



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

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

“Proyecto de investigación: "Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial”. Pichincha, Mindo, Ecuador. Durante el Año lectivo 2017-2018”.

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORA: Iza Narváez, Jenny Zulay.

DIRECTOR: Rodríguez Paz, Vicente Eduardo, Dr.

CENTRO UNIVERSITARIO SAN MIGUEL DE LOS BANCOS

2018



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

Septiembre, 2018

APROBACIÓN DEL TUTOR(A) DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Doctor.

Vicente Eduardo Rodríguez Paz.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo titulación: "***Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial***", realizado por ***Iza Narváez Jenny Zulay***, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, marzo 2018.

.....
Dr. Vicente Rodríguez
DIRECTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **Iza Narváez Jenny Zulay**, declaro ser autora del trabajo de titulación "**Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial**" **Pichincha, Mindo, Ecuador. Durante el Año lectivo 2017-2018**, en mi calidad de estudiante de la titulación **EDUCACIÓN INFANTIL** de la carrera de Ciencias de la Educación, siendo el Dr. Vicente Eduardo Rodríguez Paz director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico 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".

.....
Jenny Zulay Iza N.

Cl. 1721444113

DEDICATORIA

Dedico esta tesis en primer lugar a Dios,
por guiar siempre mi camino.
A mi esposo César, y mis hijos Bryan y Michael,
por su comprensión durante todos estos años,
muchas veces pensé en retirarme de la universidad
y siempre estuvieron dándome su apoyo.
A mi padre Eduardo y mi madre Aida,
A mis hermanos y hermanas, en fin a toda mi familia.

Jenny Zulay Iza N.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica Particular de Loja, por abrirme sus puertas y permitir que me formara profesionalmente, al igual que a todos los tutores que a lo largo de mi carrera me guiaron de una manera eficaz para poder llegar hasta este punto.

A la Mgs. Mónica Unda Acosta y al Dr. Vicente Rodríguez por los consejos y correcciones al elaborar esta tesis, ya que gracias a ello podré dar el último paso en este proceso educativo.

A mi esposo César porque no solo recibí de él apoyo económico sino también moral. A mis hijos Bryan y Michael por la comprensión, pues muchas veces invertí demasiado tiempo en mis estudios y nunca reclamaron por ello.

A mis padres por estar pendientes de este proceso a pesar de que ya he formado mi propia familia.

A mis hermanas Fernanda y Wendy por su apoyo incondicional en el desarrollo de mi carrera y por su ayuda en el desarrollo de este proyecto.

A Cristina Vallejo quien fue una persona fundamental en mi vida estudiantil, sobre todo en los primeros semestres.

A mis compañeras y amigas que de la mano hemos ido cosechando cada uno de estos logros.

A todas las personas que de una u otra manera colaboraron en la realización de este proyecto que es una parte importante para la culminación de mi carrera.

Jenny Zulay Iza N.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	5
1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.....	6
1.1. Concepto.....	6
1.2. Importancia.....	8
1.3. Dimensiones del ambiente de aprendizaje.....	9
1.3.1. Dimensión física.....	9
1.3.2. Dimensión funcional.....	10
1.3.3. Dimensión relacional.....	11
1.3.4. Dimensión temporal.....	12
2. Recursos de ambientes de aprendizaje.....	13
2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados.....	13
2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados.....	15
2.2.1. Recursos estructurados.....	15
2.2.2. Recursos no estructurados.....	16
2.3. Importancia de recursos estructurados y no estructurados	18
3. Proceso metodológico para la creación de los ambientes de aprendizaje no convencionales	20
3.1. Estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje.....	20
3.2. Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales.....	21
3.3. Creatividad.....	22
3.4. Estética.....	23
3.5. Organización.....	24

4.	Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años.....	28
4.1.	Características del área motriz.....	28
4.2.	Características del área cognitiva.....	29
4.3.	Características del área lingüística.....	30
4.4.	Características del área afectiva.....	31
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA INVESTIGACIÓN.....		33
2.1.	Diseño metodológico para la investigación.....	34
2.2.	Preguntas de investigación.....	35
2.3.	Métodos, técnicas e instrumentos de investigación.....	35
2.3.1.	Método.....	35
2.3.2.	Técnicas.....	37
2.3.2.1.	Técnicas de investigación bibliográfica.....	37
2.3.2.2.	Técnicas de investigación de campo.....	37
2.3.3.	Instrumentos de investigación.....	38
2.4.	Población y muestra.....	38
2.5.	Procedimiento.....	39
CAPÍTULO III. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....		41
3.1.	Cuestionario para docentes.....	42
3.1.1.	El ambiente de aprendizaje.....	42
3.1.2.	Tipos de ambientes de aprendizaje.....	43
3.1.3.	Elementos que componen la dimensión física.....	44
3.1.4.	Importancia en los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	45
3.1.5.	Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	46
3.1.6.	Recursos utilizados en el trabajo pedagógico.....	48
3.1.7.	Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	49
3.1.8.	La efectividad de los recursos.....	51
3.1.9.	Consideraciones para la selección de recursos.....	52
3.1.10.	Creación de ambientes de aprendizaje-procedimiento específico.....	54
3.1.11.	Creación de ambientes de aprendizaje.....	55
3.1.12.	Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	56
3.1.13.	Manejo temporal de ambientes de aprendizaje.....	58
3.1.14.	Habilidades de la docente de Educación Inicial.....	59
3.1.15.	Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizajes.....	60
3.2.	Ficha de observación para los niños y niñas.....	62

3.2.1. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	62
3.2.2. Inicia el juego con facilidad.....	63
3.2.3. Comparte el material con los demás compañeros.....	64
3.2.4. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	65
3.2.5. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	66
3.2.6. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	67
3.2.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	68
3.2.8. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	69
3.2.9. Demuestra autonomía en sus acciones.....	70
3.2.10. Explora con sus sentidos los materiales.....	72
3.2.11. Inventar juegos simbólicos.....	73
3.2.12. Transforma simbólicamente los objetos.....	74
3.2.13. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	75
3.2.14. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	76
3.2.15. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	78
3.2.16. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	79
3.2.17. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.....	80
3.2.18. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	82
3.2.19. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	83
3.2.20. Manipula los materiales con precisión.....	84
3.2.21. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	85
3.2.22. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	86
3.2.23. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	87
PROPUESTAS DE AMBIENTES NO CONVENCIONALES.....	89
CONCLUSIONES.....	105
RECOMENDACIONES.....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	107
ANEXOS.....	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recursos estructurados y no estructurados.....	18
Tabla 2. Características motrices del niño de 3 y 5 años.....	28
Tabla 3. Población.....	39
Tabla 4. El ambiente de aprendizaje.....	42
Tabla 5. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	43
Tabla 6. Elementos que componen la dimensión física.....	44
Tabla 7. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	45
Tabla 8. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	46
Tabla 9. Recursos más utilizados en su e trabajo pedagógico.....	48
Tabla 10. Función de los Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	49
Tabla 11. Efectividad de los recursos.....	51
Tabla 12. Selección de recursos.....	52
Tabla 13. Creación de los ambientes de aprendizaje-procedimiento específico.....	54
Tabla 14. Creación de ambientes de aprendizaje.....	55
Tabla 15. Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	56
Tabla 16. Manejo Temporal.....	58
Tabla 17. Habilidades de los docente.....	59
Tabla 18. Criterio pedagógico.....	60
Tabla 19. Curiosidad y el asombro.....	62
Tabla 20. Inicia el juego con facilidad.....	63
Tabla 21. Comparte el material con sus pares.....	64
Tabla 22. Tiempo prolongado en el juego.....	65
Tabla 23. Actitud positiva y de interés en el juego.....	66
Tabla 24. Interacción positivas con sus pares.....	67
Tabla 25. Respeta y expresa afecto.....	68
Tabla 26. Colabora en el juego.....	69
Tabla 27. Demuestra autonomía en sus acciones.....	70
Tabla 28. Explora con sus sentidos los materiales.....	72
Tabla 29. Inventa juegos simbólicos.....	73
Tabla 30. Transforma simbólicamente los objetos.....	74
Tabla 31. Establece comparaciones.....	75
Tabla 32. Describe características de los objetos.....	76
Tabla 33. Utiliza cuantificadores.....	78

Tabla 34. Se comunica gestual o verbalmente.....	79
Tabla 35. Representa gráficamente objetos, personas, situaciones.....	80
Tabla 36. Creatividad.....	82
Tabla 37. Controla los movimientos.....	83
Tabla 38. Manipula los materiales con precisión.....	84
Tabla 39. Demuestra coordinación y equilibrio.....	85
Tabla 40. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	86
Tabla 41. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Recursos estructurados.....	15
Figura 2. Recursos estructurados para el ámbito lógico-matemático	16
Figura 3. Recursos no estructurados.....	17
Figura 4. Recursos no estructurados para rincón de música.....	28
Figura 5. Rincón del hogar.....	25
Figura 6. Instrumentos para Rincón Musical.....	25
Figura 7. Rincón de Lectura.....	26
Figura 8. Rincón Juego Dramático.....	26
Figura 9. Rincón de construcción.....	27
Figura 10. Actividades Rincón de Pintura.....	27
Figura 11. El ambiente de aprendizaje.....	42
Figura 12. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	43
Figura 13. Elementos que componen la dimensión física.....	44
Figura 14. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	45
Figura 15. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	47
Figura 16. Recursos más utilizados en su e trabajo pedagógico.....	48
Figura 17. Función de los Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	49
Figura 18. Efectividad de los recursos.....	51
Figura 19. Selección de recursos.....	53
Figura 20. Creación de los ambientes de aprendizaje-procedimiento específico.....	54
Figura 21. Creación de ambientes de aprendizaje.....	55
Figura 22. Criterio de los docentes de Educación Inicial.....	57
Figura 23. Manejo Temporal.....	58

Figura 24. Habilidades de los docente.....	59
Figura 25. Criterio pedagógico.....	61
Figura 26. Curiosidad y el asombro.....	62
Figura 27. Inicia el juego con facilidad.....	63
Figura 28. Comparte el material con sus pares.....	64
Figura 29. Tiempo prolongado en el juego.....	65
Figura 30. Actitud positiva y de interés en el juego.....	66
Figura 31. Interacción positivas con sus pares.....	67
Figura 32. Respeta y expresa afecto.....	68
Figura 33. Colabora en el juego.....	70
Figura 34. Demuestra autonomía en sus acciones.....	71
Figura 35. Explora con sus sentidos los materiales.....	72
Figura 36. Inventa juegos simbólicos.....	73
Figura 37. Transforma simbólicamente los objetos.....	74
Figura 38. Establece comparaciones.....	76
Figura 39. Describe características de los objetos.....	77
Figura 40. Utiliza cuantificadores.....	78
Figura 41. Se comunica gestual o verbalmente.....	79
Figura 42. Representa gráficamente objetos, personas, situaciones.....	81
Figura 43. Creatividad.....	82
Figura 44. Controla los movimientos.....	83
Figura 45. Manipula los materiales con precisión.....	85
Figura 46. Demuestra coordinación y equilibrio.....	86
Figura 47. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	87
Figura 48. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	88

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo el implementar ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de niños y niñas de 3 a 5 años en una institución localizada en la Provincia de Pichincha, cantón San Miguel de los Bancos, Parroquia Mindo. Los métodos a utilizarse son: Método descriptivo, analítico, inductivo-deductivo, estadístico y hermenéutico. Los instrumentos para la elaboración del presente trabajo fueron cuestionarios realizados a 5 docentes las cuales permiten saber que tan informados se encuentran sobre el tema de la investigación y si utilizan o no recursos no estructurados, se llena fichas de observación a 15 niños/as para conocer sobre su desarrollo integral, además, se desarrolla una ficha de documentación y reflexión para poder documentar de forma clara la implementación del ambiente en el establecimiento educativo. Al finalizar el trabajo se pudo constatar que no todos los docentes saben lo que es un ambiente de aprendizaje no convencional y tampoco lo que es un recurso no estructurado, por ello, no tienen en sus aulas material elaborado para implementar los ambientes que utilizan con los niños y niñas.

PALABRAS CLAVES:

Lúdico

Ambientes de aprendizaje

Juego simbólico

Recursos no estructurados

Niños y niñas

Desarrollo Integral

Enseñanza-aprendizaje

Implementación

Docentes

ABSTRACT

The following essay has the objective of creating unconventional learning spaces which promote the holistic development of children between the age of 3 and 5 in the area of Mindo, province of Pichincha. The methods used are the following: descriptive, analytic, inductive-deductive, statistical and hermeneutical. The tools this paper were based on were surveys given to 5 teachers which allowed us to comprehend how well informed they were on the subject we were investigating and whether or not they used unstructured tools. We also surveyed 15 children to learn about their development, as well as a table documenting the results and thoughts surrounding the implementation of the learning space in the educational facility. Once finished, we were able to observe that not all the teachers were aware of the meaning of unconventional learning spaces nor that of unstructured tools, and due to this, they do not have teaching materials in their classrooms which allow them to create these learning spaces. The existing spaces are therefore not distributed adequately.

KEY WORDS:

Play

Learning spaces

Symbolic games

Unstructured learning tools

Children

Holistic development

Teaching-learning

Implementation

Teaching

Teachers

INTRODUCCIÓN

El proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de entre 3 a 5 años de edad es uno de los más importantes ya que a esta edad es donde los niños desarrollan las bases de lo que serán cuando sean adultos. Esta investigación consiste en implementar **Ambientes de aprendizajes no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Educación Inicial**, mismos ambientes que servirán para poder realizar distintas actividades que ayuden a los niños a adquirir destrezas según su objetivo.

Dentro del primer capítulo se encuentra el marco teórico donde se describe temas como la conceptualización de lo que es un ambiente de aprendizaje convencional y no convencional, la importancia, las dimensiones que debe tener un ambiente (física, funcional, relacional, temporal), los recursos de los ambientes de aprendizaje (estructurados y no estructurados), importancia de dichos recursos, además, el proceso metodológico para la creación de ambientes de aprendizaje no convencionales entre los que se menciona las estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje, creación de ambientes de aprendizaje no convencionales, creatividad, estética, organización, por último, se encuentra el tema desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años (características del área motriz, características de área cognitiva, características del área lingüística, características del área afectiva).

El segundo capítulo hace referencia a la metodología, aquí se encuentra el diseño metodológico para la investigación, las interrogantes que surgen a partir de los antecedentes, los métodos de la investigación (descriptivo, analítico-sintético, inductivo-deductivo, estadístico, hermenéutico), técnicas de la investigación (bibliográficas: lectura, mapas conceptuales y organizadores gráficos, resumen o paráfrasis; de investigación de campo: observación, encuesta), instrumentos de investigación (cuestionario a docentes, ficha de observación a niños, ficha de documentación y reflexión), además, en este capítulo se describe la población y muestra que se ha utilizado para el desarrollo del proyecto.

En el tercer capítulo se encuentra el análisis y discusión de resultados, se empieza con el trabajo de campo, se realiza una encuesta a los docentes y observación a los niños y niñas con los que se lleva a cabo las actividades para el desarrollo de esta investigación. Se encuentran los respectivos cuadros estadísticos y la triangulación de resultados, este capítulo es la principal herramienta que se utilizará para la implementación del ambiente de

aprendizaje no convencional, este nos da las pautas a tomar en cuenta al momento de implementarlo sobre todo en la realización de actividades con los niños, pues, con la observación y su respectivo análisis nos permite saber cuáles son los déficit que tienen los niños para poder centrarnos en estos durante el desarrollo de la propuesta.

El desarrollo de esta investigación es muy importante para la institución que nos abrió sus puertas, pues, esta permite tener una perspectiva diferente con respecto a los ambientes de aprendizaje, da al docente la oportunidad de observar un trabajo distinto al acostumbrado y darse cuenta que para trabajar con niños solo se necesita la creatividad y serán los propios niños los que nos lleven a tener experiencias muy nutritivas.

Después de la observación se realiza el material y se planifica actividades para los niños según su necesidad. El nombre designado para el ambiente de aprendizaje es “Rincón de la imaginación”, es un rincón que ayudará a los niños y niñas a desarrollar sus capacidades lingüísticas y también su capacidad motora fina, permitirá a las niñas y niños explorar su imaginación y mediante la utilización de títeres de dedo y mandiles de cuentos pedagógicos mejorarán paulatinamente su lenguaje y motricidad. Durante la implementación se obtiene excelentes resultados, a las niñas y niños les llama mucho la atención la propuesta implementada.

En el despliegue de este proyecto hubo más facilidades que dificultades, la institución ayudó mucho con esto, pues, presto sus instalaciones para que se la realice sin ningún inconveniente, los maestros muy colaborativos y los niños muy participativos. Los inconvenientes más bien fueron de índole tiempo.

Al finalizar con la implementación de la propuesta la directora de la institución estuvo muy agradecida por haberles tomado en cuenta y por el trabajo desplegado, menciona: “Las puertas de esta institución están abiertas para cuando lo necesite”. Se cumplieron con las expectativas y objetivos planteados.

CAPITULO I.
MARCO TEÓRICO

1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional

1.1. Concepto.

Uno de los elementos claves dentro del aprendizaje corresponde a los ambientes en los que se genera las actividades de enseñanza-aprendizaje, estos puede influir sobre los procesos cognitivos de los niños y niñas, facilitando o dificultando la adquisición de conocimientos y/o desarrollo de sus destrezas.

Guerrero (2003) define a un ambiente de aprendizaje como “un lugar o espacio donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre” (p. 3). Dando a entender que para que haya un ambiente de aprendizaje es necesario que exista un lugar, y que esté sea adecuado para que la adquisición del conocimiento se logre de la mejor manera.

El *ambiente del aula* se refiere al empleo del espacio en su más amplio sentido”. (Loughlin y Suina, 2002, p. 12). Dando por sentado que dicho escenario es de gran importancia, pues del empleo que le demos dependerá mucho que el proceso enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de forma eficaz.

A su vez con relación a estos ambientes de aprendizaje, también refieren que:

Hasta hace poco, la disposición del ambiente del aula no era plenamente aceptada como un instrumento que respaldara el proceso de aprendizaje. Los textos y el adiestramiento del profesor, concebidos específicamente para examinar el uso del entorno en una sólida práctica docente, se limitaban a campos especializados de la educación como el programa de MONTESSORI y otros de la primera infancia. Como eran escasos los profesores a quienes se había ayudado a apreciar la influencia de la organización ambiental, los entornos de aprendizaje solían disponerse de maneras no informadas. Pero el ambiente de clases es mucho más que para almacenar libros, mesas y materiales. Cuidadosa y diestramente dispuestos, añade una dimensión significativa a la experiencia educativa del estudiante, atrayendo su interés, brindando información, estimulando el empleo de destrezas, comunicando límites y expectativas, facilitando las actividades de aprendizaje, promoviendo la propia orientación y respaldo, y fortaleciendo a través de estos efectos el deseo de aprender. (Loughlin y Suina, 2002, p. 15-16)

En este sentido es fundamental señalar que para el empleo del espacio, en la actualidad se conocen dos clases de ambientes de aprendizaje, los denominados convencionales y los no convencionales.

Según, Martín (2012) refieren que los ambientes convencionales de aprendizaje se caracterizan por que establecen una estructuración definida respecto a la metodología que se utiliza y que se encuentra direccionada al cumplimiento de un pensum, a través de las acciones educativas que se desarrollan en una etapa determinada de tiempo, así como el establecimiento de reglas que determinan el nivel de interacción entre docentes y estudiantes, además que se fundamente en otros elementos como presencialidad en el proceso de aprendizaje, “sistema de distribución y agrupamiento de los sujetos, espacio propio, organización de tiempos y espacios, roles asimétricos definidos por las posiciones de saber y no saber, y formas de organización del conocimiento a los fines de su enseñanza” (pág. 3).

De esta manera, los ambientes convencionales de aprendizaje se caracterizan por el establecimiento de un conjunto de parámetros a través de los cuales se definen los roles que tanto maestros como estudiantes desempeñan dentro del proceso de aprendizaje, además que es común el uso de metodologías mediante las cuales la información se imparte utilizando material que se puede adquirir en tiendas, los mismos que generalmente limitan el acceso al conocimiento de una manera más interactiva.

Con relación a los ambientes no convencionales se puede decir que son elementos del que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma más creativa y por ende más dinámica. El nuevo papel del maestro es crear ambientes de aprendizaje; ambientes que se deben convertir en lugares de provocación, de degustación del saber, lugares en donde el estudiante perciba que si es posible aprender, que sí se puede obtener logros. (Cano, 2004, p. 205)

Los ambientes no convencionales de aprendizaje se caracterizan por generar importantes transformaciones en las relaciones generadas entre docentes y sus estudiantes, razón por la cual la metodología aplicada se apoya en el uso de recursos innovadores y creativos, contribuyendo a que los alumnos se conviertan en los constructores de sus nuevos aprendizajes, generando experiencias más significativas y reflexivas sobre todo lo que aprenden cuando se utiliza dichos ambientes.

Se debe tomar en cuenta que para adecuar los ambientes no convencionales, no se necesita gastar cantidades excesivas de dinero, pues utilizando material reciclable se puede realizar ambientes no convencionales muy enriquecedores para que los niños y niñas desarrollen sus destrezas acorde a su edad.

1.2. Importancia.

Tal como lo manifiestan las investigaciones desarrolladas por Gervilla (2006) los diferentes ambientes provistos de materiales adecuados permiten que el niño pinte, trabaje con barro, se disfrase, haga teatro cuide los animales o realice actividades lógicas, tipográficas o de cocina. Esto hace que la utilización de los ambientes es sea muy importante, pues, el niño examina en la escuela sus experiencias, conoce su ambiente y recupera su historia. Dentro de este proceso, las diferentes técnicas y lenguajes se emplean para verificar, para apropiarse de su realidad, para darla a conocer a los otros y también para reconocerse en los otros. (p. 38)

Con relación a la importancia de los ambientes de aprendizaje otros autores como Obaya, Vargas y Ponce (2012) señalan que:

Los ambientes educativos han adquirido mucha importancia al ser el escenario donde se pueden favorecer condiciones de aprendizaje y se desarrollen capacidades, competencias, habilidades y valores. Las recomendaciones realizadas en relación con la creación de ambientes de aprendizaje tienen que ver con el impulso a competencias y capacidades, relaciones participativas al interior de la comunidad educativa y la creación de ambientes lúdicos, que promuevan y faciliten el gusto por el aprendizaje. (pág.24)

Por lo referido es importante considerar el papel que desempeñan los ambientes de aprendizaje en el proceso de formación de los niños y niñas, ya que en estos espacios se construye los conocimientos que serán aplicados en su vida diaria, además que se fortalece el desarrollo de distintas habilidades, destrezas y capacidades de los alumnos, motivándolos a la búsqueda de nuevos saberes a través de recursos dinámicos e interactivos como los que se han ido implementando en la actualidad, sobre todo gracias a la contribución de las nuevas tecnologías y comunicación que han generado mucha información para la elaboración de herramientas no convencionales las mismas que podemos utilizar lúdicamente en el contexto educativo.

