otros.

**CAPITULO II.**  
**METODOLOGIA**

## **2.1. Diseño metodológico para la investigación:**

La metodología que se utilizará en esta investigación tendrá un enfoque predominantemente cualitativo por que analizará una realidad educativa con la ayuda del Marco Teórico; y cuantitativo por que se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente.

Cualitativo porque permite una aproximación global de las situaciones sociales para “explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva” (Bonilla, 2000, p.119). Por cuanto se utiliza para descubrir y clasificar el fenómeno de la investigación. En este caso, se utilizó la encuesta y la ficha de observación para la recolección de datos, los que permitirán, a través de la representación estadística en cuadros y gráficos, realizar el análisis cuantitativo y su posterior interpretación cualitativa de los resultados.

Y cuantitativo porque se utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar la hipótesis establecida previamente y confía en los datos numéricos que serán representados estadísticamente.

## **2.2. Preguntas de investigación:**

¿Cuál es la función educadora del ambiente en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años?

¿Cuáles son las dimensiones de los ambientes de aprendizaje para generar experiencias significativas?

¿Qué posibilidades tienen los recursos estructurados y no estructurados en la implementación de los ambientes de aprendizaje?

¿Cómo se diseñan e implementan los ambientes de aprendizaje no convencionales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años?

¿Cuáles son los procedimientos metodológicos para ejecutar las experiencias en los ambientes de aprendizaje diseñados?

¿Qué actividades generan experimentación e interacciones positivas para desarrollar 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):

**Descriptivo:** es considerado por varios autores como un método o una técnica que permite recoger o analizar datos; además es reconocido por ser uno de los métodos más utilizados por los investigadores; por ejemplo para Salkind (1998), la investigación descriptiva es aquella donde se reseñan las características o rasgos de la situación o fenómeno de objeto de estudio, con el fin de describir la incidencia que tienen los ambientes no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años, permitiendo recoger, organizar, resumir, presentar, analizar, generalizar, los resultados tanto de las encuestas como de las observaciones realizadas dentro de la institución.

**El Analítico – Sintético:** conlleva a analizar e interpretar los resultados partiendo de la descomposición del objeto de estudio para analizarlas de manera individual, de forma holística e integral, resultados recolectados mediante las técnicas utilizadas para la investigación tanto en la encuesta como en la observación ayudando a la comprensión y conocimiento de la realidad dentro del aula de clase en cada uno de los ambientes no convencionales.

**Inductivo –Deductivo:** el método inductivo permite ser más flexible y se presta para la exploración, el método deductivo es más cerrado por naturaleza y está más orientado a probar o confirmar hipótesis.

En esta investigación se ha recurrido a ambos procesos permitiendo tomar una pequeña muestra de una población más amplia y después de tener la observación, análisis y clasificación de los resultados, se deriva una hipótesis que soluciona el problema planteado, permitiendo llegar a una conclusión sobre la incidencia de los ambientes no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

**Método estadístico:** desempeña una importante función al suministrar un conjunto de métodos y procedimientos sumamente útiles para la investigación. Mediante este método se obtendrá la información necesaria, permitirá organizar, resumir y presentar en forma adecuada el material numérico e interpretar y analizar de forma confiable los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos tanto la encuesta como la observación realizada en la institución educativa.

**Método hermenéutico:** permite la recolección e interpretación bibliográfica de cada texto o libro, determina el significado exacto de las palabras mediante las cuales se ha expresado dentro del marco teórico en la investigación sobre la incidencia de los ambientes no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

### 2.3.2. Técnicas:

Técnicas de investigación bibliográfica:

**Lectura:** a través de esta técnica se pudo confirmar y conocer sobre los aportes que cada autor citaba dentro de los temas en ambientes convencionales y no convencionales, además sobre los recursos a utilizar dentro de los mismos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

**Los mapas conceptuales y organizadores gráficos:** nos permitirán tener una mejor apreciación de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en la investigación dentro de la unidad educativa.

**El resumen o paráfrasis:** este apartado permite al lector tener una visión e interpretación más clara y precisa sobre el tema de investigación” incidencia de los ambientes no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años”.

Técnicas de investigación de campo:

**Observación:** es una técnica de recolección de datos reales y significativos dentro de un aula de clase logrando con esto describir aspectos relevantes en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 en los diferentes ambientes de aprendizaje.

**Encuesta:** este se apoya a un cuestionario previamente planificado el cual será aplicado a 5 maestras de educación inicial, mediante el cual nos arrojará resultados concretos sobre la utilización de los ambientes no convencionales dentro de sus planificaciones para contribuir en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años que tienen a su cargo dentro de la institución educativa donde desempeñan como docentes.

**Instrumento de investigación:** en esta investigación los instrumentos a utilizar será la ficha de observación que será aplicada a los niños y la encuesta para los docentes de inicial dentro de la institución.

### **2.3.3. Instrumentos de investigación:**

**Cuestionario a docentes de Educación Inicial de las diferentes aulas de los Centros de Educación Inicial mínimo 5 docentes:** Se formulará una sucesión de preguntas que admitan calcular una o más variables. El cuestionario está formado por 16 preguntas de opción múltiple dirigidas a los docentes de educación inicial dentro de la institución, logrando con esto indagar sobre el conocimiento de los ambientes de aprendizaje y de los recursos utilizados por los docentes de inicial en estos espacios para desarrollar la creatividad y desarrollo integral en los niños de 3 a 5 años.

**Ficha de observación a los niños:** Es una técnica que consiste en poner atención a través de los órganos sensoriales en un aspecto de la realidad. De los niños y en recoger datos para su posterior análisis e interpretación sobre la base de marco teórico, es planificada. Esta ficha que consta de 23 criterios sobre los avances que muestran los niños en los distintos ámbitos de aprendizaje a través de la correcta utilización de recursos dentro de los diferentes ambientes de aprendizaje.

**Ficha de documentación y reflexión:** Esta servirá para documentar los pasos a seguir en la creación del ambiente no convencional, para evaluar el grado de aplicabilidad de la propuesta en relación al objetivo, a la descripción de la instalación lúdica, capacidades infantiles observadas, testimonio de los docentes y de los niños, narrativa visual, reflexión pedagógica, y propuesta de mejoramiento, según los resultados obtenidos en la clase con el material no convencional.

### **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

<b>CATEGORIA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>DOCENTES</b>	8	35%
<b>ESTUDIANTES</b>	15	65%
<b>TOTAL</b>	23	100%

Fuente: Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
 Elaborado por: Maritza, C ,2017

## **2.5. Procedimiento:**

Para proceder a la investigación sobre " Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años" se realizará el siguiente procedimiento:

- Seleccionar el centro educativo en donde se permita aplicar los instrumentos como son: la encuesta a docentes, la ficha de observación a los niños e implementar un ambiente de aprendizaje o convencional.
- Luego de seleccionar centro educativo, se procede a tener una entrevista con el Director(a) pidiendo la respectiva autorización para ingresar a la institución, seguido de la firma en la carta de ingreso al centro.
- Posteriormente, una vez obtenido la autorización por parte del Director, en días posteriores se procederá a aplicar los instrumentos tanto la encuesta a docentes y las fichas de observación, dentro del horario establecido.
- Realizar la observación de campo, la cual sería proceder a llenar las fichas de observación de los niños y niñas y aplicar las encuesta a los docentes.
- Para finalizar se tabulara los resultados, análisis e interpretación de los mismos terminando con conclusiones, recomendaciones, y la implementación de la propuesta en el tema de ambientes de aprendizaje no convencionales.



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

### 3. CUESTIONARIO PARA DOCENTES

#### 3.1. El ambiente de aprendizaje.

Tabla 2: Ambiente de aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
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	4	50%
b. Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas.	0	0%
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.	4	50%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C ,2017

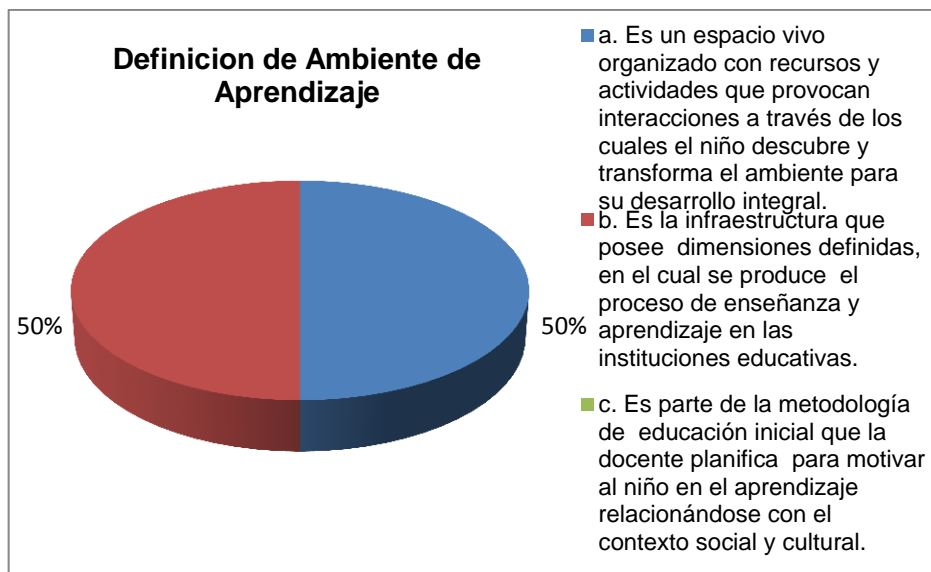


Gráfico 15: El ambiente de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

A través de la recolección de datos el 50% de las docentes encuestadas, señalan el literal a. Es un espacio vivo organizado y actividades que provocan interacciones a través de los cuales el niño descubre y transforma el ambiente para su desarrollo integral, y el otro 50% elige el literal b. Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas.

Según Abad (2009) expresa que un “ambiente de aprendizaje es un espacio de experimentación y transformación en los que los niños, a partir de objetos sencillos y atractivos, van construyendo sus propios conocimientos”. (p.9)

Tomando en cuenta los criterios anteriores un ambiente de aprendizaje es un todo, en donde a través de la manipulación y exploración de recursos y materiales el niño desarrolla sus habilidades, actitudes y destrezas, que contribuyan a su desarrollo integral, con esto se puede decir que las docentes encuestadas tienen un claro concepto de que es un ambiente de aprendizaje, las dos partes coinciden que mediante este ambiente se ayuda al niño en su desarrollo integral.

### 3.2. Los tipos de ambientes de aprendizaje.

Tabla 3: Tipos de Ambientes de aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Rincones de juego	7	54%
b. Ambientes no convencionales	2	15%
c. Arenero	3	23%
d. Taller de artes	0	0%
e. Salón de juegos	1	8%
Total	13	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

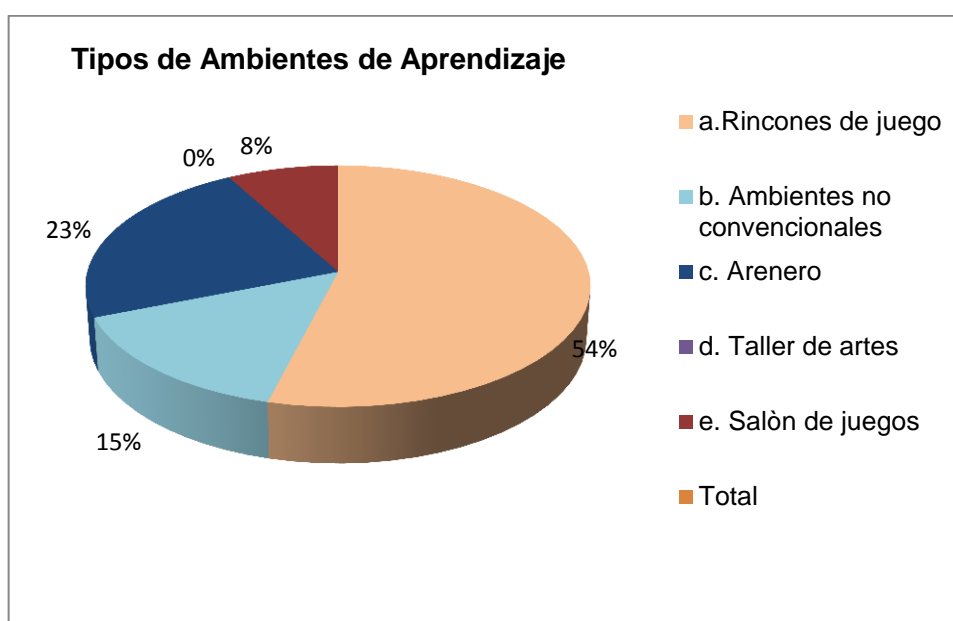


Gráfico 16: Tipos de Ambientes de Aprendizaje  
Fuente Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Los tipos de ambientes de aprendizaje más conocidos por las docentes encuestadas con un 54% es el rincón de Juego, luego con un 23% el Arenero, el 15% ambientes no convencionales y el 8% el salón de juegos.

De acuerdo a la organización de espacios en el interior del aula, según el Ministerio de Educación Ecuador, (2016) señala” Entre los rincones de aprendizaje más comunes, se encuentra el rincón de construcción, dramatización, arte, música, ciencias, biblioteca, juegos tranquilos, actividades psicomotrices, lenguaje, etc.”.(p.11)

En conclusión el tipo de ambiente de aprendizaje más conocido y utilizado por las docentes encuestas es el rincón de Juegos por tal motivo se puede decir que:

El juego, es la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea .Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

### 3.3. Elementos que componen la dimensión física.

Tabla 4: Elementos que componen la dimensión física

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
a. Las medidas del espacio	1	11%
b. Los materiales y el mobiliario	5	56%
c. La ubicación y utilización del mobiliario	1	11%
d. La relación entre los niños	0	0%
e. La organización del tiempo en la jornada diaria	2	22%
Total	9	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

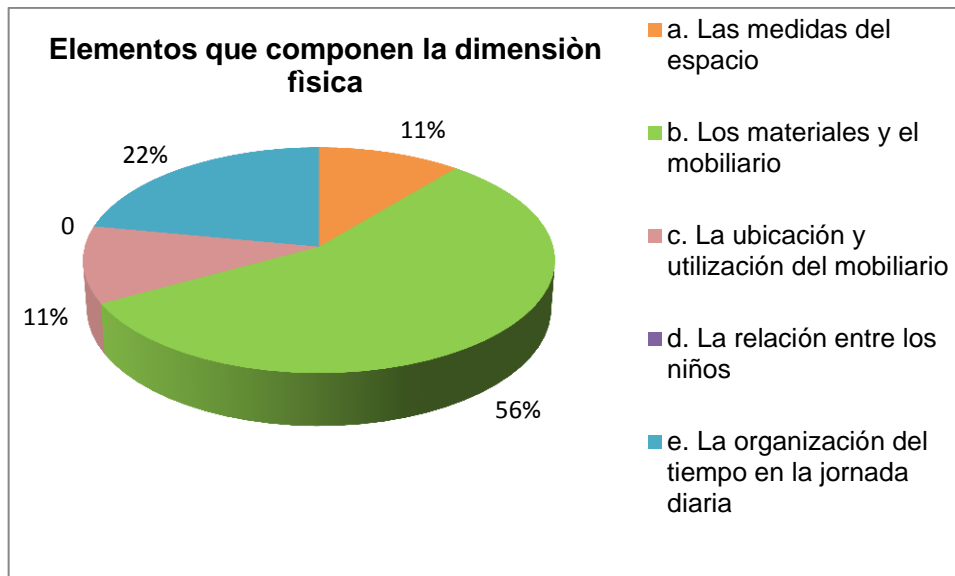


Gráfico 17: Elementos que componen la dimensión física  
 Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
 Elaborado por: Maritza, C, 2017

El 56% dijeron que los elementos que componen la dimensión física son: los materiales y el mobiliario, el 22% la organización del tiempo en la jornada diaria, el 11% de los encuestados coinciden con la ubicación y utilización del mobiliario y el otro 11% las medidas del espacio.

De esta manera 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 dentro del ambiente de aprendizaje deberá estar acondicionado a las necesidades que corresponden a las dimensiones del aprendizaje.

Finalizando se puede decir que aparte del espacio físico se deberá tener en cuenta los materiales y mobiliario existentes dentro de área ya que con ellos se cubrirán las necesidades de los niños y con ellos ayudaremos a que el niño cumpla sus expectativas educativas, además es importante considerar el 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.

