



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TITULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL

"Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Inicial de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura –Ecuador, del año lectivo 2017-2018"

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORA: Andrade Buitrón, Silvia Lorena

DIRECTORA: Villaroel Dávila, Paola Carina, MSc.

CENTRO UNIVERSITARIO IBARRA

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 DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Paola Carina Villaroel Dávila.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación denominado "**Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Inicial de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura –Ecuador, del año lectivo 2017-2018**", realizado por Silvia Lorena Andrade Buitrón, ha sido debidamente orientado y revisado, por tanto, se aprueba su presentación.

Loja, marzo de 2018

f)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **Andrade Buitrón Silvia Lorena**, declaro ser autora del trabajo de titulación, "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui" en mi calidad de estudiante de la titulación Educación Infantil de la carrera de Ciencias de la Educación, el cual se desarrolló bajo la tutoría de MSc. Paola Villarroel Dávila eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes de posibles reclamos o acciones legales. Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

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

Silvia Lorena Andrade Buitrón

C.I. 1002815510

DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido estudiar y alcanzar los objetivos planteados, sin él no hubiese podido seguir adelante, fue mi fortaleza, mi roca y mi sustento en los momentos más difíciles de mi vida académica.

A mi esposo e hijos, por su sacrificio, esfuerzo y confianza para que pueda cumplir mi carrera universitaria, a pesar de haber tenido momentos difíciles, el amor, comprensión y unión familiar hizo que pueda superar algunos obstáculos que a lo largo del camino se me ha presentado.

Mis hijos mi mayor motivación e inspiración para seguir avanzando profesionalmente y por ellos seguiré luchando para darles una mejor vida.

A mis padres, que aunque no esté mi padre a mi lado sé que desde el cielo festeja mi triunfo, mi padre fue quien me inculco valores y me enseñó hacer perseverante y alcanzar mis sueños. Mi madre quien con su amor, oraciones y bendiciones diarias me supo guiar y motivarme para llegar a la meta.

Silvia Lorena Andrade Buitrón

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios porque él fue quien me permitió llegar a la cumbre de mi carrera profesional, sin su amor y dirección no hubiese sido esto posible.

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todos los docentes de la **Universidad Técnica Particular de Loja** de manera especial a las docentes de la carrera de Educación Infantil, Magister Mónica Unda y Paola Villarreal Dávila, quienes supieron guiarme en la realización de mi Trabajo de Fin de Titulación, sin sus consejos, orientación y seguimiento no lo habría logrado, apoyo que he recibido desde el inicio de mi preparación académica.

También quiero dar las gracias a mi familia por la paciencia, motivación y afecto brindado durante todo este tiempo, de manera especial quiero agradecer a mis hijos por el sacrificio que realizaron en momentos que más necesitaban de mi ayuda. Quiero decirles que el sacrificio mío y el de ustedes dio buenos frutos.

Como no agradecer a mis compañeras de carrera con quienes hemos construido una amistad aun sin conocernos físicamente, han sido mi apoyo en momentos difíciles, con ellas he estudiado, reído y llorado, hemos obtenido triunfos y a veces fracasos pero logramos llegar juntas a la meta, mi eterna gratitud a ellas.

Atte. Silvia Lorena Andrade Buitrón.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
Índice DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	1
ABSTRAC.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	5
1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.....	6
1.1. Concepto.....	6
1.1.1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.....	6
1.1.2. Ambientes de aprendizajes no convencional.....	7
1.2. Importancia.....	8
1.3. Dimensiones del ambiente de aprendizaje.....	9
1.4. Dimensión física.....	9
1.5. Dimensión funcional.....	10
1.6. Dimensión relacional.....	12
1.7. Dimensión temporal.....	12
2. Recursos de ambientes de aprendizaje.....	13
2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados.....	13
2.1.1. Recursos estructurados.....	13
2.1.2. Recursos no estructurados.....	14
2.2. Tipos de recursos estructurados y ni estructurados.....	15
2.3. Importancia de recursos estructurados y no estructurados.....	18

3. Proceso para la creación de 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.....	22
3.4. Estética.....	23
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.....	26
4.4. Características del área afectiva.....	26
CAPÍTULO II. METODOLOGIA.....	28
2.1. Diseño metodológico para la investigación.....	29
2.2. Objetivos.....	30
2.2.1. Objetivo general.....	30
2.2.2. Objetivo específico.....	30
2.3. Preguntas de investigación.....	31
2.4. Métodos, técnicas e instrumentos de medición.....	31
2.5. Población y muestra.....	35
2.6. Procedimiento.....	35
CAPÍTULO III. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	37
3.1. Cuestionario para docentes.....	38
3.1.1. El ambiente de aprendizaje.....	38
3.1.2. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	39
3.1.3. Elementos que componen la dimensión física.....	41
3.1.4. Importancia en los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	42
3.1.5. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	44
3.1.6. Recursos utilizados en el trabajo pedagógico.....	46
3.1.7. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	47

3.1.8. La efectividad en los recursos.....	48
3.1.9. Consideraciones para la creación de los recursos.....	50
3.1.10. Creación de ambientes de aprendizaje-procedimiento específico.....	52
3.1.11. Creación de ambientes de aprendizaje.....	53
3.1.12. Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	55
3.1.13. Manejo temporal de ambientes de aprendizaje.....	56
3.1.14. Habilidades de la docente de Educación Inicial.....	58
3.1.15. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizajes.....	59
3.2. Ficha de observación para los niños y niñas.....	61
3.2.1. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	61
3.2.1. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	62
3.2.3. Comparte el material con los demás compañeros.....	64
3.2.4. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	66
3.2.5. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	67
3.2.6 Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	68
3.2.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	70
3.2.8. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	71
3.2.9. Demuestra autonomía en sus acciones.....	72
3.2.10. Explora con sus sentidos los materiales.....	74
3.2.11. Inventar juegos simbólicos.....	75
3.2.12. Transforma simbólicamente los objetos.....	77
3.2.13. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	78
3.2.14. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	80
3.2.15. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	81
3.2.16. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	83
3.2.17 Representa gráficamente objetos, personas o situaciones.....	84

3.2.18. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	86
3.2.19. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	87
3.2.20. Manipula los materiales con precisión.....	89
3.2.21. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	90
3.2.22. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	91
3.2.23. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	93
PROPUESTAS DE AMBIENTES NO CONVENCIONALES.....	95
CONCLUSIONES.....	114
RECOMENDACIONES.....	115
BIBLIOGRAFÍA.....	116
ANEXOS.....	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	35
Tabla 2. El ambiente de aprendizaje.....	38
Tabla 3. Tipos de ambiente de aprendizaje.....	39
Tabla 4. Los elementos que componen la dimensión física.....	41
Tabla 5. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	42
Tabla 6. Recursos más utilizados en las aulas de Educación inicial.....	44
Tabla 7. Recursos que más se utilizan en el trabajo pedagógico.....	46
Tabla 8. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	47
Tabla 9. Efectividad de los recursos.....	48
Tabla 10. Criterios para la selección de recursos.....	50
Tabla 11. Ambientes requieren de procedimientos específicos.....	52
Tabla 12. La creación de ambientes de aprendizaje.....	53

Tabla 13. Aspectos para crear ambientes de aprendizaje.....	55
Tabla 14. Manejo temporal de ambientes de aprendizaje.....	56
Tabla 15. Habilidades docentes para crear ambientes de aprendizaje.....	58
Tabla 16. Criterio pedagógico para organización de ambientes de aprendizaje.....	59
Tabla 17. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	61
Tabla 18. Inicia el juego con facilidad.....	62
Tabla 19. Comparte el material con los demás compañeros.....	64
Tabla 20. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	66
Tabla 21. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	67
Tabla 22. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	68
Tabla 23. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	70
Tabla 24. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	71
Tabla 25. Demuestra autonomía en sus acciones.....	72
Tabla 26. Explora con sus sentidos los materiales.....	74
Tabla 27. Inventa juegos simbólicos.....	75
Tabla 28. Transforma simbólicamente los objetos.....	77
Tabla 29. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	78
Tabla 30. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	80
Tabla 31. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	81
Tabla 32. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	83
Tabla 33. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones.....	84
Tabla 34. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	86
Tabla 35. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	87
Tabla 36. Manipula los materiales con precisión.....	89
Tabla 37. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	90
Tabla 38. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	91

Tabla 39. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	93
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Material didáctico hecho en casa.....	16
Figura 2. Juegos matemáticos.....	17
Figura 3. Instrumentos musicales con materiales reutilizados.....	18
Figura 4. Las telas.....	20
Figura 5. Fiesta de colores	21
Figura 6. Los pasillos.....	21
Figura 7. Tierra en las manos.....	22
Figura 8. Rincón de arte.....	24
Figura 9. El ambiente de aprendizaje.....	38
Figura 10. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	40
Figura 11. Elementos que componen la dimensión física.....	41
Figura 12. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	43
Figura 13. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	45
Figura 14. Recursos más utilizados en su trabajo pedagógico.....	46
Figura 15. Función de los Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	47
Figura 16. Característica de los recursos.....	49
Figura 17. Criterio para la selección de recursos.....	51
Figura 18. Creación de ambientes requieren de procedimientos específicos.....	52
Figura 19. Aspectos para la creación de ambientes de aprendizaje.....	54
Figura 20. Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	55
Figura 21. Manejo Temporal de ambientes	57
Figura 22. Habilidades docentes para crear ambientes de aprendizajes.....	58

Figura 23. Criterio pedagógico para organización de ambientes de aprendizaje.....	60
Figura 24. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	61
Figura 25. Inicia el juego con facilidad.....	63
Figura 26. Comparte el material con los demás compañeros.....	64
Figura 27. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	66
Figura 28. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	67
Figura 29. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	69
Figura 30. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	70
Figura 31. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	71
Figura 32. Demuestra autonomía en sus acciones.....	73
Figura 33. Explora con sus sentidos los materiales.....	74
Figura 34. Inventa juegos simbólicos.....	76
Figura 35. Transforma simbólicamente los objetos.....	77
Figura 36. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	79
Figura 37. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	80
Figura 38. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	82
Figura 39. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	83
Figura 40. Representa gráficamente objetos, personas, situaciones.....	85
Figura 41. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	86
Figura 42. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	88
Figura 43. Manipula los materiales con precisión.....	89
Figura 44. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	90
Figura 45. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	92
Figura 46. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	93
Figura 47. Seducción estética.....	97

Figura 48. Actividad motricidad gruesa.....	97
Figura 49. Caracol de colores.....	99
Figura 50. Tarjetas de lluvia.....	99
Figura 51. Jugando a tiendas.....	99
Figura 52. Diy Toddler Water.....	101
Figura 53. Jugamos en los charcos de lluvia.....	101
Figura 54. Junta para niño sensorial.....	103
Figura 55. Crianza feliz.....	103
Figura 56. Cocuklaraskina.....	103
Figura 57. Alfombra sensorial.....	105
Figura 58. Caja mágica y cajas con material reciclado.....	105
Figura 59. Territorio.....	113
Figura 60. Espacios de aprendizaje.....	113

RESUMEN

Esta tesis fue desarrollada con el objetivo de plantear e implementar cinco ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo de niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui, mediante la implementación de un espacio físico en donde el niño pueda desarrollar el área cognitivo, afectivo, comunicación verbal y no verbal, motricidad, mediante actividades lúdicas. Para la realización de esta investigación se utilizó la metodología acción-investigación, es decir, se llevó a cabo mediante la aplicación de cuestionarios a docentes de educación infantil, sobre los conocimientos, uso y estrategias utilizadas en la enseñanza por medio de ambientes de aprendizaje no convencionales y el registro de observación a niños en edades comprendidas de 4 a 5 años, en ella se registra los logros alcanzados de acuerdo a los diferentes criterios establecidos. Para concluir se destaca que según el análisis realizado los docentes no tienen muy claro el concepto de ambientes de aprendizaje no convencionales, brindan varias interpretaciones al dar a conocer las dimensiones que se debe tomar en cuenta para la organización de dichos espacios; en lo que respecta al niño la mejor forma de que el infante adquiera un aprendizaje significativo es por medio del juego, manipulación y experimentación que haya obtenido con su medio natural, cultural y social.

PALABRAS CLAVES

Ambiente de aprendizaje, juego simbólico, actividades lúdicas, ambiente de aprendizaje no convencional, desarrollo sensorial, psicomotricidad, material del medio.

ABSTRAC

This thesis was developed with the objective of proposing and implementing five environments of unconventional learning that promote the development of children from 3 to 5 years of the children's centers of the city of Atuntaqui, through the implementation of a physical space where the child can develop cognitive, affective, verbal and nonverbal communication, motor skills, through play activities. In order to carry out this research, the action-research methodology was used, that is, it will be carried out through the application of surveys to teachers of early childhood education, about the knowledge, use and strategies used in teaching through non-conventional, learning environments and the observation register for children aged 4 to 5 years. In which, the achievements are recorded according to the different established criteria. To conclude, it is emphasized that according to the analysis made, the teachers are not very clear about the concept of non-conventional learning environments; they offer several interpretations when making known the dimensions that must be taken into account for the organization of said spaces. As far as the child is concerned, the best way for the infant to acquire meaningful learning is through the game, manipulation and experimentation that he has obtained with his natural, cultural and social environment.

Keywords

Learning environment, symbolic play, play activities, unconventional learning environment, sensory development, psychomotricity, material of the medium.

INTRODUCCIÓN

Los ambientes de aprendizaje son espacios físicos en los que se potencia el desarrollo integral mediante la interacción del niño con sus iguales y adultos, poniendo de manifiesto su cultura y tradiciones. El niño adquiere experiencias de aprendizaje a base del juego; en estas áreas el niño permanece acompañado por los adultos quienes serán los mediadores para conseguir el objetivo planteado.

Dentro de estos espacios de aprendizaje el principal problema que se puede encontrar es en la ejecución de las actividades, las mismas que en su mayor parte son establecidas y dirigidas en su totalidad por el docente quien es el que imparte las acciones que debe seguir el niño generando un aprendizaje limitado, así lo confirma White y Watts (como se citó en Craig 2001) ¿Qué sucede cuando tienen poca o ninguna oportunidad de intentar hacer las cosas por su cuenta o cuando el ambiente es tan caótico que no logra ver las consecuencias de sus acciones?. Todos los niños necesitan dominar el ambiente, sentirse capaces y exitosos. De no ser así, a veces desisten en sus tentativas por aprender y luego adoptan una actitud pasiva en las interacciones con el mundo (p.246). De la misma forma los recursos existentes dentro de estos han sido elaborados para un fin concreto limitando al niño a desarrollar un juego simbólico en donde el niño pueda imaginar y transformar un objeto por algo fantasioso.

Por tal motivo se ha efectuado una indagación sobre los ambientes de aprendizaje no convencionales existentes en las unidades de educación infantil en edades comprendidas entre 3- 5 años. Formando espacios de juegos lúdicos en donde el niño aprenda, descubra jugando, explorando, comparando, creando lazos de afectividad entre sus iguales; estableciendo espacios en relación al contexto social o cultural que el grupo de niños posea. El niño en estos espacios crea sus propias experiencias adquiriendo conocimientos que le permitirán desenvolverse en su medio. Los materiales que se utilizan dentro de estas áreas es todo aquello que se le pueda brindar un fin didáctico diferente al que fue creado. Para Morrison (2005):

Montessori consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje, para John Dewey también recomendaba y animaba el aprendizaje activo y creía que los niños aprenden por actividades de juego basándose en sus propios intereses.(p.241).

Por tanto se planteó como objetivo general determinar la incidencia que tienen los ambientes de aprendizaje no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años en los centros de desarrollo infantil; y que luego de un análisis exhaustivo de los instrumentos

aplicados (cuestionario de docentes y fichas de observación) se pudo verificar la problemática existente dentro de la unidad de desarrollo infantil en lo que se refiere a los ambientes no convencionales por esta razón se ha establecido propuestas para la creación, organización, tiempo de permanencia, uso de recursos no estructurados en estos espacios de aprendizaje, en donde el niño sea el protagonista por medio de sus experiencias adquirir nuevos conocimientos y esto se logra mediante actividades lúdicas en las que se desarrollen el área cognitivas, comunicativas, motrices, socio afectivas.

Esta investigación se encuentra desarrollada en tres capítulos, el primero de ellos se basa a las definiciones de ambientes de aprendizajes no convencionales, importancia, dimensiones, tomando en cuenta aportes de autores que nos ayudará a entender de mejor manera su significado y organización; en el segundo capítulo se realiza aportes sobre la metodología que se utilizó para la indagación de "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Inicial, el tipo de población a la que se realiza la observación y aplicación de cuestionarios para la recolección de la muestra que permite el análisis y discusión de resultados, registrados en el capítulo tres, junto con la propuesta para la creación de ambientes de aprendizaje no convencionales, la aplicación de actividades y recursos innovadores que permitirá al niño adquirir aprendizajes significativos y para finalizar se da a conocer las conclusiones y recomendaciones que favorecerán en la enseñanza-aprendizaje de los niños menores de cinco años en ambientes de aprendizaje no convencionales .

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.

1.1 Concepto.

1.1.1. Ambientes de aprendizaje convencional.

La pedagogía científica propuesta por María Montessori hace más de un siglo es un pilar en el desarrollo de los ambientes de aprendizajes diseñados, construidos y equipados en función de los niños. El método Montessori nace como un sistema abierto que fluye y cambia al unísono de la evolución social la pedagogía del amor no debe ser de aplicación irrestricta y rutinaria, al contrario se adapta a las necesidades e intereses de los niños exigiendo una preparación importante de los docentes quienes deberán estar prestos atender estos intereses de forma eficiente y responsable (Montessori, 1986).

La degeneración de la propuesta se debe al estatismo de los seguidores del método, al sistematizarlo y llevarlo a la medida de un plan de estudio rígido y rutinario que además necesita de ingentes recursos para el mantenimiento y rediseño de ciertos detalles que influyen pero no son necesariamente la esencia de la propuesta.

La pedagogía como ciencia, dentro de la práctica tiene sus campos de acción específicos buscando un cambio de comportamiento de los educandos, partiendo desde el interior de su ser y su sensibilidad, el perfil deseado es el de un niño con autonomía, creatividad, libertad y capacidad de resolver problemas por sí solo.

Los ambientes de aprendizaje convencional son tradicionalmente comprendidos como los espacios físicos y de infraestructura con los que cuenta la institución educativa, también se asocia como los espacios implementados dentro del aula en forma de rincones equipados con materiales didácticos y lúdicos en los que se llevan a efectos instrucciones guiadas por el docente buscando despertar el interés del alumno por alguno de estos espacios, tratando de aprovechar al máximo los momentos de concentración del niño sin descuidar el interés lúdico implícito para el efecto, el protagonista sigue siendo el docente, en quien recae la responsabilidad del proceso de aprendizaje, el estudiante pasa a cumplir órdenes y a ejecutar acciones planificadas en el currículo del nivel (Borghi, 2005).

Un ambiente convencional se limita a la adecuación de espacios tradicionalmente utilizados para la interacción con los infantes, dotados principalmente con los materiales, elementos didácticos y lúdicos que se han utilizado en años anteriores. El diseño espacial es empírico y bajo el mejor criterio de docente, procurando apegarse al desarrollo curricular del nivel asignado. Se puede considerar como un componente particular del aula destinado a conseguir un objetivo específico acorde a los ámbitos que desean desarrollarse.

1.1.2. Ambientes de aprendizaje no convencionales.

La íntima relación entre la situación ambiental y el desempeño del infante provoca que el niño logre alcanzar sus aprendizajes en el momento de la interacción en el medio que se encuentre; por lo tanto será de mucho interés acondicionar un ambiente meramente físico en un espacio donde el niño o la niña pueda desarrollar sus actividades en base a su creatividad, ya que a esta edad la creatividad de los infantes es extraordinaria siendo obligación de los docentes llegar a potencializarlas en condiciones ambientales óptimas (López, 2009).

Desde un punto de vista más actual los ambientes de aprendizaje necesitan ser abordados con un enfoque interdisciplinario permitiendo una red curricular con interacciones culturales y sociales que van más allá del aula de clase, los espacios abiertos como: la entrada, patios, corredores, servicios higiénicos, jardines, lugares bajo techo y al aire libre son también parte importante del ambiente de aprendizaje y pueden convertirse en uno más dentro del centro escolar.

Según manifiesta Ospina el ambiente en sí ya no es solo el espacio, el equipamiento y la decoración necesaria para crear un impacto visual favorable, son más bien las interacciones y los significados que logra el educando apoyado en estos elementos, sumando a ellos los ambientes fuera del sistema educativo formal como la ciudad y los escenarios virtuales que son también manejados por las nuevas generaciones (Ospina, 2000).

Ribas (2011) manifiesta que los talleres integrales son un primer paso en la transformación de los ambientes de aprendizaje el aula tradicional se cambia por una aula taller que podía ser utilizada por diferentes grupos de estudiantes buscando una mejor arquitectura y equipamiento para actividades específicas distribuidas en rincones de aprendizaje. La idea evoluciona y se amplía al salir del aula y aprovechar los espacios circundantes como verdaderos ambientes de aprendizaje dotándoles de espacios mejor estudiados con una

calidad superior, esta visión implica un cambio de espacios, tiempo y recursos, multiplica los espacios de investigación sin las limitaciones espaciales del aula.

Cabanellas, Eslava y Fornasa (2005) refiere que:

Los “pavimentos, techos, cristaleras y paredes son aprovechados como oportunidades de que la escuela hable de su propia identidad cultural a través de diversos paneles documentales que narran historias o procesos vividos y que los adultos hacen visibles con una estética pensada y cuidada” (p. 163).

Los ambientes de aprendizaje no estructurados desde esta perspectiva vienen hacer cada uno de los lugares que se los deben aprovechar para desarrollar aprendizajes significativos en los niños. Podemos mencionar que en el momento que los niños colocan una tela desde una pared a otra y forman una casa están empezando a crear sus propios aprendizajes en diferentes situaciones y momentos.

Es necesario comprender que la infraestructura, el equipamiento y los materiales no son todo en el momento de crear un ambiente de aprendizaje, es así que los lugares de uso colectivo como los ingresos, patios, juegos infantiles y jardines pueden ser igual de significativos en el momento de conseguir un fin pedagógico, por la interacción que genera el espacio en solitario y con la participación social entre niños en definitiva los ambientes se construyen con el comportamiento del niño en los espacios que hemos dispuesto para ellos.

1.2 Importancia

La evolución de los ambientes de aprendizaje han permitido cambiar la concepción de estos espacios, pasando de ser edificaciones dotadas de material didáctico destinadas al cumplimiento de objetivos curriculares a ser verdaderos espacios de interacción en los cuales existe la libertad y la amplitud de ideas relacionadas con la interacción social la comprensión temporal, la creación de hábitos de convivencia y de formación integral de los niños, además se abandona la concepción de que los ambientes de aprendizaje son solo las aulas siendo considerados también los espacios colectivos del centro educativo como las entradas, pasillos, baños, jardines, parques entre otros como oportunidades de interacción creación de significados y fortalecimiento de nociones (Wild, 1999).

Moreno (1993) afirma que entre las múltiples cualidades que caracterizan a un ambiente de aprendizaje es necesario concebirlo como un escenario para el intercambio de experiencias entre similares con pleno ejercicio democrático, de participación activa en base a sus intereses

procurando el desarrollo de proyectos artísticos, culturales y de interacción social respetando la equidad de participación sin dejar de atender las diferencias individuales por lo tanto sin buscar la homogenización que sería la deshumanización del grupo.

Los ambientes de aprendizajes son cada vez más amplios y complejos saliendo del contexto escolar, pasando al hogar, la ciudad y los medios virtuales como nuevos espacios de interacción, como consecuencia se amplían las oportunidades de mejorar la creatividad, el desarrollo social, intelectual, afectivo, sicomotriz en edades tempranas, el avance científico y tecnológico permiten una verdadera evolución en el diseño de espacios arquitectónicos libres de barreras físicas e intelectuales ayudando a una formación integral y más humana.

1.3 Dimensiones del ambiente de aprendizaje

1.3.1 Dimensión física.

Hace referencia a qué objetos existen en el espacio y cómo se organizan. La dimensión física es el elemento arquitectónico que permite al niño percibir que está ubicado en un contexto escolar el diseño del edificio, muebles, material didáctico y decoración deben considerar aspectos como la ubicación espacial, superficie, acceso a la luz natural, el clima predominante, la accesibilidad de acuerdo a las edades de los infantes y a la posible presencia de discapacidad entre otros, también se deben tomar en cuenta los posibles riesgos y la forma más adecuada de prevenirlos.

También existen varios aspectos a tomar en cuenta en la dimensión física entre estos podemos nombrar:

La temperatura ambiental del aula siendo un elemento esencial para el desempeño adecuado de los niños, debiendo tomarse en cuenta el clima predominante del lugar donde se asienta el centro educativo y según este la planificación de los materiales de construcción más adecuados, la disposición de las ventanas, puertas, ductos de ventilación materiales del techo y aislamiento térmico o calefacción, que permitan mantener una temperatura estable.

Tamaño y forma del ambiente.- El tamaño depende del aforo máximo de infantes acorde a la demanda educativa, estas pueden ser pequeñas, medianas o grandes, las formas tradicionales son cuadradas o rectangulares, pero son comunes las construcciones en forma de L o T, actualmente rompiendo los estándares tradicionales y buscando un espacio de interacción donde todos se miren y compartan de forma ampliada se ha optado por las aulas hexagonales, los ambientes áulicos deben estar cerca de los inodoros, lavamanos,

corredores, halls de repartición y es recomendable la eliminación de posibles barreras arquitectónicas que impidan la movilidad de niños pequeños o personas con capacidades diferentes (Sáens, 2006).

Riesgo, peligrosidad o seguridad de las instalaciones. Este aspecto hace referencia a la conveniencia de la ubicación del mobiliario, materiales, equipos y demás bienes con el menor riesgo posible, un punto aparte es el mantenimiento óptimo de la infraestructura como pisos, cielos falsos, techos y paredes así como los servicios de agua potable, instalaciones de electricidad y cañerías de desagüe en caso de existir verificar las válvulas y mangueras de gas doméstico.

El aislamiento acústico es parte de la seguridad dentro del aspecto físico de las instalaciones debiendo tomar las mejores decisiones en caso de existir contaminación acústica que afecte a las labores diarias. Por último se deben implementar mallas en las ventanas como barreras preventivas por la existencia de insectos u otros animales que accedan al espacio escolar (Delgado, 2005).

Para autores como Forneiro (2008) la dimensión física contiene tres elementos constitutivos denominados:

Espacio, son las superficies que rodean al mobiliario destinado para actividades de interés en los que no se encuentra una delimitación espacial definida pero que posibilita actividades colectivas como una mesa de trabajo o un mueble del hogar pegado a una pared.

Zona, es el espacio que se encuentra claramente delimitado por la distribución del mobiliario permitiendo identificar su funcionalidad y las interacciones posibles.

Punto. Se categoriza como punto a los elementos que ubicados en paredes o como colgantes motivan la interactividad convirtiéndose en escenarios válidos de interés por lo tanto de aprendizaje.

1.3.2 Dimensión funcional.

La dimensión funcional relaciona los elementos físicos del ambiente de aprendizaje como el espacio, mobiliario, material didáctico elementos lúdicos interiores y exteriores con el modo de utilizarlos, la polifuncionalidad del espacio y la versatilidad en la utilización de estos recursos permite un trabajo de forma autónomo del niño o dirigida por el docente, la dimensión funcional también toma en cuenta los intereses de los niños siendo capaces de adaptar los elementos de su entorno inmediato a situaciones de interacción social fundamentados en la concepción de enseñanza y juego (Entonado, 1993).