1.3. Dimensiones del ambiente de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje se constituyen como aquellos espacios que se encuentran vinculados a un conjunto de aspectos que los vuelven un elemento fundamental y eficiente en el proceso cognitivo de los estudiantes. En este sentido, autores como Sánchez et al. (2005), refieren que existen cuatro dimensiones fundamentales desde las cuales se deben comprender la manera en que se estructuran y funcionan esta clase de espacios, tal como se describe a continuación.

1.3.1. Dimensión física.

Esta dimensión se refiere al espacio físico en el cual se estructura un ambiente de aprendizaje, así como los materiales, el mobiliario y la forma en que se encuentran ubicados y distribuidos. Respecto al espacio físico de esta clase de ambientes, Sánchez et al. (2005), manifiestan que este debe contribuir a satisfacer las necesidades fisiológicas, de seguridad, aprendizaje y recreación de sus estudiantes, además que cada espacio debe “contar con recursos variados, funcionales, reales y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje. En un espacio físico deben utilizarse colores claros, armónicos, lavables que propicien bienestar y seguridad, y tener buena iluminación y ventilación” (pág.8).

En este sentido es importante señalar que la organización adecuada que se tengan respecto a los materiales educativos, contribuye a que los estudiantes puedan encontrarlos de manera rápida y utilizarlos de forma adecuada, influyendo de manera positiva en el desarrollo de sus actividades escolares, razón por la cual deben ser ubicados de acuerdo al ambiente y las funciones que desempeña cada material, así como el contexto cultural y social de cada institución educativa.

Por su parte, Gil y Díaz (2011) sostienen que:

Además del tamaño, es importante tomar en cuenta la decoración, entendida como la vinculación a los aspectos estéticos: que el ambiente resulte acogedor, agradable y proporcionado. Hay que elegir con mucho cuidado los colores de los diferentes espacios de referencia de los niños y las niñas por cuanto hay colores que producen sensación de intranquilidad, sobre-excitación e irritabilidad. Por todo ello, se priorizan los colores pasteles para las paredes y los colores vivos que otorgan un destello de

alegría para las puertas y ventanas. Es necesario que en el espacio haya una preponderancia de un solo color o de un color y sus matices a fin de crear un clima armonioso, acogedor y estético. Es importante que se tenga buena iluminación y ventilación. Los espacios físicos deben ser higiénicos, confortables, amplios, bien diferenciados, de fácil acceso. Cada espacio de trabajo debe ser seguro, estable y ordenado de manera que se convierta en un lugar predecible para los niños y las niñas. (pág. 97 – 98)

Así mismo Del Carpio (2015) señala que otro de los aspectos físicos que se deben tomar en cuenta dentro de la dimensión física del ambiente de aprendizaje corresponde a la distribución que se establece en torno al mobiliario, ya que estos contribuyen a la consolidación de relaciones interpersonales que se generan en su interior, fortaleciendo la construcción del conocimiento y el aprendizaje colaborativo, razón por la cual es fundamental que este espacio se encuentre dividido en áreas de trabajo en donde debe ubicarse los materiales que motiven al niño y niña a su uso, permitiéndolos “elegir, explorar, experimentar, clasificar, probar, compartir e interactuar en forma directa con sus pares y el docente, favoreciendo su independencia, autonomía, responsabilidad, autocontrol, cooperación, concentración, el trabajo en equipo y la organización” (pág. 18).

Es decir, esta dimensión es fundamental en la estructuración de un ambiente, ya que los elementos como el mobiliario, el mismo espacio como tal, así como su distribución pueden contribuir positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, motivándolos a formar parte de este. Cabe recalcar también que en las aulas donde se han implementado ambientes de aprendizaje, no es necesario la utilización de pupitres.

1.3.2. Dimensión funcional.

Esta dimensión hace referencia a la forma en que se utilizan los ambientes de aprendizaje y su capacidad polivalente, es decir, aquellas funciones que puede asumir en un determinado contexto y las actividades que se pueden generar entre estudiantes y docentes de acuerdo a cada asignatura (Gil y Díaz, 2011).

Al respecto de esta dimensión, Sánchez et al. (2005), señala que algunas de las funciones que los ambientes de aprendizaje deben cumplir corresponden a las siguientes:

- Se permita la acción, las interacciones, formas de agrupaciones, la autonomía y las diferentes actividades auto iniciadas por el niño y la niña, o planificadas por el adulto.
- Se establezcan normas y límites con los niños, niñas y adultos, en función de lo que pueden hacer y entender.
- Se tome en cuenta la higiene, la comodidad, la delimitación, los espacios de circulación y para las reuniones de grupo.
- Que sean fácilmente identificables para niños y niñas, rotulados con dibujos, fotografías, escrituras, tanto desde el punto de vista de su función, su edad como de las actividades que se realizan y el contexto social y cultural.
- Exista una ambientación armónica y estética, en la que se incorporen a nivel de visualización de los niños y niñas: réplicas de obras de arte, cuadros o pinturas reales, esculturas, carteles de experimentos, de selección, de proyectos en ejecución, tarjetas de identificación, mapas, símbolos patrios, cartel con la rutina diaria, pizarra, franelógrafo y otros que se relacionen con los planes y proyectos.
- Debe existir un lugar con mobiliario apropiado para guardar las pertenencias, loncheras y perchero para abrigos, delantales u otro tipo de vestimenta que usen los niños y niñas. (pág. 10 – 11)

La dimensión funcional del ambiente de aprendizaje permite dar cuenta de la transformación que este espacio puede experimentar en beneficio de los estudiantes y sus procesos cognitivos, para lo cual es importante tomar en cuenta los requerimientos que se desean sean cumplidos, además de tomar en cuenta las interacciones generadas entre quienes se encuentran en este espacio, para lo cual es necesario el establecimiento de normas y reglas que contribuyan a que este recurso pueda ser aprovechado de la mejor forma posible.

1.3.3. Dimensión relacional.

Sánchez et al. (2005), señalan que para que se consolide un ambiente de aprendizaje enriquecedor y positivo para los estudiantes es importante:

- Disponer de un espacio que asegure la máxima apertura a los procesos de socialización.
- Generar un clima social positivo, donde las relaciones interpersonales se manejen en un ambiente de respeto, igualdad, afecto, reglas y normas flexibles construidas

entre los miembros del grupo, que atiendan a sus particularidades; en el cual se consideren los derechos, sociales, legales, emocionales, educativos y de valores.

- Consolidar un ambiente cálido, con atmósfera estimulante, afectiva, creativa que propicie la libertad de acción y la participación activa y solidaria.
- Debe ser un ambiente abierto a las múltiples culturas (creencias religiosas, ideológicas, posicionamiento social. (pág. 35 – 36)

Respecto a esta dimensión, Montalvo (2017) sostiene que lo relacional también hace referencia a los modos de acceder que los estudiantes desarrollan en torno a los espacios que forman parte del ambiente de aprendizaje, y que influyen directamente en las relaciones personales que establecen con quienes forman parte del entorno educativo, razón por la cual al momento de diseñar este elemento es importante tomar en cuenta las características del grupo de alumnos, para de esta manera proceder con la elección de un diseño adecuado, ya que aspectos como la edad, pueden condicionar su efectividad.

Considerando lo referido por estos autores, se establece que la dimensión relacional del ambiente de aprendizaje hace referencia a las distintas relaciones que se generan entre quienes forman parte de este espacio, las cuales pueden verse influidas directa o indirectamente por otros aspectos como el inmobiliario que existe, así como los recursos con los cuales se cuenta para trabajar, y por supuesto el diseño en sí, que a través de elementos como el color y la forma pueden influir sobre la percepción de las personas que permanecen en dicho lugar.

1.3.4. Dimensión temporal.

En torno a esta dimensión, Del Carpio (2015) refiere que se encuentra vinculada con “la organización del tiempo y, por tanto, a los momentos en que los espacios van a ser utilizados. El tiempo de las distintas actividades está necesariamente ligado al espacio en que se realiza cada una de ellas” (pág. 21). Por esta razón, uno de los aspectos en los cuales se debe hacer hincapié corresponde a que la organización del ambiente de aprendizaje y las actividades que se desarrollan en su interior, tengan una adecuada concordancia con la organización del tiempo.

Sobre esta dimensión, Gil y Díaz (2011) realizan algunas recomendaciones como:

- El/la docente planificará la forma de organizar su rutina de acuerdo al tipo y misión de la institución en la que se desempeña, de acuerdo al número de horas que los niños y las niñas van a ser atendidos/as, de acuerdo a las edades.
- Es imperativo que la rutina diaria cumpla con las siguientes características:
 - Flexibilidad para adaptarse a las diversas características e intereses de los niños y las niñas.
 - Consideración y adecuación a los ritmos biológicos de los niños y las niñas.
 - Organización para ayudar a los niños y las niñas a estructurar sus nociones de espacio y tiempo y brindarles ciertas experiencias de aprendizaje e interacciones que los impelen hacia un desarrollo óptimo.
 - Compaginar actividades que exigen mayor apoyo del adulto con aquellas más naturales y espontáneas.
 - Alternar las actividades colectivas con las de pequeño grupo y las individuales.
 - Contemplar en toda jornada actividades al aire libre.
 - Tomar en cuenta las características del entorno local, geográfico y socio cultural. (pág. 114)

De igual manera, Sánchez et al. (2005), sostienen que “la consistencia en la distribución del tiempo, permite el disfrute de los niños y niñas al recordarle al maestro lo que sigue entre un momento y otro (...) La predictibilidad ofrece una noción del tiempo: primero, segundo, después, más tarde” (pág. 25).

La dimensión temporal permite dar cuenta de que es necesario que en los ambientes de aprendizaje se establezca una correcta concordancia entre las actividades que se llevan a cabo en un determinado período de tiempo, que permite que las y los estudiantes puedan disfrutar de las acciones que llevan a cabo en su interior, consolidando una rutina, que contribuya a fortalecer su proceso lúdico.

2. Recursos de ambientes de aprendizaje.

2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados.

Como se ha señalado con anterioridad, dentro de los ambientes de aprendizaje es común el uso de distintas clases de recursos, que se clasifican en dos categorías: aquellos estructurados y no estructurados.

2.1.1. Recursos estructurados:

Según lo manifestado por Velasco (2012), los recursos estructurados son aquellos que se elaboran tomando en cuenta una finalidad pedagógica, que responde a las necesidades propias de la edad de un estudiante, además que tienen como objetivo contribuir al desarrollo de alguna clase de habilidad o destreza cognitiva dentro de una asignatura o saber específico, tal como suele ocurrir con los materiales que se utilizan para fortalecer el pensamiento lógico matemático.

Desde otro criterio, Juárez (2015) señala que los recursos estructurados son aquellos elaborados en base a una finalidad pedagógica y por tanto se utilizan de una manera específica y funcional, ya que están pensados para desarrollar un elemento puntual del aprendizaje, que podría suponer algún grado de dificultad para el estudiante en una determinada etapa de su formación académica.

Por lo referido, se establece que los recursos estructurados son aquellos que han sido diseñados y fabricados a través del tiempo para fortalecer un ambiente de aprendizaje, razón por la cual se utilizan de una manera determinada según la necesidad de cada estudiante. En la actualidad es común encontrar una amplia variedad de estos materiales para ser empleados en cada ambiente de acuerdo a la edad de cada estudiante.

2.1.2. Recursos no estructurados:

Con relación a los recursos no estructurados, Juárez (2015) afirma que se tratan de aquellos “materiales que no han sido elaborados con una finalidad pedagógica, pero que pueden ser utilizados en actividades educativas, y que pueden ser encontrados dentro de la comunidad del hogar del estudiante” (pág. 13).

Mora, Nieto, Polanía y Romero (2013) señalan que se constituyen como aquellos materiales que no están diseñados para el aprendizaje de un concepto en particular, sino que se utilizan con fines lúdicos, y que comúnmente se utilizan por el docente con el objetivo de generar un proceso cognitivo más dinámico con sus alumnos dentro del aula, razón por la cual pueden ser elaborados con distintas clases de materiales, como aquellos reciclables.

Montalvo (2017) añade además que los recursos no estructurados se remiten a:

Aquellos objetos que no han sido elaborados con una finalidad pedagógica o lúdica, pero pueden ser utilizados para actividades educativas. Pueden ser encontrados dentro de la comunidad. Ejemplos: tubos de papel, semillas, agua, tierra, cajas, cartón, botellas, recipientes. Son aquellos que no son específicos para el aprendizaje, sin embargo, por medio de la imaginación se utiliza a través de juegos para llegar al aprendizaje de los niños. (pág. 12)

De esta manera se establece que los recursos no estructurados se constituyen como aquellos que a pesar de no haber diseñados con el objetivo de contribuir al aprendizaje de un concepto en particular, pueden ser utilizados de forma complementaria por el personal docente, a fin de desarrollar una clase más lúdica y dinámica, dentro de una determinada asignatura, además que pueden elaborarse con toda clase de materiales, incluyendo objetos reciclables, razón por la cual no suponen un costo elevado respecto a su implementación.

2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados

2.2.1. Recursos estructurados

Como se lo había señalado con anterioridad, los recursos estructurados son aquellos que han sido elaborados con un objetivo didáctico, razón por la cual se los utiliza para fortalecer una determinada habilidad o destreza. Por esta razón, esta clase de recursos se clasifican en: bloques lógicos, material multi-base, globos terráqueos, mapas, fichas de trabajos, libros y textos, rompecabezas, dominós, crucigramas, los cuales deben ser seleccionados de acuerdo a la edad de cada estudiante y las destrezas que se desea desarrollar dentro de cada asignatura (Puentes, 2015). Como ejemplo la siguiente figura:



Figura 1. Recursos estructurados

Fuente: (Mendez, 2010)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

Ocampo (2015) señala que los recursos estructurados “son todos aquellos recursos que han sido diseñados con una finalidad pedagógica”. (p.14) con ello se llega a la conclusión que los recursos estructurados han sido elaborados con el objetivo de fortalecer diversas destrezas cognitivas, tal como es el caso de desarrollar el pensamiento lógico matemático, en especial en niños y niñas de corta edad, tal como se observa en la siguiente figura.



Figura 2. Recursos estructurados para el ámbito lógico-matemático

Fuente recuperada en: (auol.us, 2012)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

Lo expuesto por los autores determina que existen distintos tipos de recursos estructurados que se clasifican de acuerdo a su funcionalidad, forma, tamaño y color, así como la clase de destrezas y habilidades cognitivas que desarrollan en los estudiantes que los utilizan, razón por la cual, al momento de seleccionarlos, el docente debe tomar en consideración la edad de sus alumnos y el ámbito en la cual se los aplicará.

2.2.2. Recursos no estructurados

Los recursos no estructurados se constituyen en aquellos que no se elaboran con un fin didáctico o metodológico, pero que permiten:

- Crear un clima de creatividad personal y colectiva en un ambiente eminentemente lúdico.
- Propician la vivencia de valores como la colaboración, el apoyo mutuo, el respeto a las ideas, la sana tolerancia, la autodisciplina y la responsabilidad.
- Favorecen las competencias de interpretación, argumentación y proposición.
- Se desarrollan aspectos tan importantes como:

- La capacidad de escucha.
- La actitud auto-correctiva.
- La generación de un conocimiento comunitario.
- Capacidad para indagar y argumentar.
- La apertura mental.
- La escritura creativa.
- La capacidad crítica y reflexiva. (Cano, 2004, p. 213)

Entre los materiales más comunes podemos mencionar a: pinzas de ropa, botellas, cartones, cuerdas, cintas, botellas, esponjas, hueveras, piedras, semillas, conchas, arenas, canicas, arena, entre otros.



Figura 3. Recursos no estructurados

Fuente recuperada en: (Catasus, 2011)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

Teniendo en cuenta lo planteado, se llega a la conclusión que los recursos no estructurados, no poseen una clasificación específica, ya que pueden elaborarse con toda clase de materiales reciclados sean estos cartones, plásticos, madera, tela, etc. Como podemos observar en la figura 3, donde se utilizó tubos de papel higiénico para realizar un animalito mismo que permite a los niños desarrollar su capacidad senso-perceptiva, acrecentando la imaginación y creatividad.

Para elaborar material no convencional solo hace falta recolectar material de reciclaje y poner en juego nuestra imaginación, la gama para la elaboración es muy amplia. Este material se podría implementar en todos los ambientes de aprendizaje sin ningún problema y no tendríamos muchos gastos económicos ya que estos requieren para su elaboración, como se mencionó con anterioridad, de mucha imaginación. Para ejemplificar lo mencionado se presenta la siguiente imagen:



Figura 4. Recurso no estructurado para Rincón de Música

Fuente recuperada en: (Sapinaes, 2016)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

En la tabla que se presenta a continuación se encuentra información sobre lo que son los recursos estructurados y no estructurados para una mejor comprensión.

Tabla 1. Recursos estructurados y no estructurados.

Recursos estructurados	Recursos no estructurados
<ul style="list-style-type: none"> -Son materiales que han sido elaborados con fines didácticos (cuentan con requisitos pedagógicos, científicos y técnicos). -Entre ellos están los bloques lógicos, ábacos, material multi-base, etc. - Se los puede adquirir en tiendas o centro comerciales. -Tienen como objetivo contribuir al desarrollo de alguna de habilidad o destreza cognitiva dentro de un saber específico. - Se clasifican de acuerdo a su forma y color, así como el uso que se les da. 	<ul style="list-style-type: none"> -No han sido elaborados con fines didácticos, pero son empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. -Pueden ser preparados o de uso espontaneo con material recuperable, recursos de la comunidad, semillas, etc. -Los hacemos nosotros usando la creatividad. -Se utilizan para complementar el aprendizaje de los estudiantes. - No poseen una clasificación específica.

Fuente: (SlideShare, 2015)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

2.3. Importancia de recursos estructurados y no estructurados

Según lo manifiestan Castillo y Ventura (2013) el aprendizaje con recursos estructurados y no estructurados permite que los estudiantes tengan la oportunidad de:

Combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos. En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: alumnos, alumnas, maestras, maestros, padres y madres de familia. (pág. 2)

Además como lo manifiesta Ríos (2014), el uso de recursos estructurados y no estructurados de manera alterna, contribuye a que los estudiantes fortalezcan conocimientos específicos que requieren aprender dentro de cada asignatura, desarrollando destrezas y habilidades específicas, al mismo tiempo que se fortalece su imaginación, ya que se establece un proceso de aprendizaje dinámico y lúdico, que genera experiencias significativas, respecto a la información que van adquiriendo dentro del aula, razón por la cual es sumamente importante su aplicación dentro del contexto escolar.

Con relación a la importancia del uso de esta clase de recursos, Montalvo (2017) expresa que:

Los recursos estructurados y no estructurados deben ser recursos que estimulen la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición del aprendizaje específico. Hablando de una forma general los dos recursos son importantes en el aprendizaje integral del niño ya que, son importantes porque en el niño: crean hábitos de observación y curiosidad, generan conocimiento de las propiedades físicas de los objetos, les permite comprender un concepto, genera el hábito de compartir, contribuyen a la utilización del juego como fuente de alegría y conocimiento, generan respeto al trabajo ajeno, y promueven valores. (pág. 17 – 18)

El uso de recursos estructurados y no estructurados dentro del ambiente de aprendizaje es fundamental ya que contribuyen a que los estudiantes desarrollen dos clases de experiencias: por un lado, se encuentra aquella relacionada con la adquisición de

conocimientos de una manera didáctica y metódica que es necesario llevar a cabo dentro de cada asignatura, y que requiere del uso de distintas clases de destrezas y habilidades cognitivas.

Por otra parte, se debe referir que el uso combinado de estas dos clases de recursos permite desarrollar la parte creativa de los estudiantes, generando un proceso de aprendizaje interactivo y participativo, direccionado a generar un mayor grado de participación e interés por adquirir conocimientos por cuenta propia, lo cual resulta fundamental dentro del contexto educativo, ya que es necesario generar experiencias significativas y reflexivas sobre la información que se va adquiriendo cada día en el ambiente escolar.

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

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

Uno de los puntos claves corresponde a la transformación de la metodología tradicional desarrollada en el aula, transformando el rol desempeñado por los docentes y estudiantes, así como los recursos didácticos que se utilizan en cada una de las actividades educativas, ya que de esta manera se puede generar un proceso de aprendizaje más interactivo y participativo, en especial si se toma en cuenta la aplicación de las nuevas tecnologías de información y comunicación, ya que como lo refieren Ávila, Güiza, Mora y Sánchez (2014), los ambientes de aprendizaje no convencional no se centran en “la educación formal ni tampoco a una modalidad educativa particular, abarca aquellos espacios en los cuales se crean condiciones para que el individuo adquiera conocimientos a partir de innovadoras experiencias, que generan procesos de análisis, reflexión y apropiación” (pág. 65).

Por su parte, Montalvo (2017) refiere que al momento de instalar un ambiente de aprendizaje no convencional es necesario desarrollar una reflexión cotidiana respecto a las necesidades que se desean satisfacer en el contexto educativo, aprovechando al máximo las características del espacio con que se cuenta, así como los recursos de los cuales se dispone para el desarrollo de las actividades educativas, además que se deben tomar en consideración los siguientes principios metodológicos:

Los niños deben lograr un aprendizaje significativo, basado en experiencias y tengan relación con el mundo que les rodea.

- Los niños tienen capacidades, y curiosidad por construir su aprendizaje.
- El niño es el principal protagonista.
- Los docentes son las personas que acompañan al niño a su exploración del ambiente.
- El uso del ambiente promueve relaciones, comunicaciones, y encuentros.
- Los padres tienen un rol activo en las experiencias de aprendizaje y ayudan a asegurar el bienestar.
- Se elaboran preguntas de escucha para desarrollar el pensamiento creativo y divergente, para que él sea capaz de encontrar respuestas por sí mismo a las preguntas.
- Se cambia el ambiente de una forma constante.
- El juego espontáneo como vehículo fundamental para la adquisición de aprendizajes: El juego permite al niño entrar en contacto con la realidad de su entorno, a través de la exploración se busca favorecer las relaciones personales y sociales. (pág. 19)

Es fundamental puntualizar que la reflexión sobre las necesidades que se presentan dentro del contexto educativo es una de las principales estrategias para la instalación de un ambiente de aprendizaje, ya que de esta manera se determina los aspectos que deben fortalecerse dentro del aula, centrándose especialmente en la metodología, los recursos didácticos empleados, así como el rol establecido entre alumnos y maestros, además de tomar en cuenta el espacio con el cual se cuenta, para de esta manera, sacar el mayor beneficio del lugar y los elementos que forman parte del proceso educativo.

3.2. Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales.

Es necesario crear ambientes de aprendizaje que promuevan en los niños y niñas su proceso de aprendizaje, al crear estos ambientes se debe de tomar en cuenta que las estrategias deben diseñarse para que muevan a la participación de todos de manera organizada, atendiendo a tema y a los logros propuestos. El orden, no significa silencio, ni inmovilidad total, significa que la actividad permita resultados concretos. (Cano, 2004, p. 199)

Respecto a este tema, Montalvo (2017) sugiere que:

Para crear un ambiente de aprendizaje no convencional es necesario utilizar al medio como parte fundamental de la composición del ambiente, además de objetos diversos, donde los espectadores son invitados a moverse alrededor o son invitados a interactuar. El ambiente educa, actuando como un marco de condiciones, es decir, tiene la capacidad de facilitar, limitar y guiar todo lo que se hace. Se pueden crear a partir de ideas simples y creativas, espacios interactivos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego. (p. 20)

En este sentido, Cano (2004) sostiene que hoy por hoy, los estudiantes consideran que las mejores clases son aquellas en las cuales los maestros permiten la creatividad, utilizan estrategias participativas y promueven el trabajo en grupos. Ya no quieren todo hecho y todo elaborado por el profesor. (p. 203). Con ello podemos dar cuenta que conforme pasan los años, la educación también cambia los estudiantes necesitan tener errores y/o equivocaciones y aprender a dar solución, por ello, es muy enriquecedor que se cree ambientes de aprendizaje en los que se encuentre una amplia gama de instrumentos.