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

Tabla 5: Importancia de los ambiente de aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Promover la motivación de los niños para mantener la atención en las actividades diarias.	3	38%
b. Generar bienestar a través de las condiciones materiales que le ofrece la institución educativa.	0	0%
c. Facilitar el aprendizaje mediante la interacción con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato.	5	63%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

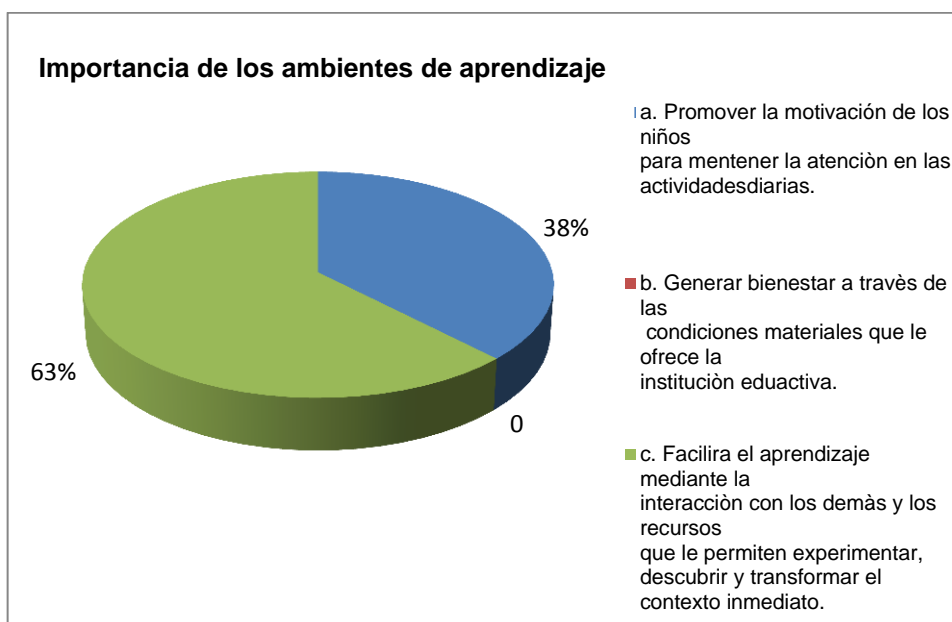


Gráfico 18: Importancia de los ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

El 63% de los encuestados creen que: facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto

inmediato. El 38% creen que promover la motivación de los niños para mantener la atención en las actividades diarias. Y ningún encuestado cree que genera bienestar a través de los materiales.

Según manifiesta Sáenz (20013) “Los espacios deben ser el lugar central de experimentación de diversas experiencias” (p.34) con esto se dice que las experiencias que adquieren los niños se desarrollan por el medio al que se encuentran sometidos es por esto la importancia de la organización del ambiente educativo.

Esto quiere decir que la importancia de los ambientes de aprendizaje está correctamente determinada ya que mediante la utilización de los recursos ellos son protagonista de su propio proceso de aprendizaje, son creadores de su propia experiencia y además ellos aprende a interactuar con sus pares y con las personas de están a su alrededor.

### 3.5. Recursos más utilizados en las aulas.

Tabla 6: Recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Estructurados	8	73%
b. No estructurados	3	27%
c. Semi estructurados	0	0%
d. Ninguno de los anteriores	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017





Gráfico 19: Recursos

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

De los resultados obtenidos vemos que: 73% utilizan en sus aulas recursos estructurados, mientras el 27% trabajan con recursos no estructurados.

MONTESSORI, M. (1990) "A los niños se les enseña":

Se coincide en que los niños/as son capaces de absorber conocimientos de sus alrededores, ellos muestran interés por materiales que puedan manipular por sí mismo sin ayuda de los demás es por eso que se debe demostrar el respeto hacia el infante y en su capacidad de aprender, procurando desarrollar el potencial de los mismos a través de los sentidos, en un ambiente preparado. (p.45).

Todos los niños/as de edad pre-escolar tienen un gusto especial, demostrando mayor interés cuando se les presenta recursos tanto estructurados y no estructurados, captando con mejor facilidad los conocimientos, lo cual debería ser aprovechado por las maestras en el proceso enseñanza aprendizaje, que con el pasar del tiempo significará un reto que garantice el éxito. Los resultados, nos demuestran que la mayoría de las docentes encuestadas trabajan en sus aulas utilizando recursos estructurados y comentan que desconocen la importancia de uso del material no estructurado para la construcción de nuevos conocimientos en los niños.

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

Tabla 7: Tres recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Cuentos	8	33%
b. Loterías	0	0%
c. Rompecabezas	8	33%
d. Pelotas	4	17%
e. Telas	0	0%
f. Cajas	0	0%
g. Material de reciclaje	4	17%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

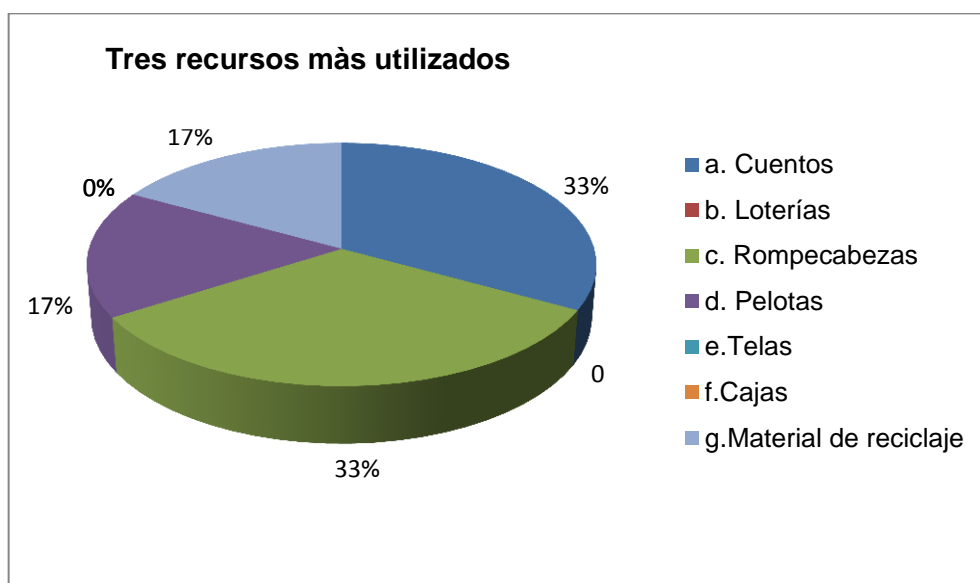


Gráfico 20: Tres recursos

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

El 33% dentro de los recursos más utilizados son los cuentos, siendo el mismo 33% los rompecabezas, el 17% las pelotas y el otro 17% material de reciclaje.

Si un alumno no es capaz de resolver un problema de manera abstracta, tendría que fabricarse un modelo más concreto para poder reflexionar sobre sus dudas, sobre un trozo de papel hasta un material de mercado pueden servir como soporte y debería tenerlo a su alcance. (Barba y Esteve, 1996, p.44)

Los recursos están ideados a fin de captar la curiosidad del niño/a, guiarlo por el deseo de aprender; para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada infante. Es clara la importancia y el uso que le dan las maestras a los cuentos y el rompecabezas estos son uno de los recursos más utilizados en las aulas de clase.

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

Tabla 8: Función de los recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Reforzar los aprendizajes que alcanza el niño.	2	25
b. Mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño.	3	38%
c. Motivar a los niños para participar en las actividades.	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

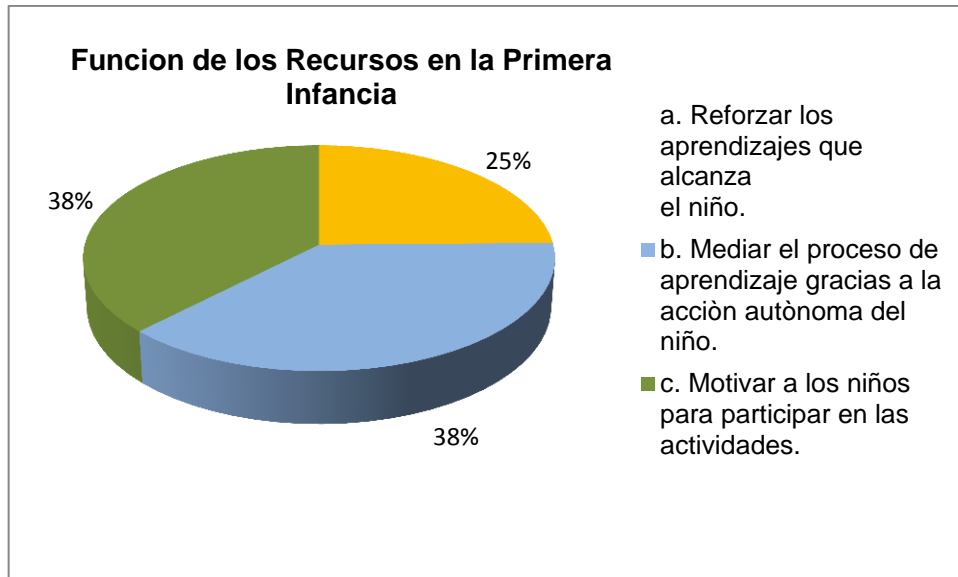


Gráfico 21: Función de los recursos

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

En los resultados obtenidos coinciden el 38% dicen: mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño, y motivar a los niños para participar en las actividades, el 25% restante cree reforzar los aprendizajes que alcanza el niño.

En la página web del ministerio de educación (2017) señala que, “se conoce que los pequeños tienen una gran recepción con el material didáctico en los primeros años. Por eso su uso es cada vez más intensificado por ser esta una etapa fundamental, determinante para el resto de los años que vienen”.

En consecuencia, para cumplir competencias-capacidades educacionales, se hace necesaria la presencia de recursos fundamentales como los métodos y materiales educativos, a través de los cuales se generarán aprendizajes en los educandos, bajo la conducción de los docentes. Confirmando con esto que la función de los recursos en la primera infancia son, mediadores del proceso de aprendizaje, siendo un apoyo en todo el proceso, pero fundamentalmente la motivación para que los niños adquieran un aprendizaje significativo y vivencial de una forma autónoma.

### 3.8. La efectividad de los recursos.

Tabla 9: La efectividad de los recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Resistente y duradero	2	8%
b. Atractivo	7	29%
c. No estructurado	3	13%
d. Seguro	3	13%
e. Funcional	3	13%
f. Útil para el trabajo individual y grupal	4	17%
g. Pertinente al contexto social y cultural	2	8%
Total	24	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

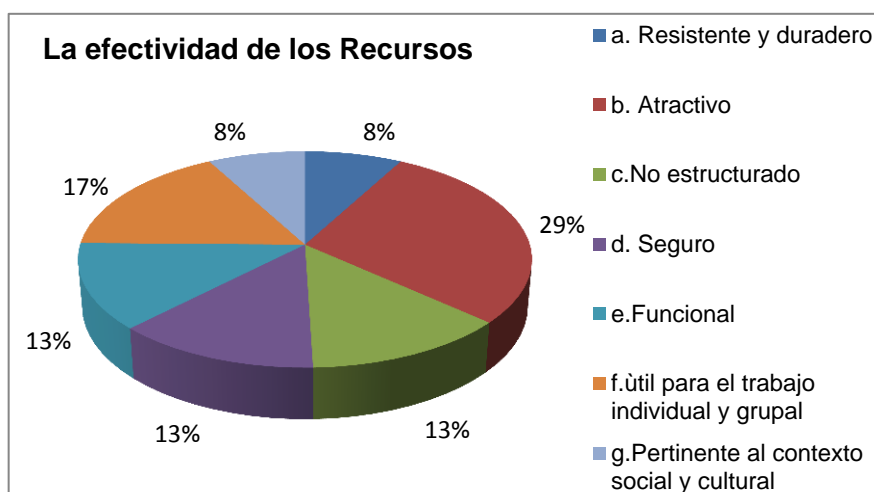


Gráfico 22: Efectividad de los Recursos

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Según los resultados arrojados el 29% de las docentes señalan que los recursos deben ser atractivos, el 17% dicen que debe ser útil para el trabajo individual y grupal, el 13% de encuestadas coinciden que deben ser, funcional, no estructurado y seguro y el 8% señala que deben ser resistentes y duraderos.

Martín Peris (1996) menciona, “la relación entre materiales y práctica de aprendizaje está siempre mediatizada por la intervención activa del grupo de usuarios —profesorado y alumnado— que los interpreta cada vez que los utiliza” (p.2)

En el proceso enseñanza aprendizaje vale destacar la importancia de los recursos didácticos dentro de dicho proceso, por cuanto se podría decir que, sin recursos no hay aprendizajes, el niño debe aprender por descubrimiento, no por la rutina de repetición, ni por la realización de actividades que muchas veces no entiende, es por eso que para que los recursos tengan la efectividad desea estos deben ser atractivos, funcionales, no estructurados y seguros permitiendo ser útiles para el trabajo individual y grupal.

### 3.9 Consideraciones para la sección de recursos.

Tabla 10: Selección de recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Relación con las actividades didácticas que propone en la planificación.	5	45%
b. Correspondencia con la edad e intereses de los niños.	1	9%
c. El bajo costo de los productos.	0	0%
d. Desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción.	5	45%
e. Pertinencia con el contexto socio educativo	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

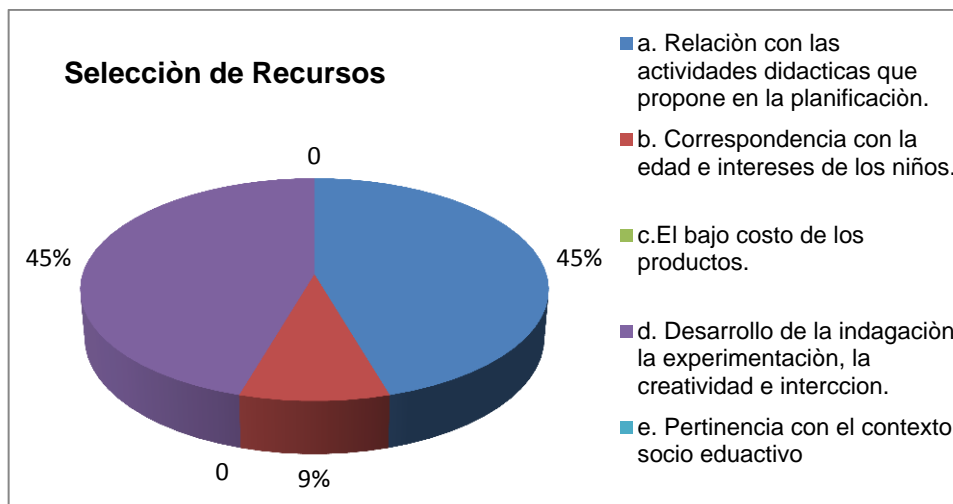


Gráfico 23: Selección de recursos

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

A través de los resultados obtenidos se debe notar la coincidencia de los resultados con un 45% que señalan la relación con las actividades que proponen en la planificación y en desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción, mientras el 9% considera la correspondencia con la edad y los intereses de los niños, ninguno de los encuestados considera el bajo costo de los productos y la pertinencia del contexto socioeducativo teniendo en estos literales el 0%.

“Es importante considerar los materiales para la ambientación y promoción del aprendizaje, estos deben ser adecuados según el tema desarrollar, llamativos, seguros y que no estén alejados a la comprensión cognitiva del niño y la niña” (Jaramillo, 2007, p. 18)

Se puede indicar que al momento de seleccionar un material didáctico que resulte eficaz y obtener un logro en el aprendizaje del niño, se debe tomar en cuenta el para qué y cómo va ser utilizado el mismo.

Por lo tanto, se puede indicar que las docentes consideran a los recursos que deben tener relación con las actividades y al mismo tiempo que este permita la indagación, experimentación y creatividad de los pequeños.

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

Tabla 11: Consideración de ambientes de aprendizaje procedimiento específico

Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	75%
NO	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

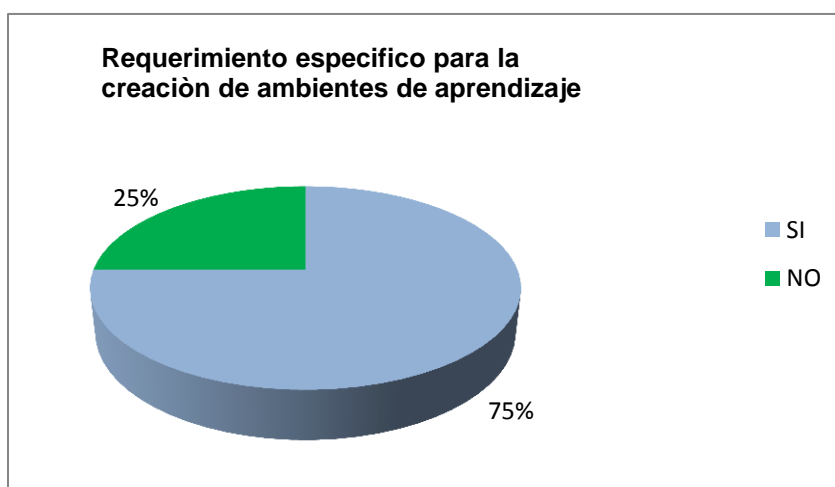


Gráfico 24: Procedimiento para la creación de ambientes de aprendizaje  
Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

El 75% de los encuestados consideran que si debe haber un procedimiento específico para la creación de ambientes de aprendizaje, mientras el 25% no considera que deba existir un procedimiento específico.

Desde el punto de vista pedagógico los ambientes son una herramienta metodológica activa, el sentido del uso de estos es potenciarla iniciativa de creación de los niños, y a la vez el desarrollo integral de ellos se fortalece a medida que se va trabajando todas las áreas y dimensiones, se puede generar aprendizajes, desarrollar habilidades, expresar emociones, trabajar la espiritualidad, el esquema corporal e identificarlas interacciones sociales.