Se puede crear diversos espacios, sencillos, funcionales, llamativos, que potencialicen el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños; estos espacios no solo deben ser considerados por la estructura física sino que adquieran un valor significativo en el aprendizaje del menor. Los ambientes de aprendizaje son parte importante en el desarrollo infantil entre los más usuales dentro de los centros de desarrollo infantil son: el rincón de arte, rincón de construcción, rincón de lenguaje, rincón de expresión corporal, el arenero, entre otros, los mismos que permiten desarrollar las destrezas cognitivas, socioafectivas, lenguaje, motriz como por ejemplo: En espacios verdes adecuados con llantas y uñas se puede desarrollar actividades interdisciplinarias; circuitos matemáticos, hablar del reciclaje, desarrollo del lenguaje a través de dramatizaciones, a la vez que se les hace un llamado al cuidado del medio ambiente mediante la reutilización de materiales que cumplieron ya su función.

El Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014) expresa.

Es importante que el docente tenga en claro que cada elemento en el aula debe cumplir una función, por lo que cuidar conscientemente de cada uno de ellos es fundamental en el transcurso del período educativo y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje planificada, por lo que es importante cambiar los elementos oportunamente al desarrollar nuevas experiencias (p.52).

Los espacios pueden ser adaptados con la disposición de elementos sencillos como almohadas, alfombras, cortinas, colgantes estanterías mesas cambiando fácilmente de un espacio de construcción a uno de lectura, o uno de encuentro e intercambio en uno de escucha musical o relajamiento.

Los parques infantiles dentro de un arenario son importantes considerando que los espacios físicos abiertos como potencializadores del desempeño afectivo, creativo e imaginativo de los niños, la arena viene a constituir un lienzo para el niño en el que va poder garabatear, escribir, dibujar, modelar etc. Además que fortalece la interactividad y las oportunidades de aprendizaje (Gilbert, 2005).

La fusión de espacios exteriores con fines educativos son una alternativa innovadora en el momento en que los niños realizan actividades, artísticas, sicomotrices y lúdicas en forma simultánea, el complemento de actividades que se realizan dentro del aula con otras al aire libre permiten una actitud positiva en el niño y una motivación extra para compartir con sus similares.

1.3.3 Dimensión Relacional.

Según manifiesta el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014).

Esta dimensión tiene que ver con las relaciones que se establecen entre los docentes y los niños, los niños entre sí, entre los adultos, las normas que las regulan, la forma de definir las y la participación del docente en los espacios y actividades que realizan los niños (p.27).

De esta forma se puede mencionar que la dimensión relacional es aquella en la que se basa en la relación que los niños efectúan con sus iguales, docentes, padres de familia y los individuos que se encuentran dentro de su entorno social y educativo. Es la forma de adquirir experiencias de acuerdo a la convivencia en una unidad educativa.

En las instituciones educativas para que se logre una mejor interacción es necesario mejorar la relación tanto del docente con sus estudiantes manteniendo una actitud de respeto, afectividad y buen estado de ánimo entre las dos partes, como también permitiendo que los estudiantes realicen actividades en las que socialicen con todo el personal de la institución mejorando de esta forma las relaciones interpersonales.

El modo de distribución del grupo de niños acordes a la intención de aprendizaje ya sea a la totalidad del alumnado, en parejas, individualmente, en equipos planificados o espontáneos, rotativos, permanentes u organizados por el docente.

La forma de participación del adulto en los ambientes y en las estrategias de aprendizaje puede ser sugiriendo reglas y normas, participando conjuntamente con los infantes, en calidad de observante, preguntando, ayudando, organizando o disponiendo.

1.3.4 Dimensión temporal.

Si se desea desarrollar las potencialidades de interaprendizaje que ofrece el centro educativo y que para el efecto se respete los ritmos y necesidades de expresión a través de las múltiples formas del lenguaje, hablado, simbólico o corporal así como los ámbitos de aprendizajes propios de la edad, necesitamos considerar el cálculo del tiempo, mismo que nos llevará a un trabajo pedagógico eficiente con expectativas y logros reales (Zabalza, 1987).

La flexibilidad en la planificación del tiempo en este nivel es relativa si bien se pueden extender ciertas actividades por el interés de los niños también es cierto que el tiempo siempre tendrá sus límites dentro de la actividad, la atención promedio, la necesidad del juego, el descanso son situaciones a tomar en cuenta para adecuar la intensidad del trabajo buscando siempre crear hábitos de aprendizaje que le ayuden en los años posteriores.

El tiempo en los ambientes se determina de acuerdo a las actividades planificadas para el día escolar es la relación espacios, actividad, modo y tiempo, con este último el docente fijará los ritmos de ejecución y sabrá tomar las mejores decisiones enfocadas a la ponderación del interés supremo de los niños, las potencialidades a desarrollarse son cuantificables en períodos temporales flexibles pero limitados pudiendo ser diarios, semanales o mensuales.

La disponibilidad de los diferentes espacios durante la jornada escolar, el tiempo designado para la participación individual o grupal, dentro y fuera del aula, obliga a coordinar el uso de estos espacios sin interrumpir a otros grupos de infantes del mismo centro, es así que existe el tiempo de comunicarse en grupo, el tiempo de lectura de cuentos, el tiempo de juegos dinámicos, de juegos tranquilos, el tiempo del comedor, el tiempo del aseo personal entre otros.

2. Recursos de ambientes de aprendizaje.

2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados

2.1.1. Recursos Estructurados.

Los recursos o materiales estructurados son aquellos que han sido elaborados específicamente para fines didácticos requieren de un estudio pedagógico científico y técnico a más de diversas pruebas experimentales que garanticen la durabilidad, seguridad y el objetivo de su construcción, en el nivel inicial el material estructurado deberá ser sobre todo de interés lúdico. Antes de abordar el juego constructivo y su beneficio como herramienta pedagógica, es importante comprender por qué se juega.

De acuerdo a Caillois (1967) el juego posee dos aspectos fundamentales, contrapuestos y complementarios, los cuales dan sentido a la actividad lúdica. El primer aspecto es "Paidia", que habla del estado de euforia experimentado por quien juega. Este es el carácter recreativo del juego, que entrega placer y magia a la experiencia lúdica. El segundo aspecto es "Ludus", y constituye el carácter racional del juego como búsqueda de autosuperación. De esta manera el jugador se pone a prueba, en función de mejorar sus capacidades físicas y mentales.

El material estructurado dentro de su estudio diseño y producción debe considerar la idea fundamental del entretenimiento y su función pedagógica, en otras palabras debe ser capaz no solo de llamar la atención del niño por su forma, color, textura, tamaño y la simpleza de su manipulación sino, debe poseer una intención pedagógica oculta que será descubierta de

acuerdo a la evolución cronológica y mental del niño así como vaya desarrollando sus capacidades psicomotrices, permitiéndole dar significados cada vez más complejos acordes a la interacción social, afectiva y a los conocimientos adquiridos. El juego constructivo constituye un acercamiento a la acción independiente, incentivando la iniciativa y la confianza. Es además una actividad que desarrolla la madurez creadora, debido a que permite expresar el mundo interno del párvulo (Potocnjak, 2004).

Como ejemplos de material didáctico estructurado tenemos: Bloques lógicos, material multibase, ábacos, globos terráqueos, mapas, fichas de trabajo, legos, rompecabezas, libros, cuentos, pictogramas, dominós.

2.1.2. Recursos no estructurados.

Son los materiales didácticos que no han sido elaborados con un estudio previo son regularmente de uso doméstico y cotidiano pero se les ha dado fines didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, en ocasiones son compilados para estos fines y en otros son aprovechados por las circunstancias espontáneamente, el material no estructurado permite un desarrollo creativo muy amplio pues cobra vida gracias a la imaginación de los infantes y a las situaciones de aprendizaje propuestas por el docente (Rodríguez, 2005).

Los niños utilizando la imaginación pueden construir casas, vehículo, animales, árboles, espacios del hogar y muchos otros utilizando para ello infinidad de objetos del hogar como: palos de escoba, cuerdas, platos desechables, espejos, esponjas, tapas de embaces y demás objetos del entorno también son muy útiles objetos que se consideran desechos sólidos como: tubos de cartón, hueveras, botellas, cajas de zapatos, recipientes varios, tarros, tapas, revistas, periódicos, calendarios entre otros.

Para Poveda (1981) en educación cualquier material puede utilizarse como un recurso en el proceso de enseñanza/aprendizaje, pero no todo material se concibe para dicho fin. Multitud de materiales son utilizados en educación infantil con fines educativos, al igual que existe un extenso catálogo de materiales que se utilizan con carácter educativo, aunque la finalidad para la cual fueron creados no fuera pedagógica.

Los materiales no estructurados serán siempre una alternativa ante las limitaciones de recursos, el talento del docente implica en hacerlos llamativos en el momento de agruparlos por formas, tamaños, colores y en la motivación que se le dé al niño el momento de trabajar con este material, no es raro que cuando al niño se le obsequia un juguete en una caja llamativa deje de lado al juguete y juegue con la caja.

2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados

Tipos de recursos estructurados:

Varias son las clasificaciones de los recursos estructurados pero una de las más aceptadas es la que manifiesta que existen cuatro clases de recursos impresos, gráficos, ensamblaje, lógicos.

- a) Recursos Impresos, son aquellos que se realizan en máquinas de impresión como imprentas, ófsets, impresoras de diversas clases sobre materiales como papel, tela, lona entre otros normalmente se pueden hacer en serie, entre estos materiales tenemos mapas, textos, cuentos, afiches, posters, láminas, vallas entre otras es amplia la gama de materiales impresos obteniendo cada vez mayor calidad de impresión tanto en forma y fondo.
- b) Gráficos a diferencia de material impreso los gráficos necesitan de técnicas más variadas para su elaboración que puede ser desde el dibujo, la pintura, serigrafía, litografía, y actualmente es muy utilizada la sublimación en materiales mucho más duraderos como fibra de vidrio, cerámica y plástico.
- c) Ensamblaje son recursos realizados en serie con una amplia gama de materiales, texturas, formas y tipos de ensamblaje entre los más conocidos tenemos. Bloques lógicos, regletas, legos, cubos, rompecabezas y demás materiales que se ofertan en el mercado regularmente son fabricados por empresas especializadas en el tema y escasamente en forma artesanal.
- d) Lógicos, en este tipo de materiales no solo se considera la forma o el material el fondo es la utilidad en intenciones de aprendizaje así tenemos por ejemplo bases 10, ajedrez, damas chinas, tangram, dominós, fichas de memoria, juegos de mesa entre otros.
Loughlin y Suina (1987).

Tipos de recursos no estructurados

Loughlin y Suina (2002) considera. Los materiales de aprendizaje son los objetos que los niños manejan, manipula o incorporan de otro modo a sus experiencias de aprendizaje. Los materiales del entorno estimulan el aprendizaje proporcionando información y sugiriendo actividades. (p.34)

Siendo los materiales no estructurados elementos que no se han diseñado o construido exclusivamente para efectos académicos resulta interesante su utilización por que el límite es la creatividad y la imaginación de quien los utiliza, es así que para efectos netamente didácticos se pueden agrupar de tres formas:

1. Por su Origen.

a) Naturales. Son aquellos materiales que los tomamos de la naturaleza.

Por ejemplo: piedras, hojas, semillas, palos, arena entre otras.



Figura1. Material didáctico hecho en casa

Fuente: <https://i0.wp.com/maternidadfacil.com/wp-content/uploads/2015/11/materiales-didacticos-91.jpg>

Elaborado por: <https://i0.wp.com/maternidadfacil.com/wp-content/uploads/2015/11/materiales-didacticos-91.jpg>

b) Artificiales. Son aquellos en los que ha de intervenir la mano del hombre. Por ejemplo objetos manufacturados, clips, binchas, pinzas, armadores, cuerdas, llaves, palillos de dientes, palos de helado, baja lenguas.

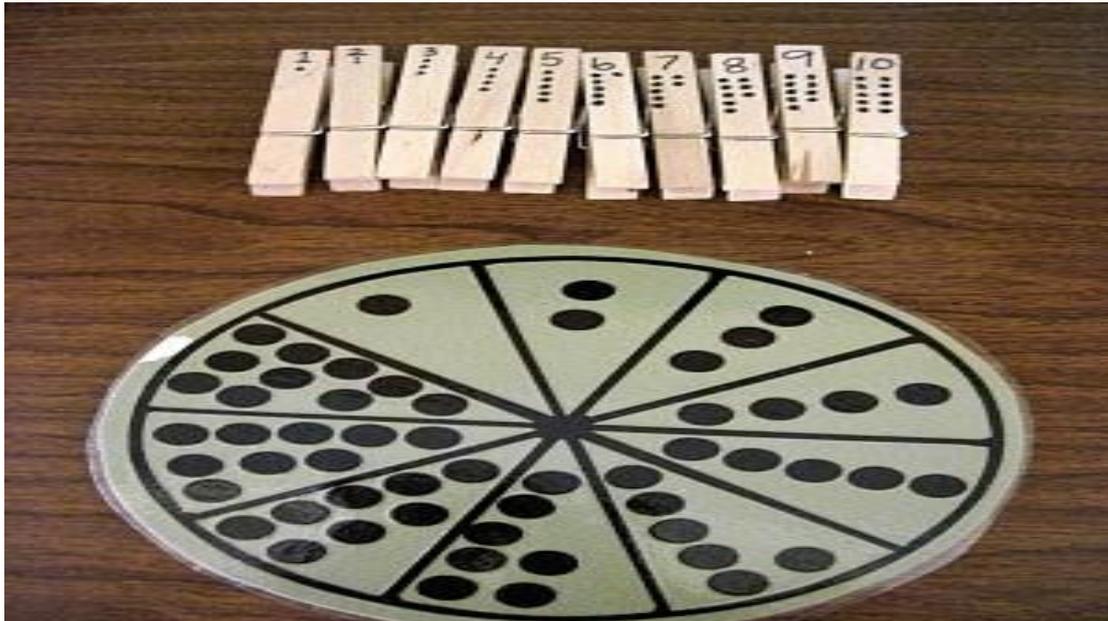


Figura 2. Juegos matemáticos

Fuente: <http://www.imageneseducativas.com/super-coleccion-con-mas-de-40-juegos-matematicos-para-trabajar-los-numeros-y-otros-conceptos-logico-matematico-en-preescolar/juegos-matematicos-3-2/>

Elaborado por: <http://www.imageneseducativas.com/super-coleccion-con-mas-de-40-juegos-matematicos-para-trabajar-los-numeros-y-otros-conceptos-logico-matematico-en-preescolar/juegos-matematicos-3-2/>

2. Por su Naturaleza.

No Estructurados manufacturados son productos de uso en el hogar y la oficina que para el efecto se utilizan en procesos de enseñanza aprendizaje.

a) No estructurados reutilizados, Son aquellos que el docente elabora él solo o con sus alumnos, con materiales de reciclaje tales como móviles, láminas, carteles, tarjetas etc.

3. Por la vía sensorial.

a) Visuales. Son los materiales que se pueden apreciar con la vista

b) Auditivos. Son materiales que se perciben con el sentido del oído.

c) Audio-Visuales. Son aquellos materiales donde se requiere el uso de los dos sentidos: visual y auditivo.



Figura 3. Instrumentos musicales con materiales reutilizados

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/456200637225299828/>

Elaborado por: <https://www.pinterest.es/pin/456200637225299828/>

Los materiales no estructurados tienen varias clasificaciones y es necesario que dentro del aula tengan un espacio correctamente diseñado y organizado para motivar su uso, la planificación curricular juega un papel importante en el momento de utilizar este tipo de materiales, es así que se pueden disponer en lugares de trabajo según el estímulo sensorial que pretendemos desarrollar como: la pintura, la música, el trabajo, el hogar incluso en espacios al aire libre o para el descanso, la versatilidad del material no estructurado permite que se tenga un fácil acceso y se pueda trabajar en infinidad de ambientes.

2.3. Importancia de recursos estructurados y no estructurados.

Los recursos didácticos han sido históricamente tomados en cuenta como una parte fundamental para el desarrollo de significados dentro del proceso enseñanza aprendizaje pensadores como Rousseau en 1762 a través de su obra filosófica educativa "Emilio y La Educación" ya manifestaron la importancia del contacto del alumno con la naturaleza lejos de la rigidez de las aulas de clase y de la educación dogmática de la época, permitiendo que el niño aprenda libremente y por sí mismo, utilizando los recursos naturales del entorno como medio de interacción teórico práctica. (Rousseau, 1985)

Ya centrados en el nivel inicial pensadores como Froebel declara que para un aprendizaje efectivo en infantes debe existir el juego como medio indispensable para el dominio del mundo que les rodea debiendo contar indudablemente con recursos que le permitan la interacción de los niños con su entorno inmediato, el docente por su parte debe preparar de forma anticipada los materiales que le permitan cumplir con los propósitos de aprendizaje y desarrollar las estrategias que faciliten el cumplimiento de lo propuesto en el currículo del nivel. (Heiland, 1993).

La práctica cotidiana del docente se ve enriquecida por el uso de materiales que motiven, orienten y faciliten su ejercicio, la pedagogía y la didáctica se articulan armoniosamente con el uso eficiente de los recursos, permitiendo un desarrollo satisfactorio del estudiante a través del juego y de la práctica de los valores como el respeto, igualdad, tolerancia, responsabilidad, autoestima, entre otros. Por cuanto es de suma importancia manejar a esta edad valores y principios que vayan a fortalecer la formación del carácter para sumar positivamente al desarrollo de la personalidad de los niños, logrando así una verdadera formación humanista que beneficia no solo a él, sino, a toda la comunidad educativa quien goza de un clima agradable para una convivencia apegada a una cultura de paz.

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

3.1 Estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje

Más que una metodología para crear ambientes de aprendizaje existen consideraciones que deben tomarse en cuenta para que los espacios físicos y materiales pasen a ser verdaderos ambientes de aprendizaje así por ejemplo:

- a) El ambiente de clase debe permitir por su diseño y disposición que todos los infantes se puedan mirar y reconocer, el acercamiento de unos a otros ayuda a conformar un grupo identificado coincidiendo en ellos intereses.
- b) El diseño del ambiente debe facilitar un acceso sencillo a los espacios y materiales permitiendo el desarrollo perceptivo, al compartir estas percepciones en el grupo ampliará notoriamente sus aprendizajes cognitivos, afectivos, sociales y sicomotrices.
- c) La diversidad del ambiente no solo contempla la multiplicidad de muebles o materiales dentro del aula. Más bien hace referencia a la posibilidad de integrar espacios de interaprendizaje fuera de ella, como jardines, huertos, corredores parque recreativo deben ser integrados al quehacer educativo que aporten al desarrollo de destrezas, cognitivas,

motoras, comunicativas entre otras. La construcción del ambiente no es un hecho aislado por el contrario, debería ser una actividad conjunta con los niños, dándoles cierto protagonismo y permitiéndoles que aporten un toque personal que caracterice su identidad.

Los ambientes de aprendizaje no son tales mientras no exista una sana convivencia social una adecuada comunicación entre todos los protagonistas de la actividad educativa y cumpla con la finalidad de ser parte importantes en su formación personal y adaptación social (Cano, 1995).

3.2 Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales.

Se debe considerar que la idea de ambiente de aprendizaje no hace referencia únicamente al espacio de infraestructura, mobiliario o material didáctico que está a disposición de los niños, más bien estos insumos se convierten en ambientes de aprendizaje el momento que existe una integración perceptiva e interpretativa que permite crear situaciones de aprendizaje basados en el juego principalmente, con esta consideración podemos adaptar dentro y fuera del aula elementos que permitan dividir o integrar espacios para trabajos individuales o colectivos, adaptar o fusionar espacios complementándolos para los fines didácticos planificados.



Figura 4. Las telas

Fuente: <https://www.laisladeludo.com/materiales-para-jugar-i-las-telas/>

Elaborado por: <https://www.laisladeludo.com/materiales-para-jugar-i-las-telas/>

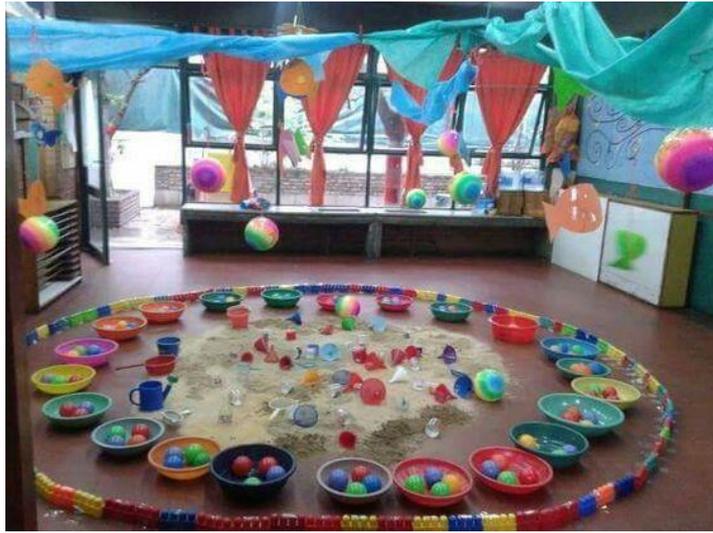


Figura 5. Fiesta de colores.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/717901996820724192/>

Elaborado por: <https://www.pinterest.es/pin/717901996820724192/>



Figura 6. Pasillos

Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/42/1d/35/421d3508172e1a2abf1ab4668815c7db.jpg>

Elaborado por: <https://i.pinimg.com/originals/42/1d/35/421d3508172e1a2abf1ab4668815c7db.jpg>



Figura 7. Tierra en las manos

Fuente: <http://www.tierraenlasmanos.com/wp-content/uploads/2015/11/C%C3%B3mo-preparar-un-arenero-para-ni%C3%B1os-1.jpg>

Elaborado por: <http://www.tierraenlasmanos.com/wp-content/uploads/2015/11/C%C3%B3mo-preparar-un-arenero-para-ni%C3%B1os-1.jpg>

3.3 Creatividad

Si la Pedagogía se define como la ciencia y el arte de enseñar, la labor docente no debe considerarse únicamente una profesión como cualesquier otra, porque al ser el profesor un guía, un orientador, un facilitador e incluso un problematizador, requiere de ciertas destrezas fuera de la ciencia para solventar y modelar integralmente al elemento vital de las sociedades, el niño, el docente no debe confundir la creatividad con improvisar, al contrario, es necesario que se considere como el acto consiente y planificado que ayudado de un gran talento obtendrá la tan anhelada creación de significados en el niño transformando de esta forma un espacio en un ambiente de aprendizaje, este acto resulta en extremo complejo al tener que considerar las situaciones particulares que pueden afectar al ambiente de aprendizaje como: el clima propio de la región y la temporada, la presencia de ruidos excesivos por diferentes causas, la descoordinación al utilizar los espacios entre otros grupos, situaciones que pondrán a prueba la creatividad del docente para que se superen y se logren los objetivos propuestos.

3.4 Estética

Un ambiente estéticamente adecuado impacta a primera vista generando curiosidad, confianza y entusiasmo en los estudiantes la luminosidad en el día, el aislamiento de ruidos, la disposición del mobiliario, los colores utilizados en la decoración y la posibilidad generar espacios de trabajo individuales y colectivos ayudan indudablemente a desarrollar un trabajo eficiente con nuestros educandos, La arquitectura en los ambientes escolares requiere de procesos de investigación teórica muy exhaustivos procurando atender a los propósitos de aprendizaje planificados , aplicando una metodología fundamentada en el juego y en los intereses de los estudiantes. La estética requiere siempre de grandes esfuerzos por mejorar y mantener los espacios interiores y exteriores de las aulas en óptimas condiciones implica un compromiso de toda la comunidad educativa en integrarse en un objetivo común como es el mejoramiento de la infraestructura en beneficio de los niños que ahí se educan.

3.5 Organización

El acto organizativo en los centros escolares ha sufrido una evolución notable gracias a los instrumentos curriculares y a las exigencias del sistema que exigen un alto estándar organizativo a través del desarrollo curricular en todas sus etapas de concreción, es así que la programación estratégica a mediano y largo plazo delimita el destino institucional en aspectos como: Pedagógico, didáctico, normativo, proyectivo y de infraestructura, la meso y microplanificación por su parte permite evitar la cultura de la improvisación que por falta de programación llena de inquietudes e incertidumbres a todos quienes integran la comunidad educativa.

Entrando en materia de la organización de los ambientes de aprendizaje podemos mencionar que estos tienen como propósito el desarrollo integral de los niños tomando en cuenta los aspectos intelectuales, afectivos, sicomotrices y sociales, los ambientes de aprendizaje pueden ser abiertos o cerrados acordes a las circunstancias y objetivos propuestos, desde el punto de vista arquitectónico los espacios cerrados pequeños pueden ser compensados con la utilización de espacios abiertos mucho más amplios esta propuesta es aplicable con grupos de mayor edad para quienes el espacio cerrado dividido con mobiliario se convierte en motivo de conflictos por no tener la movilidad necesaria que les permita descargar la energía propia de la edad. Los materiales deben ser accesibles pero deben propiciar el descubrimiento de esto depende que exista un grado aceptable de concentración que ayude hacer un trabajo más eficiente.

Erikson manifiesta que el clima de seguridad y afectividad se complementa con el reconocimiento de logros y una escucha efectiva a sus inquietudes los materiales deben presentar varias opciones de elección para darle la oportunidad de elegir y disfrutar de la decisión tomada. Los rincones se convertirán en ambientes cuando no se apeguen a un patrón único, he de ahí que se dispongan de acuerdo a las necesidades sociales, culturales e intereses de los niños a la dotación de materiales con los que disponga el centro. El diseño final y la disposición de materiales será una actividad en la que pueden participar los representantes previamente se deberá diseñar un o varios croquis con la posible ubicación del mobiliario procurando la accesibilidad, tomando en cuenta los posibles riesgos existentes. (Erikson, 1985)



Figura 8. Rincón de arte

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/425730970995858743/?lp=true>
por: <https://www.pinterest.es/pin/425730970995858743/?lp=true>

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

4.1. Características del área motriz

Los estudios experimentales realizados por psicólogos y pedagogos contemporáneos como Papalia y Hund demuestran los estados de desarrollo a la edad temprana comprendidos entre los 3 a 7 años considerándolos como la etapa de mayor desarrollo del ser humano, la maduración cerebral se manifiesta con actitudes acordes a la realidad y a la convivencia social, resolución de problemas, avances en la memoria entre otras, estas capacidades van avanzando paralelamente a la madurez física que se evidencia con una contextura más

sólida, mayor resistencia al ejercicio lo que demuestra un desarrollo de la capacidad pulmonar, desarrollo óseo y muscular que mejoran notablemente capacidades kinestésicas como: caminar, correr, saltar, trepar con facilidad. Capacidades de manipulación como: lanzar, golpear, coger y recoger objetos entre otras y capacidades de estabilidad que le permite balancearse, inclinarse, girar que son capacidades de control del cuerpo contra la gravedad (Hunt, 2007).

A partir del tercero hasta el sexto año inicia una transición de la motricidad gruesa hacia la motricidad fina en esta etapa existe un notable control de las destrezas motrices finas evidenciada con la coordinación ojo, mano, dedos de forma voluntaria y eficaz. Otra cualidad propia de este período es la definición de la lateralidad la misma que es manifiesta desde la primera infancia pero que no es raro que durante el tercero y cuarto año se logre el control lateral propio de su naturaleza (Papalia, 2001).

Dentro de las características del área motriz otro aspecto a tomar en cuenta es el desarrollo del esquema corporal como un elemento fundamental en cuanto a la relación de las percepciones sensoriales externas e internas que dan lugar a la construcción de significados consolidando alrededor de los cinco años a identificar la globalidad de su propio esquema corporal, esta realidad permite controlar el pensamiento que dirige su conducta motriz, en esta etapa el niño es capaz de reflexionar antes de realizar un movimiento determinado (Snow, 2003).