3.3. Creatividad.

Bravo (1996) afirman que la creatividad es una manifestación del pensamiento divergente. La capacidad creadora está presente en todas las áreas de la conducta del niño, por eso es importante que los responsables de su atención, le ofrezca las condiciones necesarias para desarrollarla. (p. 191). Es decir que la creatividad ayudará a los niños y niñas a desarrollar todo su potencial pues, supera a la realidad, haciendo que los estudiantes desarrollen su cognición y adquieran el conocimiento.

Respecto al uso de la creatividad dentro del ambiente de aprendizaje no convencional, Montalvo (2017) afirma que las actividades que se llevan a cabo en este espacio:

Deben desarrollar creatividad en los niños, por ejemplo implementar actividades de arte con todos los materiales no convencionales, construir materiales no convencionales junto con el profesor, jugar, visitar granjas o huertos, hacer adivinanzas, etc. Y no sólo que sean actividades creativas, sino que hay que presentarles de una forma novedosa y desafiante, para lograr que el alumno se comprometa con la actividad. (pág. 21)

La creatividad entonces se constituye como una de las herramientas que debe primar al momento de crear un ambiente de aprendizaje no convencional, ya que contribuye a que se desarrollen actividades de manera lúdica, generando experiencias significativas en los estudiantes, y por tanto motivándolos a aprender a través de sus sentidos, así como mediante la interacción con el resto de compañeros y sus maestros, dando paso a un aprendizaje colaborativo.

3.4. Estética.

Desde la perspectiva de Montalvo (2017), la estética, el arte y la funcionalidad son elementos que deben estar presentes dentro de un ambiente de aprendizaje no convencional, ya que:

El espacio es construido de una manera en conjunto, se debe ser sensible a la accesibilidad de los alumnos, con materiales naturales y ecológicos, facilitando elementos que les invite a transformar el espacio. Crear expectativa es un elemento importante dentro de la estética, privilegiando la armonía, y el bienestar. El ambiente de bienestar hará de los espacios facilitadores de felicidad y los niños se sentirán libres para su desarrollo. Deben recoger y representar la identidad de toda la comunidad educativa. (pág. 22)

Complementando a lo expuesto por Montalvo, otros autores como Barrios y Pinzón (2016) afirman que la estética es un elemento que también es parte de los ambientes de aprendizaje de las instituciones educativas, a través del cual se consolida la armonía y la unidad respecto a los distintos elementos que consolidan un espacio educativo. Por esta razón, el establecimiento de principios estéticos dentro del ambiente de aprendizaje implica transformarlo en “un espacio alegre y placentero para todos. Va mucho más allá de tener un ambiente enriquecido en una forma bella, se trata de crear ambientes que ofrezcan interacción e interrelación permanente, en donde se invite al descubrimiento y al crear” (pág. 42).

Es importante puntualizar que la estética es un principio que debe ser tomado en consideración al momento de crear un ambiente de aprendizaje no convencional, ya que contribuye a generar placer en los estudiantes por permanecer en el mismo y desarrollar las

actividades propuestas por el docente, ya que lo consideran como un espacio agradable en el cual se pueden satisfacer sus necesidades de conocimiento, propias de su edad.

3.5. Organización.

Desde la experiencia de Garvilla (2006), 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. Al trabajar por rincones, organizando la clase en pequeños grupos que efectúen simultáneamente actividades diferentes:

- Se permite que los niños escojan las realidades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir diferentes posibilidades con los demás.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. (p. 37-38)

Otros autores dicen que:

En la edad inicial de 3 a 5 años, los niños y niñas, disfrutan de los juegos simbólicos, de las representaciones e imitaciones, existe cooperación entre ellos, iniciativas propias, aumentan su autonomía, hacen deducciones, y escogen de acuerdo a sus intereses y experiencias previas. Por tanto, el espacio debe diseñarse de tal forma que propicie el juego en forma individual, en grupos y en pequeños grupos, seleccionar juegos, materiales y accesorios para representar los diferentes roles. (Sánchez, Gil y Marual, 2005, p. 14)

Por su parte, Casalrrey (2000) propone tomar en cuenta a la hora de organizar el espacio estas tres características.

- Pensando para las niñas y niños.
- Estimulante, accesible, flexible y funcional, y estético.
- Agradable para los sentidos.

Por esta razón es importante que el ambiente de aprendizaje no convencional se encuentre bien organizado, tomando en cuenta la distribución del mobiliario y los recursos didácticos,

de tal forma que contribuyan al fortalecimiento de las relaciones que se generan entre los estudiantes, así como las actividades que llevan a cabo de manera creativa con la guía y el apoyo de sus docentes.

Los ambientes de trabajo se los pueden organizar por rincones, e implementarlos con recursos no estructurados, pueden ser muy variados y dependerá mucho de la imaginación del docente, por ejemplo:

Rincón del hogar: Ponemos implementarlo utilizando cartón para la elaboración de sus implementos como cocina, refrigerador, lavamanos, etc. Este rincón es importante para iniciar con el juego simbólico y de roles desarrollando su imaginación.



Figura 5. Rincón del hogar

Fuente recuperada en: (Espinoza, 2016)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

Rincón musical: Para desarrollar su capacidad senso-perceptiva a través del ritmo, sonidos y melodías, también es muy útil para la psicomotricidad. Se puede utilizar, botellas, palos, latas, etc.



Figura 6. Instrumentos para Rincón Musical

Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

Rincón de lectura: Ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje, al utilizar este rincón los niños y niñas empiezan a gozar de la lectura. Para la elaboración del material se puede

utilizar tela, cartón, entre otros que sirven para hacer cuentos o collages e incluso el mobiliario.



Figura 7. Rincón de Lectura
Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)
Elaborado por: Iza, J, 2017.

Rincón juego dramático: Los niños se transforman con personajes del mundo real o utilizando sus fantasías, desarrollando su creatividad, lenguaje, expresión corporal. Se sugiere material como máscaras, caretas, pelucas disfraces realizados con tela, cartón, fundas plásticas, etc.



Figura 8. Rincón Juego Dramático
Fuente recuperada en: (imageneseducativas, 2016)
Elaborado por: Iza, J, 2017.

Rincón construcción: Se utiliza material para armar y construir, desarrollando nociones de espacio, forma, tamaño, altura, etc.



Figura 9. Rincón de Construcción
Fuente recuperada en: (Tierraenlasmanos, 2016)
Elaborado por: Iza, J, 2017.

Rincón pintura y dibujo: Al utilizar este rincón se desarrollaría en los niños y niñas el pensamiento creativo, además aquí ellos pueden expresar sus emociones. Se puede utilizar trozos de esponja, tapas, tarrinas, cepillos de dientes viejos, papel reciclable, cotonetes, camisetas viejas para proteger la ropa, etc.



Figura 10. Actividades Rincón de Pintura
Fuente recuperada en: (Pinterest, 2015)
Elaborado por: Iza, J, 2017.

Para finalizar , se llega a la conclusión de que cada uno de los ambientes que implementemos necesitan ser utilizados de una forma adecuada para logra el desarrollo de las destrezas de los niños y niñas.

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

4.1. Características del área motriz.

El desarrollo del área motriz del niño de 3 a 5 años implica que el niño sea capaz de dominar sus movimientos como caminar, correr y cambiar de direcciones, sin que esto sea un problema para él. A demás de esto Díaz (..) nos recuerda que “la tarea motriz no es igual a ejercicio; la tarea tiene una connotación didáctica ya que su enunciado encierra unas consignas referentes al objetivo que con ella se pretende conseguir”. (p. 54) con ello nos da a entender que el área motriz es muy amplia.

En la tabla que se observa a continuación se resumen las características motrices del niño cuya edad se sitúa entre los 3 y 5 años.

Tabla 2. Características motrices del niño de 3 y 5 años.

Edad	Características
3 años	<ol style="list-style-type: none">1. Disminuye la globalidad en el gesto.2. Perfecciona la ejecución de la carrera dándole fluidez y soltura. Cambia de velocidad y se detiene eficientemente.3. Sube escaleras alternando los pies sin apoyo ni ayuda.4. Transporta y arrastra objetos de mayor tamaño, individual y colectivamente.5. Salta en profundidad desde alturas mayores. Salto horizontal sin impulso y con pies juntos. Intenta utilizar el desplazamiento previo al salto, aunque corta la secuencia del movimiento.6. Lanza sin control sobre la cabeza o desde abajo, aunque con cierta dirección.7. Recibe con piernas juntas a un pase justo acercando la pelota al cuerpo.8. Intenta correr y patear la pelota.9. Pasa sobre tacos a 20 cm de distancia.
	<ol style="list-style-type: none">1. Mayor soltura en la motricidad general.2. Fuerza, soltura y facilidad en el uso de las piernas. Se desplaza hábilmente, frena y esquiva.

4 años	<p>3. Trepa, se suspende y balancea con facilidad.</p> <p>4. Transporta, arrastra objetos y compañeros-as individual y colectivamente.</p> <p>5. Salta en profundidad alrededor de 80 cm equilibrando la caída. Coordina la carrera con el salto, a lo largo y en alto.</p> <p>6. Lanza con dominio de dirección. Puede hacer puntería sobre blancos a la altura de los ojos y a 2 m de distancia.</p> <p>7. Evolucionan a la recepción en forma de tenaza. Anticipa el desplazamiento del objeto.</p> <p>8. Corre y pateo.</p> <p>9. Pasa sobre tacos a 20 cm. de distancia con paso alternado.</p> <p>10. Comienza el trabajo de en colaboración con otros (parejas, tríos).</p> <p>11. Puede botar la pelota. Intenta trasladarla con el pie.</p>
5 años	<p>1. Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orienta fácilmente en el espacio.</p> <p>2. Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.</p> <p>3. Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.</p> <p>4. Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.</p> <p>5. Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm. Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.</p> <p>6. Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.</p> <p>7. Recibe con dos manos y puede devolver un pase. Anticipa la trayectoria de los objetos.</p>

Fuente recuperada en: (Moreno & Rodríguez, 2011)

Elaborado por: Iza, J, 2017.

4.2. Características del área cognitiva.

En relación al área cognitiva, las características del niño cuya edad se sitúa entre los 3 y 5 años se definen por el aumento de su memoria y la atención, aunque aún son aspectos demasiado inestables, mientras que su pensamiento es “fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos y simbolizándolos sin regla definida” (Moreno y Rodríguez, 2011, p.75).

Por su parte, Piaget (1959) afirma que en esta etapa es común la presencia de tres formas de pensamiento:

- **Animismo:** creencia de que los objetos que rodean al niño y la niña están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es "mala").
- **Realismo:** creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica (cree en la existencia de superman o los reyes magos).
- **Artificialismo:** creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes). (p. 130)

Complementando a lo referido por estos autores, Montalvo (2017) añade además que el niño de 3 a 5 años se caracteriza porque:

- Su nivel de pensamiento es más complejo, lo que lo hace fácil identificar objetos y su característica perceptual: color, tamaño y forma.
- Puede agruparlos de acuerdo a un atributo.
- Se ubica en el espacio identificando: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos.
- Tienen un pensamiento egocéntrico, el niño es el centro es la referencia y el punto de partida.
- Sólo comprende lo que ve en el momento. No relaciona estados iniciales y finales de un proceso.
- Establece lazos causales, por ejemplo, creen que tener sueño es porque es de noche.
- Tiene dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro. (p. 29)

Con lo expuesto anteriormente, se puede afirmar que el área cognitiva, se refiere a todo lo que tiene que ver con el pensamiento. Al trabajar en esta área se logrará que los niños desarrollen su inteligencia.

4.3. Características del área lingüística.

El lenguaje es utilizado para explorar y expresar los conceptos e imágenes creados dentro del niño. Moyles (1999) afirma que:

¡Los niños emplean en su juego el lenguaje durante la mayor parte del tiempo, incluso cuando hablan solos o cuando se dirigen a sus juguetes! Un contexto específico, y a veces subestimado en el desarrollo del lenguaje, de destrezas y competencias de la comunicación, constituye el área de juego de simulación en donde éste se ve a menudo acompañado por complejas interacciones lingüísticas. (p. 65)

Montalvo (2017) establece además que el desarrollo lingüístico del niño de 3 a 5 años se caracteriza porque:

- Tiene dificultad para expresar lo sucedido en el pasado o lo que va a suceder en el futuro.
- El egocentrismo y el personalismo son característicos del lenguaje en esta edad.
- Comienza el uso del monólogo, a veces se le puede confundir con repetición.
- El lenguaje acompaña a la acción, mientras el niño está realizando algo habla.
- La palabra sirve en niño para resolver dificultades.
- Usa pronombres interrogativos.
- Ya a los cuatro años comprende las ventajas del lenguaje, comienza a anticipar y organizar acciones.
- A los cinco años, el lenguaje le permite negociar, jugar, repartir roles.
- Narra historias inventadas, y puede organizar sucesos de forma cronológica. (pág. 30)

Por ende se entiende que el lenguaje ayuda a mantenernos comunicados, sea este verbal o no verbal. Es muy importante enseñar a los niños a comunicar sus deseos y pensamientos, si los pequeños aprenden a comunicarse de manera apropiada, se darán cuenta que la base para mantener buenas relaciones es la comunicación.

4.4. Características del área afectiva.

El área afectiva es fundamental en los niños, los adultos responsables debemos de colaborar mucho en hacer que nuestros estudiantes se sientan amados. Enseñarles a conocer y valorarse a sí mismos y comprender las limitaciones personales. Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales. (Moyles, 1999, p. 38)

Con relación al aspecto sexual, los niños de esta edad, "se encuentran en el período de latencia a nivel psico-sexual, lo que les permite adaptarse a los aprendizajes escolares. Es

una época de estabilidad emocional, no dándose normalmente problemas afectivos y son capaces de relacionarse en la misma manera con compañeros de ambos géneros". (Moreno y Rodríguez, 2011, pág. 79).

Para complementar, Montalvo (2017) añade además que:

La principal manifestación es la diferenciación del yo y del no yo. Siendo capaces de diferenciar entre sus acciones y las de los demás y tomando conciencia de lo que le pertenece a cada uno. Entre los 3 y 5 años, está el niño dentro de la etapa del personalismo, que tiene tres fases:

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

De esta forma una situación que ha empezado de oposición termina en identificación. (pág. 31)

Si un niño o niña se encuentra con su área afectiva estimulada correctamente, hará que imparta a sus pares los mismos valores que él o ella han ido adquiriendo de sus adultos responsables.

El compromiso de utilizar o implementar materiales convencionales y no convencionales está en nuestras manos, como docentes de niños y niñas que están en el auge de su desarrollo, es nuestra obligación ayudarlos a desarrollarse utilizando el más diverso material para explotar al cien por ciento su creatividad.

**CAPITULO II.
METODOLOGÍA**

2.1. Diseño metodológico para la investigación.

El diseño metodológico constituye un plan o estrategia que se utiliza para llevar a cabo la investigación a fin de poder obtener información que permita responder diferentes planteamientos.

Con respecto a este tema Wentz y McLaren (2014) manifiestan que una vez que se precisó el planteamiento del problema, se definió el alcance inicial de la investigación y se formularon las hipótesis (o no se establecieron debido a la naturaleza del estudio), el investigador debe visualizar la manera práctica y correcta de contestar las preguntas de investigación, además de cumplir con los objetivos fijados. Esto implica seleccionar o desarrollar uno o más diseños de investigación y aplicarlos al contexto particular de su estudio.

Dentro de estos diseños encontramos el diseño de investigación participativa que según Bernal (2010) refiere que la investigación participativa es un enfoque diferente del método tradicional de hacer investigación científica, ya que conceptúa a las personas (tradicionalmente consideradas meros objetos de investigación, por el método tradicional) como sujetos partícipes, en interacción con los expertos investigadores en los proyectos de investigación. (pág. 61)

En este proyecto va a ser de suma importancia la participación de la entidad educativa, sobre todo de los niños y niñas de 3 a 5 años que serán los beneficiados al implementar los materiales no convencionales.

El potencial de la investigación participativa apunta a la producción de conocimiento, articulando de manera crítica los aportes de la ciencia y del saber popular, con el fin de reorientarlos hacia la acción transformadora de la realidad (Jhon, 2002).

Es exploratorio, ya que se ha realizado una indagación inicial pues al hablar de material no convencional, estamos introduciendo este material como una nueva alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se estudia la realidad desde la interpretación y comprensión de los sujetos que construyen significados en relación con su entorno social y cultural.

Con referencia al diseño descriptivo, se define como tal cuando se puede indagar los niveles de una o más variables en la población dada, que en este caso sería la unidad educativa fiscal “Pedro Vicente Maldonado”, tanto docentes como los niños y niñas de 3 a 5 años.

Los resultados serán construcciones dinámicas en permanente transformación de la realidad; por lo tanto, la investigación que se propone es de tipo cualitativo, ya que facilitará explicar y caracterizar los ambientes de aprendizaje no convencionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera, que haga posible conocer el problema de estudio de la misma manera que se presenta en la realidad.

2.2. Preguntas de investigación.

Las interrogantes que surgen a partir de estos antecedentes, y que se evidencian en la formulación de los objetivos generales y específicos son las siguientes:

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

2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación:

2.3.1. Métodos

Al hablar de método nos referimos al camino que se va a seguir para llegar al propósito planteado.

De entre los métodos de investigación que se utilizará en el presente estudio, se describe los propuestos por Hernández (2006):

El método descriptivo: Permite explicar y analizar el objeto de la investigación, es decir ¿cómo es el desempeño del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Al realizar el trabajo de campo y visitar la institución en la que se va a implementar el material no convencional, se podrá observar, analizar y por ende explicar el desempeño del docente para con los niños y niñas. La enseñanza-aprendizaje es fundamental en los niños de hasta 5 años, pues los primeros años de vida se desarrolla el 80 por ciento de su inteligencia, es por ello que el desenvolvimiento del docente es de vital importancia.

El método analítico – sintético: Con este método se analizará el objeto de estudio en todas sus partes, así como permitirá reconstruir estas partes para poder analizar desde un todo. Facilita la adquisición de una visión de unidad, asociar juicios de valor, abstracciones y conceptos que ayudarán a comprender y obtener conocimientos de la realidad en que se encuentra la institución y sobre todo los niños y niñas con los que se desarrollará este proyecto. Como su nombre lo dice, este método nos ayuda a comprender lo que ya conocemos.

El método inductivo y el deductivo: Estos métodos se complementan ya que permiten que los conocimientos que hemos obteniendo empíricamente con el paso del tiempo o la práctica se conviertan en conocimientos más científicos los cuales se apliquen, comprueben o ejerciten de la manera correcta. En este proyecto el cual se va a poner en práctica todos los conocimientos que se han ido adquiriendo en este semestre como en los anteriores. Estos métodos serán parte de utilizados en este estudio para poder obtener los resultados deseados.

El método estadístico: Después de realizar la implementación del ambiente, las actividades con los docentes y los niños/as, debemos de organizar toda la información obtenida. Al utilizar este método se hará más fácil realizar cuadros estadísticos que faciliten el proceso de validez de la información y la confiabilidad de dichos resultados.

El método hermenéutico: Al tener que realizar un marco teórico, ya se lleva a cabo la utilización de este método, pues, se ha recolectado e interpretado fuentes bibliográficas y, además, se ha analizado la información tanto científica como empírica para su elaboración.

2.3.2. Técnicas:

Son los procedimientos que utilizamos para la adquisición de información o conocimiento sobre el tema que estamos investigando.

De entre las técnicas que facilitarán este proceso de investigación, tenemos las siguientes:

2.3.2.1 Técnicas de investigación bibliográfica

Para realizar la recolección y análisis de la información, tanto, teórica como empírica, se utilizará las siguientes técnicas:

La lectura: Es un medio importante para conocer, analizar y seleccionar aportes teóricos. Por medio de la lectura se obtendrá información relevante para el desarrollo del proyecto.

Los mapas conceptuales y organizadores gráficos: Esta técnica ayuda a facilitar los procesos de comprensión y síntesis de los apoyos teórico- conceptuales, ya que podemos organizar la información de manera genérica y precisa.

El resumen o paráfrasis: Con el resumen podremos presentar un texto original de forma abreviada y de esta manera favorecer la comprensión del tema, entender mejor el texto, por ello se debe redactar con exactitud y calidad.

2.3.2.1 Técnicas de investigación de campo.

Para la recolección y análisis de datos en el presente proyecto, se utilizará las siguientes técnicas:

La observación: Es una técnica muy utilizada en el campo de las ciencias humanas. Desde el criterio de Anguera, (1998, p. 57) la observación se convierte en una técnica científica en la medida que: Sirve a un objetivo ya formulado de investigación.

Al utilizar esta técnica que debe ser planificada sistemáticamente, se podrá comprobar la validez y fiabilidad de los datos obtenidos con las técnicas de investigación bibliográfica ya

que se realizará en forma directa, sin intermediarios que puedan distorsionar la información adquirida.

La encuesta: Esta técnica se apoya en un cuestionario previamente elaborado con preguntas concretas para obtener respuestas precisas que permiten una rápida tabulación, interpretación y análisis de la información recopilada.

2.3.3. Instrumentos de Investigación:

Son herramientas que se utilizan para recolectar la información sobre un tema de investigación y después poder solucionarlo o sacar conclusiones.

Para el caso de esta investigación, los instrumentos que se utilizarán son:

a. Cuestionario a docentes: Este instrumento permite indagar sobre el conocimiento que tienen los o las docentes de, en este caso, Educación Inicial, sobre los ambientes de aprendizaje y recursos que se utilizan en dichos ambientes para trabajar con las niñas y niños. Además, permitirá conocer si utilizan material elaborado no estructurado, que hoy en día está teniendo gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

b. Ficha de observación a los niños: Después de la implementación del material no convencional en un ambiente de aprendizaje, se realizará esta ficha en la que registraremos los avances que irá presentando el niño o la niña al utilizar correctamente este ambiente. Esta ficha consta de 23 criterios con los cuales rectificaremos la importancia de utilizar la imaginación para el desarrollo intelectual, psicomotriz de nuestros pequeños.

c. Ficha de documentación y reflexión: Al implementar el ambiente de aprendizaje no convencional, se deberá documentar de una manera sencilla este proceso para constancia del trabajo realizado. Con los datos registrados en esta ficha se podrá reflexionar sobre las acciones que se han fundamentado en el desarrollo del diagnóstico y el marco teórico de la investigación. Permitirá cerrar el proceso investigativo, así como, abrir nuevas conjeturas sobre el tema con el que se ha trabajado.