Desde la perspectiva Montessoriana, "La educación no es lo que el maestro imparte, sino un proceso natural que se desarrolla espontáneamente en el individuo. La educación no se



adquiere escuchando palabras, sino por virtud de experiencias efectuadas en el ambiente" (Montessori, 1971, p.19)

El porqué de los encuestados que optaron por el Si dicen que es necesario un procedimiento específico porque, cada ambiente debe tener un espacio, así como un materias adecuado buscando métodos y estrategias que vayan de acuerdo a las necesidades y destrezas a desarrollar en los niños, la otra parte que optaron por el No dicen que el aprendizaje de los niños es espontaneo y que es trabaja considerando el aprendizaje del niño en el contexto que se desenvuelve de acuerdo al medio. Tomando en cuenta las respuestas, las dos partes consideran que lo que se debe buscar es el desarrollo integral del niño sea este un ambiente con una estrategia específica o no.

### 3.11. Creación de ambientes de aprendizaje.

Tabla 12: Creación de ambientes de aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial.	4	44%
b. Los intereses y necesidades de los niños y niñas.	4	44%
c .El elemento integrador de la experiencia de aprendizaje.	1	11%
d. L a necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa	0	0%
e. Las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

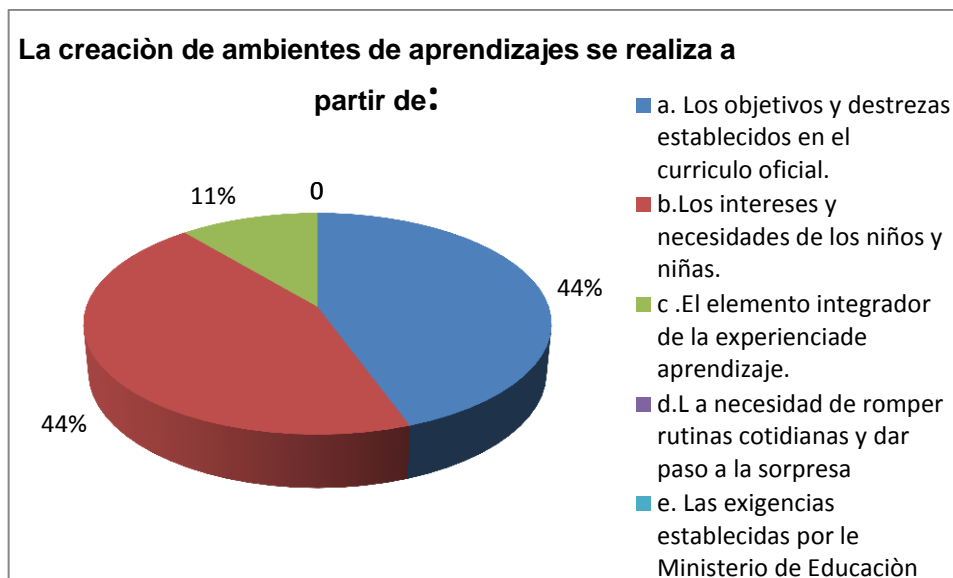


Gráfico 25: Creación de ambientes

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

El 44% coinciden que la creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de: los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial y de los intereses y necesidades de los niño y niñas y un 0% no creen que se realiza a partir del elemento integrador, la necesidad de romper la rutina y de las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación.

Carretero, 2008 afirma que, “ tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje” ( p. 27) lo que implica, promover un aprendizaje y conocimiento surgido desde la misma experiencia del estudiante, recogiendo sus saberes, sus conocimientos, su imaginación, para que, de esta manera, lo que aprende se torne significativo, se interiorice y no se pierda en el olvido.

Para lograr esto los ambientes de aprendizaje deben crearse a partir de los objetivos y destrezas tomando en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas, muchas veces crear un ambiente no convencional puede ser de gran ayuda para romper las rutinas cotidianas y dar paso a un aprendizaje de una forma distinta.

### 3.12. Criterios de los docentes de educación Inicial cuando crean un ambiente.

Tabla 13: Criterio de los docentes de educación inicial

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Creatividad	4	50%
b. Estética	0	0%
c. Organización	1	13%
d. Funcionalidad	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

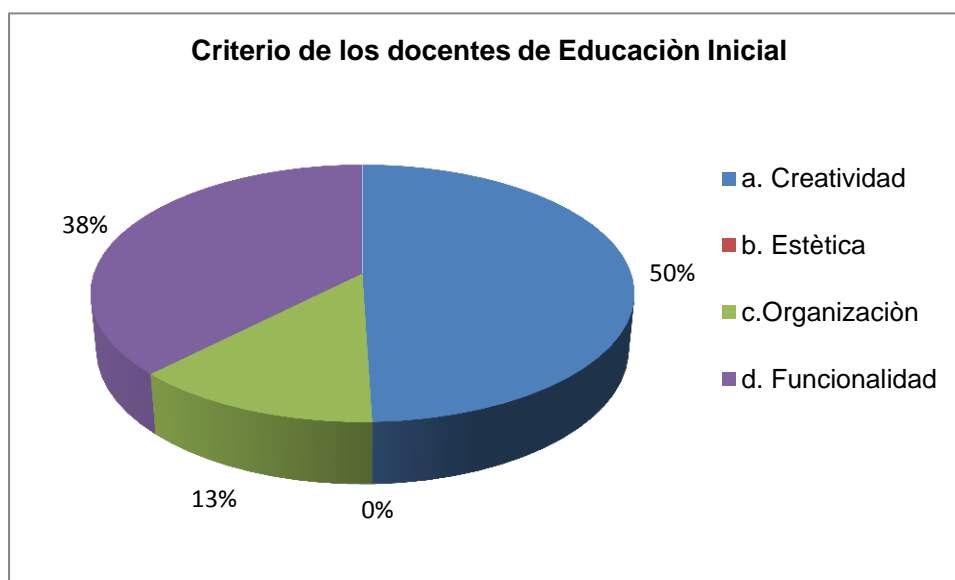


Gráfico 26: Criterio de los docentes

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Los resultados muestran que, los principales criterios de los 8 docentes con, la creatividad con un 50%, funcionalidad con el 38%, organización con un 13% y el 0% a un criterio que también es indispensable, el de la estética.

Según Tatarkiewicz (1990) afirma:

la creatividad en el arte no es sólo imposible, sino indeseable, ya que el arte es una destreza, es decir, la destreza para fabricar ciertas cosas, y esta destreza presupone un conocimiento de las normas y la capacidad para aplicarlas: quien las conoce y sabe aplicarlas es un artista.( p. 280)

Romo (1997) al afirmar que” la creatividad es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor” (p.115)

Todos los elementos antes mencionados son muy importantes tomar en cuenta al momento de crear un ambiente de aprendizaje, todos estos están estrechamente relacionados entre sí, llegando a crear espacios con mucha creatividad, con mucha funcionalidad y organizados estéticamente. Dando como resultado explotar la creatividad de los niños sin mucho esfuerzo ni trabajo.

### 3.13 Manejo temporal

Tabla 14: Manejo temporal

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Modificarse cada semana.	0	0%
b. Permanecer todo el año para que los niños roten.	0	0%
c. Crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolle.	8	100%
d. Diseñarse por motivos especiales.	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

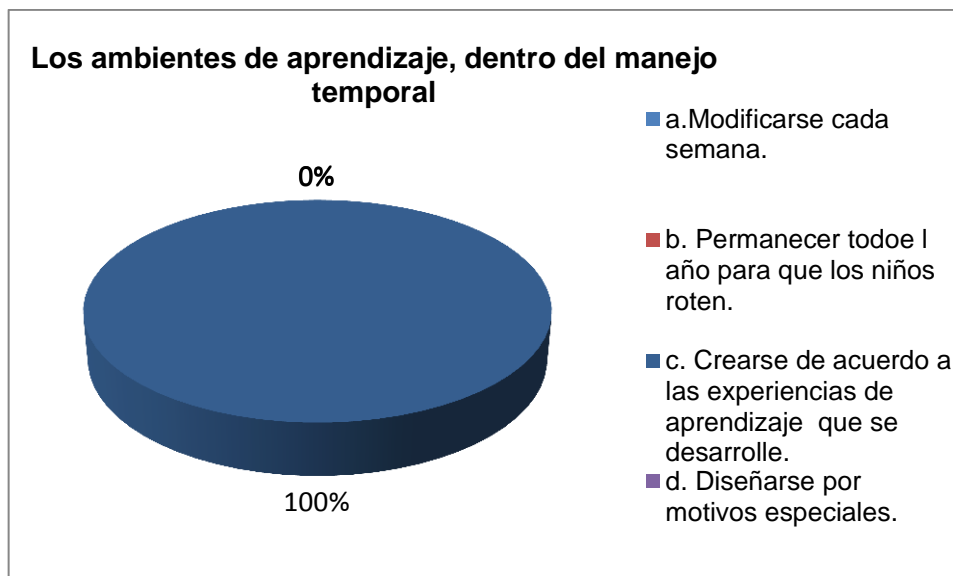


Gráfico 27: Manejo temporal

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

De acuerdo al manejo temporal de los ambientes de aprendizaje, los resultados muestran que el 100% de los encuestados dicen que se debe crear de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolla, dando el 0% en las demás opciones como son: modificarse cada semana, permanecer todo el año y diseñar por motivos especiales.

De acuerdo a lo que establece el Ministerio de Educación Ecuador, (2016) en: Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje para educación Inicial, indica “que los ambientes de aprendizaje dependiendo de la planificación pueden variar durante el transcurso del año” (p.9), es decir un ambiente de aprendizaje puede manejarse de manera temporal.

Se puede indicar que las maestras consideran que un ambiente de aprendizaje debe crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desee desarrollar en los niños, es por eso que el tiempo de duración va a depender de las actividades propuestas en la planificación, siendo esta modificada según la necesidad, es por eso importante que el ambiente cambie a medida que cambien los niños, cambien sus interés, necesidades y su entorno.

### 3.14 Tres habilidades de la docente de inicial para crear un ambiente de aprendizaje.

Tabla 15: Habilidades de la docente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción.	6	25%
b. Identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente.	2	8%
c. Promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generan atención en las actividades.	8	33%
d. Desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa.	8	33%
Total	24	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

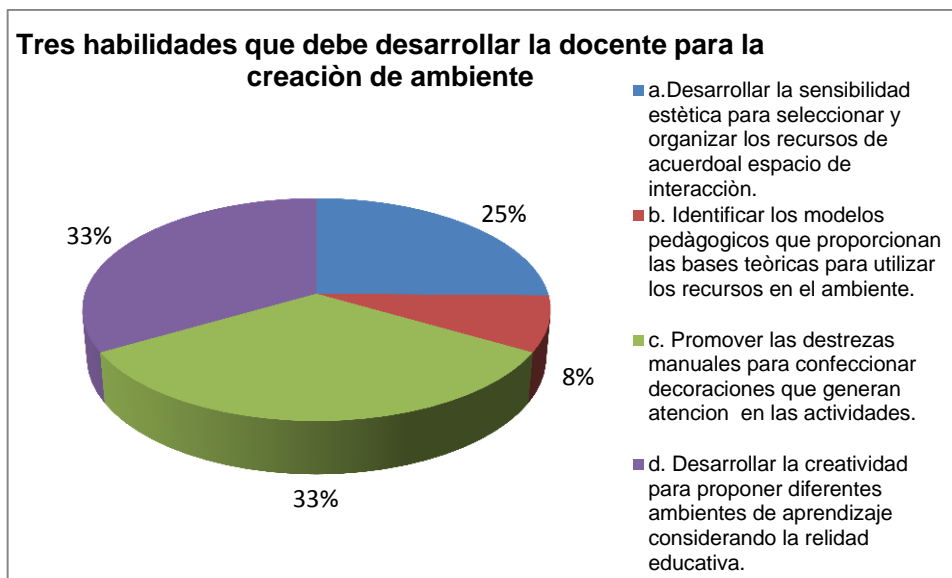


Gráfico 28: Habilidades de la docente

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

Los resultados muestran que hay una coincidencia con el 33% entre, promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generan atención en las actividades y desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa, mientras que el 25% en desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción y un 8% identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente.

Según el Ministerio de Educación Ecuador, (2016) en: Lineamientos para organizar los ambientes de aprendizaje para educación Inicial, indica:

El/la docente tiene como responsabilidad organizar ambientes de aprendizaje internos y externos que estimulen a que las niñas y niños se expresen creativamente de acuerdo a sus potencialidades. Deben explorar, experimentar, inventar, construir, simular, y realizar actividades que les permita aprender mientras están jugando; observar con atención el juego de los niños y las niñas, participando como un compañero más; propiciar aprendizajes significativos que partan de la investigación y la experimentación.(p.7)

El o la docente tiene un gran responsabilidad al momento de crear un ambiente de aprendizaje, se debe tomar en cuenta el que, como y para qué va ser creado, buscar los

recursos acordes a la destreza y habilidades que deseamos a desarrollar en los niños, todo esto dependerá la efectividad del ambiente de aprendizaje.

### 3.15 Criterio pedagógico para organizar un ambiente de aprendizaje.

Tabla 16: Criterio pedagógico

Escala	Frecuencia	Porcentaje
a. Área de conocimiento.	0	0%
b. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje.	5	63%
c. Los recursos de que dispone la institución.	1	13%
d. Las capacidades de los niños deben desarrollar.	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

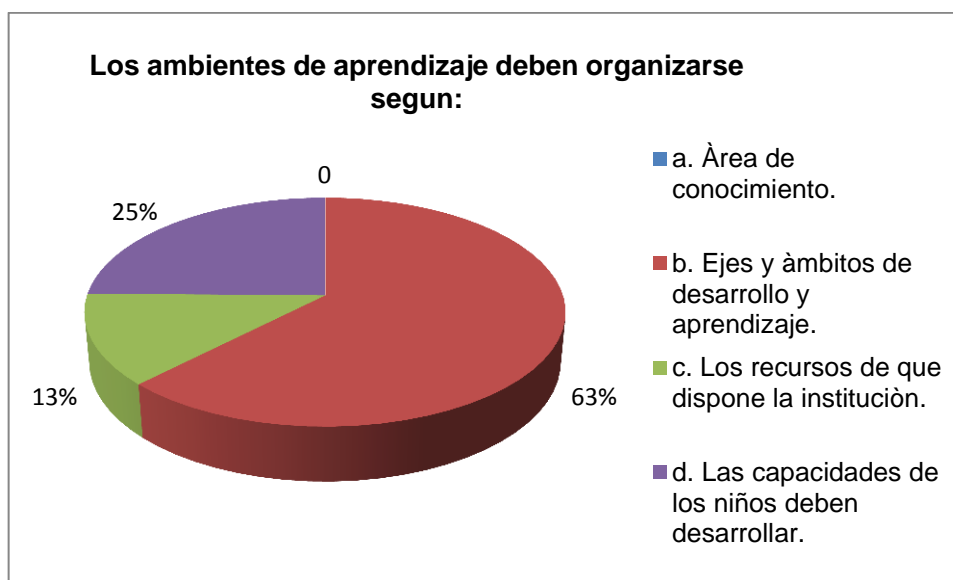


Gráfico 29: Criterio pedagógico

Fuente: Docentes del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017



Los resultados demuestran que el 63% dicen que se debe organizar por ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, el 25% piensan que depende de las capacidades de los niños deben desarrollar y el 13% dice que depende los recursos que dispone, mientras el 0% a través del área de conocimiento.

Según menciona Gutiérrez (2002) " los criterios metodológicos que ahí prevalezcan en el proyecto educativo quedaran reflejados en el ambiente y en la organización de la actividad dentro del aula" (p.14).

De acuerdo al criterio de las docentes encuestadas para crear un ambiente de aprendizaje se debe tomar en cuenta los ejes y ámbitos, a través de los cuales la docente elige la destreza que desea desarrollar en los niños, dentro de un ambiente de aprendizaje, no se limita los recursos a ser utilizados, estos deben ser creados con la finalidad de presentar escenarios distintos, que dependan de las actividades emprendidas y del objetivo perseguido.