4.2. Características del área cognitiva

Piaget manifiesta que la etapa de la niñez temprana como una etapa preoperacional en la que inicia el pensamiento simbólico, en cuanto al lenguaje existe mayor precisión en las expresión de ideas que antes eran vagas o incoherentes, las ideas son verbalizadas y los elementos del entorno son identificados y enunciados con mayor facilidad, también se hace evidente la identificación de los espacios donde se encuentra, aparece con ello las primeras destrezas de clasificación, nociones de cantidad y procesos reflexivos de causa efecto de forma intuitiva, todo lo expuesto permite que se integre a medios sociales como el escolarizado aunque inicialmente de una forma individualista a lo que el autor denominó conducta egocéntrica.

El niño mantiene espacios más amplios de atención aunque para ello es necesario despertar su interés, al aumentar la concentración aumenta también su interpretación del entorno llegando a comprender las explicaciones que se le da, puede seguir instrucciones especialmente las que estén apegadas a su interés lúdico esta capacidad de control de su

atención aumenta sus posibilidades de aprendizaje incrementando su inteligencia (Quiroz, 1993).

4.3. Características del área lingüística.

El lenguaje en el período comprendido entre los 3 a 5 años mantiene un avance significativo en cuanto al conocimiento de nuevas palabras utilizando cotidianamente alrededor de 1500 palabras de manera solvente, este estándar es estimativo ya que para el dominio del vocabulario dependerá de la cantidad de estímulos con los que se ponga en contacto al infante, la familia en primera instancia desempeña un rol protagónico al ponerle atención, explicarle en forma clara las inquietudes, enseñarle a cumplir órdenes entre otras actividades, el proceso de exploración y búsqueda de nuevas experiencias tanto en solitario como en un grupo le obliga a interactuar con el lenguaje y utilizar algunas palabras que incluso no sabe su significado (Mendez, Barrientos, Macias, y Peña, 2006).

El lenguaje es la manifestación más abstracta y compleja dentro del desarrollo primario del ser humano, debiendo adquirirse por transmisión de un entorno social inmediato, en el que se desenvuelve la vida del infante, el lenguaje cumple una función potente en cuanto al desarrollo del pensamiento lógico, al ser la forma de expresión coherente de sus pensamientos, ideas y experiencias, el lenguaje al ser el medio de expresión de la inteligencia requiere de un mejoramiento permanente logrando identificar acepciones diferentes de acuerdo a las situaciones comunicativas en varios contextos. Por lo tanto la comunicación expresada en las diferentes formas de lenguaje es regulada por la convivencia social al presentar particularidades que obligan a que el pensamiento lógico llegue a ejecutar ejercicios superiores del pensamiento como procesos de análisis, síntesis o inferencia con la función de crear un sentido propio de la realidad que le rodea. (Palau, 2005)

4.4. Características del área afectiva.

El trabajo en ambientes de aprendizaje hace que comparta los materiales y juguetes con otros niños durante los espacios de juego y trabajo, pero tiende a ejecutar estas actividades de manera individual. Durante estos años es normal que el niño caracterice rasgos de su personalidad despertando en él sentimientos como los celos ya sea por otro miembro de la familia: padre, madre, hermanos normalmente por la competencia de atención o por el nacimiento de otro hijo en la familia (Piaget, 1991).

A los tres años el niño se encuentra integrado afectivamente a su entorno familiar de una manera muy estrecha encontrando como referente primordial el accionar de los padres y

hermanos, en esta etapa presenta juegos en solitario con poca interacción con niños de igual edad o con adultos a los que no conoce. A este período Jean Piaget lo denominó la etapa preoperacional en la que el niño es carente de voluntad de actuar entre pares, llama la atención de los adultos de su entorno queriendo captar su atención de manera hasta compulsiva a esto lo llamó el niño egocéntrico.

El niño de 4 a 5 años inicia una evolución en la interacción social relacionándose con facilidad con otros niños y adultos. Mejora notablemente su atención lo que le permite comprender instrucciones y explicaciones de las personas con las que se relaciona. Está pendiente de agradarles siendo voluntarioso y colaborativo cumpliendo con pequeñas tareas para captar su atención y agradecimiento, a pesar de lo expuesto el niño en ocasiones presenta una conducta opuesta a los demás con la finalidad de que lo identifiquen dentro del grupo llegando a comportamientos caprichosos que buscan captar la atención de los demás.

López, Etxebarria, Fuentes y Ortiz (2014) conceptualizan que “el desarrollo afectivo y social es en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive” (p.23). Es decir el niño a través de la interacción con su medio ambiente ira adquiriendo sus propias costumbres, creencias y forma de relacionarse y defenderse en el medio al que pertenece.

CAPÍTULO II.

METODOLOGÍA

2.1. Diseño metodológico para la investigación:

Al hablar de metodología de la investigación científica se comprende que es la ciencia que se encarga de investigar, proponer y sistematizar elementos conceptuales como: definiciones, principios y leyes que permitan aprovechar eficientemente todos los aspectos tendientes a resolver un problema, la investigación científica, perfecciona y retroalimenta los algoritmos necesarios para la resolución de problemas en base a las particularidades que lo caracteriza y al sustento teórico que permitirá su solución definitiva con la máxima excelencia y el menor esfuerzo (Antón, 1997).

La investigación que se llevara a cabo es una investigación-acción la misma que permitirá indagar, observar y analizar a un conjunto de individuos con comportamientos e ideas diferentes. Por lo tanto esta investigación será de tipo participativa, descriptiva, exploratoria y cualitativa que permita comprobar el alcance de los ambientes de aprendizaje no convencionales en la formación educativa de los niños y niñas de 3 a 5 años, su problemática en actividades lúdicas y el desarrollo de la creatividad e imaginación de los menores.

Elliott (como se cita en Torrencilla 2010-2011) define a la acción investigación como:

“Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”.

Para Bartolomé (como se cita en Torrencilla (2010-2011) expresa que:

La investigación-acción “es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica. Se lleva a cabo en equipo, con o sin ayuda de un facilitador externo al grupo”. (p.4)

Es participativa ya que de esta manera se busca alcanzar resultados confiables y rentables corrigiendo problemas de una colectividad. Los docentes y los niños pasaran a ser protagonistas en todo el proceso de investigación.

Al realizar un trabajo descriptivo podemos narrar las acciones, eventos, problemáticas y experiencias tanto de los docentes como de los niños encontrados al momento de la investigación. Principalmente se realizará un análisis de las situaciones típicas y diferenciadoras entre cada uno de las indagaciones realizadas, para llegar a determinar conclusiones causales y conocimiento más profundo de la problemática, estos instrumentos van evolucionando acorde al análisis e interpretación del investigador manteniéndose durante todo el proceso investigativo.

En la etapa exploratoria se pretende indagar la problemática existente dentro del centro infantil con lo que respecta a los ambientes de aprendizajes y la utilización de los recursos en relación al medio en donde funciona dicho establecimiento; así también se pretende buscar información sobre el ámbito social y cultural en la que se encuentra inmersa la comunidad educativa y por ende la pedagogía aplicada en el desarrollo de las actividades diarias para luego pasar a un análisis más profundo en lo que respecta a la investigación

Por otra parte es necesario en ciertas etapas del proceso de investigación, el enfoque cuantitativo al ser centrado en un proceso más sistemático de recolección de datos para responder a las preguntas planteadas de antemano, el desarrollo investigativo se fundamenta en la delimitación de la población sujeto de investigación a más de análisis estadísticos, permitiendo recolectar, analizar e interpretar datos mediante un sistema de cálculo de acuerdo a las variables presentes en las interrogantes abordadas.

2.2. Objetivos

Dentro de esta investigación se plantea objetivos que permitirán el desarrollo de la indagación del trabajo, aprendizaje dentro de los ambientes de aprendizajes no convencionales. Según los objetivos planteados dentro de la guía del tema de investigación por Villarroel, Unda y Quezada (2017) son:

2.2.1. Objetivo general.

Determinar la incidencia de los ambientes de aprendizaje no convencionales en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

2.2.2. Objetivos específicos.

- ✓ Determinar la importancia de la función educadora del ambiente en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años.
- ✓ Identificar las dimensiones de los ambientes de aprendizaje para generar experiencias significativas.
- ✓ Diseñar recursos no estructurados en la implementación de ambientes de aprendizaje.
- ✓ Desarrollar los procedimientos metodológicos para la ejecución de las experiencias en los ambientes creados para el aprendizaje.
- ✓ Elaborar e implementar ambientes de aprendizaje no convencionales que fomenten el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

- ✓ Promover el desarrollo del área motriz, cognitiva, lingüística y afectiva mediante la experimentación e interacciones positivas que generen autonomía y convivencia armónica en los contextos escolares (p.15)

2.3. Preguntas de Investigación

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

¿Cuáles son las dimensiones de los ambientes de aprendizaje de los niños de 3 a 5 años?

¿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?

2.4. Métodos, técnicas e instrumentos de medición

2.4.1. Métodos.

Dentro de las múltiples opciones metodológicas de investigación tenemos el método descriptivo muy utilizado dentro de las ciencias sociales, permite tener una idea global de la problemática posibilitando observar y describir el sujeto de investigación así como su comportamiento sin influir directamente en él. Al profesional que decida realizar un estudio de casos es una herramienta imprescindible al ser de carácter cualitativo, este método es muy utilizable en estudios de mercado o para evaluar actitudes comportamentales apegadas o no a las reglas sociales.

El método descriptivo es una alternativa a la investigación cuantitativa al tener un carácter criterial permite hacer observaciones al proceso y sacar conclusiones sobre un tema o problema de investigación pero los resultados no son considerados una respuesta definitiva a las hipótesis propuestas (Gutierrez, 1998).

El método analítico- sintético es una combinación de los dos debiendo previamente considerar ciertos parámetros que permitan su aplicabilidad como el conocimiento del problema su ámbito de estudio, características particulares y su impacto en el entorno, este método permite descomponer a un todo en sus partes sin descuidar las interrelaciones entre ellas y el problema en sí. El proceso de síntesis es el complemento al análisis, por lo tanto el problema ya es conocido pero implica la reconstrucción del mismo comprendiendo sus partes de forma aislada para construir un todo.

En el desarrollo de esta metodología es fundamental el conocimiento de las bases teóricas del problema para que con estos fundamentos se proceda a la descomposición del problema y luego a la comprensión de las partes formando un todo.

El método Inductivo-Deductivo este método parte del conocimiento de casos particulares sus antecedentes y consecuentes para lograr el conocimiento de la regla, ley o principio que lo fundamenta tiene como estrategia la observación directa de los fenómenos o de la experimentación para identificar características particulares, es por eso que se complementa con la fase analítica de la deducción que permite comprender las partes relevantes del fenómeno o problema para después también emitir una generalización aplicable a casos de similares características.

Para Soriano método estadístico consiste en representar en forma estadística los datos cualitativos y cuantitativos de una investigación, dicha representación se origina en las variables del problema así como en las hipótesis planteadas es por ello que tiene como finalidad visualizar la problemática y la posible solución en base a la deducción e interpretación de estos datos, el método estadístico establece los siguientes pasos: Recolección, recuento, presentación, análisis y síntesis, el orden no debe variar por el carácter sistemático del método (Soriano Rojas, 1990).

Recolección. En esta etapa existe la recolección de datos cualitativos y cuantitativos acorde a la investigación propuesta, considerando además las variables y las magnitudes presentes.

Recuento. Dentro de esta etapa los datos son procesados iniciando con la revisión, representación numérica, clasificación y cálculo estadístico.

Presentación. Consiste en representar en forma gráfica los datos procesados permitiendo una comprensión fácil a simple vista de las variables y los datos obtenidos.

Síntesis. Es la interpretación de los datos en función de su importancia dentro del problema y sus hipótesis, permite concluir las situaciones generales que se deben tomar en cuenta para solucionar el problema y sus variables.

Análisis. Es la etapa en la cual a través de tablas estadísticas se compara y se comprende cada fase del proceso, se realiza las pruebas de análisis estadístico con fórmulas preestablecidas, permitiendo dar validez a las hipótesis y solución al problema.

El método estadístico es una opción válida para la presente investigación al permitir el visualizar, analizar e interpretar datos obtenidos en las diferentes técnicas de recolección, facilita la comprensión y valida el argumento que da respuestas a las hipótesis planteadas.

La escuela hermenéutica inspirada por el romanticismo alemán siempre puso mucho énfasis en que el intérprete puede emplear su capacidad de comprensión y penetración en combinación con el contexto cultural e histórico del texto abordado para así obtener el sentido original del texto (Ferraris, 1988).

El método hermenéutico permite hacer comprensible los objetos o sujetos de estudio, utilizando para ello la relación del fenómeno o problema con el contexto que le rodea, el investigador procurará evitar sesgos que afecten a la investigación pero será capaz de interpretar y emitir un criterio de verdad sus elementos en base al fundamento científico que cuenta para ello.

La hermenéutica provee de métodos de interpretación de la verdad pero también su campo de estudio abarca toda interpretación humana.

2.4.2. Técnicas.

Las Técnicas de investigación científica son procesos lógicos y operativos cuya finalidad es llegar al conocimiento en forma práctica siguiendo determinados esquemas para conseguir la comprensión de problemas o fenómenos.

Gallarreta afirma que la investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada (Gallarreta, 1994).

Para la Investigación bibliográfica, es necesario a aplicación de varios niveles de lectura utilizando para el efecto material impreso como: libros, monografías, publicaciones periódicas, publicaciones referativas, publicaciones técnicas como manuales diversos, materiales de referencia entre otras muchas, estas publicaciones son el resultado de la aplicación del método científico en investigaciones formales con el debido rigor experimental.

La observación directa e indirecta inicia con la interiorización de la información a través de los sentidos, en la etapa de percepción visual se utiliza normalmente la lectura, en la descripción se separa el todo en sus partes y se enlista las características del objeto de estudio, la interpretación consiste en reconocer los efectos de causalidad, la comparación determina semejanzas y diferencias por último la generalización hace referencia a las conclusiones y la aplicación de estas en casos similares.

Las técnicas de recolección de datos como la encuesta permite identificar los puntos de vista de los encuestados clarificando las variables que componen el problema, facilitan el estudio estadístico y permiten de manera operativa el análisis que conlleva a la redacción de conclusiones.

Para hacer operativo el método descriptivo de investigación es necesario el registro etnográfico como técnica por permitir un análisis objetivo e interpretación argumentada del problema, el estudio etnográfico pone en contacto al investigador con el grupo humano a investigarse compenetrándose en su modo de vida (Arnal, 1992).

En la presente investigación se utilizará el registro etnográfico y la guía de observación como parte de las técnicas de recolección de datos cualitativas que ayudan a cuantificar la practicidad, la utilidad y las mejoras en la propuesta para superar el problema de estudio.

2.4.3. Instrumentos de investigación.

Los instrumentos de investigación se definen como medios operativos y metodológicos de recolección de datos, que llega a la población o atiende al problema de investigación en forma impresa o digital sirve para registrar, procesar y almacenar datos desde la fuente.

Los instrumentos de investigación se relacionan directamente con las técnicas por ser el elemento que hace posible su operatividad es así que en esta investigación se utilizará en el caso de la entrevista el instrumento es el cuestionario el mismo que examina los conocimientos de los docentes sobre los diferentes ambientes de aprendizaje y los recursos que en ellos se utiliza, en el caso de la observación tenemos como instrumentos la ficha de observación que se aplicara a los niños para identificar el desarrollo integral del niño, y ficha de documentación y reflexión en base a este documento permitirá la implementación del ambiente de aprendizaje no convencional.

La encuesta por su parte puede ser oral o escrita necesitando de una grabadora o filmadora en el primer caso y del cuestionario, prueba o test en el segundo (Hochman, 2000).

A manera de conclusión se puede afirmar que los ámbitos a referirse en los diferentes reactivos instrumentales deberán tomar en cuenta las interrogantes y objetivos de la investigación, así como las variables planteadas en las hipótesis de investigación para obtener el sustento necesario para validar o rechazar las mismas.

2.5. Población y muestra

Dentro de este trabajo investigativo se tendrá en cuenta la población que forman parte de los individuos que serán observados y entrevistas dentro de este grupo se encuentran 8 docentes y 1 auxiliar pedagógica que pertenecen al Centro de Educación Infantil de la ciudad de Atuntaqui, la institución educativa cuenta con 163 niños matriculados en edades comprendidas entre 3 a 5 años de edad.

Para la realización de la muestra se ha tomado en cuenta a una parte de la población de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 1. Población y muestra

FUNCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOCENTES	8	34.78
ESTUDIANTES	15	65.22
TOTAL	23	100%

Fuente. Población del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade, S. 2017

2.6. Procedimiento

Para dar inicio al desarrollo de la propuesta sobre los ambientes no convencionales se envió la respectiva solicitud de permiso a la coordinadora de Educación Infantil de la Unidad Educativa de la ciudad de Atuntaqui, quien fue la encargada de hacer llegar la solicitud y a la vez otorgar la respectiva autorización por parte del señor Vicerrector encargado de la sección básica. Se procedió a la presentación en la institución educativa tanto con el personal docente como con los estudiantes del salón del inicial 2, paralelo "C" asignado por la coordinadora de la institución educativa. Seguidamente se realiza la encuesta a los 8 docentes que laboran en el subnivel 2 en edades comprendidas de 3 a 4 años y de 4 a 5 años.

Continuando con la observación del desarrollo de las actividades planificadas por la docente y según la experiencia de la maestra se pudo ir llenando las fichas de observación de los 15 niños. Posteriormente se realiza la discusión y análisis de los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados.

Con los datos que se han obtenido se continúa con la investigación en diferentes fuentes bibliográficas con aportes sobre ambientes de aprendizajes convencionales y el desarrollo integral del niño.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

3.1. Cuestionarios docentes.

3.1.1. El ambiente de aprendizaje se define como.

Tabla 2. El 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 integral.	5,00	62,50%
b) Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas.	3,00	37,50%
c) Es la parte metodológica de educación inicial que la docente planifica para motivar al niño en el aprendizaje relacionándose con el texto social y cultural.	-	0,00%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

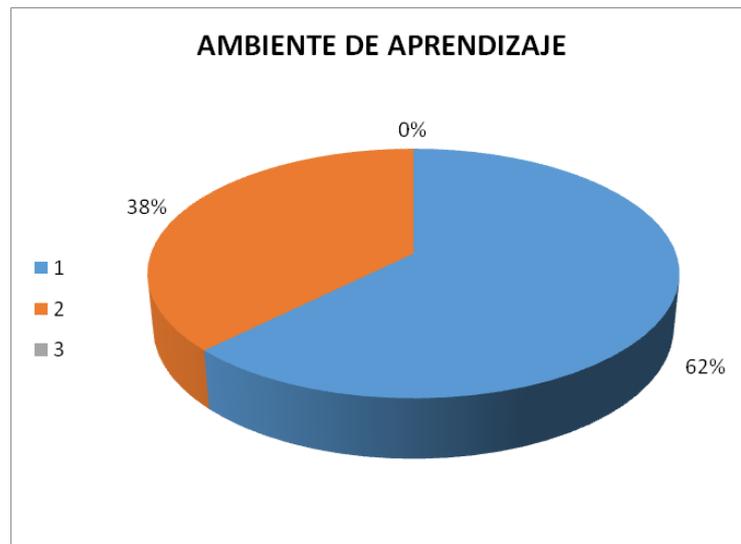


Figura 9. Ambientes de aprendizaje.

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 62% del personal docente de educación infantil define que los ambientes de aprendizaje 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, el 38% de los observados se encuentran dentro del rango de muy bueno.

Los espacios educativos significativos son ambientes de aprendizaje que favorecen no sólo la adquisición de múltiples ‘saberes’, sino que fortalecen las competencias afectivas, sociales y cognitivas necesarias para enfrentar de manera creativa las demandas crecientes del entorno durante los primeros años de vida. (Otálora, 2010, p. 80)

El Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014) afirma que.

Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo. (p.50)

De esta forma se puede manifestar que los ambientes de aprendizaje son creados para fortalecer el desarrollo integral del niño a través de la interacción con su medio cultural y social y la exploración de los recursos que en su medio se ofrece. Los docentes coinciden que los ambientes de aprendizaje deben ser llamativos y aportar recursos que provoquen en los niños compartir y disfrutar de las actividades en cada una de ellas planificadas para lograr un aprendizaje significativo.

3.1.2. Los tipos de ambientes de aprendizaje son.

Tabla 3. Tipos de ambientes de aprendizaje.

	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a)	Rincones de juego	6,00	75,00%
b)	Ambiente no convencional	-	0,00%
c)	Arenero	2,00	25,00%
d)	Taller de arte	-	0,00%
e)	Salón de juegos	-	0,00%
	TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

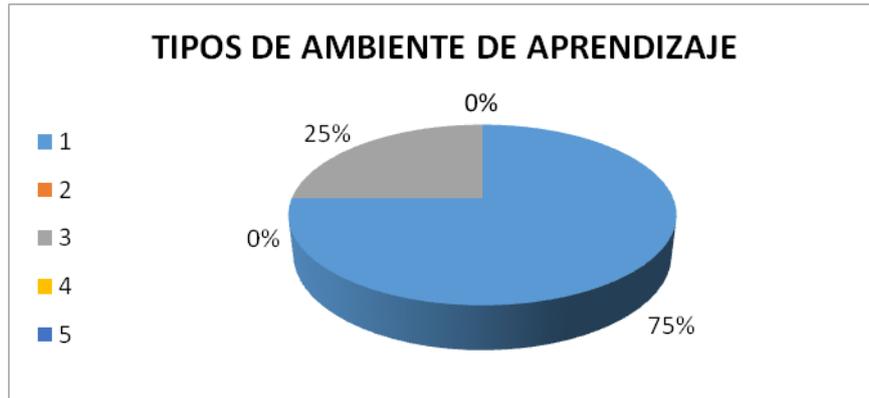


Figura 10. Tipos de ambientes de aprendizaje.
Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En la aplicación de la encuesta desarrollada a ocho docentes educativos de la ciudad de Atuntaqui, seis docentes que forman parte del 75% de la población encuestada coinciden que los ambientes de aprendizaje son rincones de juego.

Como lo hace notar el Ministerio de Educación:

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (Mineduc, 20014, p.41).

Así pues los docentes están conscientes de que los ambientes de aprendizaje son espacios en donde el niño aprende mediante el juego, en vista de que el juego es la actividad legítima y la más importante en la primera infancia. Es necesario que el juego se realice bajo la supervisión de los adultos sin inmiscuirse en las acciones que ellos estén realizando pero vigilantes de no salirse de los objetivos que se desean lograr para el desarrollo de las destrezas planteadas. No se puede negar que el juego es parte fundamental para el bienestar tanto social, afectivo, físico y cognitivo de los infantes.

3.1.3. Elementos que componen la dimensión física.

Tabla 4. Los elementos que componen la dimensión física son:

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Las medidas del espacio	3,00	37,50%
b) Los materiales y el mobiliario	5,00	62,50%
c) La ubicación y utilización del mobiliario	-	0,00%
d) Las relaciones entre los niños	-	0,00%
e) La organización del tiempo en la jornada diaria	-	0,00%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

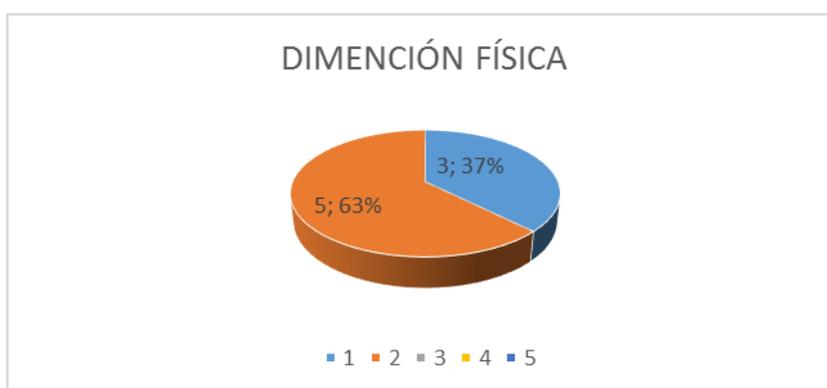


Figura 11. Elementos de la dimensión física.

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En la aplicación del cuestionario a los docentes, se observa los siguientes porcentajes respecto a los elementos que conforman la dimensión física: el 62.5% afirman que dentro de esta dimensión se encuentran los materiales y el mobiliario, el 37.5% tiene dudas y se inclinan por pensar que se refiere a las medidas del espacio.

El Ministerio de Educación (2014) expresa: “Esta dimensión se refiere al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo que tengo?”(p.51).

Al momento de aplicar la encuesta se pudo notar que los docentes organizan sus ambientes de aprendizaje con el material didáctico acorde a las habilidades a desarrollar, organizando los materiales al alcance de los niños, brindando completa seguridad tanto con el mobiliario, como con los recursos didácticos, tomando las correcciones necesarias para evitar el peligro de que estos caigan y el mismo debe estar acorde a la estatura de los niños.

El ambiente de aprendizaje debe mantener un ambiente ventilado, con luz natural y que permita moverse libremente; las aulas deben estar equipadas con accesorios que no provoquen la distracción y confusión en el aprendizaje, las paredes deben poseer colores pasteles, con respecto a los materiales a utilizarse deben estar acorde a las actividades a ejecutarse y al alcance de los niños estos deben ser seguros vigilando que los mismos no posean filos que provoquen cortaduras, pequeños que puedan provocar asfixia, resistentes para evitar accidentes.

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

Tabla 5. Importancia de los ambientes de aprendizaje.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Promover la motivación de los niños para mantener la atención en las actividades diarias.	2,00	25,0%
b) Generar bienestar a través de las condiciones materiales que le ofrece la institución educativa.	2,00	25,0%
c) Facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato.	4,00	50,0%
TOTAL	8,00	100,0%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

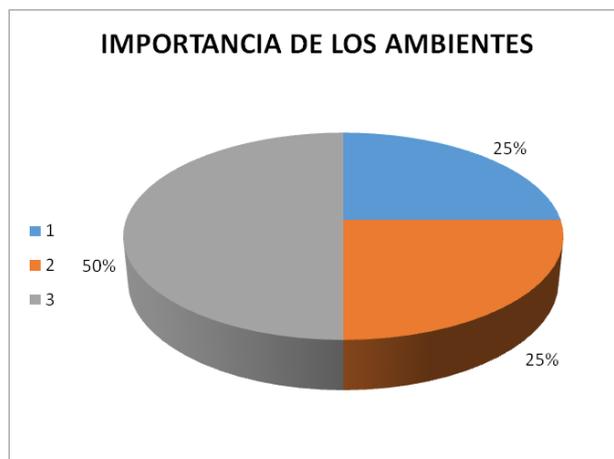


Figura 12. Importancia de los ambientes de aprendizaje.
Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dos docentes que forman parte del primer 25% manifiesta que el trabajar por medio de rincones de aprendizaje se lo realiza por cumplir la normativa fijada dentro del MINEDUC ya que para ellas solo debe realizarse al momento de la actividad inicial o en el desarrollo del primer momento para continuar con el trabajo escolarizado que se ha trabajado tradicionalmente; el otro 25% expresan que se lo ejecuta para provocar bienestar emocional, confianza y seguridad en los niños mediante los diversos materiales lúdicos que posee la institución, en tanto que el 50% de los docentes están de acuerdo que estos espacios facilitan la interacción con los demás niños y con los recursos que le permite experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato .

Jaramillo 2004 expresa las palabras de Montessori.

Existe una relación directa entre el modo en que el niño y la niña se mueva dentro del mundo circundante para organizar sus acciones de aprendizaje y la manera en que interpretan ese mundo. Dicho aprendizaje resultará satisfactorio en la medida en que el pequeño pueda actuar e interactuar con su mundo. (p.64)

El Ministerio de Educación expresa (2014):

Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. (p.51)

En base a estos resultados se puede manifestar que los docentes saben la importancia de crear y trabajar en ambientes de aprendizaje, promoviendo mediante el juego en rincones un aprendizaje significativo, en base a sus propias experiencias y creatividad.