2.4. Población y muestra

Para esta investigación, siguiendo los parámetros del proyecto se ha tomado como referencia a la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado de la provincia de Pichincha,

cantón San Miguel de Los Bancos, Parroquia Mindo, misma muestra que se detalla a continuación:

Tabla 3. Población

CATEGORIA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Docentes	5	25
Estudiantes	15	75
Total	20	100

Fuente: Unidad Educativa de la parroquia Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

2.5. Procedimiento:

- En primer lugar se realizó una lectura de la guía didáctica, misma que permitió conocer todo lo que se debía realizar en esta investigación y fue lo preliminar para empezar a buscar información y empaparse del tema.
- Se empieza a investigar, buscar libros, autores, y con ello se desarrolla el marco teórico, mismo que tiene como respaldo mínimo 2 referencias bibliográficas con sus respectivas citas de acuerdo a las normas APA sexta edición.
- Se desarrolla la metodología donde se describe todo acerca del diseño metodológico para la investigación. Se da a conocer las preguntas de la investigación, los métodos, técnicas e instrumentos de la investigación, además, se detalla la población y muestra que se utilizó en el presente proyecto.
- Se visita la institución en la que se implementará la propuesta para hacer firmar la debida solicitud, se aplican los instrumentos de la investigación: se realiza la encuesta a 5 docentes y se llena las fichas de observación a las niñas y niños del aula.
- Luego de obtener los resultados de los instrumentos de la investigación se procede a realizar el análisis y discusión de resultados, para ello, se realizan los cuadros estadísticos con su respectiva triangulación, se coloca una referencia bibliográfica y además aporte personal sobre cada pregunta.
- Es momento de llevar a cabo la implementación, se desarrolla 5 propuestas de las cuales se realiza el material e implementación de una de ellas. Se trabaja con los niños y niñas utilizando el rincón implementado.

- Se llena la ficha de documentación para dar a conocer el trabajo de campo realizado en la institución y además se despliegan las conclusiones y recomendaciones del proyecto.

Para finalizar se coloca la bibliografía de las referencias bibliográficas y como constancia del trabajo realizado los anexos en los cuales se exponen fotografías del trabajo realizado

CAPÍTULO III.
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1 Instrumento de investigación cuestionario para docentes

Categoría: Cuestionario para docentes

3.1.1 El ambiente de aprendizaje.

Tabla 4. Ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Es un espacio vivo organizado con recursos y actividades que provocan interacciones.	5	100%
Es la infraestructura que posee dimensiones.	0	0%
Es parte de la metodología.	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

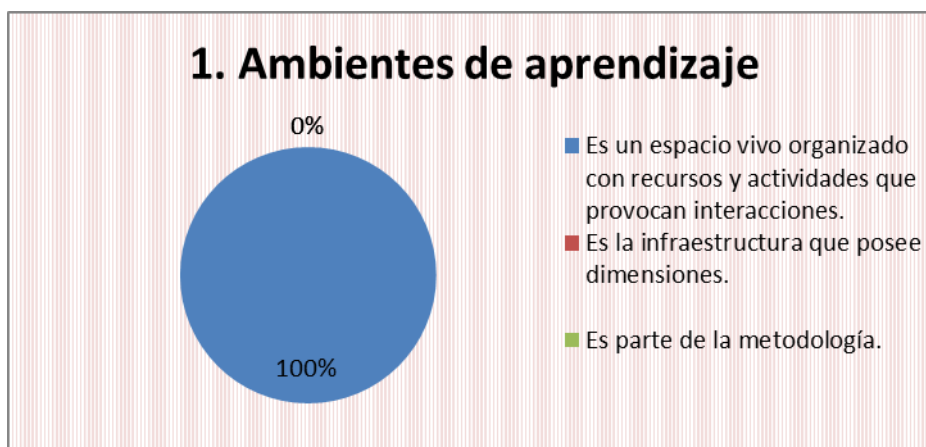


Figura 11. Ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

De los docentes quienes llenaron el cuestionario, el 100% de ellos define al ambiente de aprendizaje como 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. De acuerdo con Cano (2004) “El nuevo papel del maestro es crear ambientes de aprendizaje; ambientes que se deban convertir en lugares de provocación, de degustación del saber, lugares donde el estudiante perciba que sí es posible aprender, que sí se puede obtener logros” (p. 205)

Para Castillo (2006) “la clase, el aula, 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). Con ello se

puede llegar a la conclusión de que los ambientes de aprendizaje definitivamente como lo mencionaron los docentes, son espacios vivos pues, permite que los estudiantes utilicen su creatividad para aprender, descubriendo y transformando el ambiente para su desarrollo integral.

3.1.2 Los tipos de ambientes de aprendizaje.

Tabla 5. Tipos de ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rincón de Juego	5	100
Ambientes no convencionales	0	0
Arenero	0	0
Taller de Arte	0	0
Salón de Juegos	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

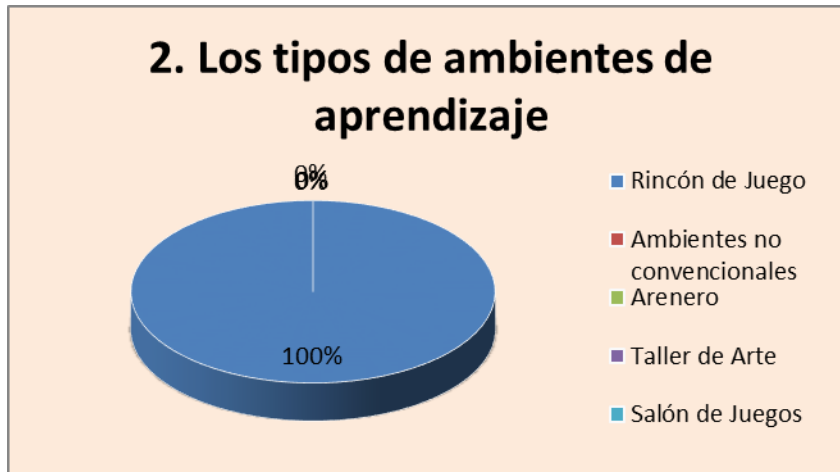


Figura 12. Tipos de ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

De las 5 educadoras encuestadas el 100% contesta que los tipos de ambientes de aprendizaje que conocen son los rincones de juego. Loughlin y Suina (2002) afirman que en la mayoría de los ambientes, son muchos los distintos tipos de actividades de aprendizaje, de modo que las unidades en las que estas tienen lugar también deben variar en tamaño, forma, localización y dotación. (p. 71)

Por su parte Castillo (2006) afirma 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 sus conocimientos. (p. 37)

Por lo mencionado podemos referir que los tipos de ambientes pueden ser muchos y muy variados. Estos ambientes se los conoce como rincones los cuales están encargados de cubrir los intereses de los niños y niñas que los van a utilizar.

3.1.3 Los elementos que componen la dimensión física.

Tabla 6. Elementos que componen la dimensión física

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Medidas de Espacio	2	40
Materiales y Mobiliario	2	40
Ubicación y utilización del mobiliario	1	20
Relación entre los niños	0	0
Organización del tiempo y de la jornada diaria	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

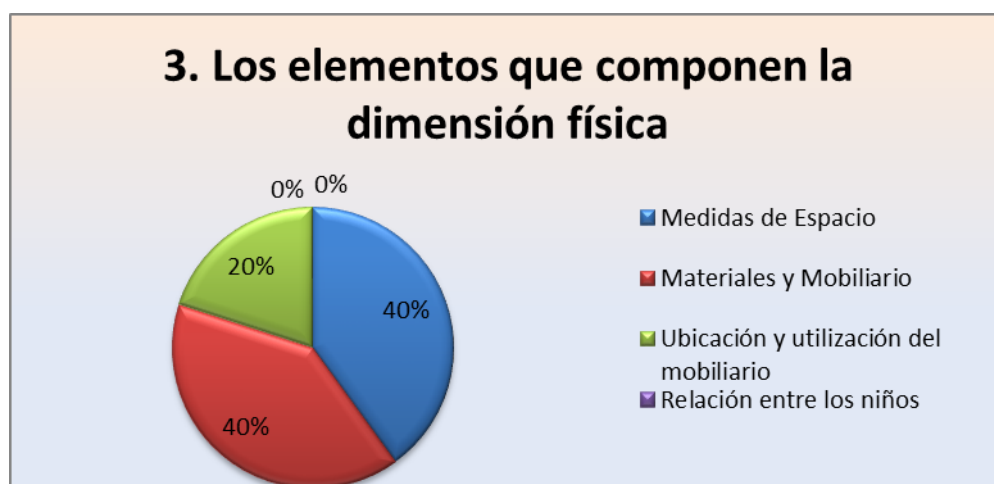


Figura 13. Elementos que componen la dimensión física

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Con respecto a los elementos que componen la dimensión física, las respuestas fueron

variadas. El 40% contesta que la dimensión física son las medidas del espacio, otro 40% que son los materiales y mobiliario, mientras que un 20% piensa que esta dimensión es la ubicación y utilización del mobiliario.

La dimensión física es muy importante en la construcción de ambientes de aprendizaje. Zabalza (1996) menciona que:

Tanto si nos centramos en la dimensión física del espacio (condiciones de infraestructura, mobiliario, materiales, etc.) como si atendemos al ambiente de aprendizaje en su totalidad (dimensión relacional, temporal, didáctica, etc.), encontraremos que hay numerosos elementos que forman parte del ambiente y que constituye en sí mismos contenido de aprendizaje. (p. 241)

Podemos dar cuenta de la dimensión física según lo mencionado por el autor es lo que se puede tocar, concordando a lo respondido por las docentes encuestadas.

3.1.4 Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa

Tabla 7. Importancia de los ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Motivación para mantener la atención.	0	0
Bienestar a través de la condición de los materiales.	0	0
Facilitar el aprendizaje.	5	100
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 14. Importancia de los ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 100% cree que la importancia que tienen los ambientes de aprendizaje es de facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato.

Para reforzar las respuestas dadas por las docentes encuestadas, Castillo (2006) afirma que trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que efectúan simultáneamente actividades diferentes:

- Se permite que los niños escojan las actividades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades con los demás.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. (p. 37-38)

Por lo expuesto se entiende que crear ambientes de aprendizaje es muy importante puesto que permite compartir diferentes posibilidades con los demás, creando interacciones, además, los recursos, utensilios y materiales utilizados en los ambientes permite experimentar y con ello descubrir y adquirir nuevos aprendizajes. El niño es el protagonista en cada uno de los ambientes que se pueda crear.

3.1.5 Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial.

Tabla 8. Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estructurados	2	40
No Estructurados	0	0
Semi-estructurados	3	60
Ninguno de los Anteriores	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

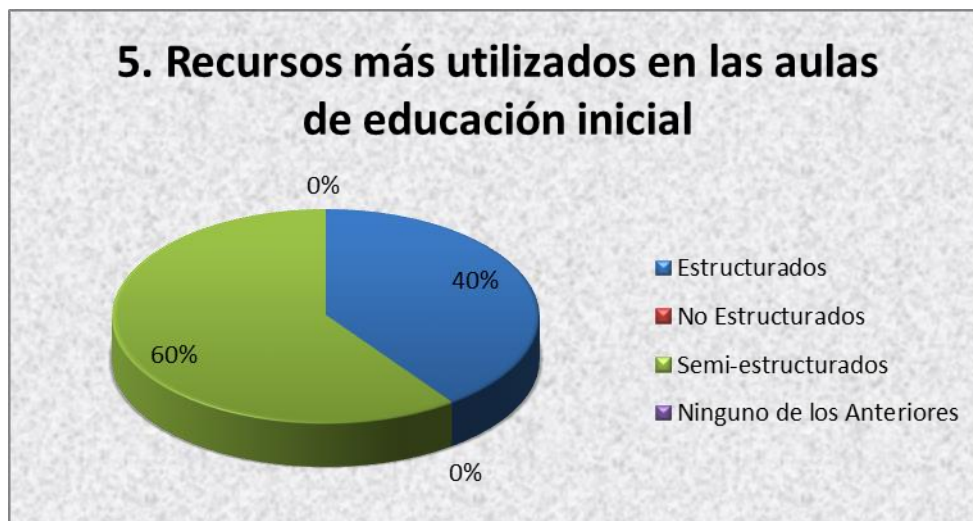


Figura 15. Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Los recursos más utilizados en las aulas de educación inicial según encuesta realizada a las docentes, el 40% responde que son recursos estructurados, mientras que el 60% restante dice que son semi-estructurados. Las docentes han respondido de acuerdo a lo que ellas viven diariamente, a los recursos que cada uno utiliza dentro de los ambientes de aprendizaje creados por cada una de ellas.

Al ser los recursos uno de los aspectos más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, según Szulanki (1999) señala que:

Los problemas que el niño se plantea en un ambiente desestructurado, en actividades iniciadas por él, lleva a planteos muchos más problemáticos de desequilibrio que el ambiente organizado fuera del aula. Creemos que el alternar materiales estructurados con desestructurados promueve la orientación rápida en contextos diferentes o, en otras palabras, la flexibilidad de percepción. (p. 30)

Los niños no suelen fijarse si un recurso es estructurado, semi-estructurado o no estructurado, ellos solo quieren jugar y experimentar con los recursos. Debemos de ser creativos al momento de implementar los ambientes y como dice la autora alternar los materiales.

3.1.6 Tres recursos que más utiliza en su trabajo pedagógico.

Tabla 9. Recursos más utilizados en su trabajo pedagógico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuentos	5	33.33
Loterías	0	0
Rompecabezas	4	26.67
Pelota	2	13.33
Telas	0	0
Cajas	0	0
Material de reciclaje	4	26.67
TOTAL	15	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 16. Recursos más utilizados en su trabajo pedagógico

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Dentro de los recursos más utilizados por los docentes en su trabajo pedagógico, según encuestas realizadas, el 33% dice que utiliza cuentos, el 27% rompecabezas, el 13% menciona que son las pelotas las más utilizadas, mientras que el 27% manifiesta que los recursos más utilizados son las telas.

Díaz (1999) manifiesta que todo el conjunto de elementos que constituyen los recursos y materiales didácticos pueden ser muy variados y diferenciado en función de los objetivos que se pretendan seguir y de los contenidos objetos de enseñanza. (p. 106).

Es por ello que las respuestas estuvieron divididas ya que los recursos se los utiliza según lo que queremos lograr. Los recursos que se puedan llegar a utilizar dependerá del maestro, si se realiza juegos dirigidos o libres y de la facilidad con que estos recursos se los pueda llegar a adquirir.

3.1.7 Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.

Tabla 10. Función de los recursos en el aprendizaje de la primera infancia

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Reforzar el aprendizaje	1	20
Mediar el aprendizaje por una posición autónoma.	4	80
Motivar a los niños para participar en las actividades.	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

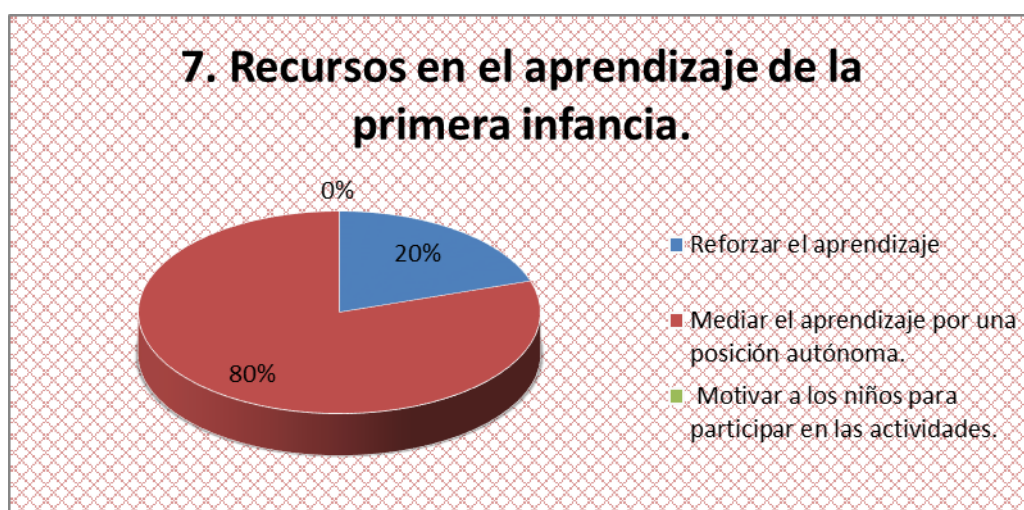


Figura 17. Función de los recursos en el aprendizaje de la primera infancia

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 80% de las docentes creen que la función de los recursos en el aprendizaje de la primera infancia es mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño, el 20% manifiesta que es reforzar los aprendizajes que alcanza el niño, mientras que ninguna refiere que sea motivar a los niños para participar en las actividades.

Referente a las funciones de los recursos Díaz (1999) manifiesta que:

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y de convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje. De manera más concreta y desde una perspectiva amplia, podemos decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben, entre otras funciones, cumplir con las siguientes:

- **Función motivadora:** deben tener las características de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.
- **Función estructuradora:** ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternabilidad a la realidad.
- **Función estrictamente didáctica:** es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.
- **Función facilitadora de los aprendizajes:** muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Por ejemplo, no se puede enseñar a jugar bádminton si no se dispone de una raqueta y de material adecuado. De aquí podemos decir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzca ciertos aprendizajes y, otros, que son facilitadores de ciertos aprendizajes pero no imprescindibles.
(p. 107)

Como explica el autor, los recursos que deben implementarse depende del ambiente de aprendizaje, si realizamos un rincón de música, por ejemplo, los recursos imprescindibles son los instrumentos musicales ya sean estructurados o no estructurados. Cada rincón o ambiente de aprendizaje tiene influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños.

3.1.8 La efectividad de los recursos.

Tabla 11. Efectividad de los recursos

ESCALA	EFFECTIVIDAD	PORCENTAJE
Resistente y Duradero	3	20
Atractivo	1	6.67
No Estructurado	0	0
Seguro	3	20
Funcional	2	13.33
Útil para el trabajo individual y grupal	4	26.67
Pertinente al contexto social y cultural	2	13.33
TOTAL	15	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 18. Efectividad de los recursos

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Según las docentes, el 20% afirma que la efectividad de los recursos debe considerar como característica más importante ser resistente y duradero, el 7% que debe ser atractivo, otro 20% menciona a seguro como característica, un 13% manifiesta que debe ser funcional, el 27% dice que debe ser útil para el trabajo individual y grupal, mientras que un último 13% expresa que considera a ser pertinente al contexto social y cultural como la característica más importante.

Por su parte Castillo (2006) realiza y responde a la siguiente pregunta:

¿Qué hay que tener en cuenta?

Cada rincón ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputa. El material ha de ser asequible a los niños; eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición. Para favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos..., con los símbolos, fotografías y dibujos correspondientes. (p. 39)

Según Castillo (2006) también refiere que:

Hemos de concebir la organización de la clase por rincones en función de las posibilidades del local, y ha de responder primordialmente a las necesidades del grupo de niños. Para cada edad hay unos rincones más adecuados y unas actividades de aprendizaje diferentes. 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)

Con esto podemos decir que las características de los recursos de los ambientes de aprendizaje son muy importantes, no se puede decir cuál es la más importante, pues, todas las características tienen su función específica y ayudan a que dicho recurso cumpla con los requerimientos planteados.

3.1.9 Consideraciones para la selección de recursos

Tabla 12. Selección de recursos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Relación con las actividades	2	40
Correspondencia con la edad.	2	40
Bajo costo	0	0
Desarrollo de la indagación experimentación, creatividad, indagación.	1	20
Pertinencia en el contexto	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 19. Selección de recursos

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Para seleccionar los recursos, el 40% de las docentes responde que considera la relación con las actividades didácticas que propone en la planificación, otro 40% la correspondencia con la edad e intereses de los niños, mientras que el 20% manifiesta que considera el desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción.

Cada educadora ha respondido según su criterio, seleccionar los recursos pensando en el aprovechamiento que tendrán los niños y niñas con la utilización de dichos recursos.

Las actividades lúdicas generales con materiales diversos y recursos fácilmente accesibles en las clases normales ayudarán significativamente a cada niño, tanto en la identificación como en la satisfacción de las necesidades individuales. La mayoría de los recursos lúdicos desarrollan rasgos como la confianza, imaginación y oportunidad de socialización. Carentes con frecuencias de las palabras precisas para expresar sus sentimientos, los niños más pequeños los revelarán a menudo a través del juego. Hasta cierto punto, es posible, desde luego, atender a las necesidades específicas mediante situaciones lúdicas concretas. (Moyle, 1999, p. 153)

Si bien es cierto que nuestro criterio para la selección es importante, hay que tomar en cuenta que es más importante los beneficios que obtendrán nuestros niños y niñas con su utilización.

3.1.10 Creación de los ambientes de aprendizaje-procedimiento específico.

Tabla 13. Creación de los ambientes de aprendizaje-procedimiento específico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	80
NO	1	20
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

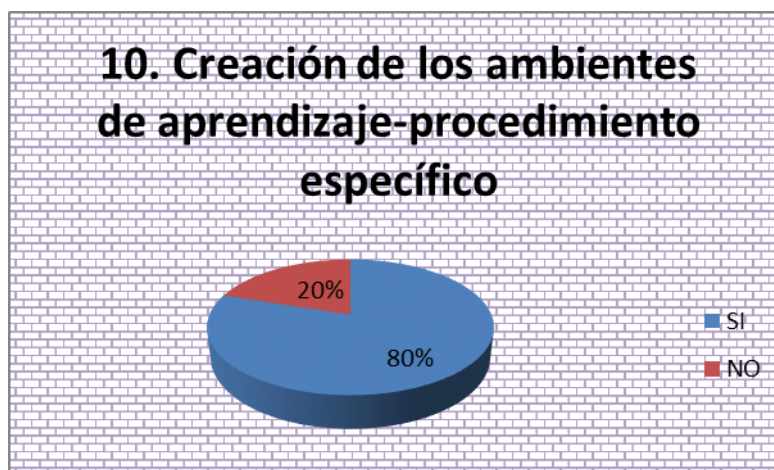


Figura 20. Creación de los ambientes de aprendizaje-procedimiento específico

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Para la pregunta sobre si consideran que los ambientes de aprendizaje requieren un procedimiento específico, el 80% respondió que sí lo requieren, mientras que el 20% manifiesta que no lo requiere.

Las maestras que respondieron que sí, cuando se les pregunta el por qué han tomado esa decisión, han mencionado que se debe a que los ambientes de aprendizaje deben ser adecuados de manera específica, pues, cada espacio cuenta con una función para el aprendizaje, además que deben ser creados para desarrollar las destrezas y habilidades de los niños y por ello tienen q ser realizados con los recursos indicados, así serán, útiles e interactivos.

Por otro lado la docente que respondió que no, argumentó que depende del área que se va a trabajar, se planifica y se desarrolla según la necesidad, más no, por un procedimiento específico.