#### 4. FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS NIÑOS

##### 4.1. Demuestra curiosidad y asombro en el ambiente de aprendizaje.

Tabla 17: Curiosidad y asombro

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy Bueno	7	47%
Excelente	7	47%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

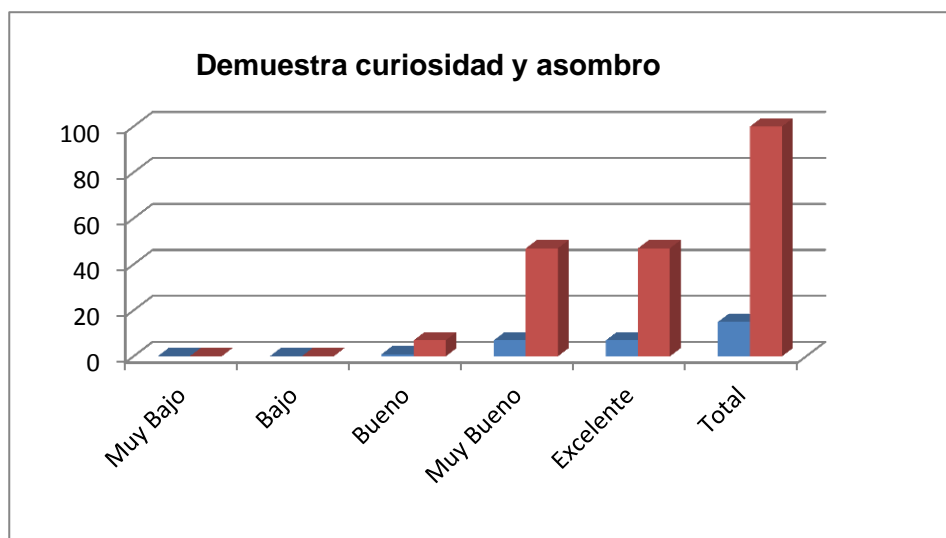


Gráfico 30: Demuestra curiosidad y asombro

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 47% coinciden en la escala de muy bueno y excelente, con esto demuestran que tienen curiosidad en las actividades que la docente plantea en los diferentes ambientes de aprendizaje y el 7% están en la escala de bueno.

Sussman (1989) señaló que la Curiosidad es uno de los mecanismos: “por medio de los cuales los niños aprenden no sólo a adaptarse un entorno variado y complejo, sino a preverlo, a ser conscientes de él y a transformarlo para satisfacer sus necesidades “(p. 245) Se conoce que la curiosidad es innata en los niños, ellos son los primeros exploradores del mundo, quieren aprender por si solos, es por eso importante la motivación que les de la maestra en las diferentes actividades propuestas dentro o fuera del aula, logrando que esos interés no se pierdan y se cumplan.

#### 4.2. Inicia el juego con facilidad.

Tabla 18: Inicia el juego

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	3	19%
Muy Bueno	2	13%
Excelente	11	69%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

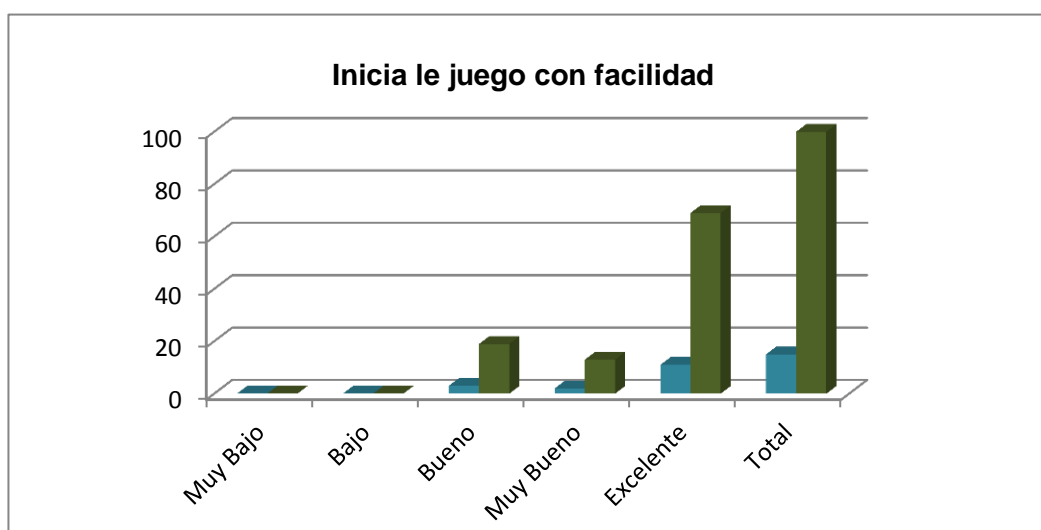


Gráfico 31: Inicia el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 69 % está en la escala de excelente, el 13% en muy bueno y un 19% en bueno, demostrando que la mayoría de niños inician el juego con facilidad y son muy pocos los que no se interesan por el juego.

Klein (1929) destaca "... porque el juego es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños..." (p.28)

El juego se debe considerar como la herramienta más importante dentro del aula, pues este aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, se debe tomar en cuenta que un niño aprende de forma más eficaz a través del juego.

### 4.3. Comparte el material con sus compañeros

Tabla 19: Comparte el material

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy Bueno	7	47%
Excelente	6	40%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

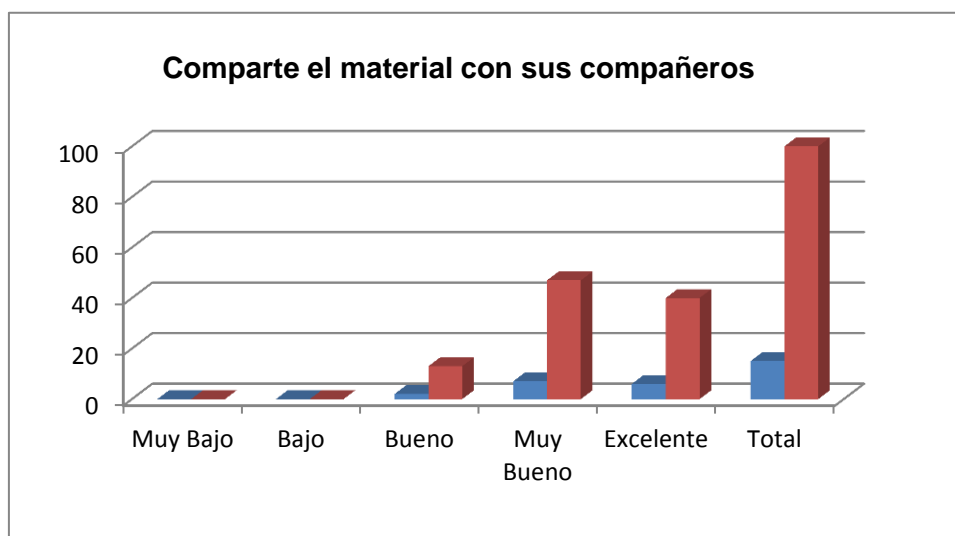


Gráfico 32: Comparte el material

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 47% están en la escala de Muy bueno, el 40% de excelente y un 13% en bueno, demostrando que menos de la mitad le gusta compartir su material con los demás compañeros.

Al respecto, Casals, E y Travé, C. (2000) menciona:

La Educación en Valores se concibe como un proceso que ayuda a las personas a construir racional y autónomamente sus valores. O sea, favorecer en las personas el desarrollo de aquellos mecanismos cognitivos y afectivos que, en completa armonía, le ayudan a convivir con la equidad y la comprensión necesarias para su integración social y como personas únicas, en el mundo que les rodea. (p.2)

Nuestra tarea como docentes debe comenzar con impartir valores dentro del aula, enseñar y educar a los niños en el valor de compartir, esto se lo puede hacer a diario durante las actividades propuestas, en la observación al grupo de niños me di cuenta que existen niños que no les gusta compartir su material con los demás compañeros, lo que causa desorden en el aula, es por eso que la maestra argumenta que ha pedido a los padres inculcar el valor del compartir en los hogares de estos niños.

#### 4.4 Permanece tiempo prolongado en el juego

Tabla 20: Tiempo prolongado en el juego

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	5	33%
Excelente	10	67%
Total	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

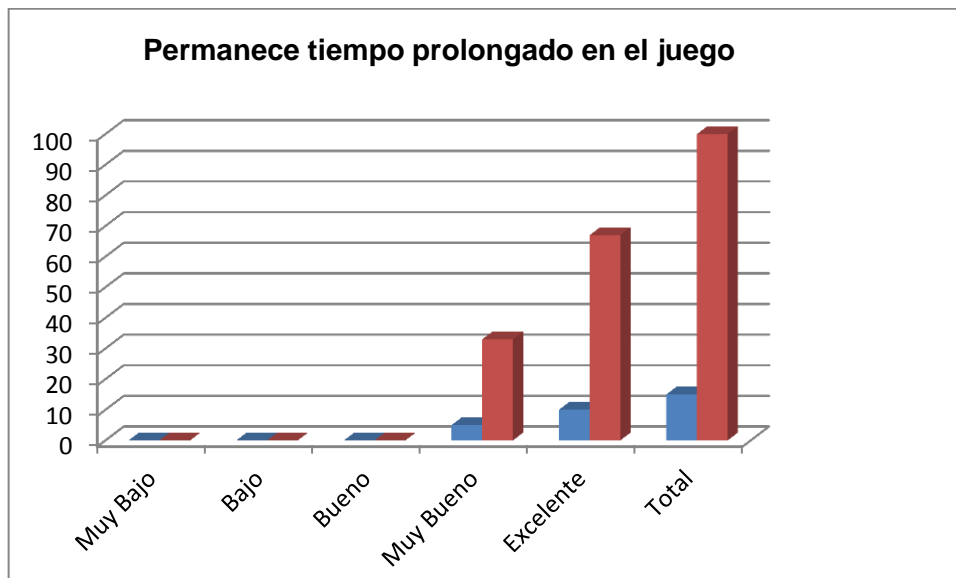


Gráfico 33: Tiempo prolongado

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de niños observados, el 67% está en la escala de excelente, sumándose el 33% con muy bueno, esto quiere decir que más de la mitad de niños permanecen un tiempo prolongado en el juego.

Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82)

Según Moreno (2002), “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

Se podría decir que mientras más tiempo el niño este inmerso en el juego, este estimula la imaginación y la creatividad, siendo un medio de interacción y comunicación entre sus pares, desarrollando las habilidades sociales de respeto y trabajo en grupo.

#### 4.5. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.

Tabla 21: Tiene una actitud positiva y de interés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy Bueno	4	27%
Excelente	9	60%
Total	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

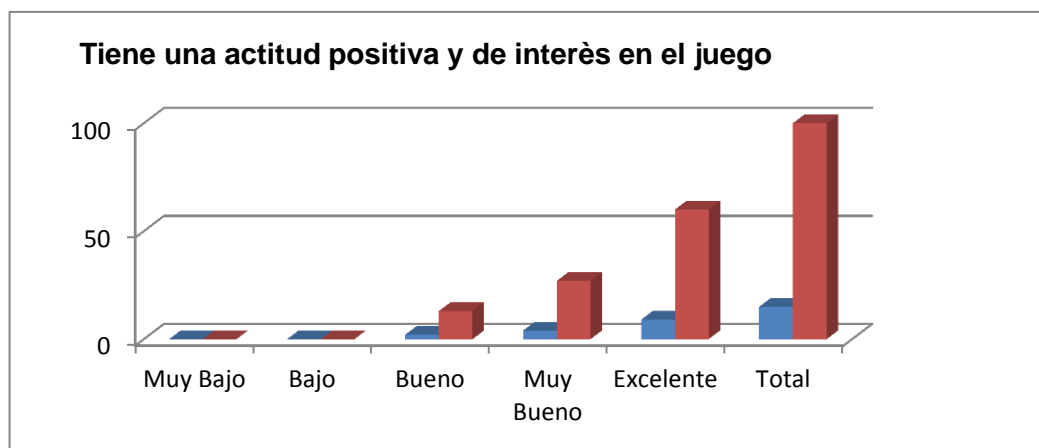


Gráfico 34: Actitud positiva y de interés

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de niños observados, el 60% están en la escala de excelentes, el 27% en muy bueno, mientras que el 13% de niños están en la escala de bueno, esto quiere decir que estos niños no tienen una actitud positiva y tampoco interés por el juego.

Sarlé (2006) afirma:

El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego. (p.173)

El niño es el propio protagonista de su aprendizaje, es por eso que la maestra que está al frente del grupo debe analizar las actitudes y comportamientos de cada niño durante las actividades propuestas, si un niño no es activo ni muestra interés en el juego planteado se debe tomar alternativas y buscar estrategias para ayudar a estos niños a que se interesen por la actividad y sean partícipes activos.



#### 4.6. Establece interacciones activas con lo demás compañeros.

Tabla 22: Interacción activa con los demás

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy Bueno	6	40%
Excelente	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

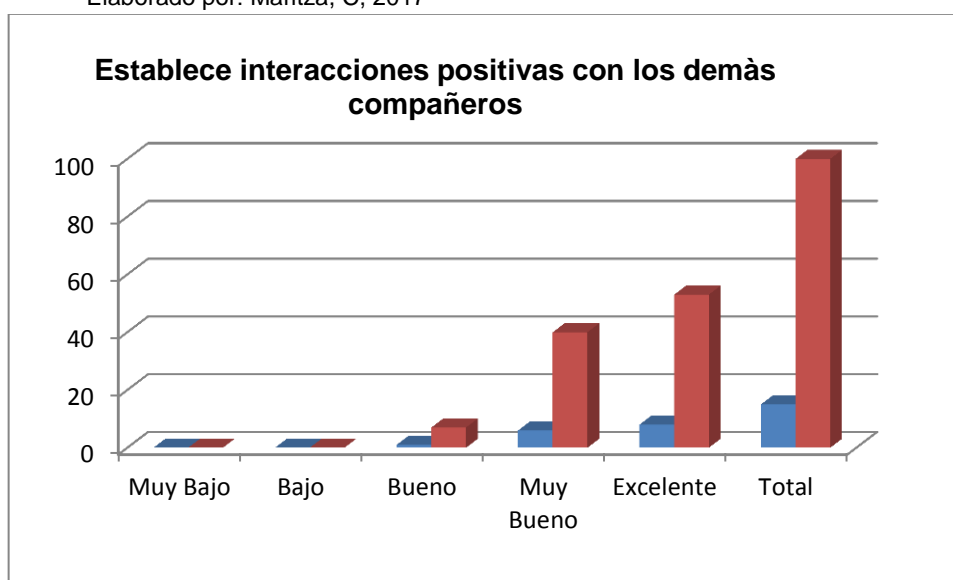


Gráfico 35: Interacciones positivas

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 53% están en la escala de excelente, sumándose con el 40% en Muy Bueno, mientras que el 7% es Bueno, se resumen, la mayoría de niños tienen una excelente interacción con sus compañeros.

Al respecto Rangel (2000) afirma, "que el clima del aula hace referencia a las relaciones que se producen dentro del aula en la situación enseñanza – aprendizaje en donde la interacción educador/a- alumno/a constituye un núcleo esencial"(p.322)

La interacción positiva de los niños con sus pares contribuyen al desarrollo cognitivo y la socialización entre ellos, es notable que en el grupo de niños observados son pocos los a que no les gusta trabajar en grupo prefieren estar aislados, pero la opinión de la maestra fue: que les impone tareas y juegos grupales todos los días, ayudando con esto a que los niños establezcan interacciones entre compañeros.

#### 4.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.

Tabla 23: Respeta y expresa afecto

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy Bueno	5	33%
Excelente	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

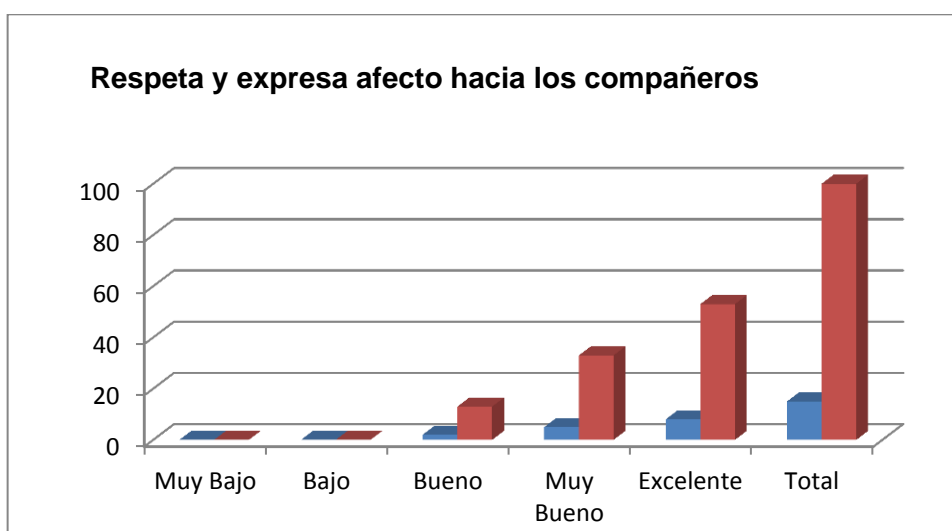


Gráfico 36: Respeta y expresa afecto

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 53% están en la escala de excelente, el 33% en Muy bueno, mientras el 13 % en Bueno, dando a notar que existen niños que no muestran respeto ni afecto dentro del aula con sus compañeros.

Ramos M (2001) hace referencia a que: “Para educar los valores, no puede utilizarse la misma metodología que para enseñar un tema de historia; se requieren actuaciones diferentes”. (p.95).

Dentro del aula el respeto debe estar presente en todo momento, creando un ambiente de armonía entre compañeros. Inculcar el valor del respeto en los niños ayudara a que ellos en el futuro sean personas que respeten y valoren las cualidades de los demás.