Los docentes manifiestan que al educar o enseñar mediante rincones de aprendizaje da la oportunidad al niño de que explore diversos espacios por ejemplo al realizar la lectura del cuento los maestros no solo lo realizarán dentro del aula sino que da la posibilidad de realizarlo al aire libre, formando un ambiente de lectura innovador contemplando la naturaleza y lo que en ella se puede encontrar, así se logra una mejor participación, atención y aprendizaje en los niños al desarrollar las actividades sin tención y con mayor eficacia.

Por lo tanto es parte importantísima del quehacer educativo crear ambientes de aprendizaje en donde se promuevan actividades que permitan el total desarrollo del niño, que propicie las buenas relaciones y la participación colectiva del alumnado pero sobretodo que docentes y alumnos disfruten de lo que hacen.

3.1.5. Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial.

Tabla 6. Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial

	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a)	Estructurados	3,00	37,50%
b)	No estructurados	0,00	0,00%
c)	Semi estructurados	5,00	62,50%
d)	Ninguno de los anteriores	0,00	0,00%
	TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 13. Recursos en las aulas de educación infantil.
 Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil I de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

En la selección de las opciones brindadas a los docentes en base a los recursos que más utilizan en las aulas coincidieron el 62.5% de los docentes en que usan material semiestructurado, mientras que el 37.5% se inclinaron por recursos estructurados.

Castillo (2014) manifiesta que: “Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupo que efectúan simultáneamente actividades diferentes (...) se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño”. (p.38)

En la actualidad los docentes de las unidades educativas han optado por utilizar en las actividades planificadas materiales semiestructurado. De esta forma en el medio educativo se puede encontrar infinidad de recursos didácticos diseñados con un fin específico, esta clase de recursos se encuentran en mayor número en los centros infantiles ya que son recursos utilizados por la escuela tradicional. En menor cantidad las instituciones educativas poseen y usan en los ambientes de aprendizaje recursos no estructurado, materiales que no son precisamente creados para un fin didáctico y que se lo puede encontrar en el medio natural o en el entorno en el que se encuentre.

El 37.5% de los maestros es decir 3 docentes reconocen que en sus aulas solo se encuentran materiales con fines pedagógicos que vienen hacer material estructurado ya que dicen que con ellos se les facilita la enseñanza.

3.1.6. Señale tres de los recursos que más utiliza en su trabajo pedagógico.

Tabla 7. Los recursos que más se utilizan en su trabajo pedagógico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Cuentos	6,00	25,00%
b) Loterías	1,00	4,17%
c) Rompecabezas	7,00	29,17%
d) Pelota	5,00	20,83%
e) Telas	-	0,00%
f) Cajas	-	0,00%
g) Material de reciclaje	5,00	20,83%
TOTAL	24,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

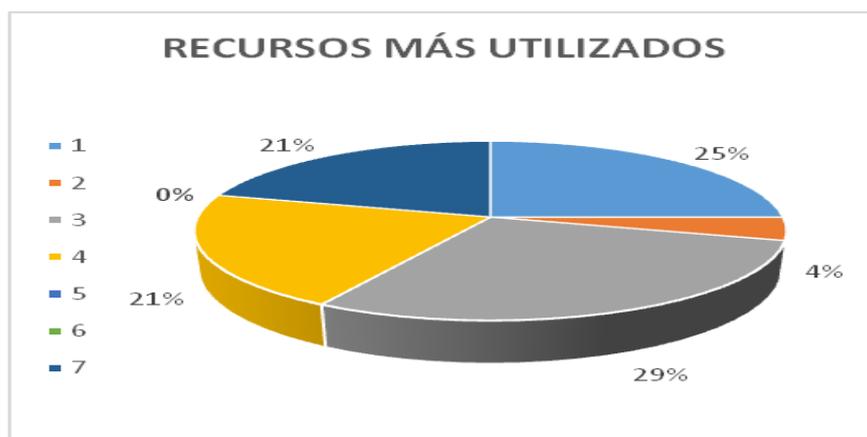


Figura 14. Recursos más utilizados en su trabajo pedagógico.

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Los docentes de la comunidad educativa, al preguntarles cuales son los recursos que más utilizan en su trabajo pedagógico el 29% de los maestros afirman que dentro de su jornada diaria trabajan con rompecabezas, el 25% trabajan con cuentos y seguidamente optan por el uso del material reciclado o material del medio con un 20.8%.

Restrepo (como se cita en Valverde, 2003)

Para cumplir con sus propósitos, la educación preescolar desarrolla diferentes actividades que, en forma holística, propician en el niño: habilidades, destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos, en las diferentes áreas, con los cuales va formando su archivo básico para cada inteligencia, el cual será utilizado para interactuar con el mundo que le rodea. (p.63)

En el análisis de estos resultados se puede dar cuenta que los docente se inclinan por el trabajo con rompecabezas, cuentos y el material de reciclaje con la finalidad de desarrollar en los pequeños la concentración, creatividad y el desarrollo psicomotriz. Los docentes optan por la realización de rompecabezas y cuentos con materiales reutilizables es decir involucran a los niños y padres de familia en la elaboración de estos recursos didácticos.

3.1.7 Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.

Tabla 8. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Reforzar los aprendizajes que alcanza el niño	1,00	12,50%
b) Mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño	4,00	50,00%
c) Motivar a los niños para participar en las actividades	3,00	37,50%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

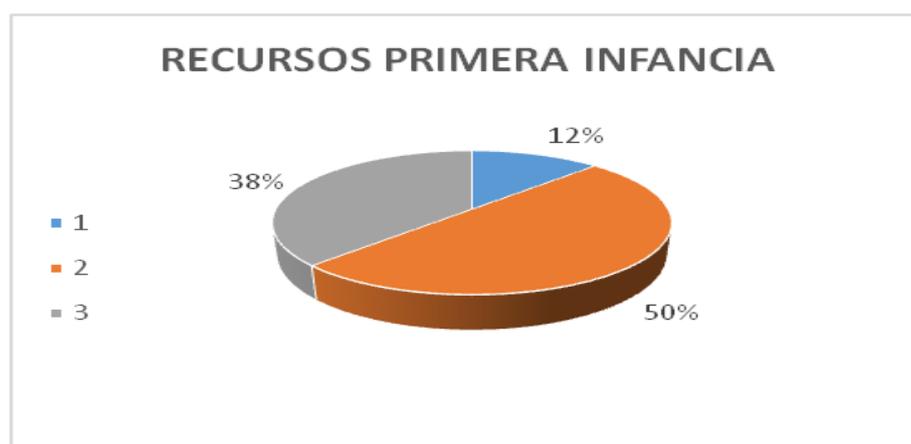


Figura 15. Función de los recursos en la primera infancia.

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En la aplicación a los docentes de la pregunta: Los recursos en el aprendizaje cumple la función de: el 50% respondió que estos son los encargados de mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño; mientras que el 37% dijo que motivan a los niños a participar en las actividades.

Los docentes son los principales guías en el proceso de aprendizaje simbólico de los niños, son quienes se encargan de formar personas autónomas que puedan enfrentarse a diversos problemas que se los presenten. Es por tanto que Durán, Escoffet y Farran (2005) manifiestan que.

Nuestra actuación se dirige a mediar los procesos de comprensión del alumno y a ofrecer diferentes niveles de ayuda que favorezca la apropiación de las herramientas que les permitan pensar y sentir acerca de las tareas que desarrollamos para que, por último, actúen de forma autónoma y dispongan de estrategias de resolución de problemas en tareas adecuadas a su edad (p.61).

Por esta razón los maestros en educación infantil comprometidos a mejorar la calidad educativa son los responsables de presentar en sus aulas o rincones de aprendizajes materiales que el niño pueda manipularlos, explorarlos, que jueguen de forma libre y creativa, sin salirse del objetivo pedagógico que se ha planteado en la planificación, logrando en ellos niños autónomos quienes puedan tomar sus propias decisiones, resolver problemas y mejorar las relaciones interpersonales.

Los docentes que forman parte del 37% ratifican que los recursos mientras más llamativos y novedosos son, motivan al menor a integrarse en las actividades para seguidamente dar paso a las actividades escolarizadas. Estos también son utilizados en el proceso de adaptación de los niños en los centros infantiles. Un docente que forma el 12% de la población dice que los recursos de los rincones de aprendizaje tienen la función de evaluar el aprendizaje del niño.

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

Tabla 9. Características de los recursos.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Resistente y duradero	3,00	12,50%
b) Atractivo	6,00	25,00%
c) No estructurado	-	0,00%
d) Seguro	5,00	20,83%
e) Funcional	7,00	29,17%
f) Útil para el trabajo individual y grupal	1,00	4,17%
g) Pertinente al contexto social y cultural	2,00	8,33%
TOTAL	24,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

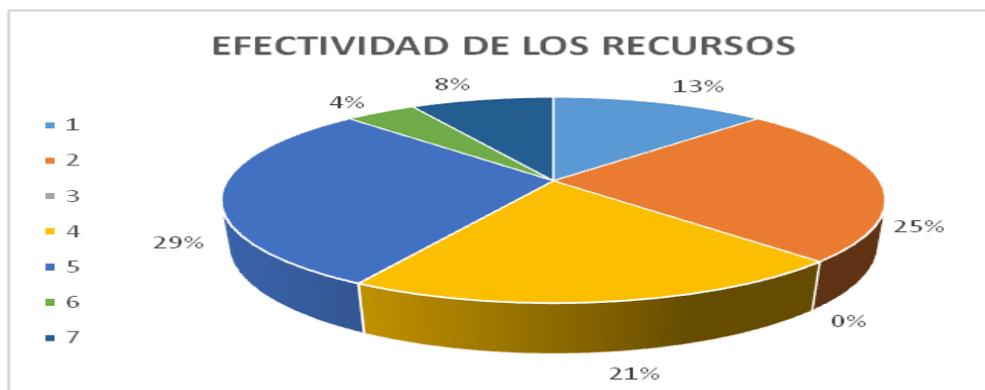


Figura 16. Característica de los recursos.
 Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Los recursos educativos deben tener algunas características y según el análisis realizado el 29% de la población ha manifestado que deben de ser funcionales; mientras que el 25% admiten que estos deben ser atractivos, el 20,8% deben ser seguros, el 12.5% resistentes y duraderos.

Antúñez (2006) expresa que:

Los muebles y el material didáctico deberán ser adecuados a las características de los alumnos (tamaño de los pupitres), estarán situados de manera que posibiliten el fácil acceso para los estudiantes y cumplirán con el requisito de no ser peligrosos (p.165).

MINEDUC (2014) Manifiesta que:

Se debe considerar que los materiales para estas edades deben ser variados, de tamaño grande, llamativos, coloridos, estimulantes, con la finalidad de constituirse en un recurso que permita la exploración a través de las sensopercepciones, es decir, que los niños los puedan mirar, escuchar, oler o tocar, sin que sean peligrosos para su salud o integridad física (p.51).

Estos resultados permiten evidenciar que los recursos en los rincones deben de ser funcionales, deben ser materiales que satisfagan las necesidades e interés de los niños en el desarrollo de sus habilidades y que permitan cumplir diferentes funciones en el ámbito pedagógico. Los materiales han de ser atractivos para que el niño se motive y participe en las actividades por sí solo, se sienta feliz, mientras juegan y exploran, reflexione y consiga sus propios aprendizajes.

Materiales seguros es una parte esencial dentro de la elección de los recursos, en vista de que estos permanecen y deben estar al alcance de los niños, por esta razón se debe tomar en cuenta que los materiales utilizados en los rincones no han de poseer filos corto punzantes, resistentes, tienen que ser de una medida considerable ya que los niños pueden llevarse a la boca y provocar severos daños o hasta la muerte, deben ser de fácil manipulación evitando daños al menor, dentro de la seguridad podemos decir que los materiales deben ser desinfectados a menudo para evitar daños en la salud.

Un docente recalca la necesidad de que al buscar recursos para los ambientes de aprendizaje se debe tomar en cuenta que se pueda trabajar de forma individual y grupal. A pesar de que los docentes manifestaron que usaban material no estructurado en esta vez obtuvimos en esta opción 0%.

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

Tabla 10. Criterios para la selección de recursos.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Relación con las actividades didácticas que propone en la planificación	5,00	62,50%
b) Correspondencia con la edad e intereses de los niños	1,00	12,50%
c) El bajo costo de los productos	-	0,00%
d) Desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción	2,00	25,00%
e) Pertinencia con el contexto socioeducativo.	-	0,00%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 17. Criterio para la selección de recursos.
 Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Los docentes de la institución educativa al seleccionar recursos, consideran el 62.5% la relación con las actividades didácticas que propone en la planificación, el otro grupo que pertenece al 25% busca el desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción 12.5% la correspondencia con la edad e intereses de los niños.

Mineduc (2014) indica que:

Los rincones de juego trabajo deben ser flexibles, se debe cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando; procure ubicar materiales y elementos que tengan que ver con el tema, de esta manera, los niños mostrarán interés en rotar de rincón y participar en todos (p.52).

El personal que conforma el centro educativo al momento de seleccionar los recursos toma en cuenta el objetivo y la destreza a desarrollar dentro de su planificación. Estos recursos se los debe seleccionar con antelación, no se puede presentar el docente ante su grupo de niños a improvisar ya que se provocaría inseguridad en los niños, la hora de clase se tornaría un caos y los niños presentarían diferentes actitudes frente a sus iguales.

El segundo grupo de la población manifiesta que al seleccionar los recursos estos sean capaces de crear en los niños nuevas experiencias, mejoren su creatividad y la interacción y por ultimo un docente recalca que es necesario escoger recursos de acuerdo a la edad del grupo de niños con los que se trabaja.

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

Tabla 11. Ambientes requieren de procedimientos específicos.

ESCALA		FRECUENCIA	PORCENTAJE
a)	Si	6,00	75,00%
b)	No	2,00	25,00%
TOTAL		8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

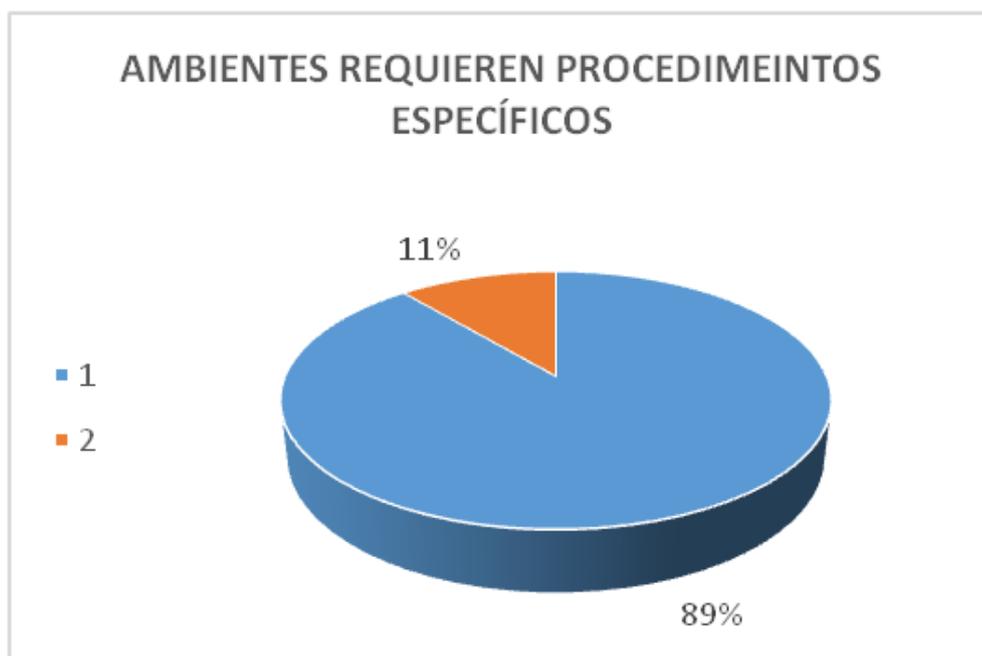


Figura 18. Creación de ambientes requieren de procedimientos específicos.
Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 75% del personal educativo considera que la creación de los ambientes de aprendizaje requiere un procedimiento específico mientras que el 25% de los encuestados niegan que se necesite de algún procedimiento.

Medina (1988) como lo afirma Gervilla (2014) “Formar exige crear un entorno que desprenda sensibilidad, riqueza, estilo y profundidad humana” (p.28).

Es importante que los educadores al momento de formar, crear, ambientes de aprendizajes exitosos, se los realice tomando en cuenta ciertos lineamientos como son: creativos, seguros funcionales, y que se encuentren prestos para que en ellos se propicie la experimentación, indagación y la adquisición de sus propias experiencias de aprendizaje al momento de explorar los materiales. Los materiales didácticos que en estos espacios se utilicen deben de provocar riqueza en los conocimientos o enseñanza que se desee lograr; por otra parte los educadores deben organizar estos espacios generando pasión, forma, creatividad y sobre todo entrega personal en cada una de las acciones que se ejecute dentro de los ambientes de aprendizaje. Estos rincones deben organizarse en relación al entorno social, la cultura y creencias en donde se encuentre ubicada la unidad educativa.

3.1.11. La creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de.

Tabla 12. La creación de ambientes de aprendizajes.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial	2,00	25,00%
b) Los intereses y necesidades de los niños y niñas	5,00	62,50%
c) El elemento integrador de la experiencia de aprendizaje	0,00	0,00%
d) La necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa	0,00	0,00%
Las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación	1,00	12,50%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

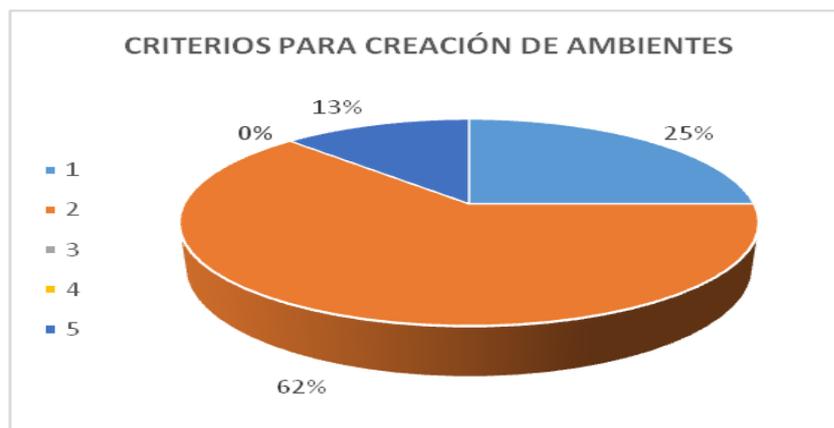


Figura 19. Aspectos para la creación de ambientes de aprendizaje.
 Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Según los datos obtenidos el 62.5% manifiesta que la creación de los ambientes de aprendizaje se realiza a partir de las necesidades de los niños y niñas, seguidamente por el 25% que manifiestan que se los realiza a partir de los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial y el 12% refiere que se los crean por las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación.

Gervilla (2014) expresa: Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño. Es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos. (p.37)

Gervilla 2014 “La clase ha de ser un lugar vivo que se ha de ir cambiando en función de los intereses y necesidades de los niños a lo largo del curso” (p.39).

La mayor parte de la población está consciente de que al crear ambientes de aprendizaje y educar en base al juego se logra mayor estimulación y adquisición de aprendizajes significativos. Estos ambientes no deben ser creados con un patrón único a nivel de país sino que deben responder a las necesidades e interés tanto culturales como sociales, también es importante implementar recursos existentes en su medio natural fomentando el desarrollo psicosocial en los infantes. Para crear ambientes de aprendizaje debe existir una necesidad e interés a tomar en cuenta para de esa forma plantearnos el objetivo y las destrezas a desarrollar es por ello que el 25% de los docentes toma en cuenta esta alternativa. En la unidad educativa un docente que equivale al 12% dice que estos se crean solo por la exigencia del ministerio de educación que de otra forma se mantendría la enseñanza escolarizada tradicional y que se evitaría la movilización de los niños a diferentes espacios.

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

Tabla 13. Aspectos para crear ambientes de aprendizaje.

ESCALA		FRECUENCIA	PORCENTAJE
a)	Creatividad	3,00	37,50%
b)	Estética	0,00	0,00%
c)	Organización	2,00	25,00%
d)	Funcionalidad	3,00	37,50%
TOTAL		8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

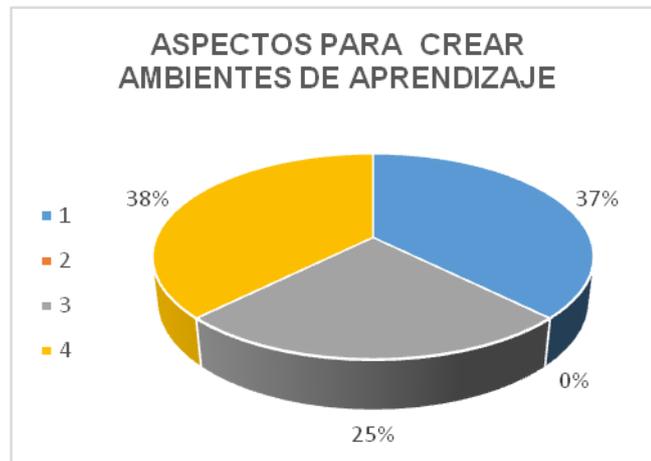


Figura 20. Criterio de los docentes de educación inicial

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Cuando se les pregunta a los docentes sobre los aspectos a tomar en cuenta para la creación de ambientes de aprendizaje, dos grupos de profesionales que conforman el 37.5% cada uno, aseguran que al crear estos espacios deben hacerlo con creatividad y funcionalidad y un 25% dicen que la base de la creación es la organización.

Gervilla (2006) dice: “Se procurará crear un espacio flexible y funcional, en el que sean compatibles zonas de trabajo colectivo que, en algún momento y según las necesidades, se puedan reconvertir para trabajar en taller y en zonas específicas para rincones fijos” (p.39).

En la creación de los ambientes de aprendizaje se debe tomar en cuenta que estos sean funcionales y creativos es decir estén equipados con recursos que satisfagan las necesidades tanto individuales como grupales y en ellos se pueda formar experiencias de aprendizajes, los docentes al crear estos espacios deben tener en cuenta la creatividad para la decoración tanto de paredes, techos y mobiliario, todos los muebles han de estar correctamente etiquetados de forma clara a través de imágenes para que los más pequeños puedan utilizarlos, estos recursos conviene estar al alcance de ellos, los espacios se deben crear sin sobre llenarlos de cosas que sirvan de distractores. Al decirse funcionales los recursos serán realizados acorde a las áreas y destrezas colocándolos en los espacios lúdicos creados para generar aprendizajes significativos.

3.1.13. En cuanto al manejo temporal, los ambientes de aprendizaje deben.

Tabla 14. Manejo temporal de ambientes de aprendizaje.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Modificarse cada semana	2,00	25%
b) Permanecer todo el año para que los niños roten	-	0%
c) Crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrollo	6,00	75%
d) Diseñarse por motivos especiales.	-	0%
TOTAL	8,00	100%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

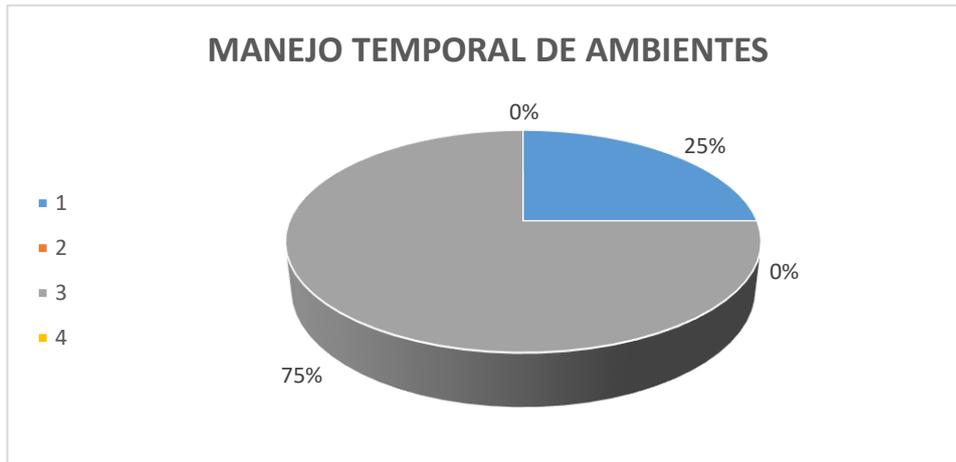


Figura 21. Manejo temporal de ambientes.

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Los maestros parvularios al preguntarlos en cuanto al manejo temporal, en los ambientes de aprendizaje, el 75% se inclina que los ambientes de aprendizaje deben crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolló y el otro 25% se debe modificarlo cada semana.

Gervilla (2014) conceptualiza que: Mediante la observación, el maestro verá que rincones pierden interés, para renovarlos o sustituirlos por otros (pág.39).

Los espacios de aprendizaje se los debe adecuar tomando en cuenta las experiencias de aprendizaje, necesidades, la edad de los niños y las condiciones ambientales ya que estas cambian a medida que los niños van creciendo. Los recursos se los debe modificar cada semana de manera puntual cuando estos se han vuelto monótonos o han perdido la atracción y el interés por parte de los infantes.

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

Tabla 15. Habilidades docentes para crear ambientes de aprendizaje.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción.	5,00	20,83%
b) Identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente	7,00	29,17%
c) Promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención a las actividades.	5,00	20,83%
d) Desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa.	7,00	29,17%
TOTAL	24,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

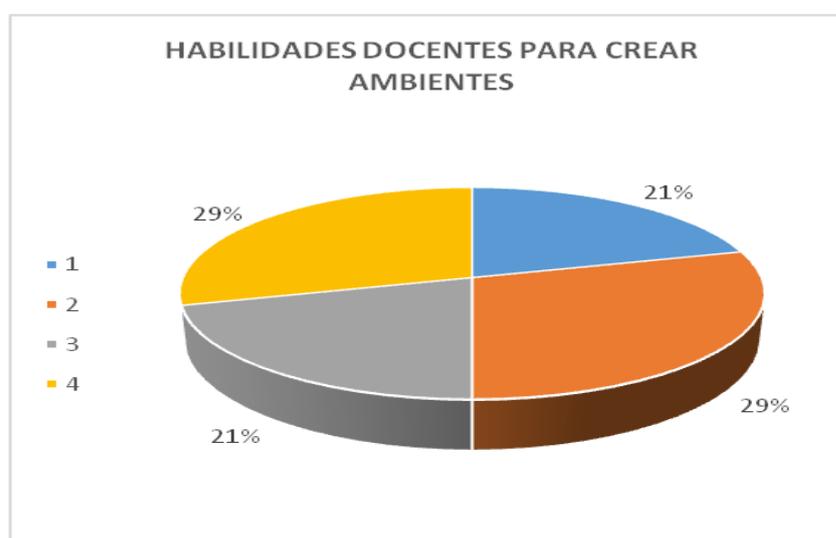


Figura 22. Habilidades docentes para crear ambientes de aprendizaje.
Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Un 29% de los docentes de educación infantil deben desarrollar las habilidades para identificar los modelos pedagógicos que proporcione las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente, otro 29% dice que desarrolla la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje un 20.8% promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades y por ultimo con un 20.8% desarrollan la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos.

Reinsberg (como se citó en Castro y Ramírez, 2015) quien apunta que las aulas deben tener un “ambiente cálido y agradablemente decorado, por lo que la maestra debe dar al centro y a su clase un aspecto acogedor, que ofrezca a los niños emociones de orden estético” (pg.12).

Estos aspectos antes mencionados forman parte de las habilidades que los docentes deben tener en cuenta al momento de la creación de los ambientes de aprendizaje los mismos que deben contar con un espacio tranquilo, armonioso en el que el manejo de los recursos pedagógicos que se utilicen estén dentro de las habilidades que se desee desarrollar, causando en los niños, motivación e interés en estos espacios que deben estar creados de forma estética, llamativos y efectivos, según los conocimientos que se desea impartir al niño.

Es importante que los espacios se los realice tomando en cuenta la situación sociocultural de los niños para que se sientan cómodos en la interacción con sus iguales; los docentes deben respetar creencias y costumbres de los niños para no afectar sus emociones.