Por su parte Castillo (2006) menciona que para Piaget la enseñanza consiste en la creación de un ambiente en el que puedan surgir problemas que cambien las estructuras cognitivas, dando a entender que todo lo que el niño o niña realice, será parte de su estructura cognitiva, de su adquisición de conocimientos. Se trata de proporcionar experiencias de aprendizaje, ya que las estructuras cognitivas crecen solo cuando los alumnos inician sus propias experiencias de aprendizaje, un ejemplo claro es, las actividades libres y creativas del niño. (p. 119)

Con ello podríamos decir que para la creación del ambiente no se requiere exactamente un requerimiento específico, hay que usar nuestra imaginación para crear ambientes que llamen la atención de los niños y cambiarlos cada vez que sea necesario con el fin de que no se pierda el interés por aprender cosas nuevas.

3.1.11 Creación de ambientes de aprendizaje.

Tabla 14. Creación de ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Objetivos y Destrezas	2	40
Intereses y necesidades	1	20
Experiencia de aprendizaje	0	0
Romper rutinas cotidianas	2	20
Exigencias del Ministerio	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

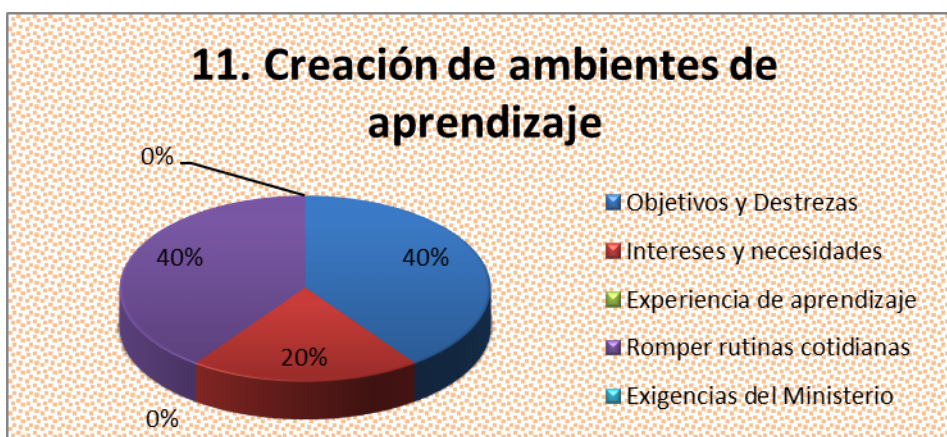


Figura 21. Creación de ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Con respecto a la creación de ambientes de aprendizaje las respuestas estuvieron divididas, el 40% respondió que la creación se la realiza a partir de los objetivos y destrezas establecidas en el currículo oficial, el 20% que se realiza a partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas, mientras que un 40% contestó que es a partir de la necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa. Dando a entender que lo importante es crear el ambiente de aprendizaje, ya que las razones para hacerlo pueden ser muchas.

Para complementar, Castillo (2006) refiere que:

El papel de los maestro en la Educación Infantil no consiste en “transmitir” contenidos a los niños para que los aprendan sino en facilitarles la realización de actividades y experiencias que , conectando al máximo con sus necesidades, intereses y motivaciones, les ayuden a aprender y desarrollarse. (p. 36)

Las razones por las cuales se debe crear un ambiente de aprendizaje siempre gira alrededor del niños, ya que, las razones desde nuestra perspectiva pueden ser muchas, pero, todas llevarán a la misma conclusión, buscar mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de nuestros niños y niñas.

3.1.12 Criterio de los docentes de educación inicial.

Tabla 15. Criterio de los docentes de educación inicial

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Creatividad	4	80
Estética	0	0
Organización	0	0
Funcionalidad	1	20
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

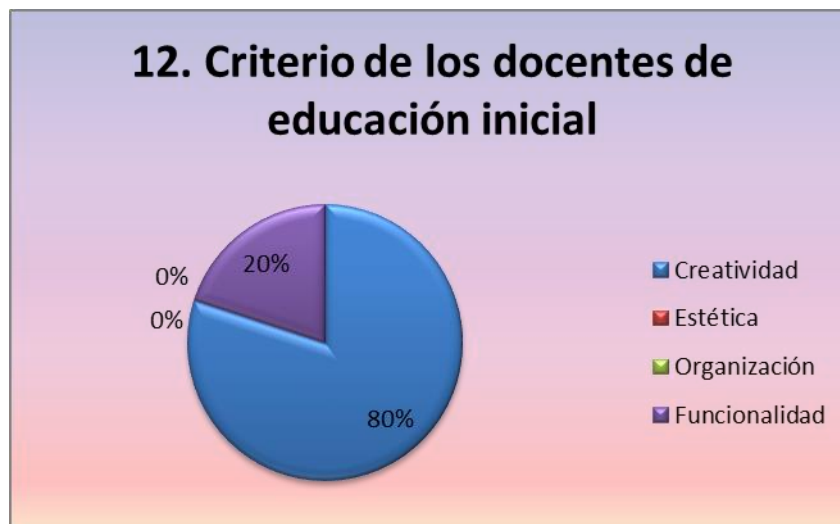


Figura 22. Criterio de los docentes de educación inicial

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Para su criterio el 80% de las docentes encuestadas piensan que las docentes de educación inicial se basan en la creatividad para crear un ambiente de aprendizaje, mientras que el 20% cree que se basa en la funcionalidad.

De acuerdo con Loughlin y Suina (2002), afirman que:

Como eran escasos los profesores a quienes se les había ayudado a apreciar la influencia de la organización ambiental, los entornos de aprendizaje solían disponerse de maneras no informadas. Pero el ambiente de aprendizaje es mucho más que un lugar para almacenar libros, mesas y materiales. Cuidadosa y diestramente dispuestos, añade una dimensión significativa a la experiencia educativa del estudiante, atrayendo su interés, brindando información, estimulando el empleo de destrezas, comunicando límites y expectativas, facilitando las actividades de aprendizaje, promoviendo la propia orientación y respaldando y fortaleciendo a través de estos efectos el deseo de aprender. (p. 15-16)

A pesar de que solo fueron tomadas en cuenta la creatividad y la funcionalidad, todas las opciones son importantes para crear un ambiente de aprendizaje que despierte en el niño el interés y el deseo por aprender.

3.1.13 Manejo temporal.

Tabla 16. Manejo temporal

ESCALA	FRECUENCIA	RESULTADOS
Cada Semana	0	0
Todo el año	0	0
Crearse de acuerdo experiencias de aprendizaje	5	100
Motivos Especiales	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 23. Manejo temporal

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

En cuanto al manejo temporal, el 100% de las docentes respondieron que los ambientes de aprendizaje deben de crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolle. Con ello nos refieren que no deben ser estáticos o mantenerlos siempre de la misma manera, ni tampoco cambiarlos muy a menudo. Con respecto a la respuesta de diseñarlos solo en momentos especiales tampoco es viable ya que debemos de recordar que los niños aprenden todos los días y, por ellos, necesitan tener ambientes de aprendizaje que les ayude en este proceso.

Para fundamentar esta teoría Castillo (2006) manifiesta que:

La clase, el aula, 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. Mediante la observación, el maestro verá que rincones pierden interés, para renovarlos o sustituirlos por otros. Igualmente el maestro prestará atención al material, que a menudo se deteriora, para que los rincones sigan siendo atractivos. (p. 39)

Cada uno de los materiales y/o recursos que forman parte de los diferentes rincones, no tienen un tiempo de vida específico. Puede que el niño pierda interés y así el material esté en buen estado, se tenga que cambiar por otros recursos que aviven su interés, o puede que el recurso sea muy interesante pero que este deteriorado y toque sustituirlo por otro.

3.1.14 Habilidades de los docentes de educación inicial.

Tabla 17. Habilidades de los docentes

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desarrollo Sensibilidad Estética	5	33.33
Identificar Modelos Pedagógicos	3	20
Promover las Destrezas Manuales	2	13.33
Desarrollar la Creatividad	5	33.33
TOTAL	15	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 14. Habilidades de los docentes

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Dentro de las habilidades que la docente de educación inicial debe desarrollar para la creación de ambientes de aprendizaje, el 34% de las docentes creen que es el desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción, el 20% cree que es identificar modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente, el 13% piensa que la habilidad que debe desarrollar es promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades, y el 33% restante expresa que es desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa.

Puesto que la creación de los ambientes de aprendizaje son muy importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, las habilidades del maestro son aún más ya que es él quien los crea. Según la OCDE (2009) agrega que el trabajo de los docentes y el conocimiento y habilidades que necesitan para ser eficaces deben reflejar los objetivos de aprendizaje estudiantil que las escuelas buscan lograr (p. 151). Con esta afirmación el autor da a conocer que las habilidades que desarrollan las docentes permiten lograr los objetivos propuestos para con los niños, mediante la creación de ambientes de aprendizaje.

3.1.15 Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje.

Tabla 18. Criterio pedagógico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Áreas del Conocimiento	0	0
Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	2	40
Recursos disponibles	1	20
Capacidades que deben desarrollar	2	40
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

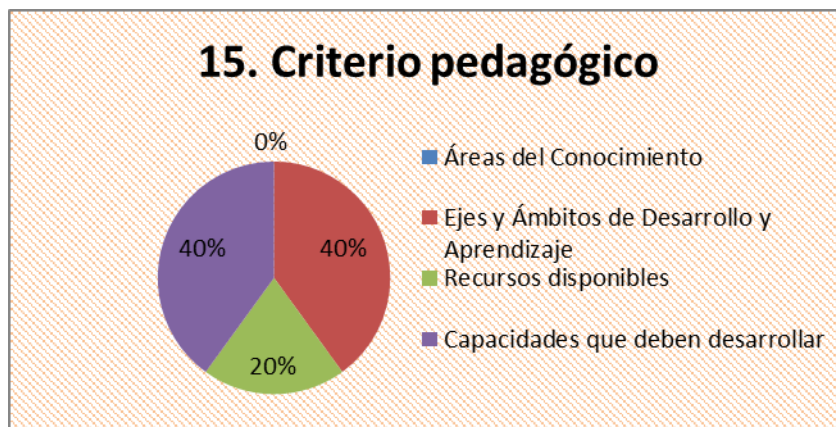


Figura 25. Criterio pedagógico

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Con respecto a su criterio, el 40% de las docentes respondieron que los ambientes de aprendizaje deben organizarse según los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, el 20% cree que según los recursos de que dispone la institución, y otro 40% manifiesta que deben organizarse según las capacidades que los niños deben desarrollar.

En la opinión de Loughlin y Suina (2002) afirman que:

La descentralización de los materiales es algo más que un instrumento de la gestión de la clase. Significa también un medio de poner unos materiales en manos de los alumnos en donde y cuando los precisan. Significa que dentro de cada categoría de dotación los materiales son separados y luego distribuidos por el aula. En cada área de aprendizaje se dispone colecciones básicas de los utensilios y materiales más empleados. Las dotaciones son reorganizadas en nuevas combinaciones y colocadas en lugares en donde pueden sugerir y respaldar actividades de aprendizaje. (p. 173)

Al referir que el material es separado y distribuido por el aula para respaldar las actividades de aprendizaje, quiere decir que al crear los ambientes de aprendizaje, debemos de dotarlos de material. Los recursos con los que contamos debemos de distribuirlo según el ambiente, y luego elaborar el material que aún nos haga falta con el fin de que los niños y niñas puedan usarlos donde y cuando los necesiten.

3.2 Ficha de observación de las niñas y niños

Categoría: Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años

3.2.1 Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje

Tabla 19. Curiosidad y asombro

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	1	6.67
Muy bueno	12	80
Excelente	2	13.33
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

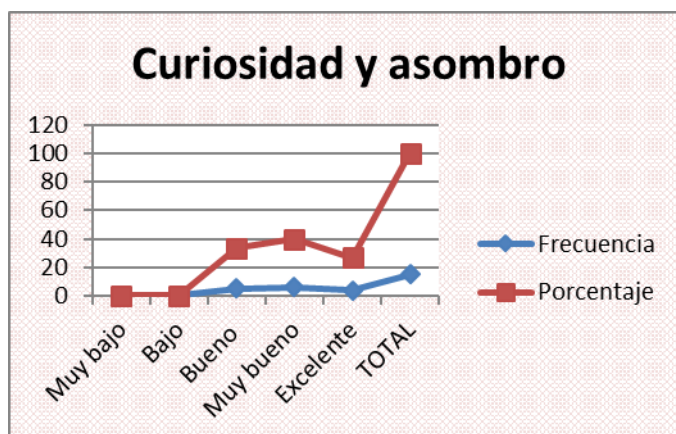


Figura 26. Curiosidad y asombro

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 6.67% de las niñas y niños observados demuestran curiosidad y en asombro en el ambiente de aprendizaje en la escala de BUENO, un 80% en la escala de MUY BUENO, mientras que un 13.33% demuestra de una manera EXCELENTE.

González (2013) citado en Millares, Alfageme y Rodríguez (2014) afirma que:

El mundo se abre ante el niño, para el que cualquier acontecimiento, por simple que nos resulte a los adultos, puede ser un contenido de aprendizaje y un motivo de fascinación, pues el niño, a diferencia de muchos adultos, no ha perdido la capacidad de asombro, la curiosidad que ha permitido durante siglos el milagro de la adaptación, y por lo tanto de la evolución humana. (p. 310)

Muchas veces al crecer y convertirnos en adultos nos olvidamos de las cosas que hacíamos cuando éramos niños, y es que la curiosidad era una de nuestras mejores virtudes y gracias a esta pudimos desarrollar nuestra inteligencia. Muy grato observar a niños y niñas que potencian su inteligencia por medio de la curiosidad y el asombro.

3.2.2 Inicia el juego con facilidad

Tabla 20. Inicia juego con facilidad

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	5	33.33
Muy bueno	6	40
Excelente	4	26.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

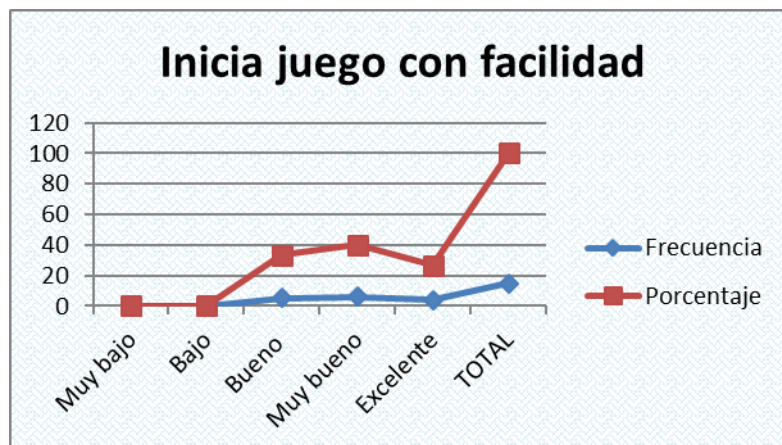


Figura 27. Inicia juego con facilidad

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Para iniciar el juego con facilidad un 33.33% de los niños y niñas observados lo realiza según la escala de BUENO, el 40% MUY BUENO y un 26.67% lo hace de manera EXCELENTE.

Ramírez (2013) manifiesta que:

Aunque para el niño el juego no tiene un fin determinado diferente al placer generado por la actividad misma, sí es de máxima utilidad como medio indispensable para estructurar su yo, conocer al mundo que lo rodea y adaptarse al él. Para el adulto,

comprender el juego infantil es conocer la actividad básica del niño y así acompañarlo más eficaz y eficientemente en su proceso de crecimiento y desarrollo. (p. 316)

Por su parte Gil (2017) refiere que en la Escuela Infantil se debería potenciar la autonomía en los temas y rutinas diarias, en la resolución de problemas y dificultades, en el juego, la higiene y el aseo personal. (p. 36). Es decir que si se potencia la autonomía en las niñas y niños, estos serán capaces de iniciar el juego con facilidad.

3.2.3 Comparte el material con los demás compañeros

Tabla 21. Comparte material con sus pares

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	12	80
Excelente	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

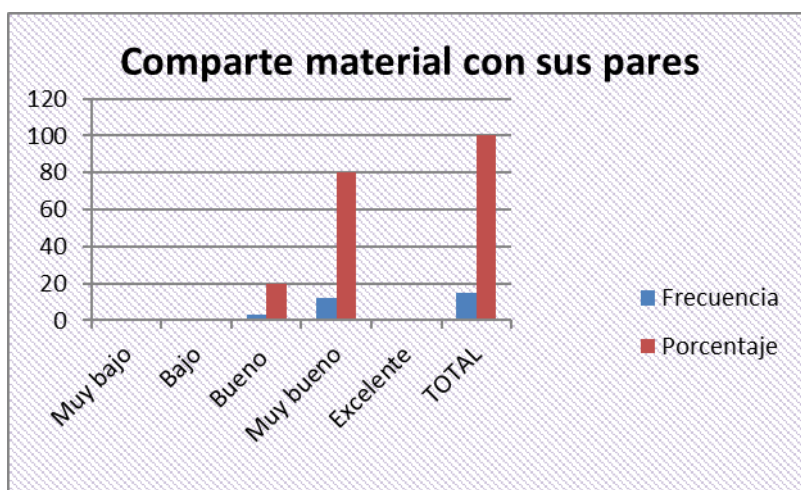


Figura 28. Comparte material con sus pares

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 20% de las niñas y niños comparte el material con los demás compañeros de manera BUENO, mientras que el otro 80% lo hace de en la escala de MUY BUENO. Los niños y niñas a quienes se les realizó la observación gozan mucho del compañerismo, no pelearon y compartieron con sus compañeros el material que se encontraban utilizando.

Bastidas, Posada y Ramírez (2013) afirman que en esta edad los niños y niñas en los juegos o al realizar diferentes actividades son capaces de esperar su turno; comparten juegos y juguetes y además cooperan en los juegos cooperativos. (p. 145). Es decir que los niños y niñas han aprendido las reglas del juego y saben que si ellos son capaces de compartir con sus compañeros, sus compañeros compartirán con ellos.

3.2.4 Permanece tiempo prolongado en el juego

Tabla 22. Tiempo prolongado en el juego

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	9	60
Excelente	3	20
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

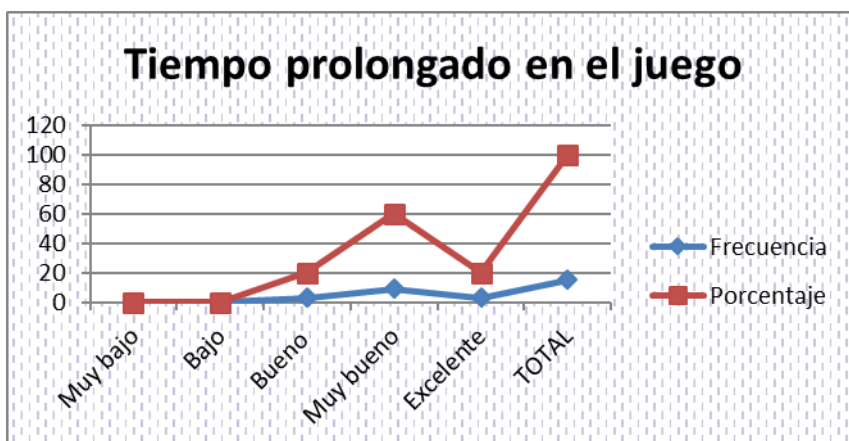


Figura 29. Tiempo prolongado en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Al observar si las niñas y niños permanecen tiempo prolongado en el juego, el 20% los hace en una escala de BUENO, el 60% MUY BUENO, mientras que el último 20% lo hace de una manera EXCELENTE.

Pardo (2005) menciona que la permanencia de los niños/as en una estación, refiriéndose a un lugar, o en este caso a un rincón, es variada. Algunos permanecen menos de un minuto, mientras que otros permanecen más de diez. El concepto de lugar que aquí se sostiene

integra dos realidades distintas: el sitio y la relación que el individuo establece con ese espacio y más a la posición de un espacio sentido como propio. (p. 119)

Por lo antes mencionado se puede decir que, si logramos que la niña o el niño logre identificar un lugar como propio, se podrá prolongar el tiempo de juego ya que este sentirá placentero el hecho de realizar sus actividades en dicho lugar, haciendo además que él y sus pares logren desarrollar lo planteado de una forma más eficiente.

3.2.5 Tiene una actitud positiva y de interés en el juego

Tabla 23. Actitud positiva y de interés en el juego

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	4	26.67
Muy bueno	10	66.67
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 30. Actitud positiva y de interés en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 26.67% de los niños tienen una actitud positiva y de interés en el juego en la escala de BUENO, el 66.67% escala de MUY BUENO, el 6.67% restante excelente.

Escalante, Coronel y Narvárez (2016) manifiestan que:

El éxito de un proyecto pedagógico está en la capacidad de articular y mantener vivo los intereses de los niños y niñas, pero también del docente, los padres y la comunidad. Mantenga una actitud positiva y activa hacia su propio aprendizaje y el de todos los que participen en este proceso. (p. 43)

Para que un niño o niña tenga una actitud positiva y de interés en el juego es preciso el compromiso de padres, docentes, comunidad y sociedad en general. Todos jugamos un papel fundamental, pues, somos el ejemplo de los niños y niñas que están bajo nuestro cuidado. Si somos capaces de tener actitudes positivas, los niños copiarán de nosotros al momento que les toque compartir con sus pares el lugar del juego.

3.2.6 Establece interacciones positivas con los demás compañeros

Tabla 24. Interacción positiva con sus pares

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	12	80
Excelente	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

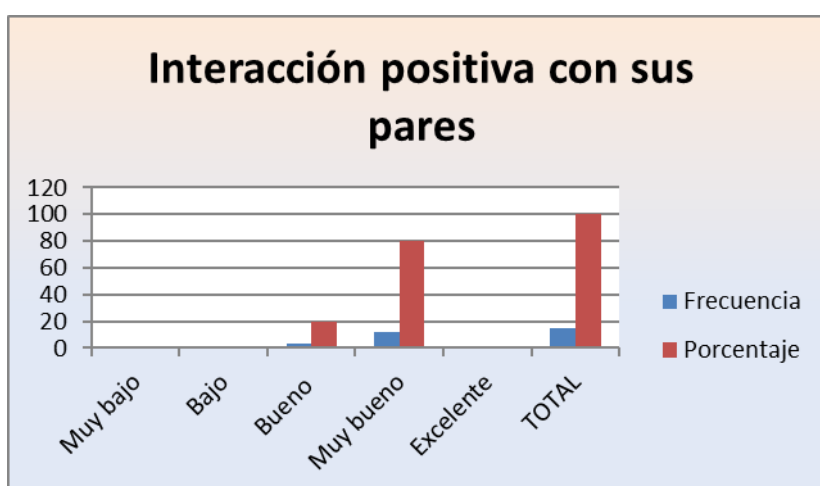


Figura 31. Interacción positiva con sus pares

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 20% de las niñas y niños establece interacciones positivas con los demás compañeros en una escala de BUENO, mientras que el 80% MUY BUENO. Se nota que las interacciones

que se producen dentro del aula son muy importantes para el desarrollo, tanto individual como colectivo.