#### 4.8 Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.

Tabla 24: Colabora en el juego

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	3	20%
Muy Bueno	2	13%
Excelente	10	67%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

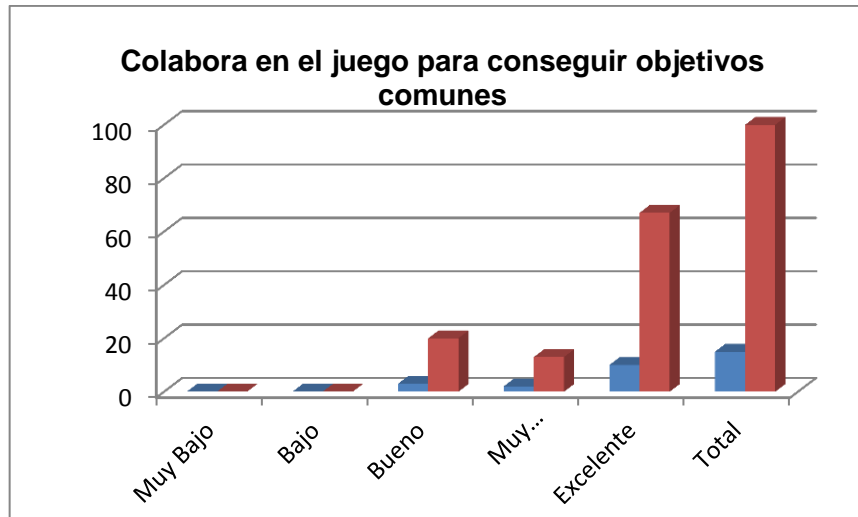


Gráfico 37: Colabora en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 67% está dentro de la escala de excelente, el 13% en muy bueno, mientras el 20% es bueno, por lo que del grupo la mayoría colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.

Por su parte, Bantulá. J. (1998) defiende la “utilización de estructuras lúdicas cooperativas las cuales requieren la implicación de todo el grupo en el juego, provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas”. (p.11)

En las actividades lúdicas cuando existe cooperación y colaboración entre todos se ven reflejados los objetivos planteados, ya que cada uno aporta de una u otra manera sus pensamientos, sentimientos en si su necesidad de aprender algo.

#### 4.9. Demuestra autonomía en sus acciones.

Tabla 25: Demuestra autonomía

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	4	27%
Excelente	11	63%
Total	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

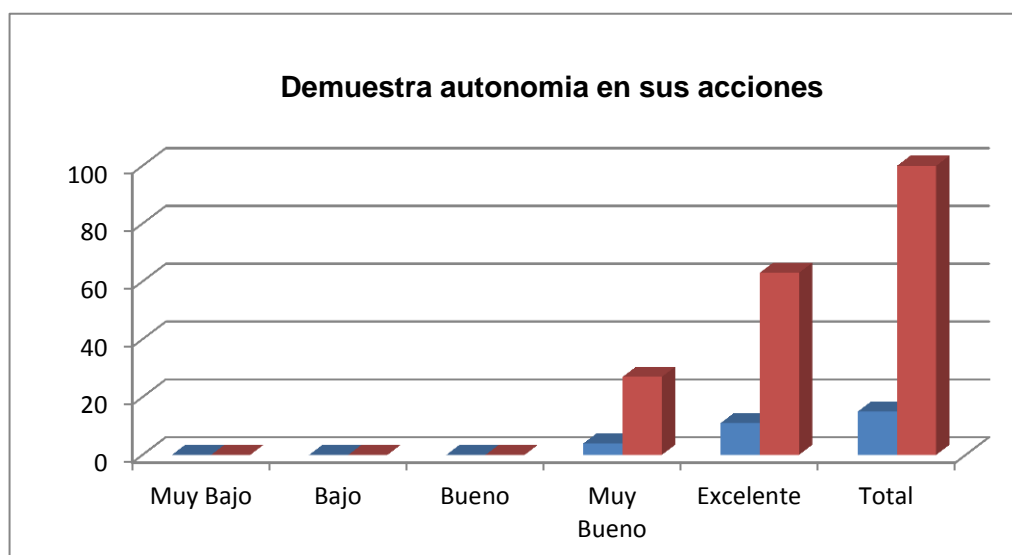


Gráfico 38: Demuestra autonomía

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 63% están en la escala de excelente, mientras el 27% en muy bueno.

Delors (1996), señala “pensamiento autónomo y crítico que les permite elaborar juicios propios, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida” (p.106)

Desde muy pequeños debemos enseñar a los niños a ser independientes, es por eso importante que las actividades lúdicas propuestas sean espontaneas y progresivas, logrando que los niños sean capaces de hacer las tareas por si solos, un niño que es dependiente tiene poca iniciativa, es un niño sobreprotegido.

#### 4.10 Explora con sus sentidos los materiales.

Tabla 26: Explora con sus sentidos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	4	27%
Excelente	11	63%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

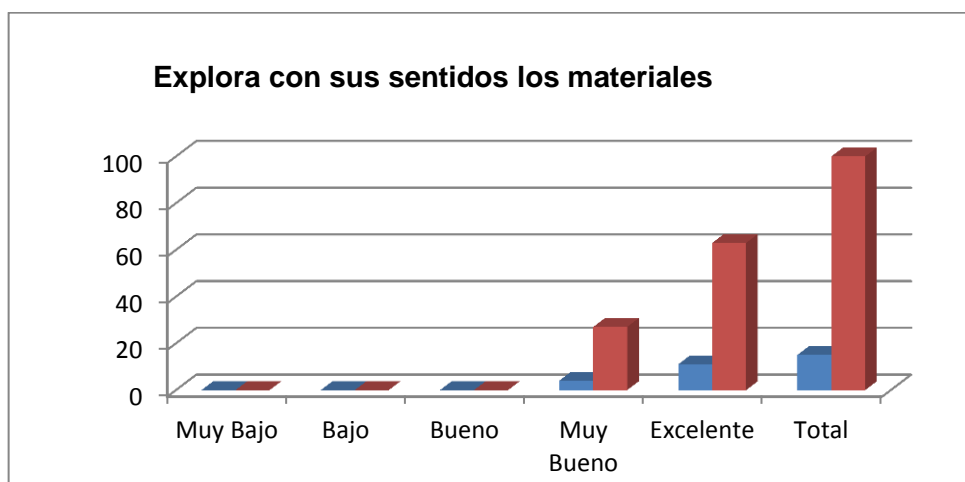


Gráfico 39: Explora los materiales

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 63% están dentro de la escala de excelentes, sumándose el 23% en muy bueno, deduciendo que más de la mitad de los niños observados exploran con sus sentidos el material a ser utilizado.

El Ministerio de Educación (2016) dentro del lineamientos pedagógicos y curricular para la educación inicial plantea, “La curiosidad es tal vez una de las mayores características de los niños y las niñas, a través de la cual indagan, cuestionan, conocen y dan sentido a su mundo”(p.64)

Por medio de la exploración los niños van creando sus propios conceptos de las cosas. Es así como aprende a crear, razonar, imaginar, comparar, etc. y a su vez van adquiriendo y desarrollando habilidades y seguridad en sí mismo y lo que le rodea.

#### 4.11 Inventa juegos simbólicos.

Tabla 27: Inventa juegos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy Bueno	4	27%
Excelente	9	60%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

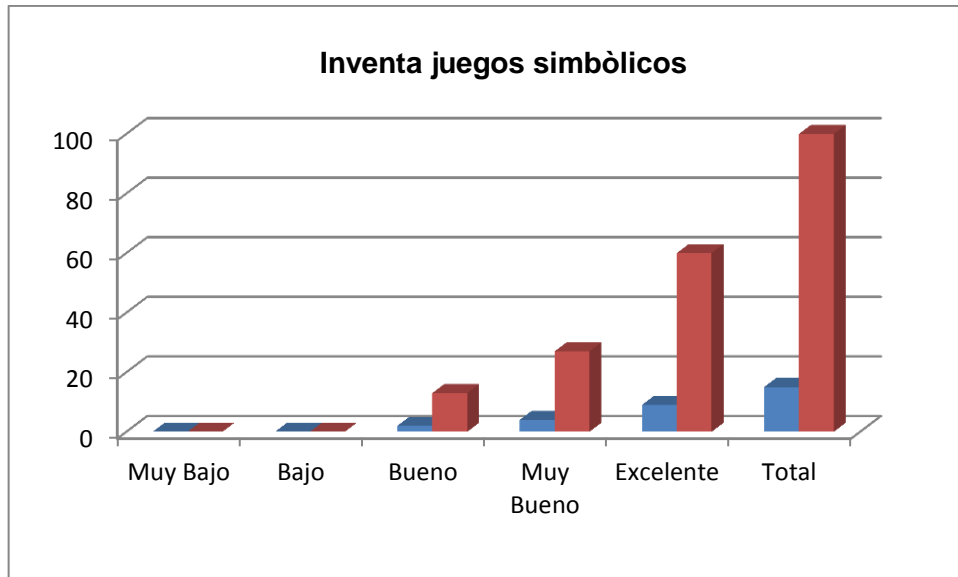


Gráfico 40: Inventa juegos  
 Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
 Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 60% están dentro de la escala de excelente, el 27% en muy bueno, mientras que el 13% en bueno, esto quiere decir que existe la mayoría de niños inventan juegos simbólicos.

Para Piaget (1962):

El niño, la asimilación de la realidad a su propio yo es una condición vital para su continuidad y desarrollo, precisamente por la carencia de equilibrio en su pensamiento: así, el juego simbólico satisface esta condición al considerar a la vez el significativo y el significado. Desde el punto de vista del significado el juego le posibilita al niño volver a vivir sus experiencias pasadas, más por satisfacer su ego, que por subordinación a la realidad. Desde el punto de vista del significativo, el simbolismo provee al niño con el lenguaje vivo, dinámico e individual indispensable para la expresión de sus pensamientos subjetivos, para lo cual el lenguaje colectivo es inadecuado (p. 166-167)

El juego simbólico es una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario, es a través del cual el niño imita situaciones de la vida real. Esta actividad se



debe implementar dentro de las aulas para lograr un desarrollo en la parte cognitiva y emocional de los niños.

#### 4.12 Transformar simbólicamente los objetos.

Tabla 28: Transformar simbólicamente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	8	53%
Excelente	7	47%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

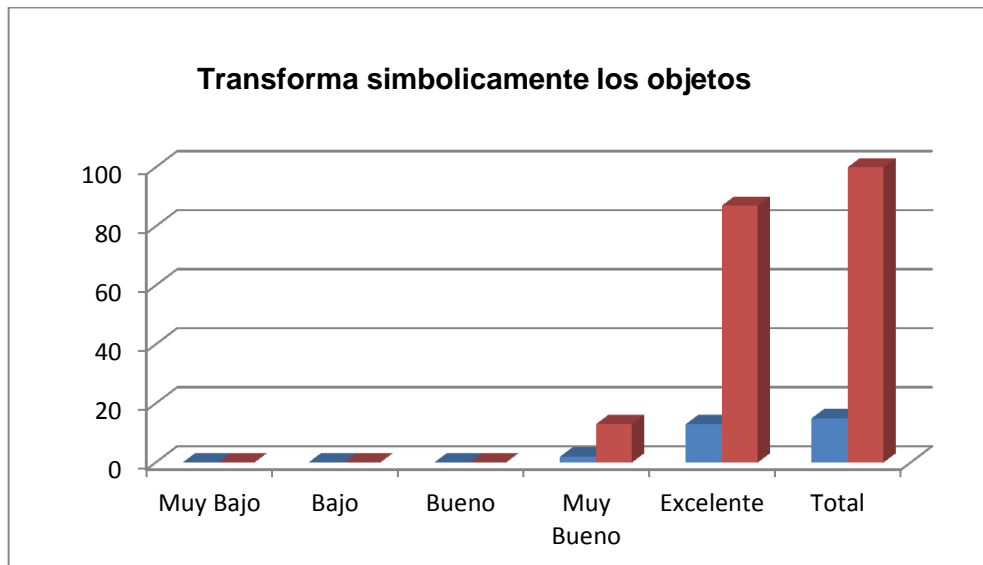


Gráfico 41: Transforma simbólicamente

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 47% están dentro de la escala de excelentes, sumándose con el 53% en muy buenos, dando a notar que los niños durante los juegos y actividades, transforman objetos simbólicamente.

Para Wallon (1984), el niño juega para adaptarse,” al medio social, que se superpone al medio natural para transformarlo poco a poco hasta llegar prácticamente a sustituirlo” (p.58)

Se menciona que los niños emplean su capacidad de representación mental para recrear un nuevo escenario de juego, transformando simbólicamente los objetos que están a su alcance. Cuando un niño transforma simbólicamente un objeto está desarrollando sus habilidades personales y sociales, fomentando su creatividad e imaginación.

#### 4.13 Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.

Tabla 29: Establece comparaciones

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy Bueno	7	47%
Excelente	7	47%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

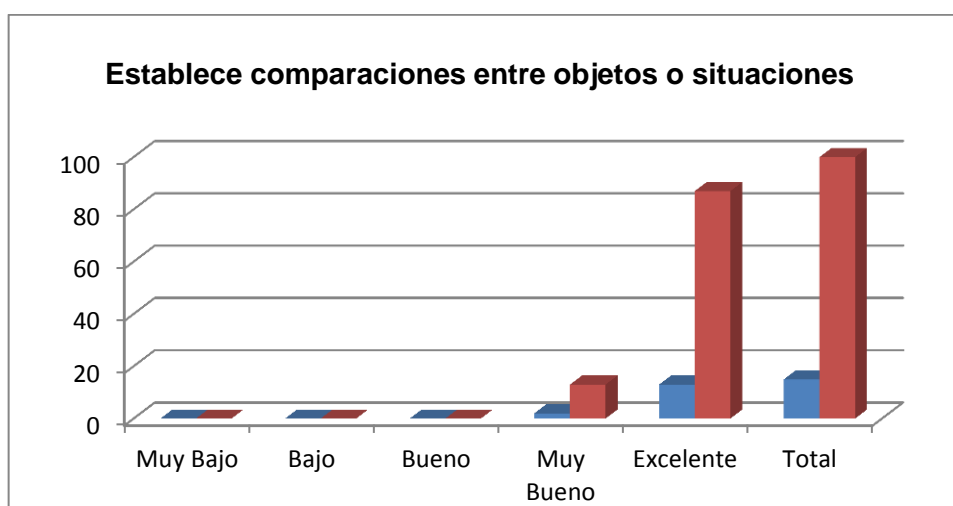


Gráfico 42: Establece comparaciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, existe una coincidencia con el 47% que están dentro de la escala de excelentes y muy bueno, mientras que el 7% es bueno, asumiendo que dentro del aula los niños establecen comparaciones de objetos o situaciones durante las actividades diarias, en los distintos ambientes de aprendizaje.

Es “el educador en el aula quien permite afianzar el desarrollo de este pensamiento animando al niño a que relacione, haciéndole preguntas en las que pueda comparar objetos o situaciones” (Lahora, 2007, p. 16)

A través de actividades en donde se permita al niño comparar entre objetos o situaciones, estamos logrando que identifiquen las propiedades y características de los elementos, y relacionándoles entre sí, con todo esto, desarrollaremos en los niños su pensamiento lógico.

#### 4.14 Describe características de color, forma, tamaño de los objetos.

Tabla 30: Describe características

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	3	20%
Excelente	12	80%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

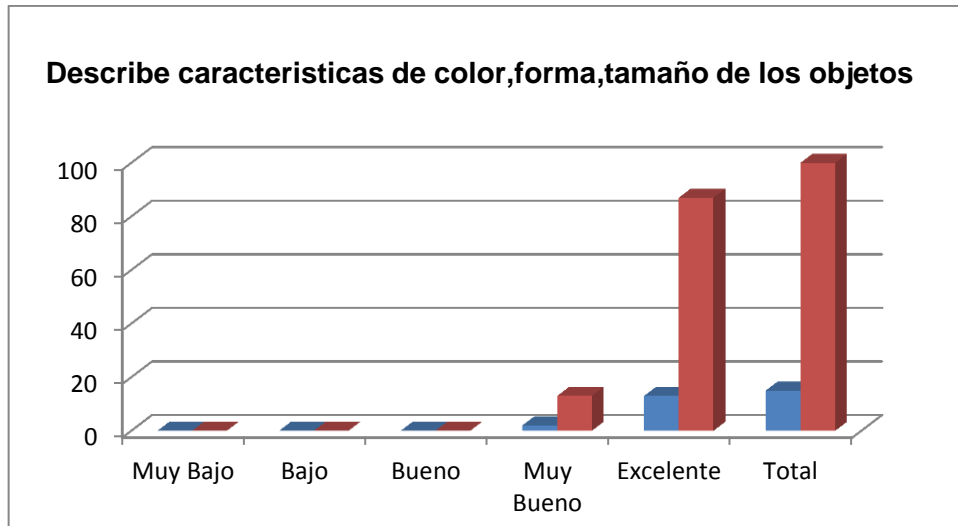


Gráfico 43: Describe características

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 80% están en la escala de excelente, y el 20% en muy buenos, dando como resultado que todo el grupo de niños logran describir a los objetos por su color, forma y tamaño, dentro de los ambientes de aprendizaje.