3.1.15. Criterio pedagógico para organización de ambientes de aprendizaje.

Tabla 16. Criterio pedagógico para organización de ambientes de aprendizaje.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Áreas de conocimiento	-	0,00%
b) Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje	4,00	50,00%
c) Los recursos de que dispone la institución	-	0,00%
d) Las capacidades que los niños deben desarrollar	4,00	50,00%
TOTAL	8,00	100,00%

Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

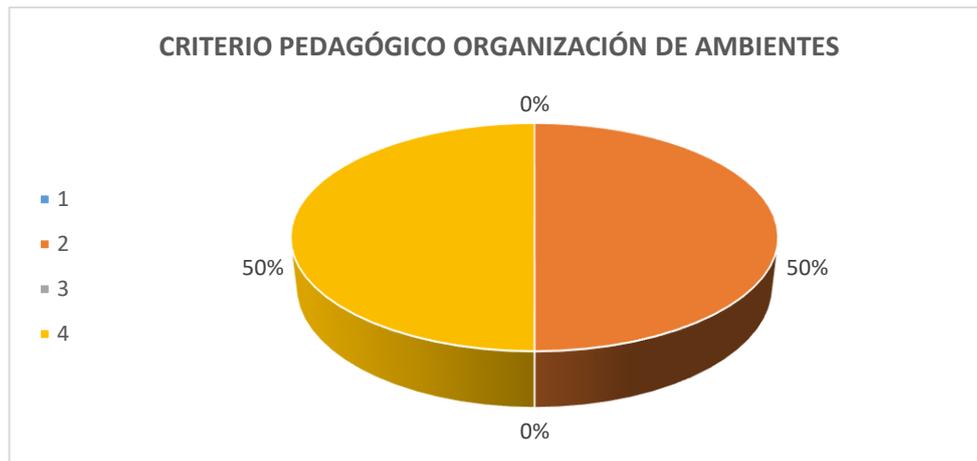


Figura 23. Criterio pedagógico para organización de ambientes de aprendizaje.
 Fuente. Docentes del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Los ambientes de aprendizaje según el 50% de la población encuestada están organizados en base a los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, el otro 50% lo realizan mediante las capacidades que los niños deben desarrollar.

Gutiérrez y Pérez (2002) contextualizan que.

Los criterios de organización están determinados fundamentalmente por las necesidades e intereses de los niños. Necesidades de disfrute, de expresión y comunicación, de descanso, de actividad, de relación... En definitiva, el ambiente del aula ha de ser estímulo para el desarrollo y el aprendizaje. (p.137)

Así pues los ambientes de aprendizaje deben estar diseñados tomando en cuenta las necesidades de los niños, las destrezas y habilidades que se desea desarrollar; enfocándose en los ejes y ámbitos de aprendizaje planteados en el currículo de educación inicial y preparatoria, los ambientes de aprendizaje deben estar estructurados de forma que el docente pueda adaptarlos a los intereses de los niños sin descuidar los lineamientos planteados en las instituciones educativas. De forma puntual se debe tener en cuenta las necesidades, experiencias de los niños ya que no son una hoja en blanco y el ritmo de aprendizaje teniendo claro que cada niño es un mundo diferente y que aprenden de distintas formas.

Fichas de observación del desarrollo de los niños.

3.2.1. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.

Tabla 17. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	2,00	13%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	9,00	60%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

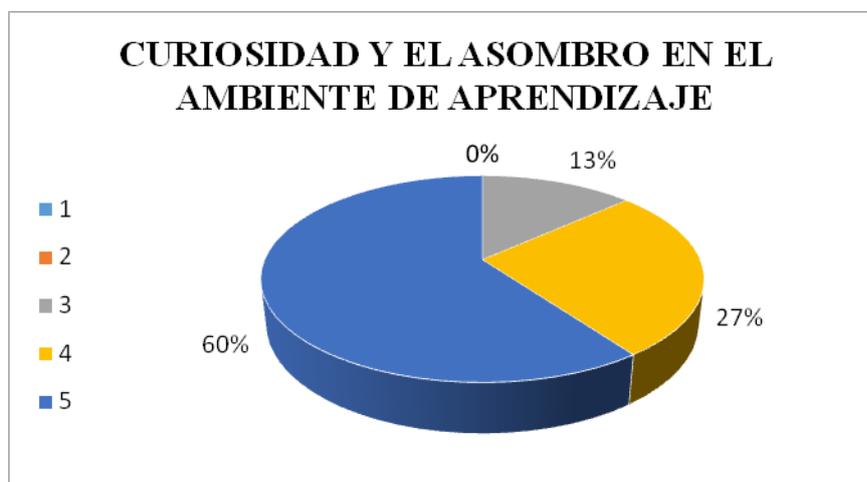


Figura 24. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.
Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dentro de la ficha de observación en el literal que se manifiesta que si los niños se muestran curiosos y con asombro en el ambiente de aprendizaje se observa que un 60% de los niños observados ejecutan acciones que le permiten indagar y apropiarse de nuevos conocimientos en base a las experiencias que obtuvo dentro de un espacio de aprendizaje este grupo demuestra admiración en la ejecución de diversas acciones; mientras que un 26,67% que se encuentra en el rango de muy bueno explora con menor motivación que el primer grupo; el 13% necesita de mayor incitación para que explore los espacios de aprendizajes.

Castillo (2014) manifiesta:

La actividad del niño es una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación como el niño, por un lado, expresa su interés y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. (p.36)

Los niños en la segunda infancia al momento de trabajar en ambientes de aprendizaje novedosos con recursos didácticos funcionales, atractivos y con actividades lúdicas creativas, provoca en el niño, motivación, atención, asombro, participación, experimentación y adquisición del aprendizaje, de una forma más fácil debido a la interacción con el docente y los compañeros.

Cuando los niños pierden la atención en las actividades que se están ejecutando en los diferentes espacios de aprendizaje, el docente debe buscar estrategias para que el niño pueda volver a integrarse a la actividad, esto se puede lograr tan solo con la modulación de la voz o con la renovación de material que atraiga la mirada e interés del pequeño.

3.2.2. Inicia el juego con facilidad.

Tabla 18. Inicia el juego con facilidad.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	2,00	13%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	9,00	60%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

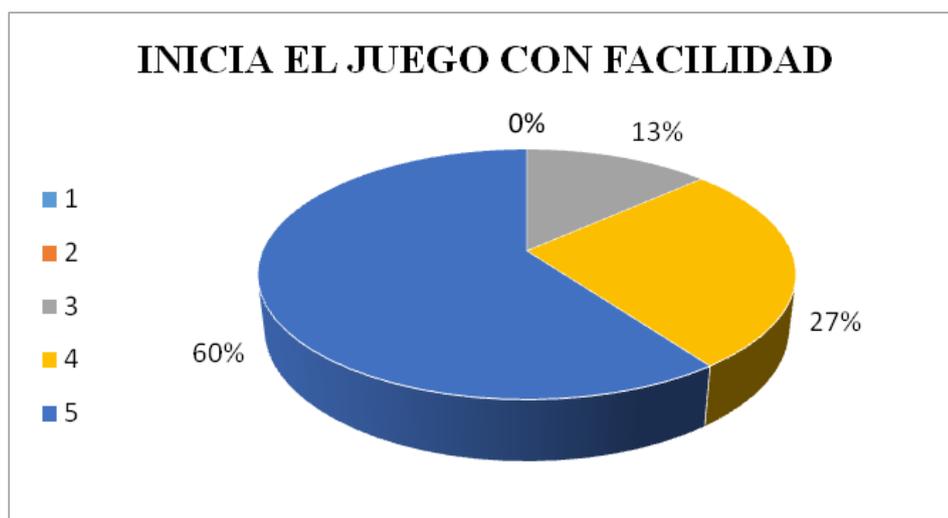


Figura 25. Inicia el juego con facilidad.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Según lo observado podemos darnos cuenta que el 60% del grupo juega y se relaciona de forma espontánea con sus iguales, mientras que el 26 % no tarda mucho en asociarse y participar en los juegos con sus compañeros ya sean juegos dirigidos o libres; 13% necesita un poco más de motivación para iniciar un juego.

Respecto a los datos referentes a la opción en la que dice si el niño inicia el juego con facilidad surgieron los siguientes porcentajes: muy bajo 0%, bajo 0%, bueno 13%, y va subiendo el porcentaje en un 27% y por último con un 60% da como resultado excelente poniendo de manifiesto que los niños a esta edad juegan con facilidad en su mayoría. El grupo de población estudiada mantiene una facilidad al integrarse al juego.

Froebel (como se citó en Santa Cruz y García, 2014):

El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño, y al mismo tiempo, es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y en todas las relaciones. (p.24)

El niño en edad preescolar juega de forma sincera ya que para los más pequeños es algo esencial, es la forma perfecta para la adquisición del aprendizaje, saben cómo divertirse con cosas, objetos, juguetes, de poco valor, es decir no necesitan de mayor lujo para emprender un esparcimiento.

Desde esta perspectiva el niño expresa mediante el juego en cada uno de los ambientes de aprendizaje su inocencia, creatividad imaginación; mediante el desarrollo de actividades

lúdicas libres o dirigidas en los diferentes espacios, el niño expresa sus emociones (alegrías, tristezas) y manifiesta lo que pueda estar ocurriendo en el entorno en el que se desenvuelve. En los rincones de aprendizaje el niño aprende de forma libre y espontánea, así se manifiesta que son actividades que se realizan con la finalidad de causar en el niño diversión, entretenimiento, los niños juegan desde la infancia temprana y van adquiriendo conocimientos a través de sus propias experiencias; en la segunda infancia los niños aprenden a interrelacionarse con los demás creando lazos de afectividad dentro de los ambientes que se han establecido en un salón de clase.

3.2.3. Comparte el material con los demás compañeros

Tabla 19. Comparte el material con los demás compañeros.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	5,00	33%
5	EXCELENTE	7,00	47%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

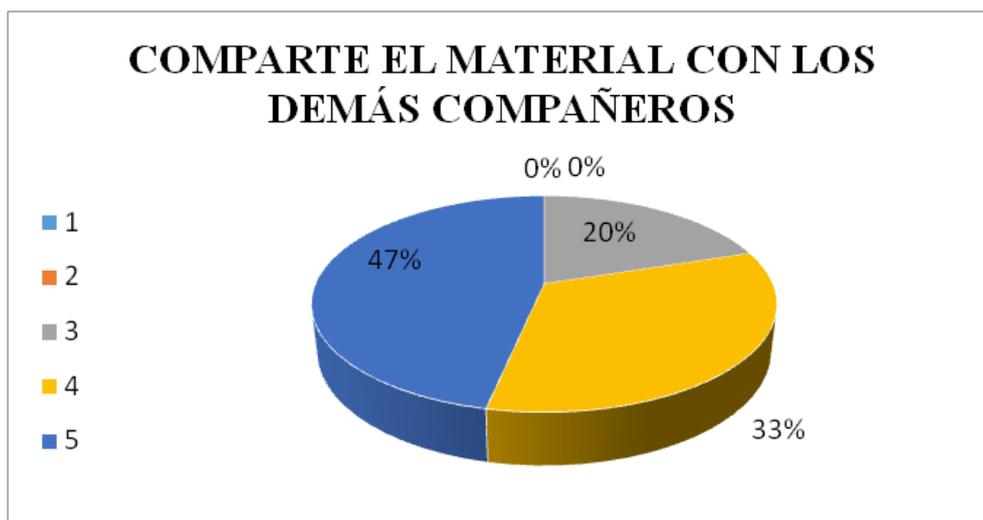


Figura 26. Comparte el material con los demás compañeros.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Al analizar los datos sobre si el niño comparte el material con los demás compañeros, los resultados arrojados en la tabulación son: 0% muy bajo, 0% bajo, 20% bueno, 33.33 muy bueno, y con un 46.67% como excelente notamos que los niños comparten positivamente los materiales de los ambientes de aprendizaje entre compañeros.

Parten (como lo citó en Anguera, 1999) declara que:

Presenta uno de los primeros instrumentos que permiten codificar y recoger información relevante sobre el juego, clasificando las actividades que realizaban los niños dentro del escenario preescolar, (.....) Juego asociativo: el niño juega con otros compañeros. Aquí se incluye el compartir el material de juego e intentos de control de los otros niños que están en el grupo. Sin embargo no hay división del trabajo, o asignación de papeles. (p.287)

De esta forma se observa como los niños de educación preescolar logran interactuar y participar en las diversas actividades y juegos asociados en el que el niño debe compartir de forma positiva los materiales y recurso humano (docente y compañeros), fomentando y fortaleciendo mediante juegos en los espacios creados para diferentes fines pedagógicos, el valor de compartir con los demás.

Es necesario reconocer que dentro del grupo de niños con rango bueno 20% en las relaciones con sus compañeros y el material didáctico se encuentran niños que son hijos únicos y que al momento de realizar ciertas actividades se muestran un poco posesivos en lo que tiene que ver con recursos que son de su pertenencia o simplemente lo tomaron primero, creándose en momentos pequeños conflictos que la docente debe con creatividad dar solución.

Se debe indicar que los niños de 2 a 4 años por lo general se muestran posesivos con sus pertenencias, en muchas ocasiones es difícil que en esta edad se maneje de forma asertiva el desarrollo de esta habilidad social. La docente al momento de trabajar en cada uno de los ambientes de aprendizajes debe ser creativa utilizando diferentes estrategias de juegos para sensibilizar a los niños en la solidaridad, respeto y la voluntad de compartir los materiales positivamente por ejemplo se debe realizar actividades grupales, estructurar tiempos, turnos, para jugar en estos espacios educativos, no reñirlos más bien motivarlos, animarlos a compartir con los demás.

3.2.4. Permanece tiempo prolongado en el juego.

Tabla 20. Permanece tiempo prolongado en el juego.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	1,00	7%
3	BUENO	1,00	7%
4	MUY BUENO	5,00	33%
5	EXCELENTE	8,00	53%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

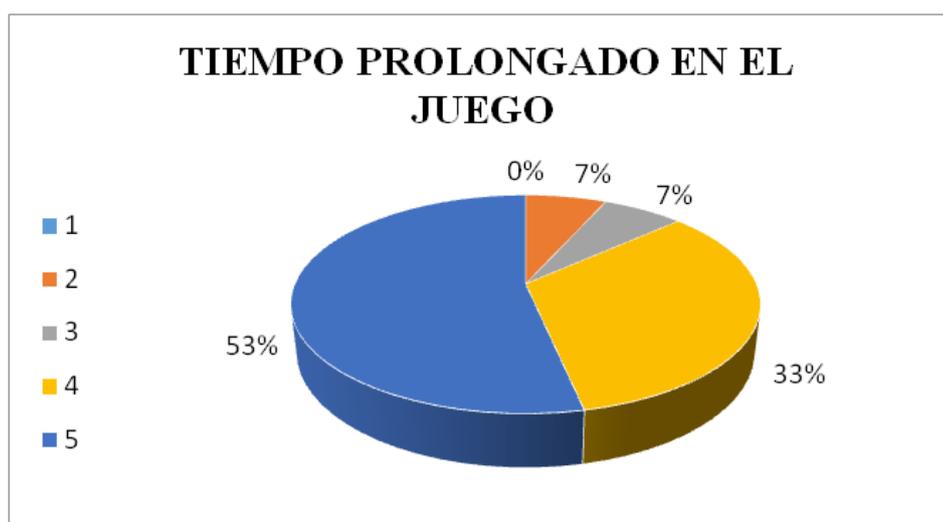


Figura 27. Permanece tiempo prolongado en el juego

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Con respecto a la observación realizada respecto a: permanece tiempo prolongado en el juego, surgieron los siguientes datos: 0% como muy bajo, bajo 0%, y empieza arrojar los datos referente a la permanecía en el juego con un 7% como bueno, se va incrementando con el 36% como bueno y por último es notorio que más de la mitad del grupo permanece en las actividades lúdicas grupales por mayor tiempo con un 57%.

Ribes, Clavijo, Caballero, Fernández y Torres (2006) declaran que: "A medida que el niño va creciendo, los momentos de juego van ocupando cada vez periodos de tiempo más prolongados en la jornada escolar". (p.359)

Durante la primera infancia el niño juega por si solo y con tiempos esporádicos, los juegos van evolucionando tal como va creciendo el niño; en la segunda infancia el niño participa en los juegos planteados o juegos libres por más tiempo, permanece atento a las instrucciones dadas, sabe esperar su turno.

Cuando el niño se encuentra dentro de un ambiente de aprendizaje y se sale por un instante del juego el docente como guía debe hacer volver a la actividad de forma creativa es decir pudiendo cambiar de actividad o cambiar de recurso para lograr que el niño se involucre nuevamente al juego. Se ha de recordar que los niños conservarán su atención en las actividades escolares o en los juegos en diferentes tiempos según sus edades; así los juegos y actividades en preescolar no deben ser jornadas extensas.

3.2.5. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.

Tabla 21. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	1,00	7%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	10,00	67%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 28. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En este ítem en el que se manifiesta sobre: tiene una actitud positiva y de interés en el juego, tenemos 0% muy bajo, bajo 0%, bueno 7%, muy bueno 27%, y un 67% del total de la población observada mantiene una actitud positiva y se interesa en el juego libre o dirigido. Zapata (1989) afirma que:

Consideramos que el juego permite preparar el terreno para que el niño se integre efectivamente al mundo de la cultura y pueda desarrollar aprendizajes agradables; por lo que el juego constituye el eje del programa maternal y preescolar, y es una herramienta didáctica fundamental para el aprendizaje cognoscitivo. (p.64)

El niño a través del juego se involucra no solo con sus familias, sino que crea lazos de afectividad con sus compañeros de clase. De esta forma el niño afianza vínculos sociales con niños y adultos, empieza a respetar las creencias y posiciones de las otras personas, lo que le permite resolver sus propios conflictos sin la necesidad de incurrir a gritos y prepotencias. Los niños que presentan un comportamiento negativo al momento de jugar son niños que han sufrido, mal trato o viven en conflicto con sus padres y eso se ve reflejado en la forma de comportarse en los juegos o actividades lúdicas.

3.2.6. Establece interacciones positivas con los demás compañeros

Tabla 22. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	8,00	53%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

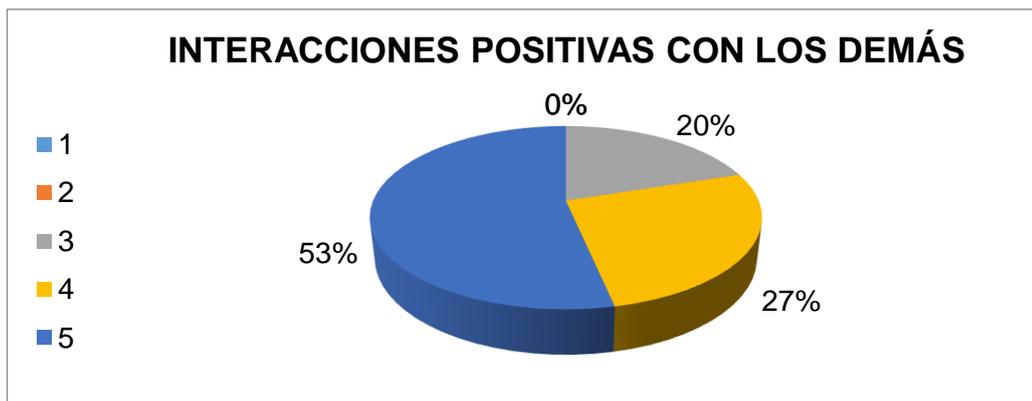


Figura 29. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.
 Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Sobre el criterio establecer interacciones positivas con los demás compañeros del grupo de niños se observó que el 53% de ellos mantienen excelente actitud con sus iguales, mientras que el 27% interactúa de forma muy buena, el 20% se relaciona de forma buena es decir no son completamente sociables con sus compañeros.

Fuentes (2011). Las interacciones con los iguales facilitan la adquisición de numerosas estrategias y habilidades de interacción social que es difícil aprender en el contexto asimétrico de las relaciones con adultos, como, por ejemplo, aprender a dominar, a ceder, a proteger, a asumir responsabilidades, a intercambiar favores, a cooperar, a tener en cuenta los puntos de vista de los demás, etc.(p.153)

Así pues los niños que mantienen un alto grado de sociabilidad con sus iguales son capaces de resolver problemas, se muestran participativos en las actividades que se plantean en los diferentes espacios de aprendizaje. Estos niños no necesitan de terceros para resolver sus conflictos, en todo momento se muestran solidarios y autónomos en la toma de decisiones, cuando alguien necesita de su ayuda ellos están prestos siempre a colaborar.

3.2.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.

Tabla 23. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	5,00	33%
5	EXCELENTE	7,00	47%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

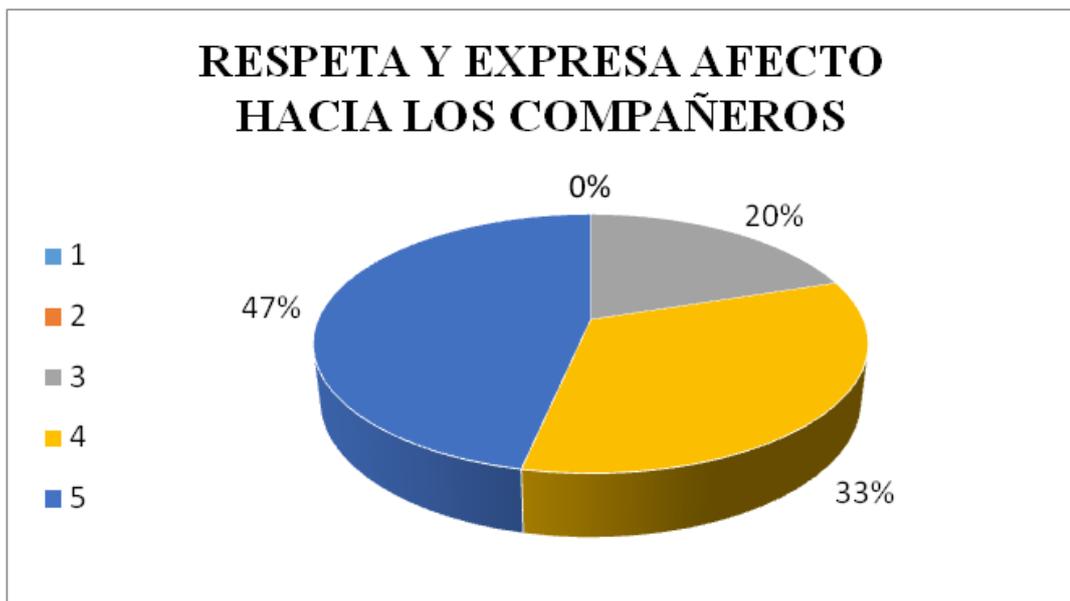


Figura 30. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dentro de este criterio los niños saben respetar a sus compañeros arrojando los siguientes porcentajes: el 47% que equivale a excelente, el 33% que pertenece al rango muy bueno y el 20% dentro del nivel bueno, esto quiere decir que el salón de clase en su mayoría respeta a los demás.

Fuentes (2011) manifiesta que: Los niños refuerzan frecuentemente a los compañeros con muestras de aprobación, alabanza, acercamiento amistoso hacia ellos, prestándoles atención, conversando con ellos, imitando sus acciones y compartiendo las actividades (P.152).

De esta forma se puede evidenciar que los niños que son mayormente sociables y que crecen rodeados de amor, un hogar estable, en un ambiente sin conflictos son niños que muestran afecto, respeto y colaboración con sus iguales. Muchos de ellos actúan como mediadores frente a los conflictos que se presenten con el grupo de compañeros. Los hijos de padres democráticos, suelen ser niños que están siempre pendiente del que menos potencialidades tienen y de esta forma lo ayuda a salir a delante.

3.2.8. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.

Tabla 24. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	1,00	7%
4	MUY BUENO	3,00	20%
5	EXCELENTE	11,00	73%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

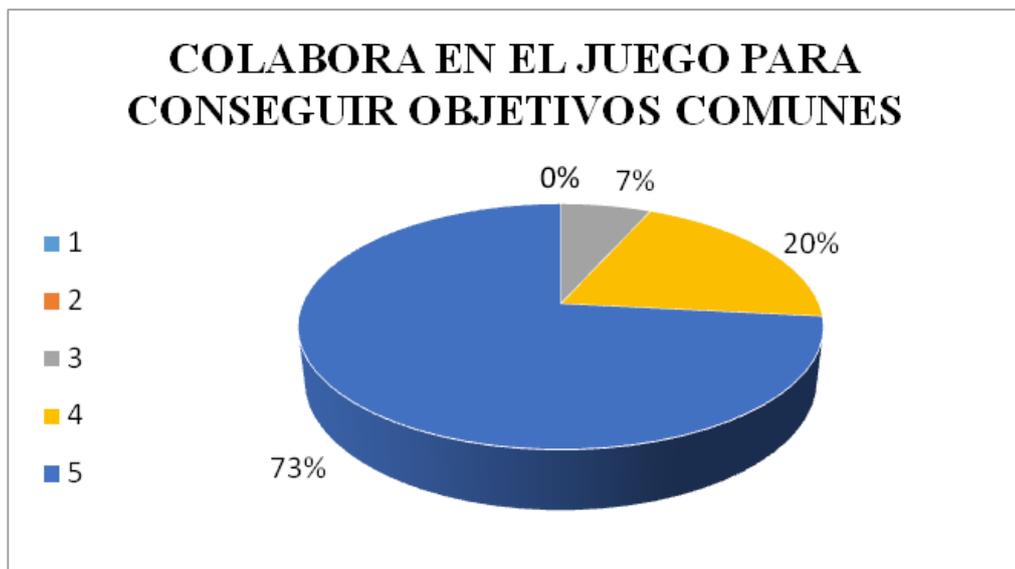


Figura 31. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 73% del grupo de niños observado dentro del criterio que establece colabora en el juego para conseguir objetivos comunes se ubica dentro del rango de excelencia, mientras que el 20% se ubica en el casillero de muy bueno y el 7% de los niños muestra no ser lo suficientemente colaboradores en las actividades planteadas.

Severe (2009) expresa que:

El entorno modela el aprendizaje de su hijo y su conducta. Los padres que valoran la educación tienen hijos que sacan buenas notas; las familias que fomentan el trabajo en grupo tienen hijos trabajadores y colaboradores, y en los vecindarios en los que se respira tranquilidad hay niños que juegan juntos en armonía. (p. 28)

Es muy importante que el niño desde la edad temprana se muestre responsable en cada uno de sus actos, sean estos educativos, lúdicos e incluso en las relaciones interpersonales como una forma de cooperación con el grupo de trabajo o de juego en el que ayudar a la persona que menos hábil sea es el objetivo para alcanzar todos la meta. Los niños que son mayormente colaboradores dentro de las actividades de desarrollo integral que se ejecuta en los rincones de aprendizaje, son niños que actúan o poseen el mismo comportamiento reflejado desde el entorno familiar; si los padres son colaboradores o participativos para alcanzar un mismo fin, de la misma forma el niño actuará dentro de su jornada diaria en los diferentes espacios lúdicos.