Según Zabalza (1996) dice que:

Crear una rutina diaria es básicamente esto: hacer que el tiempo sea un tiempo de experiencias ricas e interacciones positivas. El desarrollo es lento, requiere tiempo, pero el tiempo por sí mismo, por el mero hecho de pasar en el reloj, no produce desarrollo. El aprendizaje y el desarrollo se construyen, o no, en la riqueza de la experiencia que el tiempo posibilita, o no. (p. 162-163)

Por su parte Millares, Alfageme y Rodríguez (2014) mencionan que se debe “favorecer la cantidad y calidad de las interacciones del grupo para mejora del clima relacional de clase y cohesión grupal (p. 149). Es decir que los docentes debemos de preparar el lugar e incluso el tiempo para que se pueda dar en nuestros estudiantes interrelaciones positivas.

3.2.7 Respeta y expresa afecto hacia los compañeros

Tabla 25. Respeta y expresa afecto

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	12	80
Excelente	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 32. Respeta y expresa afecto

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Durante la observación el 20% de las niñas y niños respetan y expresan afecto hacia los compañeros en una escala de BUENO, mientras que el 80% restante lo hacen en la escala de MUY BUENO.

Para que un niño pueda incorporarse de la manera adecuada a la sociedad, López, Etxebarria, Fuentes y Ortiz (2013) mencionan que:

Pues bien, todos los procesos de incorporación de los niños al grupo social deben ser considerados como procesos de socialización que incluye el conocimiento social y el desarrollo moral, las vinculaciones afectivas, el aprendizaje comportamental y la adquisición de una identidad personal. (p.23)

Expresar respeto y afecto hacia los demás no es fácil, mucho menos cuando se es pequeño, ya que, surgen diferentes disputas por el material que se utiliza para realizar las actividades o por celos entre amigos. La base para tener buenas relaciones es respetar y expresar afecto positivo hacia los demás, pues, muchas necesidades solo se pueden resolver con la ayuda de otras personas, por ello es importante fomentar el compañerismo.

3.2.8 Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes

Tabla 26. Colabora en el juego

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	4	26.67
Muy bueno	11	73.33
Excelente	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

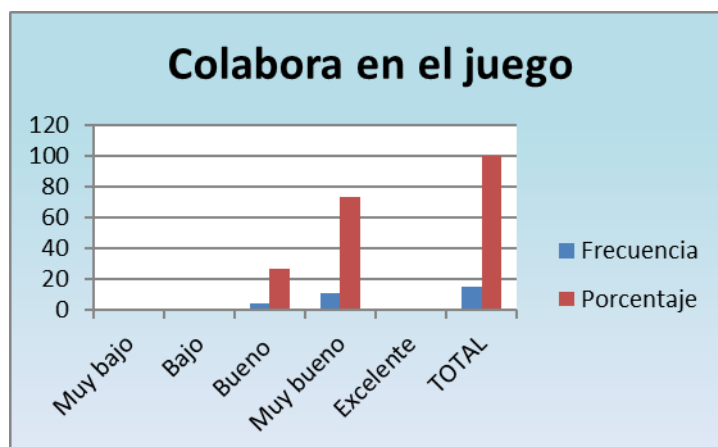


Figura 33. Colabora en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 26.67% de entre los niños y niñas observados colaboran en el juego para conseguir objetivos comunes en el juego para conseguir objetivos comunes en una escala de BUENO, mientras que el 73.33% restante lo hace con una escala de MUY BUENO.

Es conocido que a partir de los dos años los niños se vuelven egocéntricos, esto lleva a que no les guste compartir, pero conforme van necesitando la ayuda de sus pares para conseguir objetivos comunes, se vuelven más solidarios. La solidaridad se traduce en una actitud de cada persona que le permite comunicarse con otra en igualdad de condiciones y que las motiva a un mutuo perfeccionamiento. (Zapata, 2013, p.74)

Por lo antes expuesto llegamos a la conclusión de que para lograr alcanzar un objetivo es mejor realizarlo trabajando en equipo, ya que de esta manera, será más fácil conseguir lo que deseamos, la meta propuestas, sin importar en el ámbito que nos encontramos, sea este, la escuela, la familia o la sociedad.

3.2.9 Demuestra autonomía en sus acciones

Tabla 27. Demuestra autonomía en sus acciones

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	1	6.67
Muy bueno	10	66.67

Excelente	4	26.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

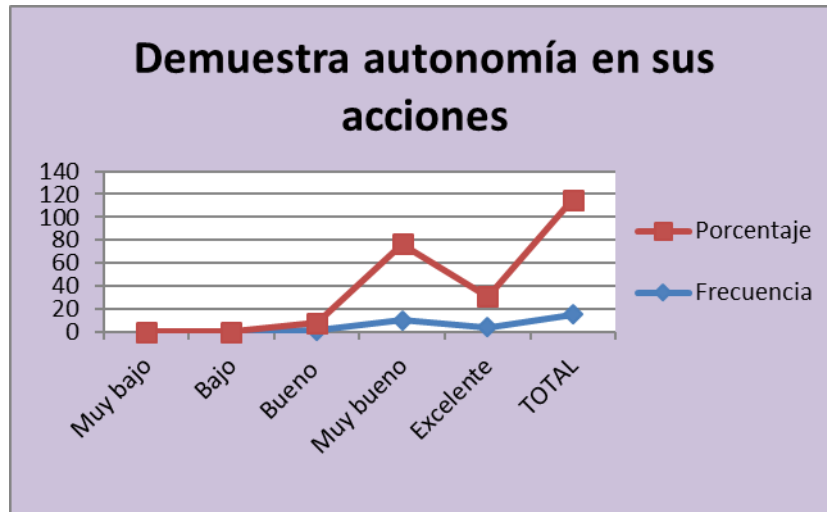


Figura 34. Demuestra autonomía en sus acciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 6.67% de los niños y niñas demuestra autonomía en sus acciones en la escala de BUENO, el 66.67% en la escala de MUY BUENO, mientras que el restante 26.67% lo hace de una manera EXCELENTE. La mayoría de los niños se encuentran en escala de MUY BUENO, esto quiere decir que es un buen grupo y que su desarrollo va por buen camino.

Según Zabalza (1996) menciona que la autonomía es el descubrimiento progresivo por parte del niño del proceso de convertirse en dueño de su propio comportamiento, y de esta manera aprende cada vez más a querer lo que es realizable, es decir que ejercita las primeras formas de autocontrol en relación a las reglas impuestas por el adulto. Con esto se da a conocer que la autonomía es la conciencia de sí mismo. (p. 104)

Por su parte Restrepo (2013), al relacionar la autonomía con otras metas del desarrollo humano, señala que:

La autonomía, como una de las metas del desarrollo integral y diverso del niño y el joven, está íntimamente relacionada con todas ellas. Para su construcción y reconstrucción, la autonomía, como la creatividad, no encuentra ambiente propicio en la coacción. Junto con la autoestima, la autonomía es la base indispensable para ser

creativo; a su vez, en la expresión plástica, en el ejercicio de la palabra, en la motricidad o en la estimulación de la fantasía, todas ellas formas de creatividad, el sujeto encuentra espacios propicios para acentuar y expresar su singularidad, su propia identidad. (p. 55)

Con ello se puede decir que si un niño utiliza la autonomía de la manera adecuada, desarrolla en él muchas cosas entre ellas la autoestima, la creatividad, etc., pues, al tomar conciencia de sí mismo, se desarrolla integralmente.

3.2.10 Explora con sus sentidos los materiales

Tabla 28. Explora con sus sentidos los materiales

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	1	6.67
Muy bueno	12	80
Excelente	2	13.33
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 35. Explora con sus sentidos los materiales

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Al observar si los niños y niñas exploran con sus sentidos los materiales, el 6.67% lo realiza en la escala de BUENO, el 80% MUY BUENO, mientras que un 13.33 lo hace de manera EXCELENTE.

Según Moyles (1999) menciona que:

En diversas ocasiones se brinda a los niños la oportunidad de juego libre con los materiales, dependiendo la escala del tiempo de lo que les costase explorar el material hasta que parecieran comprenderlo y estar familiarizados con sus propiedades, cualidades y posibles funciones. (p. 28)

El niño o niña utiliza sus sentidos para investigar y/o explorar cada uno de los materiales que pudieren estar a su disposición, y aprender de ellos tanto su utilización como sus características tal y como lo describe el autor antes mencionado.

3.2.11 Inventa juegos simbólicos

Tabla 29. Inventa juegos simbólicos

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	11	73.33
Excelente	2	13.33
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

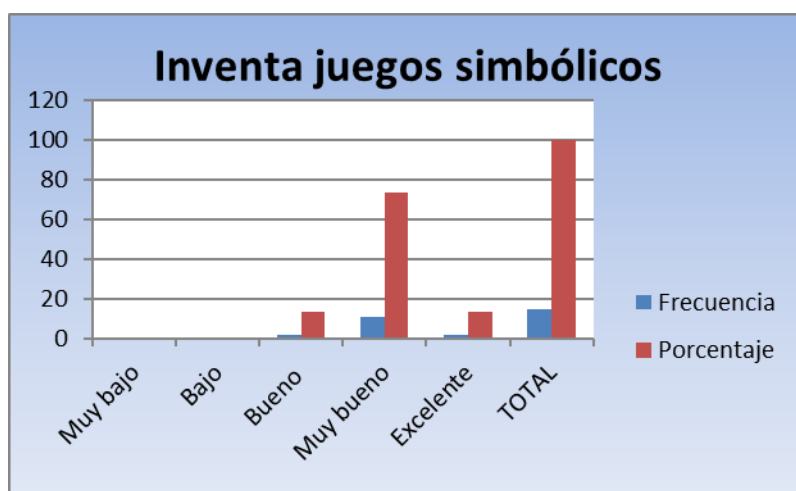


Figura 36. Inventa juegos simbólicos

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Al inventar juegos simbólicos, el 13.33% de los niños y niñas lo hace en la escala de BUENO, el 73.33 lo hace MUY BUENO, y el otro 13.33% de ellos inventa juegos simbólicos de manera EXCELENTE.

Dentro de los juegos que suelen realizar las niñas y niños se encuentra el juego dramático el que según Szulanki (1999), “es generalmente simbólico. Los elementos lúdicos remplazan a los elementos reales; se juega al “como si”” (p. 30). Es decir que utilizan diferentes recursos a materiales “como si” fueran otros, pueden tomar una olla (de juguete) y simular que están preparando una rica sopa.

Es normal y relativamente bueno que los niños utilicen el juego simbólico, pues, este les ayuda a desarrollar su imaginación y por ende su inteligencia.

3.2.12 Transforma simbólicamente los objetos

Tabla 30. Transforma simbólicamente los objetos

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	11	73.33
Excelente	2	13.33
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

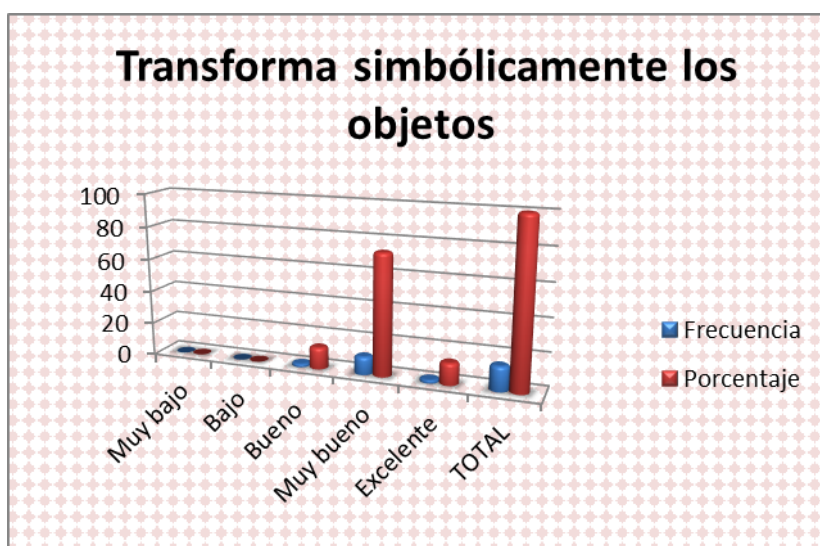


Figura 37. Transforma simbólicamente los objetos

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Respecto a transformar simbólicamente los objetos, el 13.33% de los niños y niñas lo hace en la escala de BUENO, el 73.33 lo hace MUY BUENO, y el otro 13.33% de ellos lo realiza de manera EXCELENTE.

Según Molina y Ruíz (2011) mencionan que:

Los objetos pueden servir para significar muchas cosas diferentes, dependiendo del uso que se haga de ellos. Pero, para que se forme un código socialmente comprensible, necesario para que el juego sea efectivo, los símbolos tienen que apoyarse en los significados convencionales de las cosas. Primero se aprende el uso convencional de un objeto, que luego se puede transformar en un uso simbólico mediante el gesto y el movimiento que el sujeto haga con él. (p. 40)

Los niños y niñas a quienes se realizó la observación, durante el juego libre, transformaron simbólicamente algunos objetos que tenían en su aula, distribuidos por rincones, haciendo también la utilización de su creatividad, autonomía, imaginación, lenguaje, psicomotricidad, etc.

3.2.13 Establece comparaciones entre los objetos o situaciones

Tabla 31. Establece comparaciones

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	11	73.33
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

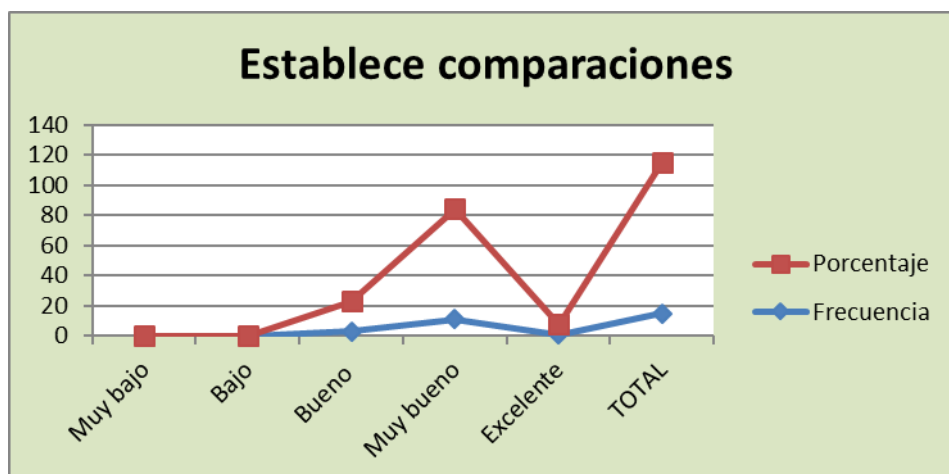


Figura 38. Establece comparaciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 20% de las niñas y niños observados, establecieron comparaciones entre los objetos o situaciones en una escala de BUENO, el 73.33% lo hizo en la escala de MUY BUENO, mientras que un 6.67 lo realizó de manera EXCELENTE.

MINEDUC (2014) establece dentro del ámbito Relaciones con el medio natural y cultural, la destreza “establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial”. (p. 35) Es decir que los niños a esta edad son capaces de realizar comparaciones entre objetos o situaciones que ocurran dentro de su entorno.

Al igual, el niño es capaz de “comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos”. (MINEDUC, 2014, p. 36)

Los docentes debemos conforme va pasando el tiempo ir insistiendo en que los niños sean más precisos al momento de realizar las comparaciones o mencionar características, utilizar diferentes objetos u objetos nuevos para ellos con el fin de que al realizar las comparaciones el niño pueda desarrollar más su cognición.

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

Tabla 32. Describe características de los objetos

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33

Muy bueno	12	80
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

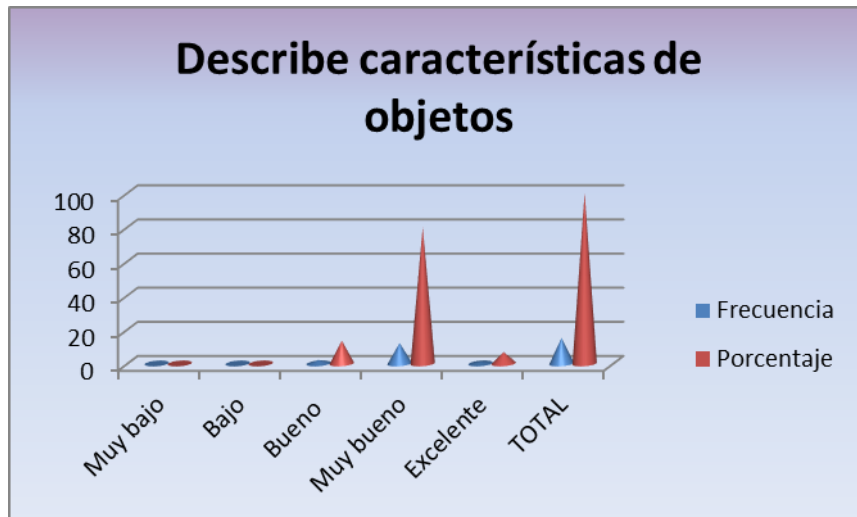


Figura 39. Describe características de objetos

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Al observar si los niños y niñas describen características de color, forma y tamaño de los objetos, el 13.33% de ellos lo hace en la escala de BUENO, el 80% MUY BUENO, y el 6.67% de manera EXCELENTE.

MINEDUC (2014) menciona dentro del ámbito de Relaciones lógico-matemáticas, una de las muchas destrezas que tiene que desarrollar el niño en esta edad es “Identificar semejanzas y diferencias de objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño. (p. 36) Es decir que los niños a quienes se observó están desarrollando sus destrezas de forma adecuada, aunque si bien es cierto que solo el 6.67% lo realiza de excelente manera, el 80% de ellos lo hace muy bien.

Y no solo se lo puede realizar en objetos, Kaplan (2004) agrega que:

Se puede jugar “a reconocer compañeros” observando las diferencias personales que no se tienen en cuenta en situación normal; la uniformidad de color y los límites de las formas permiten, a través de la pantalla, apreciar por ejemplo la textura del cabello, las diferentes narices, el tamaño de las cabezas, etc. (p. 88)

La variedad de ejemplos, los cuales, podríamos describir no tiene límite, solo hace falta, utilizar nuestra creatividad. Observar y manipular objetos permite que podamos identificar las características que estos poseen y después de ello describirlos de una forma adecuada. Al principio tal vez no identifiquemos su color o su tamaño, pero con la práctica constante, sabremos describirlos con facilidad.

3.2.15 Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas

Tabla 33. Utiliza cuantificadores

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	12	80
Excelente	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

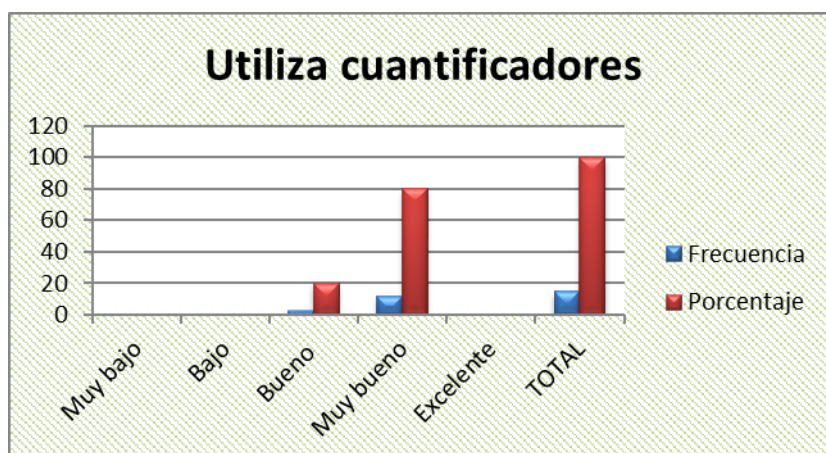


Figura 40. Utiliza cuantificadores

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 20% de las niñas y niños observados utilizan cuantificadores en las actividades cotidianas en la escala de BUENO y el 80% restante lo realiza en la escala de MUY BUENO.

Bravo (1996) menciona que en esta edad el niño o la niña “maneja con más precisión los cuantificadores (mucho, poco, uno, ninguno, mitad, todos, etc.) que son el preludeo del número. (p. 201). Es decir que los niños y niñas como se pudo observar, al utilizar los cuantificadores se están preparando para las matemáticas en sí.

Los cuantificadores son utilizados por los niños en las actividades que realizan cotidianamente, ya sean estas, dentro del aula o fuera de ella. Es muy normal escuchar la utilización de cuantificadores mientras juegan solos o con sus compañeros. Cuando un niño está empezando a utilizar los cuantificadores, no los utilizan de una manera correcta, pero esto es parte de su iniciación a la utilización de estos.

3.2.16 Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad

Tabla 34. Se comunica gestual o verbalmente

ESCALA	Frecuenci a	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	10	66.67
Excelente	3	20
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

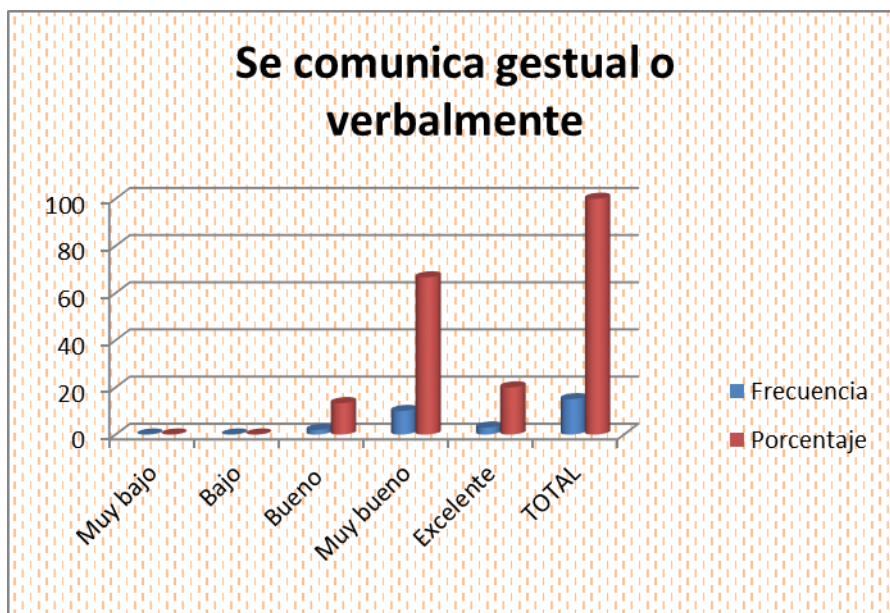


Figura 41. Se comunica gestual o verbalmente

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 13.33% de las niñas y niños a quienes se les hizo la observación, se comunica gestualmente o verbalmente con facilidad y claridad en la escala de BUENO, el 66.67% MUY BUENO, mientras q el 20% EXCELENTE.

El lenguaje puede ser verbal si se utiliza la palabra, pero, también puede ser no verbal si se lo realiza gestualmente.

Los aspectos comunicativos del lenguaje tienen lugar a través de cada faceta de vida de un niño, mucho antes de acceder al mundo escolar o preescolar, el niño ha participado en un sistema de lenguaje en su casa, que ha destacado desde su nacimiento la gestión de significación a través de canales verbales y no verbales. (Moyles, 1999, p. 53)

Por otro lado Kaplan (2004) afirma que:

La riqueza de la comunicación gestual, de miradas y palabras, es habilitada por el espacio de libertad y legalidad creado por el docente, que se remite a acompañar y observar el juego. Esta observación le permitirá, luego, darse cuenta de los temas más significativos para esos niños, el nivel del lenguaje, los roles más buscados, lo que le habilitará a planificar actividades lúdicas más cercanas a esa realidad. (p. 49)

Como mencionan los autores, el lenguaje, sea este verbal o no verbal, es la puesta para mantenernos comunicados. Por medio de la observación nos podemos dar cuenta que niño ha desarrollado el lenguaje acorde a su edad y con quienes tenemos que trabajar más en estimulaciones lingüísticas que le permita al niño o la niña mejorar su lenguaje.