“Clasificar es algo que se puede hacerse como libre exploración dentro de una actividad estructurada” (Davis, 2016, p. 41)

El docente deberá plantear situaciones de aprendizaje que le permitan a niños y niñas elegir por si mismos los criterios clasificatorios mediante juegos o actividades, ya que es parte del aprendizaje de los niños, describir y diferenciar los objetos tanto por su color, tamaño y forma, desarrollando en los niños su creatividad e imaginación.

#### 4.15 Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.

Tabla 31: Utiliza cuantificadores

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	6	40%
Excelente	9	60%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

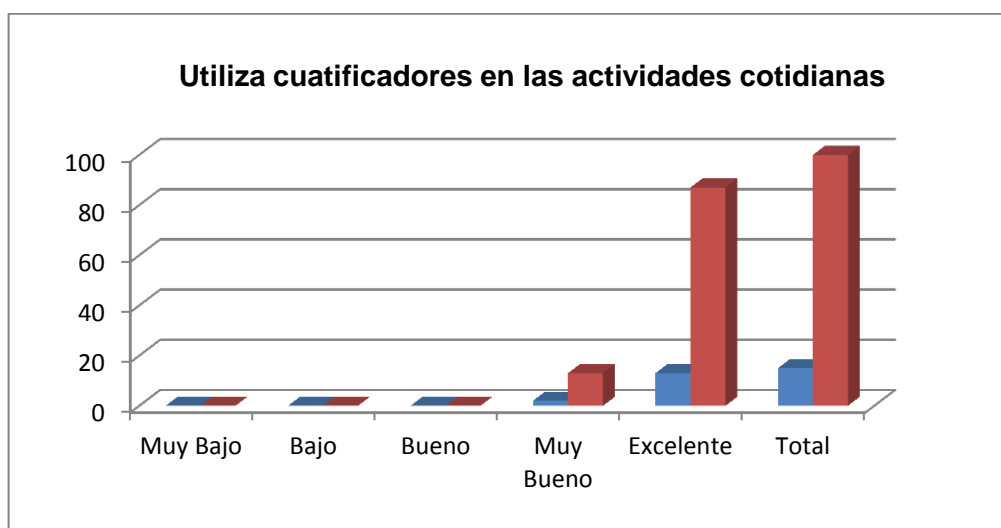


Gráfico 44: Utiliza cuantificadores

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 60% están dentro de la escala excelente, el 40% en muy buenos, dando a notar que los niños dentro de los ambientes de aprendizaje utilizan cuantificadores.

Según España, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2033), "el trabajo con conjuntos favorece el que los niños piensen reflexivamente en las nociones de número y cantidad y no que se den cuenta mecánicamente"( p. 75)

El niño a diario utiliza cuantificadores cuando está expresando cantidades, magnitudes sobre algo, como por ejemplo mucho, poco, nada, igual, etc. La noción de cuantificación se debe impartir a los niños en edades tempranas, lo cual ayudara a desarrollar habilidades mentales que serán de gran ayuda en años superiores.

#### 4.16 Se comunica gestualmente o verbalmente con facilidad.

Tabla 32: Se comunica gestual o verbalmente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	4	27%
Muy Bueno	4	27%
Excelente	7	47%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

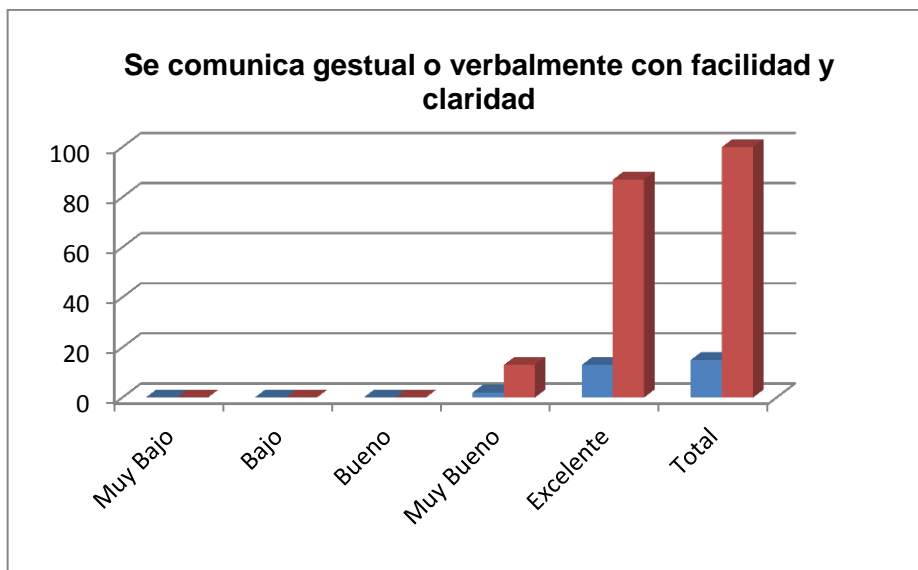


Gráfico 45: Se comunica gestual y verbalmente

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 47% están en la escala de excelente, mientras que existe un empate con el 27% en la escala de muy bueno y bueno, demostrando que la mayoría del grupo se comunica verbalmente y son pocos los niños que aún no tienen muy claro su lenguaje, lo cual en algunas ocasiones causa confusión a la maestra, al no entender el vocabulario de ciertos niños.

Para Piaget (1977):

El lenguaje era importante, pero no desempeñaba un papel central en el desarrollo del pensamiento. El lenguaje "... ayuda al niño a organizar... experiencias y a aportar... pensamiento con precisión... pero ello es sólo posible a través del diálogo y del debate a lo largo de la acción. (p. 36)

El lenguaje es un proceso de construcción social, mediante el niño se puede comunicar con los demás, construyendo su pensamiento y desarrollando su capacidad intelectual.

Se puede decir que dentro del grupo de niños observados existen unos pocos que aun necesitan ser estimulados en el área de lenguaje, por ese motivo la maestra tome estrategias diarias en sus actividades para mejorar la comunicación de estos niños.

**4.17 Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.**

Tabla 33: Representa gráficamente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy Bueno	13	87%
Excelente	1	7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

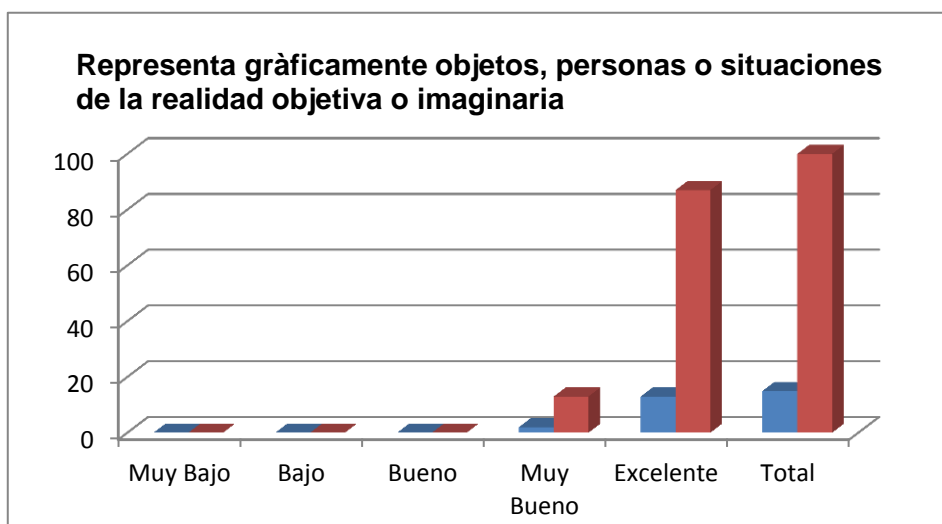


Gráfico 46: Representa gráficamente

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 87 % estén dentro de la escala de muy bueno, y habiendo un empate con el 7% en la escala de excelente y bueno. Indicando con esto que el dibujo es el medio de comunicación, creativo para expresar lo que sienten.



Para Luquet (1927):

La representación de un objeto a dibujar, debe ser traducido en el dibujo por líneas que se dirigen al ojo, toma forzosamente la forma de imagen visual pero esta imagen no es la reproducción servil de una cualesquiera de las percepciones proporcionadas al dibujante por la vista del objeto o de un dibujo correspondiente. Es una refracción del objeto a dibujar a través del alma del niño, una reconstrucción original que resulta de una elaboración muy complicada a pesar de la espontaneidad. (p. 57)

El dibujo en el niño es un reflejo de su razonamiento y capacidad intelectual, es el medio de comunicación y de expresión de su pensamiento. Se puede indicar que el dibujo es una actividad importante para el desarrollo integral del niño, ya que por medio de este el niño inicia con la escritura, lectura y estimula su creatividad, además expresa sus sentimientos.

#### 4.18 Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.

Tabla 34: Uso de espacios y recursos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	6	40%
Excelente	9	60%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

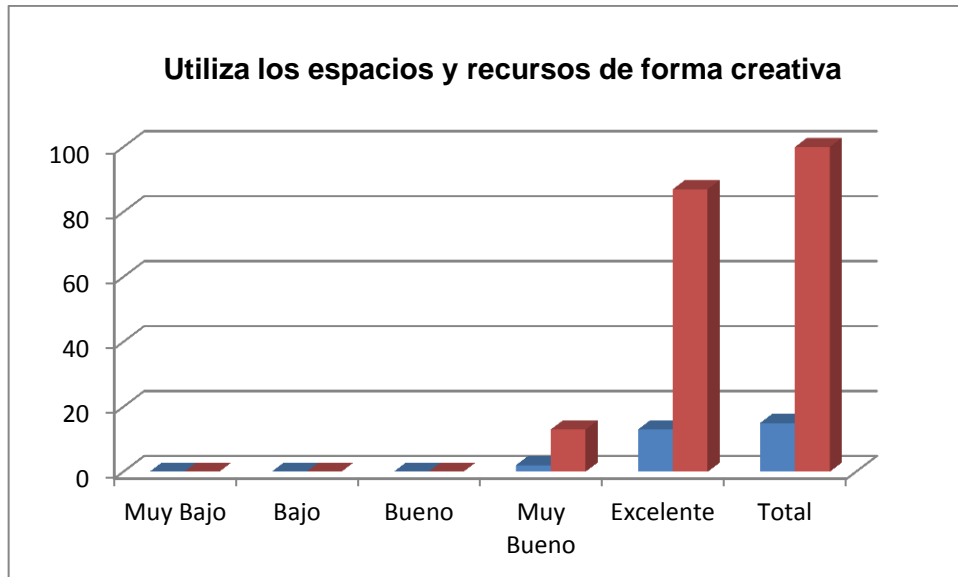


Gráfico 47: Uso de espacio y recursos

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 60% está en la escala de excelente, mientras que el 40% en muy bueno, lo cual se demuestra que más de mitad del grupo hacen uso de los recursos y el espacio de forma creativa.

Daniel, Arroyo, (2006), manifiesta:

“El material didáctico que se presenta al niño debe ser atractivo y el educador puede caer en la tentación de ir pasando de un material a otro según la última novedad aparecida en el mercado y que tras de un material subyace una concepción del aprendizaje, donde los métodos intuitivos son los más generalizados”(p59)

Según Adell, J. (2010) en su obra Vigostsky, la educación en la sociedad:

El mismo que pone como punto de partida el rol activo que deben desempeñar los educadores dentro de un marco de libertad para que, de esta manera, las habilidades mentales del estudiante se desarrollen naturalmente a través de varios caminos de descubrimiento. (Pág. 96)

El comportamiento y el buen uso de los espacios y recursos que muestra cada niño, indica el nivel de educación impartida en los hogares, si el niño hace buen uso de los recursos en

los diferentes ambientes de aprendizaje lograra explotar su creatividad y habilidades, las cuales serán de gran ayuda en su desarrollo integral.

#### 4.19 Controla los movimientos a nivel global y segmentario.

Tabla 35: Control de movimientos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy Bueno	3	20%
Excelente	11	73%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

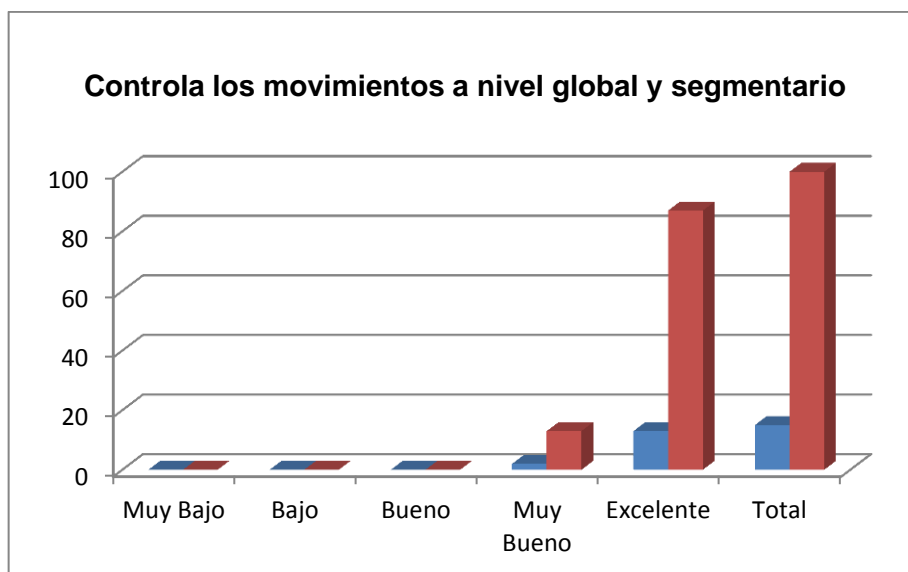


Gráfico 48: Control de movimientos

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados el, 73% es en la escala de excelente, el 20% en muy bueno, mientras que el 7% en bueno, demostrando que más de la mitad del grupo de niños

observados, a través de los movimientos a nivel global o segmentarios están dando importancia al desarrollo de sus habilidades motrices.

Según CONDEMARÍN, M. (2004) en su obra *Madurez Escolar a se vera*:

El conocimiento adecuado del cuerpo incluye a la imagen corporal y al concepto corporal, que pueden ser desarrollados mediante actividades que favorezcan el conocimiento del cuerpo como un todo, el conocimiento del cuerpo segmentado, el control de los movimientos globales y segmentados, el equilibrio estático, el equilibrio dinámico y la expresión corporal armónica.(Pág. 151)

Mediante la coordinación dinámica se exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo en los niños . Por ejemplo salta, brincar en un pie, lanzar una pelota, etc. Cabe mencionar que es importante que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad, porque a través de estas se desarrolla en los niños sus potencialidades orgánicas. Intelectuales y motrices.

#### 4.20 Manipula los materiales con precisión.

Tabla 36: Manipula los materiales con precisión

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	1	7%
Excelente	14	93%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

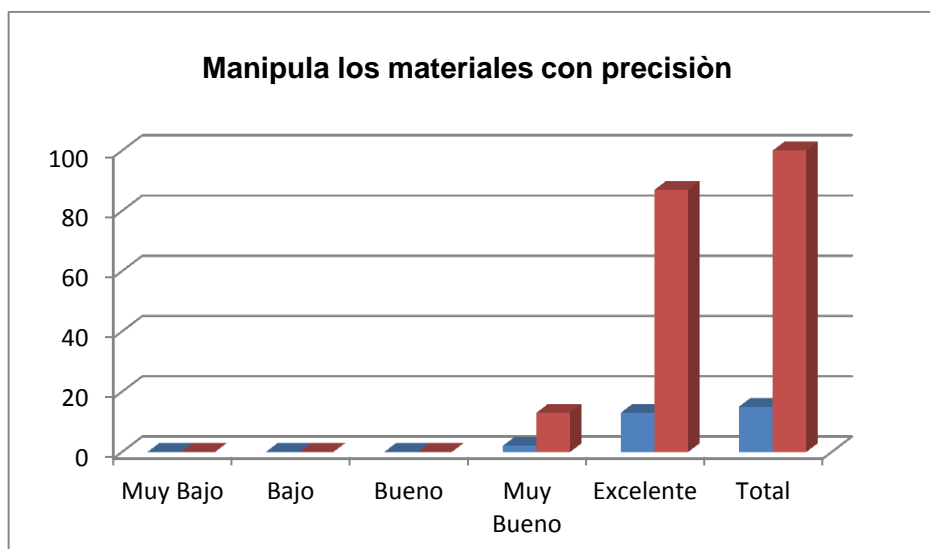


Gráfico 49: Manipular los materiales con precisión

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló

Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 93% están en la escala de excelente, mostrando que la mayor parte del grupo manipula con precisión los materiales desarrollando su creatividad.

Según el Ministerio de Educación (2017), a través de los lineamientos curriculares para la educación inicial indica:

Los materiales y las técnicas seleccionadas deben promover el deseo de expresión del niño. Cuando son presentadas al grupo por primera vez, debemos permitir que exploren, experimenten y jueguen. Esa investigación previa les quitará el miedo a usarlas. Cada alumno encontrará su propia manera de utilizar el nuevo material, y eso es lo esperable. (p.157)

En los ambientes de aprendizaje se debe implementar materiales llamativos sean estos estructurados o no estructurados, los mismos que llamen la atención a los niños y tengan el deseo de manipularlos, logrando con esto desarrollar su creatividad e imaginación al crear sus trabajos.