3.2.9. Demuestra autonomía en sus acciones.

Tabla 25. Demuestra autonomía en sus acciones.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	2,00	13%
5	EXCELENTE	13,00	87%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

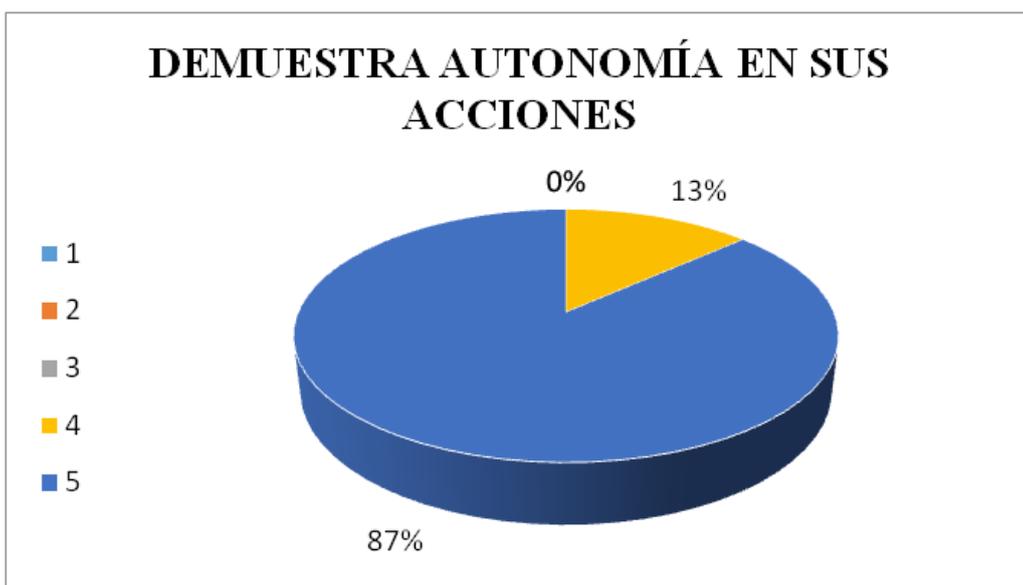


Figura 32. Demuestra autonomía en sus acciones.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui

Elaborado por. Andrade S. 2017

Según los resultados obtenidos de las fichas de observación el 87% de los estudiantes demuestran autonomía en sus acciones en un nivel de excelente, puesto que a la edad de 3 a 5 años son capaces de defenderse y desenvolverse por sí solos; por otra parte, el 13% de niños se puede decir que cumplen con un nivel de muy bueno en cuanto a su autonomía de realizar sus actividades, el resto de la escala obtuvieron un 0% de resultados.

Restrepo (2005) manifiesta. “Autonomía es sinónimo de autocontrol, esto es, la posibilidad de manejar voluntaria e intelectualmente los estados de la mente y, con una adecuada utilización de condicionamientos, las conductas mismas” (p.55).

Efectivamente los niños y niñas en este periodo de edad su autonomía va en perfecto proceso de formación para lograr una eficaz independencia, puesto que ellos ya tienen conocimientos de las correctas formas de intervenir en sus actividades y son capaces de demostrar sus habilidades para defenderse ante cualquier acción ejecutada así sea cuando están solos o juntos con sus compañeros, cabe recalcar que ellos desde muy corta edad ya se van preparando para ser autónomos como por ejemplo: cuando desde bebés dejan el seno y comienzan a probar nuevos sabores o cuando comienzan a gatear para luego caminar sin ayuda y poder recorrer todo el espacio que lo rodea, es ahí que empiezan a ser autónomos.

3.2.10. Explora con sus sentidos los materiales.

Tabla 26. Explora con sus sentidos los materiales.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	3,00	20%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	6,00	40%
5	EXCELENTE	3,00	20%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 33. Explora con sus sentidos los materiales.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 40% de los niños y niñas se puede decir que en una escala de *muy bueno* ellos exploran con sus sentidos los materiales, con un nivel de *bajo* se efectuó el 20% en los resultados, así mismo con el 20% de *bueno* se pudo evidenciar que los estudiantes aún les falta por perfeccionar la exploración de los diferentes materiales que se encuentran a su alrededor, finalmente con el 20% es el grupo de niños que han demostrado que a través de sus sentidos logran explorar perfectamente los diferentes materiales.

Loos y Metref (2007) argumentan. “Nuestros cinco sentidos son las puertas a través de las cuales asimilamos, la información del mundo externo. Nos ayuda a clasificar, diferenciar,

orientar y experimentar placer. Desde la primera infancia observamos el mundo circundante sensorialmente” (p.77).

Es fácil darse cuenta que los niños y niñas a pesar de ser tan pequeños, ellos a través de su percepción sensorial son aptos para explorar su entorno ya sea de su hogar o su centro educativo, puesto que día a día con las diferentes actividades de trabajo individualmente deben explorar los recursos que les brinda el docente para ejecutar las diferentes actividades, es por esta razón que los infantes tienen la capacidad idónea ante la exploración y experimentación de cualquier material que encuentren a la vista.

3.2.11. Inventa juegos simbólicos.

Tabla 27. Inventa juegos simbólicos.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	1,00	7%
3	BUENO	4,00	27%
4	MUY BUENO	3,00	20%
5	EXCELENTE	7,00	47%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

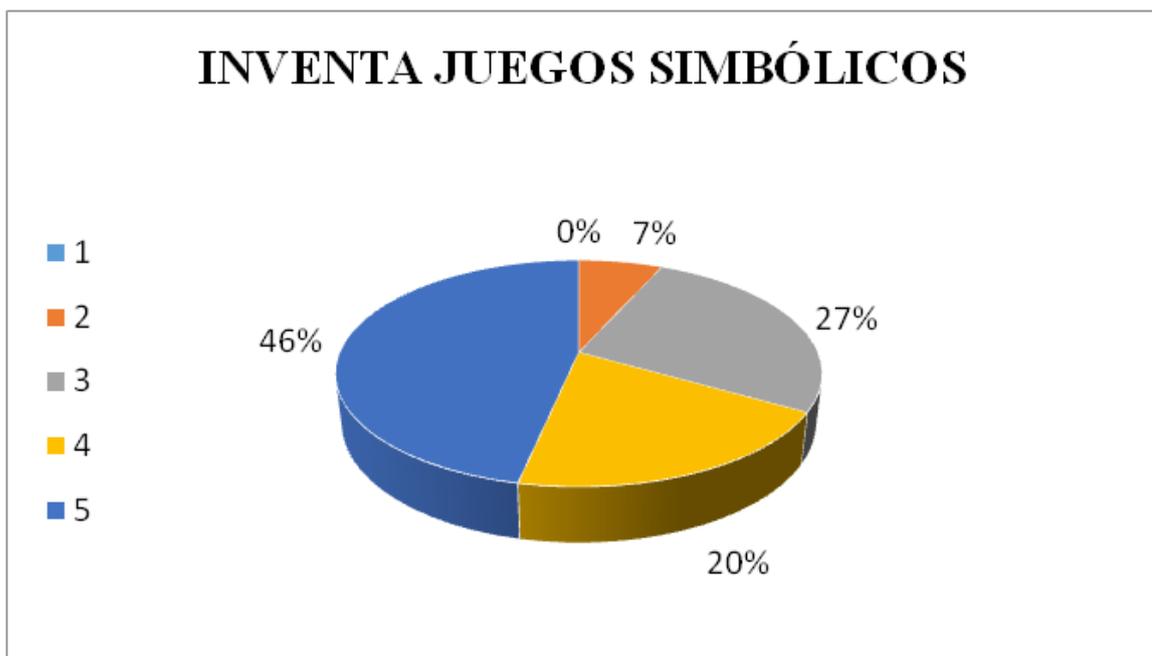


Figura 34. Inventa juegos simbólicos.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Mediante la aplicación de las fichas de desarrollo y aprendizaje se puede obtener los siguientes resultados: con el 47 % de los estudiantes demostraron que parte de sus actividades diarias son inventar juegos simbólicos y efectivamente la ejecución del mismo es excelente; por otra parte, el 27% con la escala de bueno también un grupo de niños inventan juegos simbólicamente; por consiguiente con el 20% de los estudiantes se puede decir que emplean en sus juegos la fantasía para hacer más entretenido dicho juego; por último con un porcentaje muy reducido del 7% de los niños no tienen este tipo de juegos simbólicos.

Citando a Abad y Ruiz (2011) mencionan lo siguiente:

Sabíamos que los pequeños son capaces de experimentar, analizar, etc., la materialidad de los objetos a través de su manipulación; ahora nos hablan y nos dan pistas para crear situaciones en las que los niños y niñas investiguen y descubran en dimensiones ubicadas más allá de lo que es decible. Es el juego de acción con lo inmaterial, es la acción que indaga en aquello que es personal y que está un paso más allá de emociones. Son ideaciones a las que se accede experimentando con la intuición de lo simbólico. (p.15).

El juego simbólico es en los niños demuestra las capacidades que tiene de relacionar lo real con lo imaginario o fantasía, es importante estimular esta clase de juego puesto que a un futuro le permite al niño ir desarrollando su lenguaje y ampliar su vocabulario y también le permite al estudiante consolidar sus representaciones mentales, los niños de la edad de 4 a 5 años por lo general ya sus juegos concretamente no son individuales sino por grupos donde cada niño cumplirá un rol como por ejemplo cuando juegan a la familia, cada niño cumplirá con un papel del integrante de la familia

3.2.12. Transforma simbólicamente los objetos.

Tabla 28. Transforma simbólicamente los objetos.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	1,00	7%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	6,00	40%
5	EXCELENTE	5,00	33%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

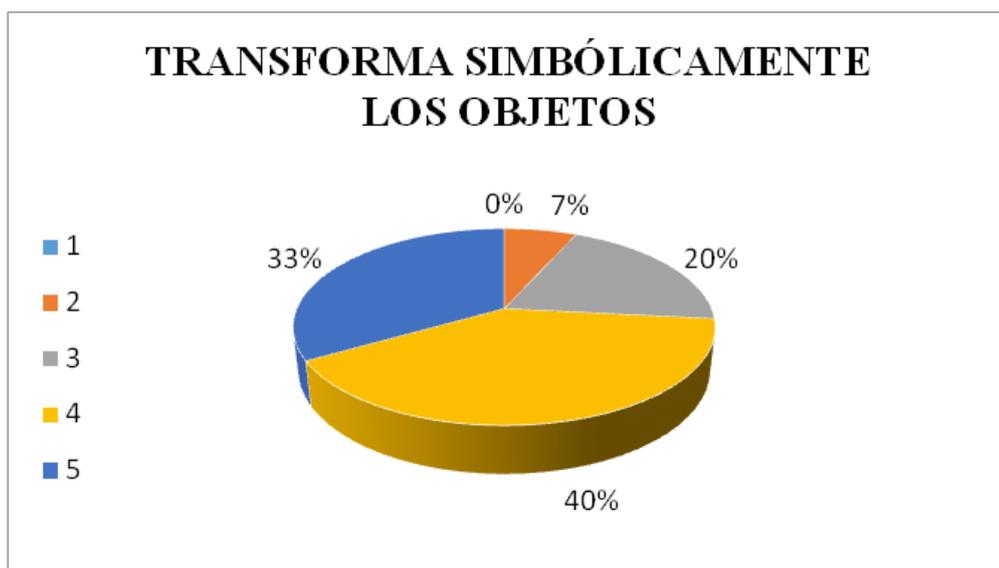


Figura 35. Transforma simbólicamente los objetos.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 40% de la población estudiantil obtuvo *muy bueno* en cuanto a la demostración de transformar simbólicamente los objetos; el 33% de niños en la escala de *excelente* se reflejó que son capaces de transformar los distintos objetos en juguetes apropiados para su juego o para la actividad que realizan; con el 20% de estudiantes demostraron un nivel de *bueno* en la demostración de esta destreza, finalmente con el 7% se pudo demostrar que aún los niños les falta la capacidad de poder imaginar todo lo que pueden ejecutar con los distintos objetos o materiales que tienen a su alrededor.

De acuerdo con Abad y Gálvez (2011) afirman. “Los materiales del juego simbólico deben ser poco estructurados y relacionados con la realidad inmediata. Objetos sencillos o complejos, pero siempre atractivos y versátiles, de manera que los niños tengan la oportunidad de realizar transformaciones” (p.183).

Cada niño desde muy pequeños es capaz de ir relacionando un objeto con otro, es decir la imaginación de ellos es muy fantasiosa que a una simple botella lo puede transformar como una pelota y juegan sin importar la condición o la verdadera funcionalidad de dicho objeto; ellos a esta edad de 3 a 5 años van en constante proceso de formación de las diferentes áreas del desarrollo de aprendizaje.

3.2.13. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.

Tabla 29. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	2,00	13%
3	BUENO	3,00	20%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	6,00	40%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

COMPARACIONES ENTRE LOS OBJETOS O SITUACIONES

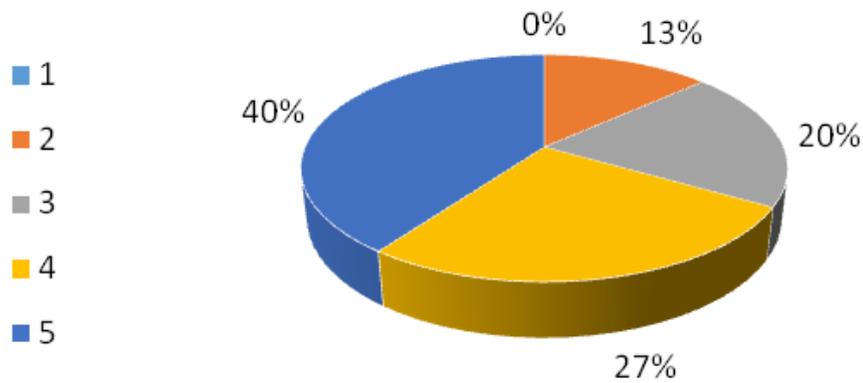


Figura 36. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En la destreza establece comparaciones entre los objetos o situaciones el 40% de estudiantes demostraron su capacidad de desarrollar excelente esta destreza; el 27 % de niños tienen un nivel de muy bueno en cuanto a este parámetro; un grupo de niños con el 20% obtuvieron como resultados de bueno y finalmente un grupo muy reducido con el 13% según la escala de bajo aún les cuesta trabajo poder establecer comparaciones entre objetos o situaciones.

Desde el punto de vista de Saussois, Dutilleul y Gilabert (1992) expresan:

El niño que es capaz de interactuar con el ambiente concentra y ejercita muy pronto sus potencias intelectuales, sus capacidades de anticipación y de memorización. Por ejemplo, en lo que se refiere al lenguaje oral, memoriza palabras y las cataloga, analiza el lenguaje de los adultos (...) selecciona las informaciones pertinentes, establece comparaciones, deduce y generaliza. (p.48).

Los niños son muy audaces al momento de establecer comparaciones entre los objetos que suelen utilizar constantemente porque ellos ya suelen reconocer cada característica de dicho objeto y es así donde relacionan uno a otro, y es más las vivencias vividas día a día ya sea en su hogar o en el centro educativo forman parte de las comparaciones que hacen entre sus pares, como por ejemplo en una conversación entre compañeros alguien menciona que tiene

un perro y otro compañero relaciona esa situación con algo de su pasado es decir que antes su mamá ya le habría regalado un perro , es así donde esos dos niños establecen relaciones de situaciones similares.

3.2.14. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.

Tabla 30. Describe características de color forma y tamaño de los objetos.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	3,00	20%
5	EXCELENTE	12,00	80%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

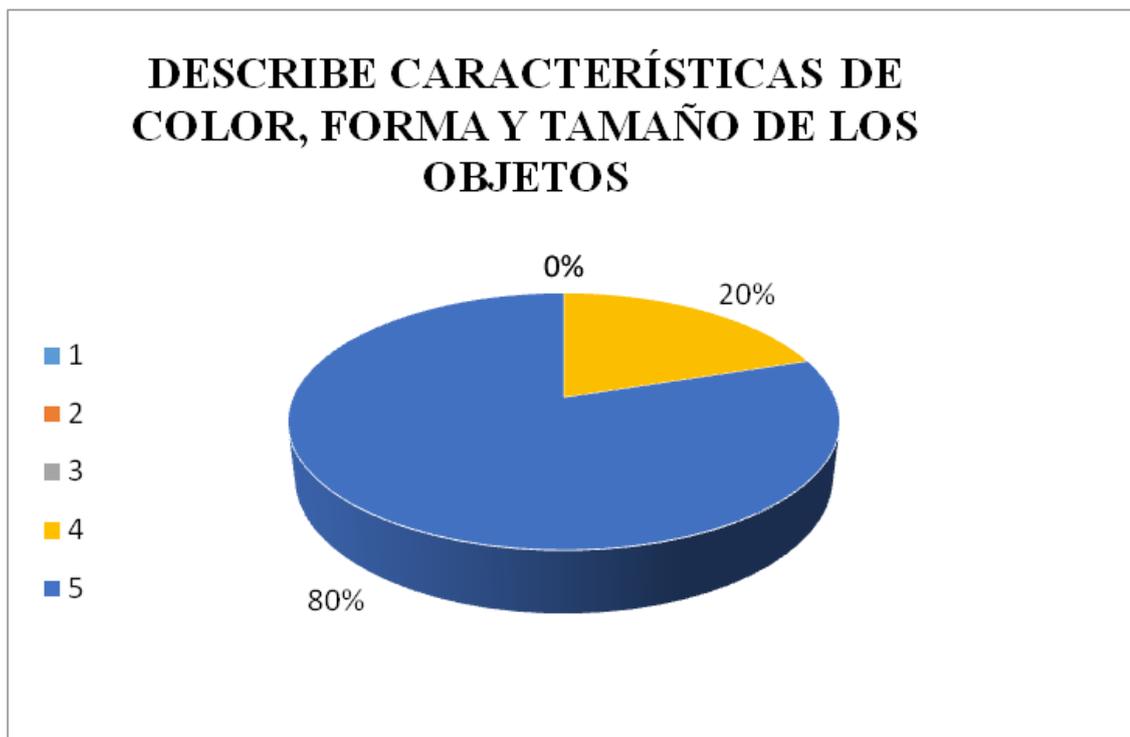


Figura 37. Describe características de color forma y tamaño de los objetos.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Según el gráfico de porcentajes se puede decir que el 80% de los estudiantes con un nivel de *excelente* han demostrado ser capaces de describir características de color, forma y tamaño de los objetos, por otra parte, de los niños el 20% con el nivel de *muy bueno* igual han demostrado su capacidad de desarrollar esta destreza, pero sin embargo aún se confunden en cuanto al color de ciertos objetos.

Como afirma Talizina (2000). “En cuanto los niños aprendan a identificar en los objetos las diferentes características, se puede pasar al siguiente componente del pensamiento lógico: la formación del concepto de las características generales y diferenciales de los objetos” (p.73).

Una vez que los niños tengan bien desarrolladas este tipo de destreza es necesario que aún se siga reforzando mediante diferentes actividades para posterior empezar con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, puesto que es importante esta etapa porque le permitirá actuar de manera más prudente ante cualquier situación, por último cabe mencionar que el niño al reconocer e identificar las diferentes características de los diferentes objetos que hay en su alrededor es beneficioso ya que es ahí donde su lenguaje mejora por la diferentes palabras empleadas y dichas por los niños.

3.2.15. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.

Tabla 31. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	1,00	7%
5	EXCELENTE	14,00	93%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 38. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.
 Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Con 93% de la población estudiantil han demostrado su eficaz utilización de cuantificadores en las diferentes actividades ejecutadas dentro del centro infantil, por otra parte, con el 7% de los niños ha obtenido un nivel de muy bueno en el desarrollo de esta destreza.

Sáinz y Argos (1998) manifiestan lo siguiente:

Antes de desarrollar la noción de conservación de la cantidad el niño o niña contacta con el lenguaje matemático y al utilizarlo, favorece la construcción de conocimiento más reestructurado. Desde muy pequeño maneja un lenguaje cuantificador (tengo pocos caramelos, dame más, etc.), nombran los números antes de imaginar la cantidad que implican y descubren la serie numérica sin saber su real significado. (p.130).

Los niños de este nivel de educación por lo general aplican muchas palabras para sus conversaciones, pero realmente no saben su significado ya que lo hacen por imitación porque quizá aquellas palabras ya las han escuchado antes por parte de los adultos, es ahí donde ellos manejan su propio vocabulario y más aún si se trata de cuantificadores que por lo general este tipo de expresiones como: poco, nada, mucho, bastante, uno. etc., son bastante frecuentes escuchar en los centros de educación inicial porque los niños en sus actividades de trabajo, incluso en sus juegos o diálogos emplean estas palabras para entablar

conversaciones, por ejemplo: yo tengo un carro en mi casa o mi mamá me va a dar muchos regalos por navidad.

3.2.16. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.

Tabla 32. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	2,00	13%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	9,00	60%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 39. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Según la recolección de información el 60% de niños con un nivel de *excelente* saben comunicarse gestual y verbalmente con facilidad y claridad puesto que ya están en una edad propias de entablar conversaciones con sus pares e incluso con los adultos; por consiguiente con el 27% obtuvieron una calificación de muy bueno en cuento a la demostración de esta

destreza y por último con el 13% de niños con el nivel de *bueno* se pudo apreciar que aún les falta por desarrollar su comunicación y van en constante proceso de formación con la ayuda del docente.

Bigas y Correig (2008) afirman. “Pronuncia correctamente la mayoría de los fonemas de su lengua materna. Posee un léxico amplio y bastante preciso; cuando no sabe el nombre de algo pregunta, así como pregunta el significado de las palabras que no comprende utilizadas por el adulto” (p.38).

El lenguaje comunicativo de los niños a la edad de 3 a 5 años está muy avanzado puesto que su léxico se amplía en un ritmo extraordinario gracias a las diferentes situaciones que le ofrece el adulto, la aplicación de nuevas palabras en las conversaciones que tienen los niños es gracias a otras palabras nuevas que dicen entre compañeros. La participación de los niños en los diversos rincones de educación, en donde a través del juego permite la socialización el niño incrementa su capacidad expresiva utilizando tanto el lenguaje verbal, gestual y el lenguaje a través del contacto físico con las demás personas de su entorno.

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

Tabla 33. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	1,00	7%
3	BUENO	5,00	33%
4	MUY BUENO	7,00	47%
5	EXCELENTE	2,00	13%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

REPRESENTA GRÁFICAMENTE OBJETOS, PERSONAS O SITUACIONES DE LA REALIDAD OBJETIVA O IMAGINARIA

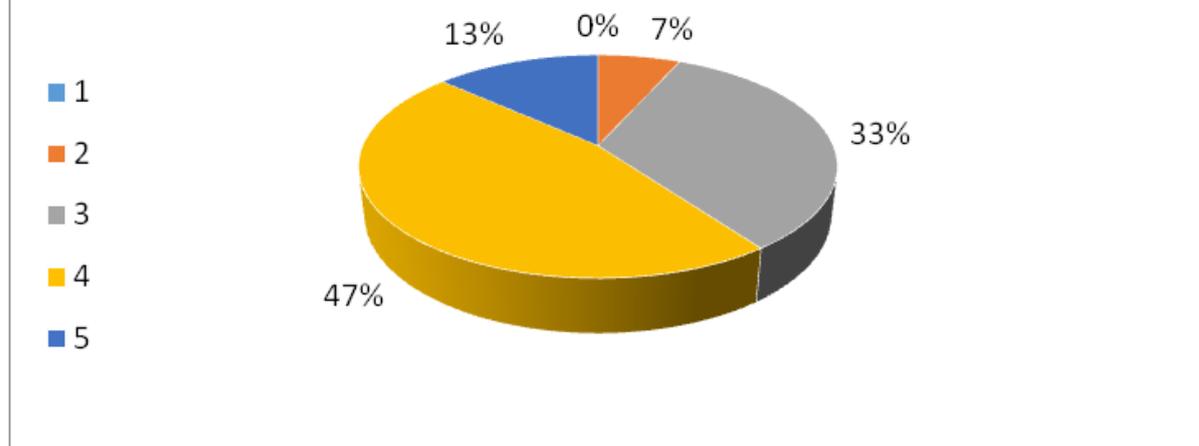


Figura 40. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dentro del análisis del referente en el que se manifiesta si el niño representa gráficamente a objetos y situaciones de la realidad objetiva e imaginaria se establece que el 47% del rango de muy bueno representa las situaciones que en su entorno vive; y con un 33% perteneciente a bueno logra plasmar sus imaginaciones; en cuanto al rango de excelencia se encuentra un 13% lo que refleja que el grupo de la población observada necesitan mayormente ser estimulados a través de la sicomotricidad.

Para Pozo, Pérez, Martín, Schewer y De La Cruz (2006). "En el curso de los años preescolares y de los comienzos de la escolaridad primaria, la producción gráfica suele dirigirse progresivamente I propósito de asegurar que los objetos y situaciones representados sean reconocibles para los demás" (p.137).

Los niños inician el dibujo mediante el garabateo descontrolado y es en base a esta acción que los niños de dos a tres años pueden decir que han dibujado algún objeto e incluso son capaces de imaginar y crear algo visto en televisión aunque para el adulto no represente nada. Con el paso de los años el niño adquiere mayor coordinación en el uso de su pinza digital y los movimientos de la mano son más precisos es capaz de ir construyendo imágenes en las que se pueda evidenciar las situaciones interiores que el niño quiera exteriorizar. Por esta razón los niños de 3 a 5 años empiezan a crear imágenes con más sentidos e incluso son

capaces de representar elementos de la naturaleza y a su familia directa o con quienes mantengan contacto físico.

Para el desarrollo de esta habilidad es necesario que dentro de las instituciones educativas se fomente la participación de los infantes en los ambientes de aprendizaje tanto de arte como en el arenero para que se fortalezca esta habilidad motriz importante para el desarrollo evolutivo del niño.

3.2.18. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.

Tabla 34. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	1,00	7%
4	MUY BUENO	5,00	33%
5	EXCELENTE	9,00	60%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 41. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

De la población observada se obtiene los siguientes datos: el 60% de los niños son excelentes en la utilización de los espacios y recursos que se encuentran dentro de un ambiente de aprendizaje al igual que el 33% que están dentro del rango muy bueno saben crear con los recursos juegos simbólicos aunque necesitan un poco más de motivación, mientras que el 7% es bueno presenta mayor timidez y desmotivación cuando se trata de hacer algo diferente con los materiales.

Para Posada, Gómez y Ramírez (2005) afirman que:

Creatividad es la capacidad de crear en lo personal, lo familiar, lo artístico, lo científico y lo social. En sentido humano, crear es organizar un conjunto de elementos en forma tal que se produzcan un nivel de bienestar superior a aquel que estos elementos podrían producir por sí mismo, separados, antes de ser organizados. (p.60)

Es por esta razón que se debe estimular al niño desde la infancia temprana con actividades en las que el niño pueda ser capaz de crear, imaginar y fantasear por medio del juego. La creatividad es parte esencial del juego simbólico permite transformar según su creatividad e imaginación los objetos que el niño pueda visualizarlos en sus pensamientos, es por esta razón que las personas adultas responsables tanto del cuidado y de la educación de los niños se han de enfocar en ayudar a que desarrolle esta capacidad mediante la experimentación con los recursos que se pueda disponer en cada uno de los ambientes de enseñanza. Por otra parte la imaginación en los niños es parte fundamental para el desarrollo de sus pensamientos facilita la interacción con el mundo que le rodea e inclusive favores al momento de resolver conflictos que se les presente.

3.2.19. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.

Tabla 35. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	1,00	7%
4	MUY BUENO	2,00	13%
5	EXCELENTE	12,00	80%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

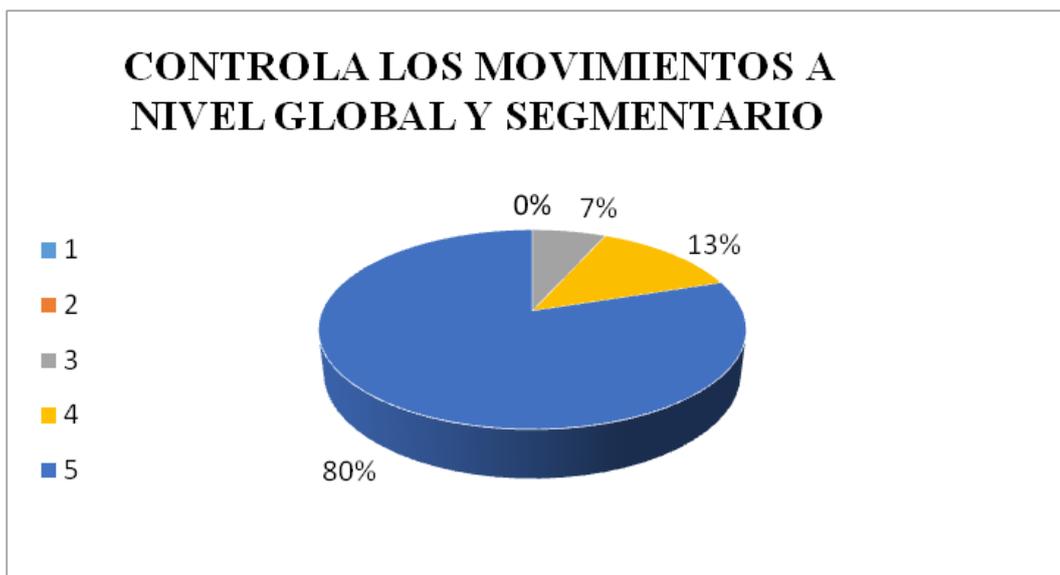


Figura 42. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.
 Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
 Elaborado por. Andrade S. 2017

Del 100% de la población observada el 80% realiza movimientos contralados de su cuerpo ubicándose en el rango de excelente, el 13% presenta un poco de dificultad al realizar actividades de coordinación y se encuentra en la escala de muy bueno y un 7% es bueno realiza las actividades con equivocaciones pero al final ejecuta los movimientos con ayuda.