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

Tabla 35. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	12	80
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 42. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 13.33% de las niñas y niños representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva e imaginaria en la escala de BUENO, el 80% lo hace en la escala de MUY BUENO, mientras que el 6.67% restante lo realiza de manera EXCELENTE. Al encontrarse casi todos los niños en MUY BUENO, vemos que el trabajo que se ha venido desarrollando en el transcurso del año lectivo se lo ha realizado de la forma correcta, y esto se puede constatar al observar a los niños dentro de su ambiente.

Según Bastidas, Posada y Ramírez (2013) mencionan que:

De los 37 a 48 meses, gracias al desarrollo de la pinza digital, puede abotonarse; cortar papel con tijera; verter líquido, aunque derrama un poco; imitar una cruz; copiar un círculo, y luego un cuadrado. Puede construir torres de diez cubos y puentes de tres y pintar la figura humana con cuello y tronco. (p. 145)

MINEDUC (2014) manifiesta que los niños y niñas en esta edad “Desarrollan la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y motricidad fina”. Para lograr este objetivo los niños y niñas deben ser capaces de “realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos. (p. 40)

Por lo expuesto, podemos darnos cuenta que en esta edad se desarrolla su motricidad fina lo suficiente como para que las niñas y niños puedan realizar gráficos y con estos representar objetos, personas o situaciones ya sean reales o imaginarias, logrando

comunicar sus deseos, emociones, en fin, todo su sentir mediante la utilización del gráficos o dibujos.

3.2.18 Utiliza los espacios y recursos de forma creativa

Tabla 36. Creatividad

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	12	80
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

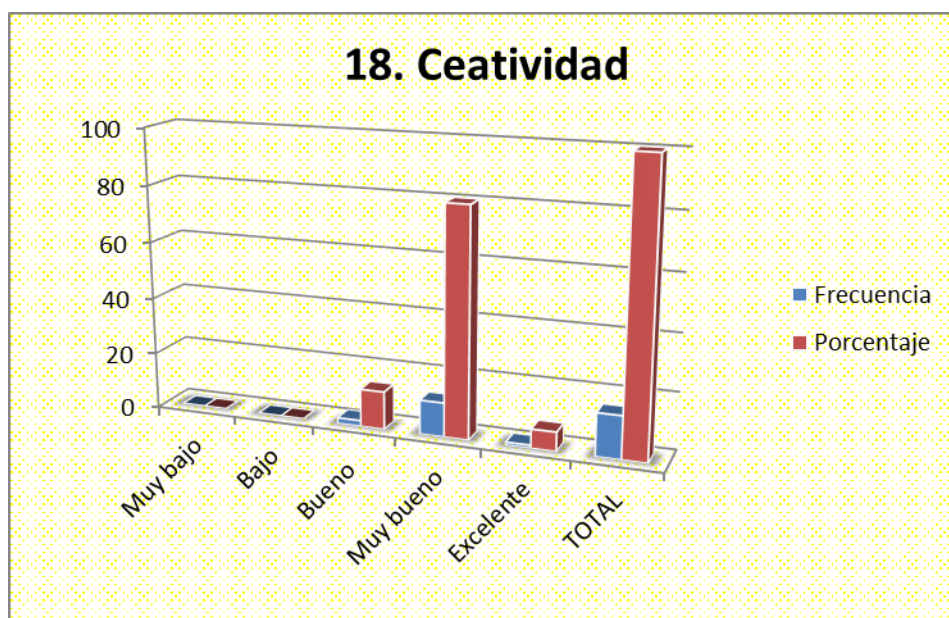


Figura 43. Creatividad

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

De los 15 niños y niñas que han sido observados, el 13.33 % utilizan los espacios y recursos de una forma creativa en la escala BUENO, el 80% MUY BUENO y el 6.67% de una forma EXCELENTE. Con ello se puede llegar a la conclusión de que los niños están muy bien, pero, que necesitan explotar más su inteligencia para que se desarrolle de una manera excelente.

Posada, Vélez y Zapata (2013) afirman que:

En todo caso, la creatividad no es un destello; es una terea esforzada de la cual resulta de una buena vida. Se construye paso a paso con base en la repetición de experiencias a lo largo de la vida, para la cual es importante la acción estimulante y abierta de instituciones y personas como la familia, la escuela, los pares y los medios masivos de comunicación social. Porque, para desplegarla, es preciso haber construido la autoestima y la autonomía como sus presupuestos indispensables. (p.61)

Es por esto que al tratarse de la creatividad, debemos de preocuparnos mucho en explotarla. Los niños y niñas van desarrollando su creatividad conforme va pasando el tiempo y nosotros como adultos responsables de ellos tenemos que ayudarles a logren su máximo potencial, pues en los primeros años de vida es donde se puede trabajar con mayor facilidad y obtener mejores resultados.

3.2.19 Controla los movimientos a nivel global y segmentario

Tabla 37. Controla los movimientos

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	3	20
Muy bueno	8	53.33
Excelente	4	26.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

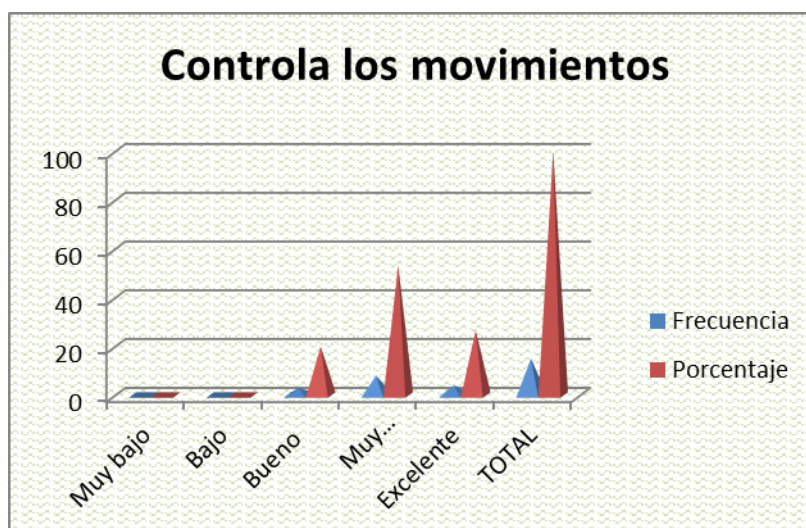


Figura 44. Controla los movimientos

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 20% de las niñas y niños a quienes se les realizó la observación controlan los movimientos a nivel global y segmentario en la escala de BUENO, el 53.33% lo hace en la escala de MUY BUENO, mientras que el 23.67% lo lleva a cabo de una manera EXCELENTE.

Para Díaz (1999) Explorar el cuerpo y la motricidad:

Esta finalidad se orienta al ciclo inicial de primaria y se fundamenta en la necesidad que el alumno tiene de descubrir su cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Una concreción para el logro de este objetivo podría darse de la siguiente forma: el cuerpo que se **descubre** y se conoce a sí mismo; el cuerpo que se **expresa** al exterior y el cuerpo que se **comunica e interactúa** con los demás y con los objetos. (p. 46)

Así mismo, Díaz (1999) refiere que “es función del profesor graduar la dificultad de los aprendizajes partiendo de la consideración global del movimiento. Estas actividades deben plantearse en forma de juegos de destreza en los que se tenga que poner en práctica repertorios diferentes de movimientos”. (p. 46) Es decir que si un niño no ha desarrollado el control de los movimientos de una manera adecuada, los docentes debemos de preocuparnos en crear rutinas para que poco a poco el niño vaya adquiriendo esta habilidad tanto a nivel global como segmentario.

3.2.20 Manipula los materiales con precisión

Tabla 38. Manipula materiales con precisión

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	2	13.33
Muy bueno	9	60
Excelente	4	26.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

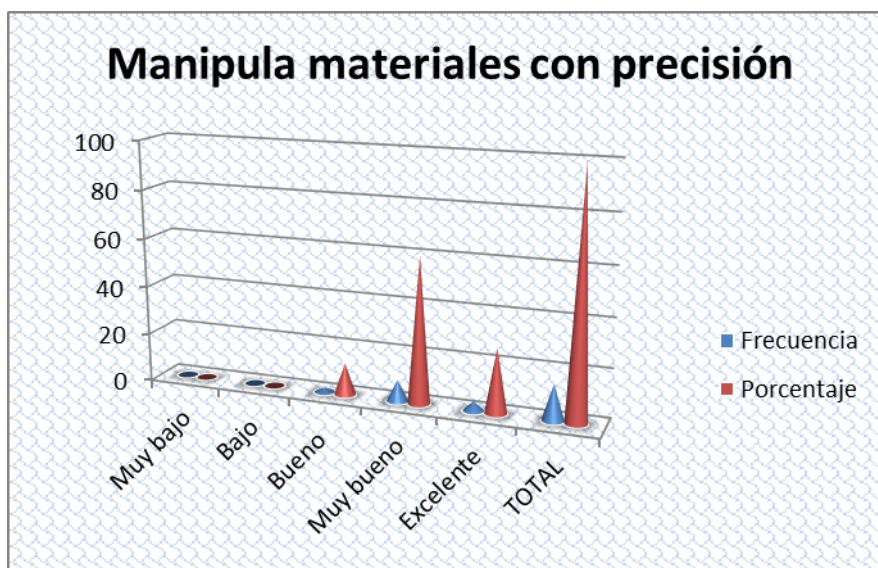


Figura 45. Manipula materiales con precisión
 Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
 Elaborado por: Iza, J, 2017

El 13.33% de las niñas y niños manipulan el material con precisión en la escala de BUENO, el 60% lo realiza MUY BUENO, el 26.67% restante lo hace EXCELENTE.

MINEDUC (2014) menciona dentro de los objetivos para desarrollar la expresión corporal y psicomotricidad: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y su motricidad fina. Para poder desarrollar dicho objetivo las niñas y niños de esta edad deben utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. (p.40)

Es decir que el niño al desarrollar su coordinación visomotriz, aprende a manipular los objetos con precisión, ya sea, utilizando la pinza palmar, pinza digital o la pinza trípode dependiendo de su edad. Al manipular objetos con precisión, los pequeños, podrán expresarse por medio del juego con sus pares.

3.2.21 Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices

Tabla 39. Demuestra coordinación y equilibrio

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	1	6.67
Muy bueno	8	53.33

Excelente	6	40
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

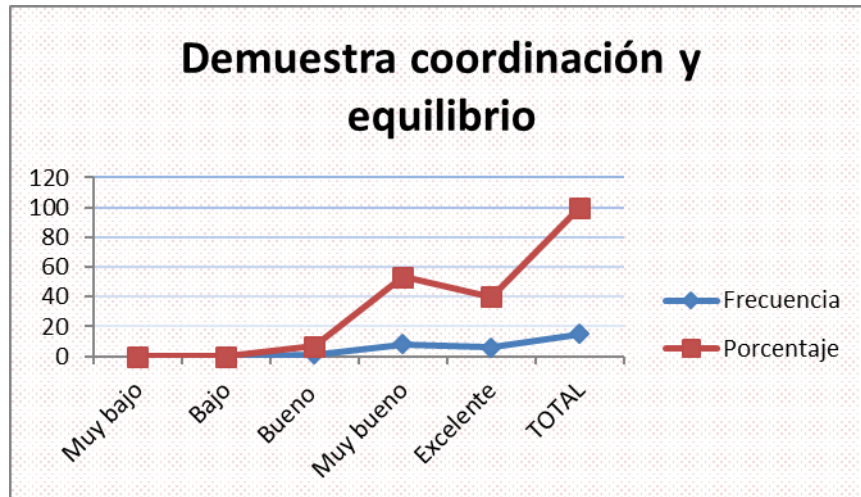


Figura 46. Demuestra coordinación y equilibrio

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

De los 15 niños y niñas observados, el 6.67% de ellos demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices en la escala de BUENO, el 53.33% lo hace en la escala MUY BUENO, mientras que el 40% restante es EXCELENTE. Con respecto a este punto, me he podido dar cuenta que los niños son muy activos, les gusta mucho hacer actividades que implican desarrollar su motricidad tanto fina como gruesa.

Bastidas, Posada y Ramírez (2013) nos dicen que “esta etapa se caracteriza por el perfeccionamiento de los movimientos gruesos y finos que le permiten al niño controlar mejor su cuerpo” (p. 144). Es decir que los niños en esta edad potencian su desarrollo motriz, adquiriendo habilidades de coordinación y equilibrio, es por ello que los niños y niñas observados se encuentran en la escala de MUY BUENO y EXCELENTE.

3.2.22 Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante

Tabla 40. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Bueno	1	6.67

Muy bueno	11	73.33
Excelente	3	20
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017



Figura 47. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

Con respecto a si utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante, el 6.67% lo hace en la escala de BUENO, el 73.33% en la escala de MUY BUENO, mientras que el 20% lo realiza de manera EXCELENTE.

MINEDUC (2014), manifiesta que en esta edad, dentro de sus objetivos está el estructurar el esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal, para ello, una de las destrezas a desarrollar es “Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie. (p. 40)

Es decir que los niños y niñas en pre-inicial, ya van reconociendo su esquema corporal y con ello empieza a definirse también si son diestros o zurdos, esto puede observarse durante la realización de las diferentes actividades, pues, el niño utilizará su mano, pie, oído y ojo dominante, con más frecuencia que su otra mano, pie, ojo u oído.

3.2.23 Identifica las partes gruesas del cuerpo

Tabla 41. Identifica las partes gruesas del cuerpo

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0

Bajo	0	0
Bueno	1	6.67
Muy bueno	13	86.67
Excelente	1	6.67
TOTAL	15	100

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

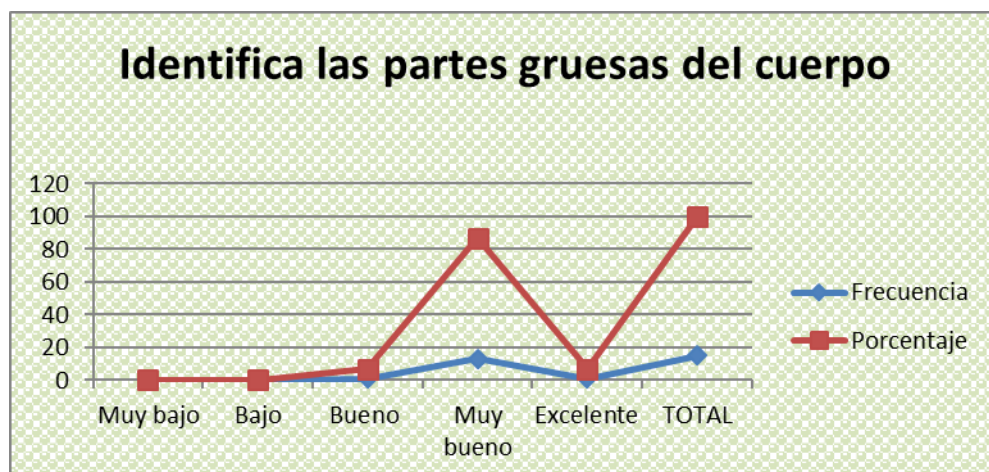


Figura 48. Identifica las partes gruesas del cuerpo

Fuente: Niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa de la parroquia de Mindo
Elaborado por: Iza, J, 2017

El 6.67% de los niños y niñas observados, identifican las partes gruesas de su cuerpo en la escala BUENO, el 86.67% lo realiza en la escala de MUY BUENO, mientras que el restante 6.67% lo hace de forma EXCELENTE.

Según Rencortet y Lira (1998) mencionan que la noción del esquema corporal es indispensable para el desempeño escolar posterior, ya que condice al dominio gradual de movimientos amplios (motricidad gruesa) y movimientos finos (motricidad fina).

A nivel de Jardín Infantil, el conocimiento corporal comprende:

- Reconocer las diferentes partes del cuerpo: cabeza, tronco extremidades;
- Nombrar las diferentes partes del cuerpo;
- Reconoce posiciones del cuerpo: de pie, sentado, acortado;
- Reconoce movimientos del cuerpo: caminar, correr, saltar, etc.
- Describir algunas funciones que cumplen las partes del cuerpo. (p. 17)

Con esto entendemos que al decir "Identifica" se refiere no solo a identificar en sí, se trata de nombrar, reconocer, describir las partes y a su vez posiciones, movimiento e incluso algunas funciones de estas partes del cuerpo que como son la cabeza, tronco y extremidades.

PROPUESTA

Para el desarrollo de este proyecto se propone la planificación de cinco ambientes de aprendizaje no convencionales, para los cuales, se debe usar material no estructurado en su elaboración. Para poder planificar las actividades primero se deberá observar a los niños y niñas con el fin de saber en cuales destrezas según su edad tienen falencias, y con ello, realizar dichas actividades acorde a las necesidades de las niñas y niños.

1. Tema: Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años de los Centros de Educación Infantil.

2. Objetivos

- Diseñar e implementar ambientes de aprendizaje no convencionales, en los que se destaque material no estructurado para generar nuevas experiencias en las niñas y niños.
- Desarrollar en los niños su capacidad senso-perceptiva mediante la manipulación de distintos objetos lúdicos que conformen ambientes de aprendizaje no convencionales.
- Incrementar el desarrollo de la creatividad en niños y niñas mediante el juego libre.
- Utilizar el juego simbólico como medio de expresión y desarrollo de destrezas.
- Cultivar actitudes positivas (valores) que ayuden a aflorar el compañerismo en cada una de las actividades a realizarse.
- Incentivar en los niños y niñas al cuidado del medio ambiente mediante la reutilización de distintos materiales con los cuales se puede realizar recursos que ayuden a su desarrollo integral.
- Innovar el modelo educativo mediante la creación de recursos que estimulen al niño a querer aprender de una manera novedosa y divertida.

3. Fundamentación Teórica

Los ambientes de aprendizaje son espacios que organiza el docente dentro o fuera del aula para poder llevar a cabo actividades lúdicas que permitan a los niños y niñas desarrollar su capacidad cognitiva, psicomotriz, lingüística, afectiva, etc. Los ambientes de aprendizaje suelen ser convencionales y no convencionales.

Según Montes (2007) manifiesta que los ambientes de aprendizaje son entendidos como las condiciones físicas, sociales, y educativas en las que se ubican las situaciones de aprendizaje;

por lo tanto, implica el tipo de instalaciones, equipamiento, estrategias, didácticas, el contexto y relaciones sociales. (p. 142)

Por su parte Cano (2014) menciona “hay que buscar la forma de garantizar que los ambientes de aprendizaje generen construcción de conocimiento; estos ambientes que tradicionalmente se han llamado clases, necesitan configuraciones didácticas” (p. 189). Es decir que debemos apoyarnos no solo en recursos estructurados, sino, también en recursos no estructurados que nos permitan dar una nueva perspectiva didáctica a nuestros estudiantes para la construcción de sus conocimientos.

Implementar ambientes de aprendizaje ayuda a que los niños y niñas desarrollen la creatividad y hace que el aprendizaje se obtenga con mayor facilidad. Como lo menciona Montes (2007):

La enseñanza es un proceso q no opone ni excluye el aprendizaje. Al contrario, la verdadera enseñanza es la que asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje específico, de datos y de informaciones puntuales, sino cambios de conceptos para orientarse y hacer camino, para poder diseñar procedimientos para solucionar problemas y para secuenciar los pasos clave para alcanzar nuevos conocimientos explícitos, complejos, producto de la reflexión y análisis. (p. 152)

Por ende, cuando se trata de enseñanza, es muy importante tomar en cuenta que lo mejor que podemos hacer por nuestros niños es motivarlos a realizar actividades que ayuden al desarrollo de su creatividad para que cada uno de ellos pueda lograr reflexionar, analizar y solucionar sus propios problemas desde ahora que son pequeños hasta cuando lleguen a la edad adulta.

Los niños y niñas no necesitan grandes cosas dentro de un ambiente de aprendizaje para dejar volar su imaginación, con cosas sencillas que se pueden tener a la mano, pueden experimentar mediante el juego simbólico un sinnúmero de situaciones como lo menciona Palou (2004):

Los niños son los reyes creando espacios y situaciones, sólo necesitan disponer de algunos materiales que puedan transformar y con los que poder transformarse. Cuerdas, ropa gruesa, bastones, conchas, piedras, troncos, corchos, piñas... todos estos elementos pueden ser adecuados y les pueden ser muy útiles para situarse y dejar volar la imaginación. A partir de aquí es posible, desde levantar cabañas, casitas y nidos, hasta crear mares o construir naves espaciales. En este sentido, puede ser muy práctico

disponer de elementos que ayuden a sostener las estructuras, como por ejemplo pinzas de tender ropa, gomas elásticas, velcro, cordel, etc. (p. 107)

Así mismo manifiesta la misma autora Palou (2004):

Los espacios destinados a fomentar este tipo de juego deberían cumplir los siguientes criterios:


- Ser estimulantes y ordenados, y proponer diversas situaciones de acción, sin llegar a la sobreabundancia de estímulos.
- Facilitar el juego tranquilo y otros juegos que promuevan la actividad y el juego físico.
- Disponer de un material que haga posible la manipulación y la recreación.
- Combinar ambientes íntimos y otros de pequeños grupos.
- Ser flexible permitiendo la movilidad y los cambios en función del grupo.
- Facilitar la autonomía de las criaturas, poniendo los materiales a su alcance.
- Crear un ambiente que facilite los intercambios y relaciones.
- Proponer una estética agradable, que invite a jugar y a relacionarse.
- Excluir todo tipo de peligros, de los materiales o del propio mobiliario.
- Ofrecer propuestas ricas, plurales, que permitan hacer recorridos diversos, según los ritmos e individualidades. (p. 100-101)

Seguir cada una de las recomendaciones realizadas por Palou en la implementación de los ambientes de aprendizaje, hará que estos logren desarrollar en las niñas y niños cada uno de los objetivos que nos planteemos ya sean estos a nivel individual o grupal.

4. Implementación de ambientes


Ambiente: Pintura y dibujo (Pequeños artistas)


En este ambiente los niños y las niñas desarrollaran su imaginación y creatividad logrando expresar sus sentimientos y emociones mediante la expresión gráfica, la pintura, la plástica, el modelado, etc.