#### 4.21 Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.

Tabla 37: Demuestra coordinación y equilibrio

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	5	33%
Excelente	10	67%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

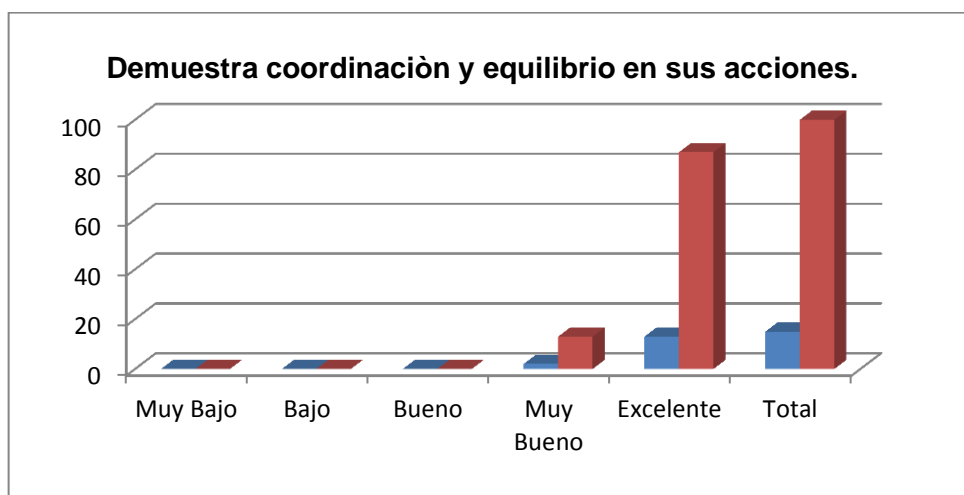


Gráfico 50: Demuestra coordinación y equilibrio

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños encuestados el, 67% está en la escala de excelente y el 33% en muy bueno, dando como resultado que la mayoría de niños demuestra coordinación y equilibrio en las diferentes actividades propuestas por la docente en los distintos ambientes de aprendizaje.

Según RECNCORET, M. (2000), en su obra El espacio y sus nociones dice:

“El niño conoce el mundo a través de su cuerpo, y el movimiento es su medio de comunicación con el mundo exterior. La educación psicomotora, como parte básica de la educación preescolar, propone un conjunto de acciones, que a partir de movimientos sencillos desarrollan e integran hasta los más complejos, de acuerdo con el desarrollo psicológico y motor del niño”. (p. 65)

El aprendizaje en los niños se logra a través de juegos que provoquen sensaciones espontáneas del propio cuerpo, desarrollando sus capacidades (inteligencia, afectividad, comunicación, etc.) a partir del movimiento y la acción.

#### 4.22 Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.

Tabla 38: Utiliza la mano, pie, oído y ojo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	1	7%
Excelente	14	93%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

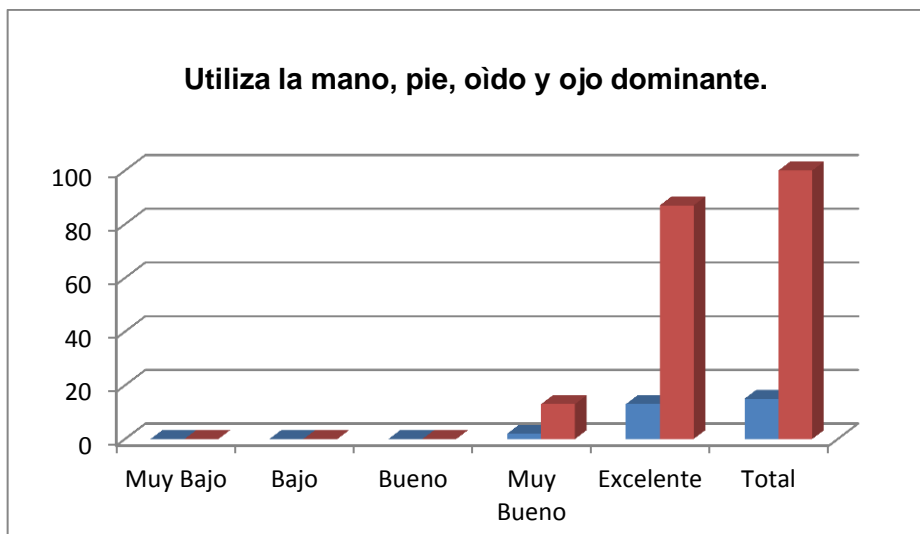


Gráfico 51: Utiliza la mano, pie, oído y ojo  
 Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
 Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 93% están dentro de la escala de excelente, mientras que el 7 % en muy bueno, esto nos indica que el grupo utiliza correctamente la mano, pie, oído y ojo dentro de los ambientes de aprendizaje.

GROSSER, M. y cols. (1991) menciona que:

“globalmente se entiende como coordinación motriz la organización de todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación.” (p.192)

Se podría concluir, que la docente debe plantear juegos motrices, en donde ayuden al niño a perfeccionar sus habilidades sean este ojo- mano, ojo-pie, etc., desarrollando su coordinación viso motriz, ayudando en el futuro en la escritura.



#### 4.23 Identifica las partes gruesas de su cuerpo.

Tabla 39: Identifica las partes gruesas

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	2	13%
Excelente	13	87%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

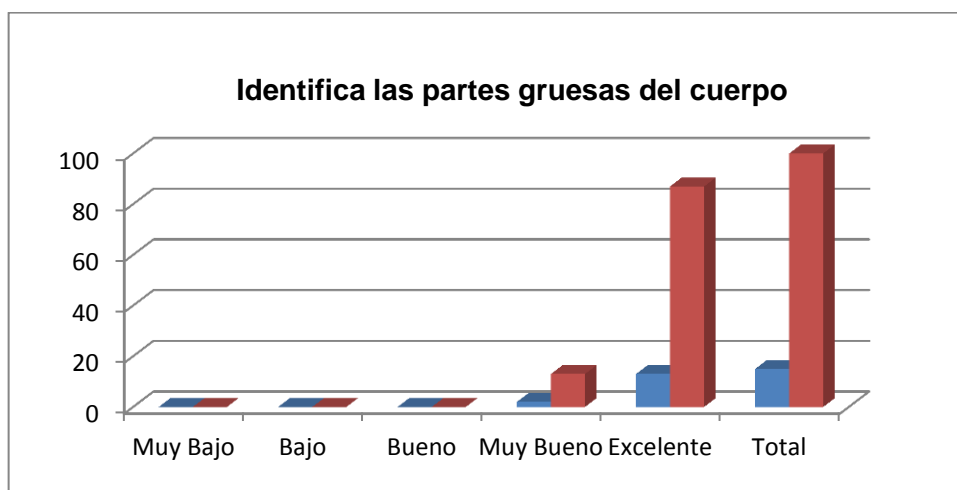


Gráfico 52: Identifica las partes gruesas de cuerpo

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo infantil de la Parroquia Huambaló  
Elaborado por: Maritza, C, 2017

Del 100% de los niños observados, el 87% están dentro de la escala de excelente y el 13 en muy bueno, dando como resultado que la mayor parte del grupo observado reconocen las partes gruesas de su cuerpo.

Carretero (1993) considera que: “Las investigaciones piagetianas no indagan cómo se comportan los niños en condiciones de aprendizaje escolar, sino cómo van evolucionando su esquema y su conocimiento a lo largo de diferentes edades”. (p. 34)

Los niños a lo largo de su aprendizaje y a través de sus experiencias van reconociendo las partes de su cuerpo, empezando por identificar las partes finas de su cuerpo, por ejemplo las partes de la cara, llegando luego a identificar las partes gruesas de su cuerpo, brazos, piernas, cabeza, tronco.

## PROPUESTA

**1. Tema:** Ambientes de aprendizajes no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

### 2. Objetivos

- Crear ambientes de aprendizajes activos
- Implementar recursos no estructurados dentro de las diferentes ambientes de aprendizaje.
- Utilizar el juego para vivir experiencias significativas.
- Desarrollar habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Fortalecer el dominio de la pinza digital.
- Controlar el dominio del movimiento muscular logrando movimientos precisos y coordinados.
- Establecer la relación con el medio para resolver problemas sencillos.
- Favorecer en la discriminación auditiva.

### 3. Fundamentación teórica

Los ambientes de aprendizaje son el medio a través el cual los niños son los actores de su propio aprendizaje, en donde tienen experiencias significativas, y desarrollan sus habilidades y destrezas.

Como cita Suina (1987), "Los profesores pueden disponer y colocar fácilmente materiales de aprendizaje de modo que desempeñen un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje"(p. 23). Mencionando que los recursos deben ser llamativos y atractivos para los niños, los mismos que llamen su atención e inviten a crear y experimentar, llegando al juego significativo.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. (Zapata, 1989, pág. 15)

A través del juego los niños aprenden a conocerse así mismo, a sus semejantes y a su entorno, desarrollando habilidades tanto motrices como cognitivas.

Como menciona Sarabia (2015) "la motricidad fina y gruesa se desarrollaran según la práctica y su continuidad a la que se hayan encontrado sometidos, todas aquellas experiencias e ideas que tienen en el interior un niño lo exterioriza los plasma en una obre"(p.60). Los niños se inician con un esquema estructurado de movimientos, los que les permite un cierto grado de autonomía motriz, y la posibilidad de interacción con su entorno.

Considerando lo citado anteriormente, la edad preescolar es fundamental en el desarrollo integral de los niños, la estimulación dentro de cada ambiente de aprendizaje debe ser constante, ya que el desarrollo de las habilidades motrices, cognitivas, auditivas, visuales y perceptivas, se lo logra con las experiencias, juegos y actividades diarias que la maestra proponga en sus clases, siendo los recursos uno de los elementos fundamentales para lograr los objetivos propuestos, estos deben ser llamativos, creativos, que permitan al niño desarrollar su creatividad e imaginación, proponiendo juegos significativos.

### **3. Implementación de ambientes**

Las propuestas de ambientes de aprendizaje no convencionales utilizando recursos no estructurados dentro de las aulas de inicial son las siguientes:

- El primer ambiente de aprendizaje se llama **Jugando con mis manos**, el grupo al cual se va aplicar están entre 3 a 5 años, el objetivo que se desea conseguir con estas actividades es la de fortalecer el dominio de la pinza digital así como el control de sus movimientos precisos y coordinados.  
La actividad que se proponen dentro del ambiente de aprendizaje utilizando recursos no estructurados es:
  - Pasar distintos tipos de semillas (maíz, arroz, frejol) por la tubería utilizando la pinza digital.
  - Utilizando las mismas semillas crear un dibujo según su imaginación.
- El segundo ambiente de aprendizaje se llama **Clasificando me divierto**, los niños que se va a aplicar la actividad están entre 3 a 5 años, el objetivo que se desea

conseguir es desarrollar la noción de clasificación de objetos por color, forma y tamaño.

Dentro de la actividad se inducirá a los niños al juego libre manipulando y explorando los materiales que estén dentro del ambiente, para la actividad de cierre, al grupo de niños se les agrupara en tres grupos los mismos que deberán manipular y separar los materiales en fundas de papel según la forma, color y tamaño.

- El tercer ambiente de aprendizaje no estructurado se llama **Reproduciendo sonidos**, la edad de los niños es de 3 a 5 años, el objetivo es lograr en los niños a seguir el ritmo de canciones y coordinar con los movimientos de su cuerpo, además desarrollar la discriminación auditiva.

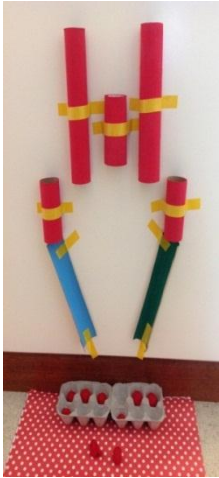
La actividad en este ambiente comienza con una ronda en donde se permita a los niños interactuar y socializarse, además de explorar y manipular los diferentes materiales, permitiendo a los niños producir los sonidos de los instrumentos elaborados siguiendo el ritmo de una canción y coordinando movimientos corporales.


- El cuarto ambiente de aprendizaje no estructurado se llama **Moviendo mi cuerpo**, la edad de los niños es de 3 a 5 años, el objetivo que se desea conseguir con esto es desarrollar movimientos controlados y formas de desplazamiento en distintas superficies.


La actividad que se plantea es ubicar en el patio los materiales elaborados con reciclaje formando un circuito, permitiendo a los niños correr, saltar, caminar, por los diferentes obstáculos propuestos.

- El quinto ambiente de aprendizaje no convencional y el cual se va a ejecutar se llama, **Circo de los números**, el grupo de niños a los cuales se aplicara es de 3 a 5 años de edad, el objetivo que se desea lograr es que identifiquen los números y la comparación de relación número – cantidad del 1 al 10.


Dentro de este ambiente la actividad se iniciara con una canción, en donde los niños vayan recortando los numero e introduciéndose en el tema de la propuesta, se inicia el juego libre, y manipulación de los materiales elaborados con reciclaje, para evaluar lo aprendido, se planteara una lluvia de ideas logrando saber las dificultades que hayan tenido los niños, dentro del ambiente de aprendizaje y con la utilización de los recursos.


Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="331 453 595 687"><b>Expresión corporal y motricidad</b> <b>( Jugando con mis manos )</b></p> 	4 a 5 años	Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.	<p data-bbox="1066 405 1155 432"><b>Inicio:</b></p> <p data-bbox="1066 453 1480 480">Cantar el popurrí de las manos.</p> <p data-bbox="1066 501 1267 528"><b>Construcción:</b></p> <p data-bbox="1066 549 1550 635">Presentar y describir los materiales a ser utilizados.</p> <p data-bbox="1066 655 1550 788">-Motivar a los niños a utilizar la pinza digital en las actividades planteadas</p> <p data-bbox="1066 809 1550 938">-Pasar las semillas que se encuentra en los recipientes por la tubería.</p> <p data-bbox="1066 959 1167 986"><b>Cierre:</b></p> <p data-bbox="1066 1007 1550 1093">Utilizando las semillas crear un dibujo según su imaginación.</p>	<p data-bbox="1572 453 1715 480">Grabadora</p> <p data-bbox="1572 501 1621 528">Cd</p> <p data-bbox="1572 655 1778 683">Rollos de papel</p> <p data-bbox="1572 756 1771 783">Cinta adhesiva</p> <p data-bbox="1572 857 1671 884">Pintura</p> <p data-bbox="1572 959 1805 986">Cartón de huevos</p> <p data-bbox="1572 1059 1809 1198">Semillas: maíz, frejol, arroz, lenteja</p>	40 minutos

Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="331 384 591 619"><b>Relaciones lógico matemáticas</b> <b>( Clasificando me divierto )</b></p> 	4 a 5 años	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Colocar el material reciclado en el centro de la sala formando un círculo.</li> </ul> <p><b>Construcción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentar a los niños todo el material reciclado.</li> <li>- Juego libre, manipulación y exploración de los materiales.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregar una funda de papel a cada niño.</li> <li>- Formando grupos pedir que clasifiquen los materiales por su forma, otros por su color, y otros por su tamaño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sombreros de eucalipto</li> <li>-Fideo</li> <li>-Tubos de papel pintados( colores primarios)</li> <li>-Retazos de sogas.</li> <li>-Piedritas</li> <li>-Semillas</li> <li>-Fundas de papel</li> </ul>	40 minutos

Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="320 384 584 568"><b>Expresión artística</b> <b>( Reproduciendo sonidos )</b></p> 	4 a 5 años	<p data-bbox="799 488 1043 770">Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.</p>	<p data-bbox="1066 336 1550 1177"><b>Inicio:</b> Formar una ronda y cantar la banda suena <b>Construcción:</b> -Presentar por su nombre a los distintos instrumentos musicales y el sonido que produce cada uno de estos. - Manipulación y exploración de los materiales. - Juego libre <b>Cierre:</b> -Con el sonido de producen los diferentes instrumentos elaborados cantar y seguir el ritmo y movimientos de la canción, el marinero baila.</p>	<p data-bbox="1572 384 1807 1078">Grabadora Cd  Cartón  Botellas plásticas  Tarros  Ollas  Tapas  palos</p>	40 minutos



Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="327 384 600 619"><b>Expresión corporal y motricidad</b> <b>( Moviendo mi cuerpo )</b></p> 	4 a 5 años	<p data-bbox="799 437 1043 1075">Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente, combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en Superficies planas e inclinadas con obstáculos.</p>	<p data-bbox="1066 384 1550 922"><b>Inicio:</b> Ubicar todos los materiales el en patio formando un circuito. <b>Construcción:</b> -Presentar los diferentes materiales utilizados. - Juego libre en el circuito. <b>Cierre:</b> -Caminar, correr y saltar, por los diferentes obstáculos dentro del circuito.</p>	<p data-bbox="1572 384 1807 922">Cartón  Botellas plásticas  Soga  Manguera  Palos de escoba</p>	40 minutos

Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recurso	Tiempo
<p data-bbox="338 395 589 627"><b>Relaciones lógico matemáticas</b></p> <p data-bbox="371 547 555 627"><b>( Circo de los números )</b></p> 	4 a 5 años	Identificar los números y comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.	<p data-bbox="1066 395 1155 419"><b>Inicio:</b></p> <ul data-bbox="1066 443 1550 579" style="list-style-type: none"> <li>-Cantar la canción de los esqueletos</li> <li>-Recordar los números por medio de objetos del entorno.</li> </ul> <p data-bbox="1066 651 1267 675"><b>Construcción:</b></p> <ul data-bbox="1066 699 1550 1090" style="list-style-type: none"> <li>-Conversar y presentar a los niños el ambiente de aprendizaje creado.</li> <li>-Establecer normas de comportamiento dentro del ambiente de aprendizaje.</li> <li>-Permitir a los niños explorar y manipular libremente los materiales.</li> <li>-Proponer el juego libre.</li> </ul> <p data-bbox="1066 1161 1167 1185"><b>Cierre:</b></p> <p data-bbox="1066 1209 1550 1289">Mediante una lluvia de ideas reconstruir las actividades</p>	<p data-bbox="1572 395 1718 419">Grabadora</p> <p data-bbox="1572 443 1617 467">Cd</p> <ul data-bbox="1572 651 1814 1289" style="list-style-type: none"> <li>-Botellas plásticas</li> <li>- Cajas de cartón</li> <li>- Semilla de maíz</li> <li>- Sombreros de eucalipto</li> <li>-Platos desechables</li> <li>- Tubos de papel higiénico.</li> <li>- Tapas de botellas plásticas</li> <li>- Periódico</li> </ul>	40 minutos

			realizadas identificando los retos y dificultades que tuvieron dentro del ambiente de aprendizaje con los distintos materiales a utilizar.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sorbetes</li><li>- Palitos</li><li>- Botones</li><li>- Latas de leche</li><li>- Cordones</li><li>- Arena</li><li>- Pinzas de ropa</li><li>- Pintura de agua</li><li>- Tela</li></ul>	
--	--	--	--	--	--

## FICHA DE DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN

### DATOS INFORMATIVOS:

**Sala:** Inicial 2 paralelo "a"

**Número de niños:** 25

**Responsable:** Mgst. Diana Cruz

**Fecha:** 14 de Diciembre del 2017

### PROCESO

**Nombre de instalación lúdica:** Circo de los números

### Materiales

- Rollos de papel higiénico
- Pintura de agua: amarillo, azul y rojo
- Cajas de cartón
- Botellas plásticas de diferente tamaño
- Palitos de madera
- Tapas de botellas
- Arena
- Sombreros de eucalipto
- Sorbetes
- Botones grandes
- Semillas de maíz
- Cuerdas
- Paletas de helados
- Periódico
- Tela
- Pinza de ropa

### Objetivo:

- Identificar los números y lograr comprender la relación de número-cantidad del 1 hasta el 10.

## Descripción de la Instalación

La pared en donde se colocó el ambiente de aprendizaje no convencional, tiene una dimensión de 2 m de alto por 1, 50 de ancho, aproximadamente, utilizando pedazos de tela se forman una cortina de circo en donde se coloca el nombre de ambiente” **Circo de los**

**Números”**, se colocó cartones decorados y pintados al frente de la cortina siendo estos utilizados como mesas, en donde se ubica los materiales elaborados entre ellos están:

- 10 rollos de papel higiénico respectivamente decorados y enumerados del 0 al 10, junto a esto se ubicó 40 paletas de helados en forma de flor, en donde los niños debían ir colocando las flores según el numero marcado en el tubo de papel
- Una pirámide de rollos de papel higiénico, incrustados paletas de helados que al extremo se les pego tapas de botellas plásticas, son 10 paletas en total, junto a este se coloca recipientes son semillas de maíz y sombreros de eucalipto y una pinza de ropa, con la que los niños deben coger las semillas y colocar dentro de las tapas que están en la pirámide.
- Una pequeña caja de cartón que en su interior tenía arena y al frente laminas con los números del 0 al 10 en donde los niños puedan guiarse y logra dibujar con su dedo índice el número que ven en el arena.
- Tres tarros de leche pintados y decorados los mismo que tenían agujeros en donde los niños introducían sorbetes , palitos y en la otra lata botones.
- A un costado de la cortina de tela se ubicó una lámina de cartón en forma vertical, pegados trozos de papel decorados e identificados con los números, a un costado tiene cordones los mismo que deberán pasar reconociendo y siguiendo la numeración correcta.
- Al otro extremo de la cortina se colocó picos de botellas en donde los niños debían enroscar las tapas siguiendo la secuencia de los números relacionando número-cantidad.
- 11 botellas respectivamente enumeradas y pintadas con colores primarios, con su respectiva pelota elabora de papel periódico, permitiendo a los niños jugar a los bolos y con las botellas que no sean derribadas ir reconociendo los números.

Todos los materiales de reciclaje utilizados han sido pintados y decorados logrando ser llamativos y permitiendo que el material se conserve mucho más tiempo.

**Capacidades infantiles observadas:**

El ambiente “Circo de los números” una vez que se implementó y se jugó con los niños, se pudo observar que muchos de ellos aún no lograron reconocer los números y mucho menos relacionar numero- cantidad, pero se logró ver la buena relación que tienen entre compañeros, demostrando disciplina y orden, al momento de manipular todo el material propuesto.

Cabe mencionar que con la implementación de este ambiente y el buen uso que le den los niños lograran el objetivo, que es reconocer los números y comparar número cantidad a través del juego.

**Testimonio de docentes**

La docente encargada del grupo estuvo presente durante el desarrollo de la actividad propuesta, y el testimonio que ella me pudo dar es, que nunca se imaginó que un material reciclado fuera de gran utilidad y que permitiera a los niños apropiarse de su aprendizaje, le gustó mucho la propuesta y me agradeció por la ayuda, ya que este ambiente ayudo a reforzar los conocimientos antes adquiridos y que en muchos de los niños no se había logrado dentro de un ambiente convencional y mucho menos con recursos estructurados.

**Testimonio de niños:**

En el grupo de niños que tuvo la oportunidad de jugar dentro del ambiente “Circo de los Números” se notó la emoción y asombro en sus caritas, al observar el ambiente y sobre todo las actividades propuestas, muchos de ellos estaban ansiosos de explorar y manipular los recursos, habían niños que no conocían algunos materiales entre ellos los sombreros de eucalipto, las preguntas de los algunos de los niños durante el juego eran: ¿no sabía que en el arena se podía dibujar es divertido? ¿Esta pinza es la que utiliza mamá al secar la ropa?, ¿Esa pelota es de papel? le diré a mi mamá que me haga una, ¿vienes mañana quiero jugar contigo me divertí mucho?

**Reflexión pedagógica:**

Una vez implementado la propuesta dentro del Centro de desarrollo infantil, en donde se trabaja mucho con recursos estructurados, dentro de ambientes tradicionales y con actividades dirigidas, me queda la satisfacción de haber sido la guía de un nuevo

conocimiento de enseñanza, en donde el juego libre sea el protagonista de nuevos aprendizajes y vivencias en los niños.

### **Propuestas de mejoramiento**

- Para mejorar el ambiente propuesto, sería necesario colocar estanterías en donde se pueda guardar en orden los diferentes materiales utilizados.
- Socializar a las maestras en la creación de más actividades y materiales que permitan a los niños desarrollar sus destrezas dentro de este ambiente.
- En los materiales utilizados al natural colocar laca para que se puedan mantener mucho más y no se dañan con facilidad.

## CONCLUSIONES

- Dentro de la función educativa un ambiente de aprendizaje debe motivar, facilitar y ser el mediador en el proceso aprendizaje de los niños/as, permitiéndoles experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato, demostrando con el 63% de docentes tienen un claro concepto sobre de importancia de un ambiente de aprendizaje.
- Las docentes no identifican correctamente los elementos que componen las dimensiones de los ambientes de aprendizaje, existe confusión y creen que una dimensión física es la organización del tiempo en la jornada diaria, demostrando con los resultados un 22% en dicha opción, perteneciendo este a la dimensión temporal.
- Dentro de las aulas de inicial los ambientes convencionales son los más utilizados en el desarrollo integral de los niños/as de 3 a 5 años por las docentes especialmente los rincones de juego con el 54%. El aula está dividida en rincones tradicionales, las actividades son siempre dirigidas y con tiempo definido, limitando que se desarrolle la creatividad y exploración en los niños.
- La utilización de recursos elaborados que sean innovadores no existen dentro de las aulas de educación inicial. De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación el 73% de las docentes utilizan recursos estructurados en las actividades diarias, limitando a los niños/as su aprendizaje.
- Las actividades propuestas por las docentes dentro de los ambientes convencionales no logran que los niños/as muestren un actitud positiva y mucho menos pongan interés en el juego con el 13% de los resultados, esto quiere decir que los niños/as tienen la necesidad de explorar y manipular nuevos recursos que permitan que su aprendizaje sea espontaneo y logre inventar un juego simbólico.
- El proceso metodológico es indispensable en la creación de un ambiente de aprendizaje, este proceso debe llevar a los niños/as a una participación libre, activa y que a través de la exploración y relación con los otros descubrir su propio aprendizaje.



## RECOMENDACIONES

- Un ambiente de aprendizaje dentro de un aula de educación inicial debe ser llamativo, motivador, ser creado según las necesidades de los niños /as, en donde se promueva un aprendizaje activo.
- Capacitar a los docentes sobre las dimensiones (física, temporal, relacional, funcional) y sobre los elementos que las componen, considerando de suma importancia sean tomadas en cuenta al momento de crear un ambiente de aprendizaje, con la finalidad de mejorar el desarrollo integral de los niños/as.
- Implementar y diseñar dentro de las aulas ambientes no convencionales, en donde el espacio sea agradable, permita al niño crear su propio juego significativo, siendo este espontaneo y libre sin un tiempo definido.
- Crear y utilizar recursos no estructurados, innovadores y coloridos dentro de cada ambiente de aprendizaje, que motiven a los niños/as a descubrir, manipular, explorar y ser los autores de su propio aprendizaje. Al utilizar materiales reciclados o del entorno estamos enseñando a los niños/as a cuidar el medio ambiente.
- Incrementar nuevas actividades y dinámicas que mantengan el interés y actitud positiva de los niños dentro del ambiente de aprendizaje para lograr conseguir los objetivos planteados.
- Estar siempre abierto a que nuevas formas de educar, a que nuevos métodos, sea una posibilidad que invite a los niños/as a investigar, a prender, a construir su aprendizaje, nunca cerrarse en métodos tradicionales como única opción para llevar acaba las actividades en una clase.

## BIBLIOGRAFIA

- Alfredo, H. (2006). *La estètica del pensamiento y obra de Loris Malaguzzi*. Octaedro.
- Arce, M. & Briones, S. (2012). *El reciclaje como alternativa para la elaboración de material didáctico necesario para desarrollar habilidades motrices en niños de 3 a 5 años*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de [HYPERLINK "http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/751/1/T-ULVR-0757.pdf"](http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/751/1/T-ULVR-0757.pdf)  
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/751/1/T-ULVR-0757.pdf>
- Barba, M. & Atienza, I (2011). *Implementación de cuatro rincones de aprendizaje para el primer año de educación general básica en la escuela Ángel Polibio Chávez, año lectivo 2010-2011*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de [HYPERLINK "https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1019/13/UPS-CT002092.pdf"](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1019/13/UPS-CT002092.pdf)  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1019/13/UPS-CT002092.pdf>
- Bethreton. (2010). Mundo social y juego simbólico. *Udecación y pedagogía*, 57.
- Bonàs, M. (2010). *El espacio vacío, tiempos y espacios de posibilidades. aula de innovación educativa*. Dialnet.
- Bretherton. (210). Mundo social y juego simbólico.
- Cabanellas, I. (2005). *Territorios de la infancia: Dialogos entre arquitectura y pedagogía*. España: Grao.
- Cano, M. I., & Lledò, A. (1995). *Espacio, comunicaciòn y aprendizaje*. Diàda.
- Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de [HYPERLINK "http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf"](http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf)  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>
- Castillo, G. & Telvita, K. (2014). *Uso de material reciclable con fines didácticos, su impacto en el desarrollo de valores al cuidado del medio ambiente en los niños de 4 a 5 años de edad del centro de educación básica "valencia herrera" en el año lectivo 2013-2014*.

(Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8982/1/T-ESPE-048059.PDF>

Davis, B. R. (2016). *Ciencias y matemáticas en acción*. Madrid- España: Narcea S.A.

Duarte, D. J. (2003). *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual*.

Duarte, J. D. (s.f.). *Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. Iberoamericana de educación*, 1-19.

Ferrer, D. (2012). *Ambientes de aprendizaje. Cabimas*, 1-16.

HENDRICK, J. (1990). *Educación Infantil. Lenguaje Creatividad y Situaciones especiales*. Barcelona: CEAC.

Hoyuelos, A. (2005). *La cualidad del espacio ambiente en la obra pedagógica de Loris*. Barcelona: Grao.

Hoyuelos, A. (2006). *La estética del pensamiento y obra de Loris Malaguzzi*. Octaedro.

Joanne., H. (1990). *Educación Infantil. Lenguaje Creatividad y Situaciones especiales*. Barcelona: Ceac.

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Loor, D. (2015). *Ambientes de aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de los niveles iniciales i y ii de la unidad educativa "ciudad de santo domingo", de la parroquia san Jacinto del búa, cantón santo domingo, provincia santo domingo de los Tsáchilas* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [HYPERLINK "http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS%20FINAL.pdf"](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS%20FINAL.pdf)  
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS%20FINAL.pdf>

Loughlin, C., & Suina, J. (1987). *El ambiente de aprendizaje diseño y organización*. Madrid: Morata. S.L.

Lledò, M. I. (2005). *Espacio, comunicación y espacio*. Diàda.

- Magaluzzi, L. (2001). *La experiencia educativa de Reggio Emilia*. Madrid: Octaedro.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Munoz, L. F. (2002). *Los significados de la motricidad en el recreo como caleidoscopio de la educación del ocio en la escuela*. Valladolid.
- Nazareno, F. (2016). *Recursos didácticos*. (Tesis de magister). Recuperado de  
 HYPERLINK  
 "https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/922/1/NAZARENO%20RINCO  
 NES%20FAVIO.pdf"  
 https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/922/1/NAZARENO%20RINCO  
 NES%20FAVIO.pdf
- Riera, M. (2014). *La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de  
 HYPERLINK "https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021"  
 https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021
- Rodriguez, C. (2004). *Matreilase y recursos en la escuela infantil*. Madrid - España.
- Román E, & Villate, Y. (2009). *Desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje e sistemas educativos*. (Tesis de magister). Recuperado de HYPERLINK  
 "http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis72.pdf"  
 http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis72.pdf
- Rubio, C. (2014). Reggio Emilia: La experiencia de enseñar a partir de la belleza. *Red solr ecuador*, 1-2.
- Segura, G. C. (2006). *¿ Cómo favorecer la educación en valores en la Educación preescolar*. San José- Costa Rica.
- Zapata, O. A. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. México: Pax, México.

## **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, 30. octubre de 2017

Sr. (a) *Lic. Javier Barreto*  
Rector – Director de Instituciones Educativas  
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 que para el presente periodo se denomina Prácticum 4 el mismo que tiene por objetivo cumplir con el Trabajo de Titulación.

Por lo expuesto, solicito a usted Sr. (a) Rector (a) – Director (a) se autorice a *Mónica Unda Costa* egresada de la Escuela de Ciencias de la Educación mención *Educación Infantil*, portador de la *CI/180259857-2*, con la finalidad de que aplique los instrumentos de investigación: Cuestionario a docentes, ficha de observación del desarrollo de los niños, y, adicionalmente luego de obtenida los resultados aplicar una propuesta de: "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años".

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

Atentamente,  
DIOS, PATRIA Y CULTURA

*Mónica Unda Costa*



Mg. Mónica Unda Costa  
COORDINADORA DE LA TITULACIÓN DE EDUCACIÓN INFANTIL  
DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA.



## Anexo 2. Encuesta a docentes

### Anexo 6. Instrumento de investigación cuestionario para docentes:

#### 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
2. 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
3. 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. Las relación entre los niños
  - e. La organización del tiempo en la jornada diaria
4. 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 diarias.
  - 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.
5. De acuerdo a su criterio los recursos más utilizados en las aulas de educación inicial son:
  - a. Estructurados
  - b. No estructurados
  - c. Semí estructurados
  - d. Ninguno de los anteriores
6. 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

7. 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

8. 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

9. 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.

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

Si

No

Por qué

*de hacer métodos para que nos ayuden en el aprendizaje de los niños*

11. 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



12. 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
13. 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
14. 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
15. 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.
16. 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.

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

**Guía Didáctica: (Prácticum 4) Proyecto de Investigación** alumno

**Anexo 7. Instrumento de investigación ficha de observación para los niños**

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

Nombre: Darlyn Martínez  
 Sala: .....  
 Paralelo: A .....  
 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. Creación del ambiente no convencional “Circo de los números”



## Anexo 5. Actividades propuestas



**ANEXO 6. Exploración del ambiente**



## Anexo 7. Juego libre









Anexo 8. Grupo de alumnos