Lucea (1999) manifiesta que:

El movimiento voluntario es aquel que se origina y realiza de una manera consciente y voluntaria por el individuo (.....) se trata de movimientos conscientes y no innatos, que pueden, a partir de su repetición, volverse automatizados, pero que siempre pueden ser controlados y modificados de manera consciente. (p.18)

Los niños en edades comprendidas de tres a cinco años son capaces de realizar movimientos de desplazamiento en diferentes direcciones, gracias al afianzamiento de la coordinación motriz. Desde los tres años son capaces de ejecutar competencias dentro del espacio de enseñanza lúdico en donde involucre el movimiento voluntario de las partes de su cuerpo al cruzar por diferentes obstáculos dar giros en diferentes direcciones entre otros. Gracias al desarrollo de actividades de motricidad gruesa se logra que el niño fortalezca sus músculos gruesos y adquiera dominio y precisión en sus actos.

3.2.20. Manipula los materiales con precisión.

Tabla 36. Manipula los materiales con precisión.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	1,00	7%
5	EXCELENTE	14,00	93%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

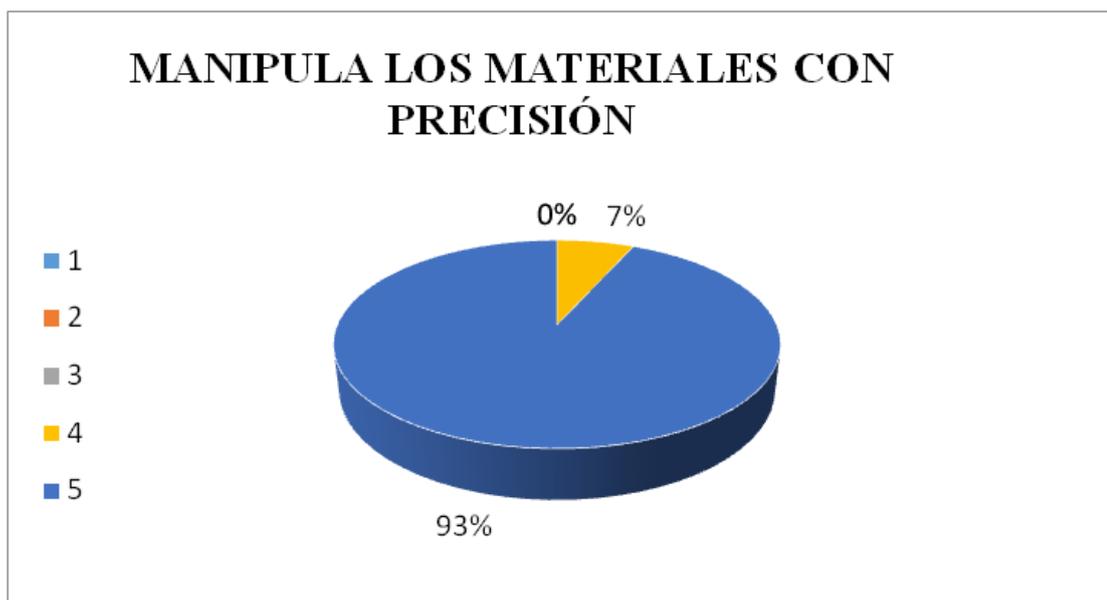


Figura 43. Manipula los materiales con precisión.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dentro de la observación realizada a la población de la unidad educativa se evidencia que del 100% de los estudiantes el 93% de ellos manipulan con precisión los objetos brindados y tan solo el 7% que se encuentra dentro del rango de muy bueno lo ejecuta utilizando por breves momentos la pinza palmar por la digital.

Huerta y Frontera (2010) contextualizan que: “A los dos años de edad el niño ya camina mucho mejor, e incluso corre y comienza a saltar y a trepar. Manipula objetos con más precisión, le gusta cambiar de sitio sus juguetes y construir torres de cubos” (p.98).

Los niños desde su nacimiento va desarrollando su área motriz manipula objetos con movimientos aun descontrolados y en el transcurso de los años va adquiriendo mejor

coordinación motriz es por eso que ya a los dos años son capaces de armar rompecabezas haciendo sus movimientos motrices más controlados al intentar encajar sus piezas. En las instituciones educativas el niño desarrolla el uso de su motricidad fina con mayor exactitud ejecutando acciones motrices finas en los rincones de aprendizaje, manipulando objetos que se han instalado para lograr este fin, como buscar las formas a los objetos, amasar, crear formas entre otros. A partir de los 3 a 4 años el niño ha pasado de utilizar su pinza palmar a utilizar la pinza digital y en algunos casos la pinza trípode.

3.2.21. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.

Tabla 37. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	1,00	7%
5	EXCELENTE	14,00	93%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 44. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

Dentro del criterio demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices se obtuvieron los siguientes resultados según la ficha de observación aplicada a los niños. El 93% se encuentra en el rango de excelente y un 7% dentro de la escala de muy bueno lo que se interpreta que los niños ejecutan la coordinación de su esquema corporal satisfactoriamente.

Polonio (2014) el equilibrio estrechamente relacionado con el control tónico-postural está el equilibrio, que se perfila como el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo en situaciones estáticas o desplazándose en el espacio, resistiéndose o ayudándose de la gravedad. (p.139)

Para lograr que los niños mantengan una buena coordinación y equilibrio en sus movimientos tanto finos como gruesos va a depender del grado de maduración de su sistema nervioso. Esta maduración o desarrollo dependerá por una parte de los estímulos que el niño obtuvo desde su nacimiento hasta llegar a la etapa preescolar. A partir de los 3 a los 5 años el niño es capaz de realizar movimientos sincronizados de sus músculos gruesos permitiéndole realizar actividades como correr, saltar, marchar, entre otros, controlando la coordinación de los movimientos de su esquema corporal, coordinación que se lo logra dentro de los ambientes de aprendizaje de expresión corporal.

3.2.22. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.

Tabla 38. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	4,00	27%
5	EXCELENTE	11,00	73%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 45. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

El 73% de la población que se realiza la indagación sobre el dominio de mano, ojo y pie dan como resultado excelente y el 27% se encuentra dentro del nivel muy bueno. Esto permite establecer que el niño ha desarrollado el control de su propio cuerpo.

Martínez (2002) La coordinación óculo-manual y óculo-pédica constituyen los pilares funcionales primarios en la apreciación del espacio y en la realización del movimiento hasta llegar al dominio de las posturas que intervienen en toda coordinación. En este sentido es necesario tener muy en cuenta el nivel de maduración del sistema nervioso del individuo antes de evaluar esta capacidad motriz. Así mismo, habría que añadir que la coordinación óculo-manual depende en buena medida del tono muscular del sujeto. (p.254)

Los niños desde temprana edad mantienen la capacidad de responder a estímulos que provienen desde su entorno reacciona ante movimientos que se les presentan y a través de ellos reaccionan con su mano, a esto se lo llama coordinación óculo manual. Esta capacidad se refiere al dominio que el niño realice entre su ojo-mano, esta adquisición permitirá que obtenga experiencias significativas con su entorno y logre diversas habilidades en relación a su motricidad fina, esta área se puede desarrollar con numerosas acciones utilizadas en los espacios de aprendizajes.

Los niños a partir de los dos años empiezan a desarrollar la coordinación viso motriz de ojo mano y pie con actividades lúdicas dentro del ambiente de sicomotricidad, como lanzar y atrapar, patear, entre otras lo que permite obtener respuesta controlada de los movimientos corporales. Así mismo el niño una vez que conoce y domine su propio cuerpo es capaz de definir su lateralidad.

3.2.23. Identifica las partes gruesas del cuerpo.

Tabla 39. Identifica las partes gruesas del cuerpo.

RANGO	ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY BAJO	-	0%
2	BAJO	-	0%
3	BUENO	-	0%
4	MUY BUENO	-	0%
5	EXCELENTE	15,00	100%
TOTAL		15,00	100%

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017



Figura 46. Identifica las partes gruesas del cuerpo.

Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui
Elaborado por. Andrade S. 2017

En el análisis del criterio en el que se manifiesta si el niño identifica las partes gruesas del cuerpo se obtuvo un 100% del porcentaje total de la población observada ubicándose dentro del nivel de la excelencia.

Woodburn, Boschini y Fernández manifiestan que: (1997) El nombre de las partes del cuerpo es una de las primeras actividades cognoscitivas en que participan los niños con sus padres. Por costumbre, el aprendizaje ocurre generalmente en dirección céfalo-caudal (desde la cabeza hasta los pies) y en dirección próximo distal (desde el centro del cuerpo hacia afuera). De esta forma, los niños aprenden las partes grandes (la cabeza, los brazos y las piernas) y las pequeñas (la nariz, los ojos, la boca). (p.14)

De esta forma se evidencia que los niños en edad temprana logran adquirir el aprendizaje de las partes de su cuerpo nombrando y diferenciando la una de la otra, el niño identifica en primer momento las partes grandes de su esquema corporal. Es en edad preescolar que el niño logra afianzar sus conocimientos sobre su propio cuerpo, conociendo y nombrando las partes pequeñas que forman el mismo, así como también logra realizar diferenciaciones entre género femenino y masculino, el niño conociendo su propio cuerpo ejecuta acciones de coordinación sicomotriz sin mayor dificultad.

PROPUESTAS DE AMBIENTES NO CONVENCIONALES

De acuerdo a la investigación realizada sobre ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo a niños de 3 a 5 años, se propone la implementación de 5 ambientes de aprendizaje con material no estructurado.

Objetivos.

- Crear ambientes de aprendizaje con materiales que se encuentren en la naturaleza y material reutilizable, para lograr desarrollar la creatividad e imaginación de los niños.
- Construir ambientes de aprendizaje en donde el niño adquiera aprendizajes significativos mediante el juego libre, dirigido o simbólico.
- Promover el uso de espacios lúdicos de forma adecuada, cuidando el material y estableciendo las normas para jugar en él.
- Fortalecer el área cognitiva, afectiva, comunicativa y motriz mediante actividades lúdicas en cada uno de los ambientes creados.
- Crear ambientes de aprendizaje en donde el niño pueda interactuar de acuerdo a su entorno cultural, social desarrollando el área socio afectiva.
- Realizar ambientes de aprendizaje innovadores que permitan realizar cambios en las actividades utilizando el mismo espacio lúdico, teniendo en cuenta que el currículo es flexible.

Fundamentación teórica.

El Ministerio de Educación (Mineduc, 2014) manifiesta que:

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear (p.50)

El ambiente de aprendizaje no convencional es un espacio físico creado con recursos del entorno o material reciclado, esto con la finalidad de desarrollar las habilidades de los niños mediante el juego, sea este libre, dirigido o simbólico generando de esta forma aprendizaje significativo. Así lo ratifica Gervilla (2014) quien expresa que:

Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del

niño. Es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de su conocimiento. (p.37)

Es por ello que se ha de transformar el espacio físico que en una institución educativa pueda contar de forma creativa, buscando siempre la satisfacción, comodidad y exigencias que el niño pueda tener para la adquisición de nuevos conocimientos.

El niño en edades comprendidas entre 3 a 5 años empieza a desarrollar el juego simbólico, lo que quiere decir que es capaz de transformar objetos o acciones imaginarias a través del juego, es necesario recordar que los niños no son una hoja en blanco sino que cuenta con experiencias adquiridas desde la primera infancia, estas experiencias se las debe fortalecer mediante el aprendizaje lúdico.

Para Vygotsky, (como se citó en Sarlé, 2001), el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Al igual que todas las funciones del conocimiento (...) la imaginación es un juego sin acción (p.42).

Cabezuelo y Frontera (2010). "El desarrollo psicomotor significa la adquisición progresiva por parte del niño de cada vez más habilidades, tanto físicas, como psíquicas, emocionales y de relación con los demás" (p.12). Es por ello que dentro de la propuesta de los ambientes de aprendizaje se ve la necesidad de desarrollar en el niño las áreas de desarrollo integral como son cognitiva, motricidad, vinculación emocional y social, lenguaje verbal y no verbal que le permitan desenvolverse en el entorno con mayor facilidad.

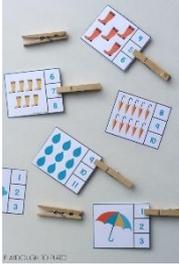
Dentro de los ambientes de aprendizaje no convencionales propuestos, el niño aprende colores, desarrolla la noción de cuantificación mucho-poco, uno ninguno, para seguidamente comprender el mundo de los números; será capaz de mejorar la coordinación viso motriz de ojo mano y pie mediante juegos que le permitirá efectuar movimientos coordinados eficaces. La habilidad de coordinar los movimientos globales de su cuerpo, frenando, evitando obstáculos, desarrollando acciones que le permitan controlar los movimientos de desplazamiento en diferentes direcciones, es otra destreza importante en el desarrollo de la motricidad gruesa que el niño va a desarrollar en uno de los ambientes no convencionales que se ha propuesto.

En la implementación del ambiente sensorial se pretende desarrollar los sentidos principalmente el sentido del tacto. Permitiendo que el niño conozca y se familiarice con las texturas que en su entorno pueda encontrar, dentro de este ambiente no estructurado el niño puede aprender jugando de forma libre o de forma simbólica fortaleciendo y desarrollando la

capacidad de crear, imaginar a través de los materiales previstos en este espacio de aprendizaje.

Ambiente	Edad	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="236 551 515 678">Ambiente de sicomotricidad (Laberinto de colores)</p>  <p data-bbox="236 947 515 1010">Figura 47. Seducción estética</p> <p data-bbox="236 1010 515 1037">Fuente:</p> <p data-bbox="236 1037 515 1115">https://www.pinterest.com/pin/419468152779653272/</p> <p data-bbox="236 1115 515 1142">Elaborado por:</p> <p data-bbox="236 1142 515 1220">https://www.pinterest.com/pin/419468152779653272/</p>  <p data-bbox="236 1563 515 1626">Figura 48. Actividad motricidad gruesa.</p> <p data-bbox="236 1626 515 1653">Fuente:</p> <p data-bbox="236 1653 515 1731">https://www.pinterest.es/pin/570760952756837207/</p> <p data-bbox="236 1731 515 1758">Elaborado por:</p> <p data-bbox="236 1758 515 1836">https://www.pinterest.es/pin/570760952756837207/</p>	<p data-bbox="539 1003 652 1081">3 a 5 años</p>	<p data-bbox="676 645 898 931">-Desarrollar el pensamiento y creatividad mediante la sociabilización y observación.</p> <p data-bbox="676 1003 898 1335">- Fortalecer sus músculos gruesos mediante el desplazamiento en diferentes direcciones</p> <p data-bbox="676 1406 898 1839">-Fortalecer el área socio afectiva mediante la interacción con sus pares y la discriminación de objetos por forma y colores.</p> <p data-bbox="676 1955 898 2042">-Desarrollar el área sicomotriz</p>	<p data-bbox="922 551 1163 584">Inicio</p> <p data-bbox="922 595 1163 1032">-Observar y comentar sobre los elementos presentados en la instalación y lo que se puede realizar en este espacio educativo.</p> <p data-bbox="922 1043 1163 1384">-Los niños arman su propio espacio de juego con los diferentes recursos no estructurados que se encuentran en el ambiente de aprendizaje.</p> <p data-bbox="922 1507 1163 1738">-Juego libre manipulando diversos materiales de colores.</p> <p data-bbox="922 1809 1163 1843">Construcción</p> <p data-bbox="922 1854 1163 2042">-Juego en equipo cruzando el laberinto para recolectar</p>	<p data-bbox="1187 551 1334 882">Material del entorno Tapas de bebidas, diversos colores.</p> <p data-bbox="1187 954 1334 1384">Cinta de tela de colores Cd. Medias. Semillas de diversos colores.</p>	<p data-bbox="1358 551 1473 629">40 minutos</p>

 <p>Figura 49. Caracol de colores. Fuente: https://www.pinterest.es/pin/514606694907877431/ Elaborado por: https://www.pinterest.es/pin/514606694907877431/</p>		<p>mediante el razonamiento de patrones estableciendo conexiones lógicas.</p> <p>-Mejorar las relaciones interpersonales por medio de diálogos, juegos, que permitan la sociabilización con los iguales.</p>	<p>materiales por su forma y color.</p> <p>- Invitar al niño a completar las figuras siguiendo el patrón de colores.</p> <p>Cierre.</p> <p>Comentar sobre la experiencia del trabajo grupal y los colores que encontramos en las actividades.</p> <p>-Socialización entre pares para enfocarse en la funcionalidad de cada objeto q se utiliza para el juego libre.</p>		
--	--	--	--	--	--

Ambiente	Edad	objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="236 286 541 416">Ambiente de dramatización (Mi primera tienda)</p>  <p data-bbox="236 712 541 1010">Figura 50. Tarjetas de lluvia para contar y poner la pinza en el lugar correspondiente. Fuente: http://activitea.es/actividades-imprimibles/los-numeros/ Elaborado por: http://activitea.es/actividades-imprimibles/los-numeros/</p>  <p data-bbox="236 1361 541 1727">Figura 51. Jugando tiendas. Fuente: http://paramipequeconamor.blogspot.com/2015/04/jugando-tiendas.html Elaborado por: http://paramipequeconamor.blogspot.com/2015/04/jugando-tiendas.html</p>	<p data-bbox="560 286 652 360">3 a 5 años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="675 286 900 517">-Identificar los diferentes materiales del entorno y su funcionalidad. <li data-bbox="675 584 900 1021">-Desarrollar su capacidad perceptiva a través de actividades de clasificación que permita cuantificar los elementos. <li data-bbox="675 1088 900 1323">-Fortalecer la motricidad fina para mejorar el uso de la pinza digital. <li data-bbox="675 1391 900 1827">-Desarrollar las relaciones sociales mediante el juego de roles para fortalecer la interacción con su medio natural y cultural. <li data-bbox="675 1850 900 2029">-Fortalecer el área afectiva por medio del juego simbólico en el 	<p data-bbox="922 286 1166 465">Inicio Explorar el entorno libremente.</p> <p data-bbox="922 533 1166 768">-Recolectar diversos elementos que se encuentren en el centro educativo.</p> <p data-bbox="922 835 1166 1070">-Agrupar los materiales según su interés creando nociones de cuantificación.</p> <p data-bbox="922 1137 1166 1429">Desarrollo Recolección de hojitas para la utilización como dinero mediante la imaginación.</p> <p data-bbox="922 1496 1166 1675">Comentar sobre las acciones que se realizan en una tienda.</p> <p data-bbox="922 1843 1166 2022">A través del juego “ la tiendita de María”, los niños asumen roles</p>	<p data-bbox="1189 286 1334 723">Palos Cd Cuentos Revistas Tela Botellas Flores Hojas Piedras.</p>	<p data-bbox="1358 286 1481 360">40 minutos</p>

		<p>que el niño cree, imagine e interactúe con sus iguales.</p> <p>-Desarrollar actividades de razonamiento matemático asignando valor a los objetos.</p> <p>Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal mediante la interacción del niño para fortalecer su léxico.</p>	<p>para jugar (vendedores, compradores)</p> <p>Cierre</p> <p>Formar un círculo e interactuar sobre el rol que desempeña cada estudiante, que se vendió más y menos, que se podría vender en otra ocasión.</p> <p>Socialización de las actividades tomando en cuenta la iniciativa del estudiante.</p>	
--	--	--	--	--

Ambiente	Edad	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="240 282 536 365">Ambiente del Agua (Sonidos mágicos)</p>  <p data-bbox="240 763 501 819">Figura 52. Diy toddler wáter</p> <p data-bbox="240 824 531 902">Fuente: https://www.pinterest.cl/pin/459085755750891644/</p> <p data-bbox="240 907 531 985">Elaborado por: https://www.pinterest.cl/pin/459085755750891644/</p>  <p data-bbox="240 1395 520 1456">Figura 53. brincando en el agua</p> <p data-bbox="240 1460 536 1565">Fuente: https://charhadas.com/articulo/2892675-jugamos-en-los-charcos-de-lluvia</p> <p data-bbox="240 1570 536 1675">Elaborado por: https://charhadas.com/articulo/2892675-jugamos-en-los-charcos-de-lluvia</p>	<p data-bbox="561 282 651 365">3 a 5 años.</p>	<p data-bbox="676 282 898 618">-Desarrollar el área sensorial a través del sentido del oído para identificar los sonidos de su entorno.</p> <p data-bbox="676 633 898 869">Relacionarse de forma afectiva entre pares mediante la comunicación.</p> <p data-bbox="676 884 898 1220">-Desarrollar la coordinación viso motriz transportando objetos con mayor seguridad.</p> <p data-bbox="676 1290 898 1626">-Realizar juegos simbólicos que le permita al niño desarrollar el área sensorial y la coordinación de movimientos.</p> <p data-bbox="676 1695 898 2031">Desarrollar la capacidad sensoria motriz a través de la producción de sonidos con el agua.</p>	<p data-bbox="924 282 1002 315">Inicio</p> <p data-bbox="924 331 1161 618">-Salir al entorno cercano al centro infantil y escuchar los sonidos que alrededor de ella se producen.</p> <p data-bbox="924 633 1161 819">-Comentar e imitar los sonidos que se pudo escuchar.</p> <p data-bbox="924 835 1070 869">Desarrollo</p> <p data-bbox="924 884 1161 1120">-Transportar agua de un lugar a otro evitando que este se derrame.</p> <p data-bbox="924 1238 1161 1373">Colocar el agua a en el laberinto de botellas.</p> <p data-bbox="924 1388 1161 1675">Escuchar el sonido que emite al caer a cada recipiente según la cantidad de agua que salga.</p> <p data-bbox="924 1691 1011 1724">Cierre</p> <p data-bbox="924 1740 1161 1975">-En el recipiente que se recolecto el agua agregar jabón y formar pompas</p>	<p data-bbox="1187 282 1305 719">Botellas Vasos plásticos Jabón Tina Área verde Recurso humano</p>	<p data-bbox="1359 282 1469 365">40 minutos</p>

		<p>Fomentar el cuidado de los recursos naturales mediante las experiencias adquiridas en el ambiente de aprendizaje</p>	<p>generando sonido con sus manos.</p> <p>-Saltar sobre un pequeño charco de agua escuchando el sonido que se produce.</p> <p>-Comentar sobre las experiencias en los juegos realizados.</p> <p>Comentar sobre las formas de conservación de este recurso.</p>	
--	--	---	--	--

Ambiente	Edad	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
<p data-bbox="236 349 541 432">Ambiente psicomotriz (Explorando aprendo)</p>  <p data-bbox="236 667 541 723">Figura 54. Junta para niño sensorial.</p> <p data-bbox="236 728 541 804">Fuente: https://www.pinterest.es/pin/774056254676558960/</p> <p data-bbox="236 808 541 893">Elaborado por: https://www.pinterest.es/pin/774056254676558960/</p>  <p data-bbox="236 1171 541 1227">Figura 55. Crianza feliz</p> <p data-bbox="236 1232 541 1308">Fuente: https://www.pinterest.cl/pin/291889619580249044/</p> <p data-bbox="236 1312 541 1388">Elaborado por: https://www.pinterest.cl/pin/291889619580249044/</p>  <p data-bbox="236 1686 541 1742">Figura 56. Cocuklaraskina</p> <p data-bbox="236 1747 541 1823">Fuente: https://www.pinterest.es/pin/605734218603104550/?lp=true</p> <p data-bbox="236 1827 541 1904">Elaborado por: https://www.pinterest.es/pin/605734218603104550/?lp=true</p>	<p data-bbox="557 349 655 432">3 a 5 años</p>	<p data-bbox="671 349 903 831">Desarrollar la coordinación óculo manual y ojo pie, mediante actividades lúdicas que le permitan afianzar su motricidad fina.</p> <p data-bbox="671 902 903 1339">Desarrollar la coordinación muñeca, manos y dedos mediante juegos de concentración mejorando su puntería.</p> <p data-bbox="671 1411 903 1892">Fomentar la socialización entre iguales para adquirir experiencias comunes -Ampliar su lenguaje interactuando entre pares.</p>	<p data-bbox="919 349 1166 936">Inicio Identificación de los elementos que integran el ambiente de aprendizaje. Explorar la alfombra motriz, resolviendo las acciones presentadas.</p> <p data-bbox="919 1008 1166 1541">Desarrollo Experimentar por sí mismo la tabla con agujeros, luego los niños mediante su imaginación podrán especificar su funcionalidad y jugar por turnos.</p> <p data-bbox="919 1612 1166 1792">-Trasladar los materiales del laberinto hasta el final del camino.</p> <p data-bbox="919 1863 1166 2042">Cierre. Comentar sobre las experiencias</p>	<p data-bbox="1182 398 1334 1283">Cordón de zapato Cartón con varios orificios Cerraduras Candado Llaves Correa Botones Tubos de agua para laberinto Balde Juguetes Cartón Pelota</p>	<p data-bbox="1355 349 1477 432">40 minutos.</p>

			adquiridas dentro de este ambiente de aprendizaje.		
--	--	--	--	--	--

IMPLEMENTACIÓN AMBIENTE NO CONVENCIONAL

Ambiente	Edad	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p>Ambiente de motricidad (Alfombras sensoriales)</p>  <p>Figura 57. Alfombras sensorial. Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui Elaborado por. Andrade S. 2017</p>  <p>Figura 58. Caja mágica y cajas con material del medio. Fuente. Niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil de la ciudad de Atuntaqui Elaborado por. Andrade S. 2017</p>	4 a 5 años	<p>Desarrollar su capacidad perceptiva mediante la manipulación de los diferentes elementos de la naturaleza.</p> <p>-Desarrollar la creatividad del niño manipulando los recursos.</p> <p>Fomentar el trabajo grupal e individual en el desarrollo del área sensorial.</p> <p>Desarrollar el lenguaje verbal mediante la participación sobre el</p>	<p>Inicio</p> <p>Explorar y observar libremente el entorno del centro educativo,</p> <p>LOS NIÑOS</p> <p>Recolectan materiales de diferentes texturas.</p> <p>-Manipular el material reciclado creando juegos simbólicos.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Explorar con sus manos y pies las alfombras sensoriales, creando en ellos interrogantes que entre compañeros</p>	<p>Alfombra de pared (teja de barro, plato de barro, esponja, estropajo de platos, lija, musgo, palos de madera, lana, tela, plumón, tillos, tusa, cd, individuales)</p> <p>Alfombra de piso (costal, felpa, botones, lija, estropajo de platos, algodón, individuales)</p> <p>Caja mágica (mazorcas de maíz, botellas, almohadas de diversas texturas)</p>	40 minutos

		<p>tema de las texturas.</p> <p>Afianzar lazos afectivos, mediante la socialización en juegos lúdicos y diálogos establecidos.</p>	<p>son capaces de ir respondiendo sus dudas...</p> <p>¿Para q sirve esto? como se llama? ¿En mi casa tengo uno?...</p> <p>-Jugar con la caja mágica descubriendo los objetos que en ella guarda y mediante su imaginación y creatividad le dan a esos objetos sus propias funcionalidades</p> <p>Cierre</p> <p>-Jugar libremente con los materiales de la caja mágica.</p> <p>Comentar sobre las actividades realizadas</p>	<p>Semillas de eucalipto y pino</p> <p>Corteza de arboles</p> <p>Piedras</p>	
--	--	--	--	--	--

En la investigación realizada se da paso a la implementación de la propuesta del ambiente de aprendizaje no convencional para el desarrollo de niños de 3 a 5 años de edad, los mismos que presentan dificultad y confusión al establecer comparaciones entre las texturas de los diversos materiales que la docente les proporciona. Este ambiente de aprendizaje está realizado para que el niño desarrolle aprendizaje significativo a base de los sentidos poniendo énfasis en el sentido del tacto.

Zabalza (1987) expresa. “Las percepciones supone la recepción de las informaciones proveniente de los distintos registros sensoriales. Constituye todo un proceso a traves del cual identificamos los datos que suministran los sentidos, los relacionamos entre sí y les damos sentido como un todo” (p.178).

Así bien, el niño desde su nacimiento empieza a tocar todo lo que se encuentra en su entorno; estas sensaciones sean de placer o de molestia al manipular, explorar su entorno crea en el niño una conexión con su cerebro el cual le permite diferenciar las características de los objetos, comida, entre otros provocando en el niño el desarrollo de sus percepciones, esto lo confirma Requena (2003) Montessori dio también gran importancia a la educación del tacto y creo materiales específicos en las que hay que emparejar las texturas que son iguales. También creo materiales para que el aprendizaje de las letras y los números realizando sus siluetas con papel de lija sobre las que el niño debería pasar los dedos para conocer y diferenciar las formas (p.15).

Es por ello que en el ambiente de aprendizaje no convencional que se ha implementado cuenta con dos alfombras sensoriales una de pared y otra de piso, caja mágica y dos cajas pequeñas con dos compartimentos, en las que constan material del entorno duro-suave, liso-áspero. Con el diverso material reciclado del entorno se ejecuta juegos donde el niño explore, sienta, diferencie sus características físicas, demuestre su autonomía, desarrolle el juego simbólico, interactúe con sus iguales y con el docente, quien actúa de mediador en el salón de clase para conseguir los objetivos planteados.

Planificación

Fase de preparación.

Para la creación de este ambiente de aprendizaje no convencional llamado ambiente sensorial se realiza la indagación de los diversos materiales que se pueden utilizar para el desarrollo sensorio motriz de los niños de 3 a 5 años. Este material tiene que ser seguro, funcional, llamativo, novedoso, para lograr que el niño se motive en el uso del ambiente de aprendizaje.

Materiales:

Cartón

Tusa

Lija

Musgo

Individuales

Estropajo de platos

Lana

Tela

Tillos

Plumón

Mazorcas de maíz

Palos

Piedras

Semillas de eucalipto y pino

Botones

Cd

Felpa

Todos estos materiales se encuentran con facilidad dentro de la zona geográfica en donde se realiza la implementación, son materiales que se los puede encontrar en la casa o sus alrededores es por eso que se hace fácil distinguirlos por los niños. La alfombra sensorial de piso se encuentra realizada con costales de arroz y la alfombra de pared armada en una base de cartón de 1m por 1m. La caja mágica y las cajas para el material del medio se encuentran realizadas en cartón y decoradas con fomix.

Las actividades que se realizan en a base del juego pero siempre manteniendo el contacto con el docente quien sea el que despeje las inquietudes planteadas así como también velar porque se logre la adquisición de aprendizajes significativos.

Ficha de documentación y reflexión

Sala. Inicial 1 Los conejitos.

Número de niños: 15 niños/as.

Responsable. Licenciada Karina Meneses V.

Fecha proceso. 14 de diciembre de 2017.

Nombre de la instalación. Ambiente sensorial

Materiales.

- ✓ Cartón
- ✓ Tusa
- ✓ Lija
- ✓ Musgo
- ✓ Individuales
- ✓ Estropajo de platos
- ✓ Lana
- ✓ Tela
- ✓ Tillos
- ✓ Plumón
- ✓ Mazorcas de maíz
- ✓ Palos
- ✓ Piedras
- ✓ Semillas de eucalipto y pino
- ✓ Botones
- ✓ Cd
- ✓ Felpa
- ✓ Esponja
- ✓ Tejas de barro
- ✓ Plato de barro
- ✓ Algodón

Objetivo:

- Desarrollar su capacidad perceptiva mediante la manipulación de los diferentes elementos de la naturaleza.
- Desarrollar la creatividad del niño manipulando los recursos.
- Fomentar el trabajo grupal e individual en el desarrollo del área sensorial.
- Desarrollar el lenguaje verbal mediante la participación sobre el tema de las texturas.
- Afianzar lazos afectivos, mediante la socialización en juegos lúdicos y diálogos establecidos.

Descripción de la instalación.

En este ambiente no convencional se elaboró una alfombra de pared la cual tiene una dimensión de 1 metro por 1 metro, en ella se ha establecido divisiones de 21 cm de ancho por 30 cm de largo formando una base rectangular en la que se coloca materiales como lana, tela, esponja para la textura suave; para dar forma a la textura dura se ha cortado palos de madera, tillos, teja, plato; la lija, musgos y la tusa permitirá que el niño identifique la textura áspera; los materiales para la noción lisa se utiliza individuales de plato los mismos que son recortados para dar forma, cd, funda de Snake, el contacto físico es primordial para que el niño pueda aprender de mejor manera.

En la alfombra de piso se utiliza costales de arroz para la base y su decoración realizada en fomix en figuras de pies. En cada pie se ha colocado palos, botones, lija, felpa, plumón, estropajo materiales que servirán para el desarrollo del sentido del tacto. En la caja mágica se colocan materiales del entorno que permitirán a base de un lenguaje simple la descripción de las características físicas de los objetos ocultos. Los materiales del entorno permite que el niño sea capaz de crear, imaginar y fantasear con ellos dando paso al juego simbólico en el que el niño plasma situaciones que para él fueron significativas transformando un objeto por algo imaginario.

Capacidades de los niños observadas.

- Los niños de 4 a 5 años son capaces de observar, recolectar diferente material del medio el mismo que será utilizado para la discriminación de texturas.
- El grupo de niños muestra interés y asombro en la exploración de las dos alfombras tanto de pared y piso, son capaces de mostrar agrado o desagrado mediante gestos al pisar alguna de las texturas.
- En la realización de las actividades con la caja mágica los niños se muestran curiosos, tienen la capacidad de dar las características e incluso nombrar los objetos que se

encuentran dentro de ella aun sin verlos.

- Los niños juegan entre iguales y participan en la clasificación de los recursos aunque muchos de ellos se confunden al momento de ordenar según su característica.
- Son capaces de interactuar con sus compañeros sobre la sensación que causa tocar los diferentes recursos que se ha dispuesto para el ambiente no convencional.
- La adquisición del material del entorno permite que el niño juegue simbólicamente con ellos, ya que es material conocido por todo el grupo de estudiantes, unos lo hacen de forma individual, parejas o en pequeños grupos y otros simplemente no se integran en la actividad.
- Los niños aun no logran diferenciar las texturas confundiendo lo áspero y liso.
- Con la manipulación de las diferentes texturas se inicia el desarrollo de las sensaciones en el niño para lograr el desarrollo de la percepción con la adquisición del conocimiento.

Testimonio de docentes. La docente del aula al igual que la coordinadora de la sección preescolar supo manifestar que el ambiente implementado se encontraba acorde a las necesidades del grupo de niños. También mencionan que al ser material grande permiten que se explore los recursos de mejor manera sin riesgo de que el niño sufra accidentes. Respecto a desarrollo afectivo dan a conocer que este tipo de actividades fomenta en el niño el trabajo grupal lo que permite afianzar las relaciones interpersonales.

Testimonio de los niños.

- ¿Para que trajo lo que está en la pared?
- ¿Porque vamos a recoger palos, piedras, hojas?
- ¿Puedo pedir cosas a los otros profesores?
- ¿con los palos se puede hacer caminos?
- Los cd son platos y las piedras la comida
- Tengo un pescado (plumón)
- Siento cosquillas cuando camino por los pies dibujados.
- Podemos hacer más magia en esa caja.
- Se siente extraño, ¡venga toque aquí!

Reflexión pedagógica.

La realización de este ambiente de aprendizaje no convencional permite que los niños de 4 a 5 años a través de juegos libres, dirigidos y simbólicos descubran las diferentes características de los elementos presentados.

Luego de haber realizado la implementación del ambiente de aprendizaje no convencional y de observar a los niños ejecutando diferentes juegos en los que la manipulación y la exploración están presentes, nos permite reflexionar que este tipo de espacios de aprendizaje fomenta el enriquecimiento y apropiación de nuevos conocimientos en el niño, pone en actividad al cerebro para que este procese la información enviada produciéndose el aprendizaje por experimentación. Es importante que el niño sea estimulado el área sensorial desde temprana edad creando una fusión entre las sensaciones y percepciones las mismas que ayuda al niño a plantear sus conceptos y definiciones de las cosas que mantuvo a su alcance esto es parte imprescindible para el desarrollo integral del niño.

Este ambiente permite el desarrollo también del área afectiva, en donde la mayoría de los niños con respeto y generando un ambiente positivo logran jugar de forma simbólica con los recursos con los que se dispone, jugando con su imaginación, mostrándose creativos al momento del juego sea individual o en grupo. Cada uno tiene diferentes formas de percibir los objetos y la realidad, lo que motiva a los niños ser imitadores de las acciones que ejecuta el niño durante el juego.

Al momento de realizar las actividades en las alfombras mágicas los niños participan con entusiasmo aprendiendo a respetar los turnos para la exploración, lo que permite crear en los niños el valor del respeto en el salón de clase.

La docente actúa como mediadora del aprendizaje, al ser actividades libres y dirigidas es quien se encargará de guiar el proceso metodológico para el proceso de aprendizaje observando e induciendo a que el niño juegue y socialice de acuerdo a los objetivos planteados dentro del espacio lúdico, esto con la finalidad de que el niño obtenga conocimientos a través de sus propias experiencias.

Propuesta de mejoramiento

- Es necesario que los padres de familia se integren a la implementación del ambiente de aprendizaje con material funcional mejor elaborado.
- Se puede realizar estanterías más resistentes para la colocación de los recursos los mismos que deben de estar colocados a la altura de los niños, esto con la finalidad

que el niño tenga acceso a los recursos que puedan ser colocados.

- Dentro de la caja mágica se propone implementar verduras o frutas que servirán para que el niño desarrolle no solo el tacto sino que también el olfato y el gusto.
- Colocar estanterías con divisiones en las que se coloquen suficiente material de acuerdo a su característica y etiquetado con imágenes que el niño pueda discernir su correspondencia con facilidad.
- Buscar un sitio más amplio en donde se pueda tener la alfombra de piso colocada toda la jornada de clase promoviendo el interés en su uso.



Figura 59. Territorio.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/770397079978651743/?lp=true>

Elaborado por: <https://www.pinterest.es/pin/770397079978651743/?lp=true>



Figura 60. Espacios de aprendizaje.

Elaborado por: <https://www.pinterest.es/pin/600315825300053929/>

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/600315825300053929/>

CONCLUSIONES

- En relación a los objetivos que se plantean en la investigación de ambientes de aprendizaje no convencionales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de la ciudad de Atuntaqui existe desinformación sobre la organización de los ambientes de aprendizaje los docentes poseen en sus aulas ambientes tradicionales como son el de construcción, hogar, motricidad, arte y lenguaje en donde se desarrolla actividades escolarizadas y lúdicas. Estos ambientes están organizados con recursos semiestructurados por una parte y en otros casos tan solo cuentan con material estructurado que el Ministerio de Educación dota a cada unidad educativa.
- En lo que se refiere a los resultados de los instrumentos aplicados (cuestionarios) los docentes discrepan en cuanto se refiere a las dimensiones que se deben tomar en cuenta al momento de organizar los ambientes de aprendizaje. Los docentes aunque están conscientes de que los ambientes de aprendizajes es un espacio vivo y organizado en el que se genera aprendizajes significativos en los niños mediante el juego, continúan ejecutan las actividades en los ambientes de aprendizaje con la modalidad juego trabajo es decir que los ambientes en donde el niño realiza el desarrollo de sus destrezas lo hace por un espacio corto de tiempo y rotando de forma continua lo que provoca en el niño falta de concentración y motivación. Las actividades que se realizan son establecidas por el adulto lo que crea limitaciones en sus aprendizajes.
- La metodología aplicada en el desarrollo de esta investigación es una investigación – acción que permite tomar evidencias del comportamiento de los niños mediante la aplicación de la ficha de observación del desarrollo infantil, eso nos ayuda a interpretar el avance evolutivo que el niño ha adquirido durante la ejecución de actividades lúdicas en los diferentes ambientes de aprendizaje.
- En la implementación del ambiente sensorial se tomó en cuenta el desarrollo evolutivo del niño en lo que respecta al desarrollo de los sentidos notando que los niños de 4 a 5 años tienden a confundir las texturas. Es por ello que el ambiente implementado en la institución educativa genera beneficios en el área sensorial del niño ya que es a través de la manipulación durante el juego libre y simbólico que el niño establece una conexión entre las sensaciones la creatividad, imaginación y las relaciones interpersonales desarrollándose de forma integral.

RECOMENDACIONES

- Es importante que el personal que se encuentra educando a niños del nivel inicial reciba capacitación periódicamente sobre el trabajo puntual que se debe realizar dentro de los ambientes de aprendizaje enfocándose en el desarrollo de actividades lúdicas. De la misma forma debe capacitarse de forma continua en lo que respecta a la organización de los ambientes de aprendizaje tomando en cuenta los elementos que componen las dimensiones de un ambiente de aprendizaje.
- Los docentes deben brindar mayor libertad al niño en el momento que realiza las actividades en el ambiente de aprendizaje, sin coartar su desempeño y su creatividad.
- De la misma forma las autoridades deben ser las encargadas de constatar que los docentes cumplan con lo planificado, y el niño logre la apropiación de conocimientos, utilizando material didáctico acorde a las actividades lúdicas que se ejecutarán con los estudiantes, tomando en cuenta que sea variado, funcional y personalizado.
- Crear y renovar constantemente los ambientes de aprendizaje con materiales innovadores, que sean atractivos, seguros y funcionales según la necesidad del niño, tomando en cuenta que estos materiales sean del entorno social y cultural en que está situada la población estudiantil.
- Trabajar en la implementación de los ambientes de aprendizaje juntamente con los padres de familia y la comunidad quienes son parte fundamental en el desarrollo educativo del niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abad, M. y Gálvez, J. (2011). *El juego simbólico*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8499801390>
- Activitea. (2017). *Tarjetas de lluvia para contar y poner la pinza en el lugar correspondiente*. Recuperado de <http://activitea.es/actividades-imprimibles/los-numeros/>
- Antúnez S. (2006). *Claves para la organización de centros infantiles*. Barcelona. España. Horsori
- Battista, Q. (2005). *Los talleres en educación infantil. Espacios de crecimiento*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8499801307>
- Cabezuela G. y Frontera P. (2010). *El Desarrollo Psicomotor: Desde la Infancia Hasta la Adolescencia*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8427717245>
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vertigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Cano, M. I. (1995). *Espacio Comunicación y aprendizaje serie práctica N° 4*. SEVILLA: DIANA EDITORIAL S.L.
- Cañas, R. Duran, F. Casanova P. (2012). *Temario Técnico de Educación Infantil: Castilla y León*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8497329554>
- Cañizares. J, Carbonero, C. (2016). *Sensomotricidad y psicomotricidad en la infancia*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=LW50DQAAQBAJ&pg=PA11&dq=manipulacion+d e+objetos+con+precision+en+la+infancia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiBgb-MwvbXAhXMSN8KHdGFATgQ6AEIjAA#v=onepage&q=manipulacion%20de%20objetos %20con%20precision%20en%20la%20infancia&f=false>
- Carrasco, I. Rincón, J. (2009). *60 fichas de cooperación: Manual para una educación física más educativa*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8498235553>
- Castro, M. Ramírez, M. (2015). *Los ambientes del aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas preescolares*. *Revista electrónica educare*. 19(3), páginas.
- Cofre, A. y Tapia L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?isbn=9561113546>
- Craig G. y Baucum, D. (2001.) *Desarrollo psicológico*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=9684445164>

- Charhadas. (2017). *Jugamos en el charco de lluvia*. Recuperado de <https://charhadas.com/articulo/2892675-jugamos-en-los-charcos-de-lluvia>
- Delgado, M. (2005). *Territorios Vitales de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona : Graó.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8487330991>
- Domínguez, G. y Barrio, L. (2001). *Lenguaje, pensamiento y valores: una mirada al aula*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=847960297X>
- Domínguez, D. (). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Barcelona. España. Pirámide
- Durán, D. Escofet, A. y Farran, M. *Aprender autónomamente: Estrategias didácticas*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8499802303>
- Enguera, T. (1999). *Observaciones en la escuela: aplicaciones*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8483381125>
- Entonado, F. B. (1993). *El espacio y el tiempo en los centros educativos* . Alcoy: Marfil .
- Erikson, E. (1985). *El ciclo vital completado* . México : Paidós Mexicana S.A. .
- Forneiro, M. L. (2008). *Observación y evaluación del ambiente*. *Revista Iberoamericana de Educación* N° 47, 49-70.
- Gervilla, A. (2014). *Didáctica básica de la educación infantil: conocer y comprender a los más pequeños*. Madrid. España. Narcea S.A.
- Giglio, M. (2013). *Cuando la colaboración creativa cambia la forma de enseñar*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8481026662>
- Gilbert, D. (2005). *La imaginación simbólica*. Buena Aires: Amorrortu Editores.
- Gordon, A. Browne, K. (2001). *La infancia y su desarrollo*. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?isbn=0766831817>
- Gutiérrez C. Pérez C. (2002). *El espacio como elemento integrador del aprendizaje*. Una experiencia en la formación inicial del profesorado. *Pulso*. 25, 133-146
- Heiland, H. (1993). *Propuesta Pedagógica*. (UNESCO, Ed.) *Perspectiva*, 23(3-4), 501-519. Recuperado el 28 de OCTUBRE de 2017, de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/frobels.PDF>

- Iglesias, M. (1996). *La organización de los espacios en la educación infantil*. Madrid: Narcea.
- Infantil, R. H. (Agosto de 2014). *Ambiente de construcciones Ceip . Establiments*. Palma de Mayorca , España : Reladei.
- Inma. (26 de abril de 2015). Para mi peque con amor. *Jugando a tiendas*. [Imagen en un blog]. Recuperado de <http://paramipequeconamor.blogspot.com/2015/04/jugando-tiendas.html>
- La isla de Ludo. (2017). *Materiales para jugar – las telas*. Recuperado de <https://www.laisladeludo.com/materiales-para-jugar-i-las-telas/>
- López, F. Etxebarria, I. Fuentes, M. Ortiz, M. (2014). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid. España. Ediciones pirámide
- López, A.(2009). *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao: Deusto Publicaciones .
- María, J. (2015). Maternidad fácil. *Materiales didácticos*. [Imagen de un blog]. Recuperado de <http://maternidadfacil.com/materiales-didacticos-para-preescolar/>
- Martínez, E. (2002). *Pruebas de aptitud física*. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?isbn=8480196416>
- Mendez, L., Barrientos, E., Macias, N., & J.Peña. (2006). *Manual Práctico: Desarrollo de la Segunda Infancia*. México: Trillas.
- Ministerio de educación. (2014). *Currículo de educación inicial*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de educacion República Dominicana. (2009). *Orientaciones metodológicas para el uso de materiales didácticos en el nivel inicial* (Segunda ed.). Santo Domingo: Ministerio. Recuperado el 28 de octubre de 28-10-2017, de <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwja2sWVypTXAhXny1QKHZiXDK0QFggkMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.oei.es%2Fhistorico%2Finitialbbva%2Fdb%2Fcontenido%2Fdocumentos%2Forient%2Fmeto%2Fmat%2Fdidctico.pdf&usq=AOvVaw1HNcBfVmU9GmW29kBJ>
- Ministerio de Educación. (2016). *Lineamientos para educación inicial*. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0B-JyZ7WJiu5tblwNG8wQTVjSnc/view>
- MORENO Gildardo, M. A. (1993). *El Ambiente Educativo*. Bogotá : Nomadas.

- Moromizato, R. Bravo, C. Del Castillo, R. (2004). *Propuesta de intervención educativa para niños y niñas menores de cuatro años*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=9972426564>
- Ospina, H. F. (2000). *Educación el desafío de hoy: Construyendo posibilidades y alternativas*. Santa Fé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Papalia, D. (2001). *Desarrollo humano*. Bogotá: Mc GrawHill.
- Palau, E. (2005). *Aspectos básicos del desarrollo infantil*. Barcelona : CEAC.
- Piajet, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona : Labor S.A.
- Pinterest. (2017). *Actividades de motricidad gruesa*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/570760952756837207/?lp=true>
- Pinterest. (2017). *Cocuklar*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/605734218603104550/?lp=true>
- Pinterest. (2017). *Territorio*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/770397079978651743/?lp=true>
- Pinterest. (2017). *Instalaciones lúdicas*. Recuperado de Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/600315825300053929/>
- Pinterest. (2017). *Instrumentos musicales con material reciclado*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/456200637225299828/>
- Pinterest. (2017). *Seducción estética*. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/419468152779653272/>
- Pinterest. (2017). *Caracol de colores*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/514606694907877431/>
- Pinterest. (2017). *Diy Toddler wáter*. Recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/459085755750891644/>
- Pinterest. (2017). *Junta para niño sensorial*. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/774056254676558960/>
- Pinterest. (2017). *Crianza feliz*. Recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/291889619580249044>
- Polonio, B. (2014). *Terapia ocupacional en la infancia*. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?isbn=8498354757>

- Potocnjak, C. (2004). *Educación + juego aplicación del diseño a la actividad lúdica*. Santiago de Chile: U. de Chile
- Posada, A. Ramírez, J. Gómez, H. (2005). *El niño sano*. Bogotá. Colombia. medica internacional
- Pozo, J. Perez, M. Martín, E. Schwer, N. (2006). *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje: Las concepciones de profesores y alumnos*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8478277471>
- Quiroz, S. (1993). *Lenguaje Aprendizaje y Psicomotricidad*. Buenos Aires: Panamericana S.A.
- Hunt, R. (2007). *Fundamentos de psicología cognitiva*. México: Manual moderno.
- Rencoret, M. Y Lira, M. (1990) *Simón en primero*. Recuperado de. <https://books.google.com.ec/books?id=PiDV9D-9iTYC>
- Ribas, C. (2011). *Implementación de una nueva metodología por ambientes*. Islas Baleares: Universitaria.
- Ribes, D. Clavijo, R. Caballero, A. Fernández, C. y Torres, M. (2006). *Educador de Educación Infantil de la Generalitat Valenciana*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8466551689>
- Ousseau, J. J. (1985). *Emilio o la educación*. BARCELONA : Edaf S. A .
- Sáens, I. R. (2006). *La sala de jardín de infantes: un espacio de toma de decisiones . Trayectos. Caminos alternativos- educación Inicial N° 8 , 25-31.*
- Sarlé, P. M. (2014). *Juego y Espacio. Ambiente Escolar, Ambiente de Aprendizaje. El juego en el nivel inicial, 1, 32-38-42*. Recuperado el 28 de 10 de 2017
- Santa Cruz, E. García, L. (2013). *Títeres y resiliencia en el nivel inicial*. Rosario. Argentina. Homo Sapiens
- Severe, S. (2009). *Como educar a sus hijos en el ejemplo N/E*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8497353153>
- Snow, C. (2003). *Desarrollo Infantil Tercera Edición*. New Jwesity: Prentice -Hall.
- Suinam, L. C. (1997). *Ambiente de aprendizaje: diseño y Organización*. Madrid: Morata.
- Valverde, H. (2003). *Aprendo Haciendo*. Recuperado. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=9968312940>

Villarroel, P. Unda, M. y Quezada, M. (2017). *Trabajo de titulación (practicum 4) Proyecto de Investigación*. Loja. Ediloja

Wild. R. (1999). *Educación Para Ser. Vivencia De Una Escuela Activa*. Barcelona : Herder.

Woodburn, S. Boschini, C. Fernández, H. (1997). *La imagen corporal en niños*. Recuperado en: <https://books.google.com.ec/books?isbn=9977676534>

Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Narcea.

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?isbn=9688600458>

ANEXOS

Carta de autorización del centro de desarrollo infantil.



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 de octubre de 2017

Sr. (a)
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 Galvis Lorena Andrade Buitón egresada de la Escuela de Ciencias de la Educación mención Educación Infantil, portador de la C.I. 10021530, 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 obtenido los resultados aplicar una propuesta de: "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años"

Segura 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.

Autorizado
por el vicerrector
de la Básica

[Handwritten signature]
01-11-2017



31-10-2017
[Handwritten signature]

Instrumento de investigación cuestionario para docentes.

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. Las medidas del espacio
- b. Los materiales y el mobiliario
- c. La ubicación y utilización del mobiliario
- d. Las relaciones 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

educativa

- c. Facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato.

5. De acuerdo con su criterio los recursos más utilizados en las aulas de educación inicial son:

- a. Estructurados
- b. No estructurados
- c. Semi 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. Pelota
- 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.

Sí

No

¿Por qué?

Porque los ambientes de aprendizaje tienen que ser llamativos de interés para el niño y eso requiere de un análisis previo para ver y elegir el mobiliario y materiales a ubicar en el mismo.

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.

Ficha de observación del desarrollo de los niños.

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

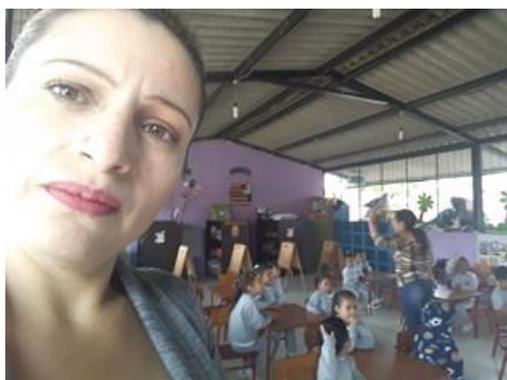
Nombre: Alex Paul Cabascango Moreta
 Sala: Inicial 2
 Paralelo: "C"
 Fecha: 21 de noviembre de 2017

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.					X
2	Inicia el juego con facilidad.					X
3	Comparte el material con los demás compañeros.					X
4	Permanece tiempo prolongado en el juego.					X
5	Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.					X
6	Establece interacciones positivas con los demás compañeros.					X
7	Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.					X
8	Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.					X
9	Demuestra autonomía en sus acciones.					X
10	Explora con sus sentidos los materiales.				X	
11	Inventa juegos simbólicos.					X
12	Transforma simbólicamente los objetos.				X	
13	Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.				X	
14	Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.					X
15	Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.					X
16	Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.					X
17	Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.				X	
18	Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.					X
19	Controla los movimientos a nivel global y segmentario.					X
20	Manipula los materiales con precisión.					X
21	Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.					X
22	Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.					X
23	Identifica las partes gruesas del cuerpo.					X

Aplicación de los instrumentos de investigación: cuestionario de docentes y ficha de observación del desarrollo de los niños de 3 a 5 años.





Elaboración del material didactico para la implementación del ambiente de aprendizaje no convencional para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.





Implementación del ambiente de aprendizaje no convencional “AMBIENTE SENSORIAL”



Actividades lúdicas, motivación inicial.



Manipulación y exploración de texturas en las alfombras sensoriales.



Los niños disfrutaban diferenciando texturas en la caja mágica.



Juego simbólico.



Manipulación y discriminación de los materiales del entorno y reutilizable según su textura.