Ambiente de aprendizaje	Edad de los niños	objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p>AMBIENTE DE PINTURA Y DIBUJO (PEQUEÑOS ARTISTAS)</p> 	4 años	<p>*Incrementar la creatividad mediante la utilización de diferentes recursos reciclables.</p> <p>*Expresar por medio del arte sentimientos y/o emociones.</p> <p>*Desarrollar su capacidad sensorio-perceptiva mediante manipulación de diferentes objetos que se puedan encontrar en el entorno.</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo inicial - Entonar y bailar la canción “El gallo pinto” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formar un círculo y sentarnos sobre el suelo. - Observar y manipular diferentes materiales reciclables que deberán traer previamente desde casa. - Mantener una conversación sencilla sobre cada uno de los materiales (qué son y qué se podría realizar con cada uno). - Designarles un lugar para el ambiente que denominaremos “Pequeños Artistas” y ordenar los recursos. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar sobre papelotes corazones con pintura de agua, usando como sello rollos de papel higiénico. - Manifestar que le ha parecido la experiencia. (¿Le gustó?) 	<p>Canción “El gallo pinto”</p> <p>Palos de helado</p> <p>Rollos de papel higiénico</p> <p>Cartón</p> <p>Ramas</p> <p>Tillos</p> <p>Latas de atún</p>	40 minutos

Ambiente: Música (Mi orquesta favorita)

Este ambiente es creado con la finalidad de que los niños y niñas puedan tener experiencias de aprendizaje musical utilizando instrumentos sencillos creados con material del medio y reciclable como: cartón, botellas, tillos, etc. En este ambiente los niños podrán cantar, bailar, jugar al ritmo de la música.



Ambiente de aprendizaje	Edad de los niños	objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p>AMBIENTE DE MÚSICA (MI ORQUESTA FAVORITA)</p> 	4 años	<p>*Colaborar con la elaboración de instrumentos para implementar el ambiente.</p> <p>*Discriminar diferentes sonidos al utilizar instrumentos musicales.</p> <p>*Mejorar la capacidad auditiva.</p> <p>*Desarrollar el lenguaje mediante la entonación de diferentes</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo inicial. - Entonar y bailar la canción “En la feria de Cepillin” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocar todos los tillos traídos desde casa en el centro del ambiente “Mi orquesta favorita” y formar un círculo a su rededor (sentados). - Mantener una charla sencilla sobre los instrumentos que tenemos en el ambiente. - Se entrega a cada niño un trozo de alambre para que inserte los tillos y realizar panderetas para implementar en el ambiente. <p>Cierre</p>	<p>*Canción “En la feria de Cepillin”</p> <p>*Tillos aplanados y con orificio en el centro.</p> <p>*Alambre</p> <p>*Guitarras de cartón y botellas de suavitel.</p> <p>*Maracas de botellas plásticas.</p> <p>*Tambores de latas de leche y/o pintura.</p> <p>*Platillos de tapas de ollas.</p>	40 minutos

		<p>canciones.</p> <p>*Interactuar con sus pares promoviendo el trabajo en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Designar un lugar dentro del ambiente para colocar las panderetas. - Tomar su instrumento favorito y formar una orquesta (cantar y bailar) las canciones que más les guste. 		
---	--	---	--	--	--

Ambiente: Construcción (Constructores)


Este ambiente le permitirá al niño jugar, diseñar, explorar, armar, construir, manipular, separar, rodar, enroscar, atornillar, martillar, clasificar, contar, poner uno encima de otro, secuenciar, diferenciar tamaño, peso, etc.


Ambiente de aprendizaje	Edad de los niños	objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p>AMBIENTE DE CONSTRUCCIÓN (CONSTRUCTORES)</p>	<p>4 años</p>	<p>*Colaborar en la implementación de ambientes de aprendizaje no convencionales.</p> <p>*Desarrollar su capacidad cognitiva mediante la utilización de su ingenio al realizar diferentes</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo inicial. - Entonar y realizar la mímica de la canción "Rosca rosca" <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dirigirse a los exteriores del aula llevando consigo trocitos de madera de diferentes formas (figuras geométricas) traídas previamente de casa. 	<p>Canción "Rosca rosca"</p> <p>Trocitos de madera (figuras geométricas)</p> <p>Pinceles</p>	<p>40 minutos</p>

		<p>actividades.</p> <p>*Seguir e inventar secuencias durante el juego.</p> <p>*Incrementar su capacidad socio-afectiva mientras comparte tiempo con sus pares.</p> <p>*Identificar colores en objetos de su entorno.</p> <p>*Construir torres libremente de diferentes alturas.</p>	<p>- Colocar los trocitos de madera en un solo sitio formando una montaña de madera.</p> <p>- Entregar a cada niño o niña un pincel y pintura de agua de diferentes colores.</p> <p>- Pintar los cubitos de madera y ubicarlos ordenadamente para que se sequen</p> <p>Cierre</p> <p>- Realizar secuencias según muestra dada.</p> <p>*Amarillo, rojo, azul, amarillo...(misma forma)</p> <p>*Grande, pequeño, pequeño, grande (misma color).</p> <p>*Triangulo, cuadrado, círculo, triangulo (mismo color) etc.</p> <p>*Construir torres libremente.</p> <p>- Poner los trocitos de madera en el lugar del ambiente asignado.</p>	<p>Pintura de agua</p>	
---	---	---	---	------------------------	--

Ambiente: Gimnasio (Ejercitando nuestro cuerpo)

En este ambiente los niños y niñas podrán ejercitar su cuerpo por medio de los movimientos gruesos del cuerpo como: correr, saltar con uno o dos pies, trotar, reptar, trepar, lanzar, patear, etc.


Ambiente de aprendizaje	Edad de los niños	objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p style="text-align: center;">AMBIENTE DEL GIMNASIO (EJERCITANDO NUESTRO CUERPO)</p> 	4 años	<p>*Dominar su cuerpo mediante la utilización de movimientos gruesos.</p> <p>*Perfeccionar la flexibilidad, el equilibrio corporal y la coordinación de movimientos mediante la realización de diferentes actividades.</p> <p>*Saltar con uno y dos pies mientras mantiene el</p>	<p>Inicio</p> <p>*Saludo inicial.</p> <p>*entonar y bailar la canción “Sapito”</p> <p>Desarrollo</p> <p>*Sentarse formando un círculo y sacarse los zapatos.</p> <p>*Se entrega a todos los niños y niñas una cartulina de diferentes colores y un lápiz.</p> <p>*Calcar nuestros pies con el lápiz en la cartulina.</p> <p>*Recortar los pies que se recortaron.</p> <p>*Pegar los pies recortados con silicón líquido sobre una tela larga en diferentes direcciones.</p> <p>Cierre</p> <p>*Ayudar a sacar la tela del aula tomándola por los lados y colocarla en los exteriores.</p>	<p>Canción “Sapito”</p> <p>Cartulina negra</p> <p>Tijeras</p> <p>Silicón líquido</p> <p>Tela rectangular (larga)</p>	40 minutos

		<p>equilibrio.</p> <p>*Compartir experiencias con sus pares.</p> <p>*Respetar reglas y practicar normas de convivencia.</p>	<p>*Formar una columna y esperando el turno saltar sobre los pies (siguiendo la dirección de las huellas pegadas), mientras escuchamos la canción de la motivación.</p> <p>*Llevar la “alfombra” al ambiente denominado como: ejercitando mi cuerpo y colocarlo en el lugar asignado.</p>		
---	--	---	---	--	--

Ambiente: Lectura (Rincón de la imaginación) IMPLEMENTACIÓN

En este ambiente los niños y niñas desarrollaran el lenguaje, además su imaginación para poder narrar e inventar cuentos, o describir distintas imágenes, por medio de títeres de dedo y utilización de pinzas de madera también mejoraran su motricidad fina.

Ambiente de aprendizaje	Edad de los niños	objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
<p>AMBIENTE DE LECTURA (RINCÓN DE LA IMAGINACIÓN)</p>		<p>Desarrollar su creatividad para inventar todo tipo de cuentos.</p> <p>Manifestar utilizando el</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo inicial. - Dinámica grupal “Soldaditos de chocolate” <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentarnos formando un círculo y entonar la 	<p>Dinámica “Soldaditos de chocolate”</p> <p>Canción “La</p>	

	<p>4 años</p>	<p>lenguaje verbal sus ideas.</p> <p>Describir personajes de sus historias favoritas. Mejorar su capacidad visomotriz.</p> <p>Manipular objetos con mayor precisión.</p> <p>Desarrollar su motricidad fina.</p> <p>Relacionarse e interactuar con sus compañeros.</p> <p>Utilizar la imaginación mientras juega libremente.</p>	<p>canción la lechuza para estar en silencio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar atentamente el cuento “Caperucita Roja”, narrado por el adulto mediante la utilización de un mandil pedagógico. - Narrar el cuento antes contado por el adulto. - Recalcar que fueron el cazador y muchos pajaritos los que salvaron a la abuelita y Caperucita de las garras del lobo feroz. - Crear un bosque poniendo árboles realizados con material reciclable en diferentes lugares del aula. - Coger con una pinza de ropa, pajaritos hechos con pompones de lana y hacerlos volar por toda el aula y finalmente colocarlos en las flores del bosque por el cual caminó caperucita roja cuando se encontró con el lobo feroz. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego libre, los niños cogerán títeres de dedo de diferentes personajes y usando su imaginación narraran historias a sus compañeros. - Poner todo el material utilizado en las distintas actividades en su lugar. 	<p>lechuza”</p> <p>Mandil pedagógico elaborado con ropa usada</p> <p>Árboles hechos el tronco de tubos de papel higiénico y las flores con tillos.</p> <p>Pinzas de ropa de madera.</p> <p>Pajaritos hechos con pompones de lana, ojos movibles y fomix.</p> <p>Títeres de dedo realizados con retazos de tela.</p>	<p>40 minutos</p>
--	---------------	---	---	---	-------------------

Para la implementación del ambiente de aprendizaje no convencional, la propuesta implementada se denomina “Rincón de la Imaginación”, se lo denomina de esta manera ya que permitirá desarrollar en los niños la imaginación y con ello el lenguaje y la psicomotricidad fina que según la observación realizada a los niños y niñas, es donde más se necesita trabajar.

El rincón de la imaginación es un rincón elaborado con material reciclable, principalmente la tela de ropa usada. Cuenta con recursos como mandil pedagógico del cuento “Caperucita Roja”, títeres de dedo de personajes de distintos cuentos entre ellos Blanca Nieves y los 7 enanitos, Ricitos de Oro, los tres chanchitos, animales de la granja, etc. Imágenes realizadas por medio de collages para que los niños y niñas al describirlas mejoren su lenguaje. Como los cuentos elaborado se desarrollan en medio del bosque, se han elaborado árboles hechos a base de rollos de papel higiénico, cartón, palitos de helado y tillos, además pajaritos hechos de pompones de lana con ojos movibles y trocitos de fomix para que los niños tomándolos con pinzas de ropa los hagan volar y posarse sobre las flores de los árboles, esto les ayudará a mejorar su motricidad fina.

Este rincón potencia la creatividad de los niños y niñas, les permite relacionarse mientras aprenden cosas nuevas. Al ser realizado con tela, será duradero y los niños podrán manipular sus recursos sin preocuparse de que los pueden destruir.

Planificación

Fase de preparación

En esta fase como su nombre lo dice, se prepara todo el material que se utilizará para realizar los recursos del rincón que vamos a implementar. Al tratarse de un ambiente no convencional primero se decide que recursos serán los que van a formar parte del rincón y después los objetos que se utilizarán para hacer dichos recursos. Los principales objetos a utilizar son materiales reciclables que se los puede obtener fácilmente y que al ser reciclables el costo para la elaboración será mínimo.

Los recursos que formarán parte del rincón son:

- Mandil pedagógico
- Títeres de dedos suficientes para que alcance para todos los niños
- Collages

- Árboles para formar un bosque
- Pajaritos de pompones de lana (pinzas para poderlos atrapar)

Entre los materiales recolectados para elaborar los recursos no estructurados tenemos:

- Ropa usada
- Cartón
- Tubos de papel higiénico
- Palitos de helado
- Tillos
- Pinzas de ropa de madera
- Hilos
- Lana
- Velcro

Al ser una propuesta diferente, invitará a los niños y al docente a tener experiencias novedosas. El material permite realizar un sinnúmero de actividades y a pesar de ser elaborado para desarrollar el lenguaje y la motricidad fina, estas son solo una de las tantas destrezas que se desarrollaran.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Sala: Pre-inicial 2

Número de niños: 15

Responsable: Estefanía Tejada

Fecha: Jueves 7 de diciembre del 2017

PROCESO

Nombre de la instalación lúdica: “Rincón de la Imaginación”

Materiales:

- Ropa usada

- Cartón
- Tubos de papel higiénico
- Palitos de helado
- Tillos
- Pinzas de ropa de madera
- Hilos
- Lana
- Velcro

Objetivo: Implementar un ambiente de aprendizaje no convencional que permita desarrollar la capacidad lingüística y motricidad fina de los niños y niñas de entre 3 a 5 años por medio de la utilización de distintos recursos no estructurados.

Descripción de la instalación:

Este ambiente, que como ya se mencionó, es realizado con material reciclable, da al docente la oportunidad de implementar ambientes sin la necesidad de tener gastos económicos elevados. Esta elaborado distribuido por niveles, en la parte de arriba se encuentran los collages (imágenes elaboradas con tela y cartón como base para que estén estables) las cuales los niños podrán describir lo que observan.

Intermedio se encuentra los títeres de dedo que han sido elaborados con tela, cabe recalcar que los personajes de cuentos elaborados supera la cantidad de niños, esto les permitirá que todos participen, intercambien libremente los personajes y evitar riñas entre compañeros por falta de material.

En la parte baja se encuentran los árboles realizados con tubos de papel higiénico, palos de helado y tillos, mismos que permitirán crear un bosque donde se desarrollan por lo general los cuentos. También encontramos pajaritos (100 pajaritos) y pinzas de ropa que permitirán a los niños desarrollar su capacidad motora fina.

En el costado derecho encontramos también un mandil pedagógico del cuento “Caperucita Roja”, en el que sus personajes se los puede pegar y despegar según el relato del cuento ya que estos se encuentran pegados con velcro.

Capacidades infantiles observadas:

Dentro de las capacidades que se observaron en las niñas y niños encontramos:

- Se cuestionan por todo, son muy curiosos y quieren saber porque y para qué sirve cada recurso que se utilice.
- Un grupo muy activo, responden a las preguntas que se les realiza con facilidad.
- Tienen una capacidad de retención increíble, memorizaron los cuentos, nombre de los personajes con facilidad.
- Les gusta mucho el juego libre, respetan al compañero, durante la realización de las actividades no pelearon e intercambiaron los personajes sin ningún inconveniente.
- No se distraen mientras se les relata el cuento, escuchan atentamente sin hacer bulla.
- Describen los collages correctamente.
- Identifican colores en los títeres, mandil y collages.
- Les gusta mucho conversar con el adulto y también con sus pares.

Testimonio de docentes:

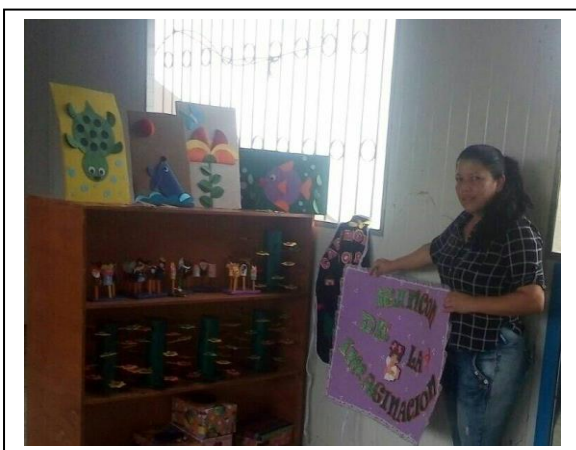
La docente encargada del área donde se realizó la implementación estuvo muy interesada en los recursos que se implementó, se comprometió a distribuir los materiales de una mejor manera y además implementar el material que le hace falta con recursos no estructurados. Va a pedir ayuda a padres y madres de familia para la elaboración de los recursos para los otros ambientes.

Testimonio de niños:

Los niños son los más beneficiados con la implementación de ambientes, por ello se entiende que hayan estado muy contentos. Al finalizar las actividades se les pregunta si les gustó lo realizado y todos en coro responden que sí. Y la razón por la que les gusto según su testimonio fue que les gusta mucho los animales, otros respondieron que les gusta el “lobo feroz”. Se les preguntó también si van a ayudar a cuidar y la respuesta fue positiva. Se puede decir que el objetivo fue cumplido.

Narrativa visual:

Para constancia de la implementación del ambiente y las actividades realizadas, se expone la siguiente narrativa visual:



Presentación del rincón de la imaginación



Escuchando atentamente la narración del cuento



Colocando los pajaritos sobre las flores de los árboles



Juego libre utilizando los títeres de dedo

Reflexión pedagógica:

Las niñas y niños para lograr desarrollarse necesitan de estímulos que le ayude adquirir sus destrezas, estos estímulos son sin duda alguna la utilización de ambientes de aprendizaje. Si un niño utiliza ambientes de aprendizaje estos se encargan de dotarle de distintas destrezas que le permitirán desarrollarse integralmente.

Si se utiliza el "Rincón de la imaginación" mejorará su lenguaje y su motricidad fina tal y como se lo había planteado en los objetivos para la implementación de esta propuesta.

Propuesta de mejoramiento:

- Distribuir los recursos de mejor manera para que se note la diferencia en la creación de los ambientes.
- Cada ambiente que se crea tiene un fin, es por ello, que todo ambiente debe tener un objetivo que cumplir tanto para el niño, docente e institución.
- Pedir ayuda a los padres y madres de familia para la elaboración de recursos para la implementación de ambientes, de este modo el trabajo será más fácil y lo culminaremos con menor tiempo.
- No todo debe ser realizado por el adulto, debemos de involucrar a las niñas y niños en la recolección de materiales y elaboración de los recursos de los ambientes que se va a utilizar.
- Enseñar a las niñas y niños a valorar el trabajo realizado, no destruir los recursos, manipularlos de la manera adecuada.
- Motivar a las niñas y niños al juego libre, es en este donde los niños y niñas desarrollan más sus potencialidades, creatividad, inteligencia, etc.

CONCLUSIONES

Al concluir con el trabajo investigativo, se llega a concluir lo siguiente:

- A pesar de ser muy importante la implementación de ambientes para poder desarrollar las destrezas en los niños y niñas, se pudo observar que los docentes no tienen ambientes bien definidos, a pesar de tener espacio el material no se encuentra distribuido por ambientes de la manera correcta.
- La utilización de ambientes no estructurados implementados con material no convencional ayuda tanto a docentes como niños a desarrollarse integralmente de manera muy creativa, sin embargo, la mayoría (casi todo) de material que tienen en las instituciones es material estructurado que muchas veces limita la adquisición de conocimientos.
- Según las observaciones realizadas en la institución, se pudo dar cuenta que los niños y niñas a pesar de ser muy activos y participativos, tienen déficit en la adquisición del lenguaje y en motricidad fina, es por ello que el ambiente de aprendizaje desarrollado en la implementación es integral, los niños y niñas podrán mejorar en estas áreas significativamente si se utiliza el ambiente de forma continua.
- Los docentes han optado por seguir con una enseñanza tradicional, donde los niños y niñas se dedican a aprender lo que el docente le enseña. El juego en vez de ser libre y experimental, es dirigido y con tiempo definido con anticipación.
- Un niño para desarrollarse integralmente necesita de un proceso de enseñanza-aprendizaje y no solo de enseñanza o aprendizaje, además, este proceso debe ser dinámico donde los niños y niñas sean el ente más importante.
- La utilización de ambientes de aprendizaje es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas, pues, este influye en su formación intelectual, afectiva, física, emocional.
- Las niñas y niños tienen su propio ritmo de aprendizaje, es por ello, que después de llenar las fichas de observación y realizar la respectiva triangulación, se puede ver que no todos se encuentran en el mismo nivel de desarrollo, hay muchos que son muy buenos en psicomotricidad pero no tan buenos en lenguaje, unos son excelentes en la utilización de la coordinación y el equilibrio, pero no para transformar simbólicamente los objetos, etc. Cada niño se desarrolla de manera diferente.
- Cada uno de los ambientes que se utilicen dentro del salón de clases, ayudan a desarrollar la personalidad de los niños y niñas, no solo favorecen su nivel intelectual sino también sus complementos emocionales. La iniciativa y la creatividad son fundamentales para que los pequeños logren explotar sus habilidades al utilizar los distintos recursos.

RECOMENDACIONES

Según las conclusiones a las cuales se ha llegado, se recomienda lo siguiente:

- Al tener en nuestras manos el poder colaborar en la educación de cada uno de los niños y niñas que se encuentran bajo nuestro cargo se recomienda ser más comprometidos al momento de implementar ambientes, pues, deben tener un objetivo y los recursos deben ser los adecuados para desarrollarlo.
- Implementar más ambientes de aprendizaje, sean estos convencionales o no convencionales, con recursos no estructurados, ya que, de este modo se logra realizar ambientes muy interesantes para el niño o la niña sin necesidad de recurrir a gastos innecesarios.
- Dar más libertad a los niños y niñas para que puedan desarrollar su creatividad, dejar un poco de lado la educación tradicional y brindarle al niño el tiempo necesario en el que pueda experimentar con los distintos recursos y que no se sienta presionado por el tiempo o las órdenes que le dé el docente. El juego libre es uno de los principales instrumentos que se debe utilizar con nuestros estudiantes.
- Dejarse guiar por los alumnos. Nunca es tarde para aprender algo nuevo y con los niños podemos aprender muchas cosas, ellos son los genios de la creatividad y nosotros cuando estamos con ellos debemos de convertirnos en niños para poder comprenderlos y que ellos nos comprendan a nosotros.
- No forzar a los niños y niñas en su proceso de enseñanza-aprendizaje, los niños tienen su propio ritmo y los docentes deben de respetarlo, esto no implica que debemos olvidar estimularlos, la estimulación debe ser adecuada, de acorde a su edad y sin obligarle o exigirle de formas inapropiadas.
- Considerar a los niños y niñas como parte fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Todos los recursos y actividades que se realicen con estos, deben estar centrados y dirigidos para el lograr el desarrollo integral de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, D., Güiza, T., Mora, S., y Sánchez, L. (2014). *Un ambiente de aprendizaje llamado: Aula Hospitalaria*. Bogotá, Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Barrios, A., y Pinzón, Y. (2016). *El arte como instrumento para el desarrollo de las habilidades comunicativas*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Bastidas, M., Posada, A. y Ramírez, H. (2013). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Editorial Médica Internacional.
- Bravo, L. (1996). *Educación inicial y atención integral a niños y niñas menores de 6 años de zonas urbano-marginales de Bolivia*. Bolivia: Ministerio de Desarrollo Humano, Secretaría Nacional de Educación.
- Cano, B. (2004). *La alegría de ser maestr@: pedagogía y didáctica de la educación ética y los valores humanos*. Bogotá, Colombia: Paulinas
- Kaplan, D. (2004). *El juego en la educación infantil: Crecer jugando y aprendiendo*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.
- Castillo, M., & Ventura, K. (2013). *Programa de uso del material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar las Rutas de Aprendizaje del área de Matemática en los niños de 3 años "B" de la I.E.P. Rafael Narváez Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013*. Trujillo, Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Del Carpio, S. (2015). *Pensar el espacio de aprendizaje: análisis de la función y uso del espacio de un aula*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Zaragoza, España: INDE
- Escalante, E., Coronel, M. y Narváez, V. (2016). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos*. Madrid, España: Editorial Verbum.
- Gervilla, A. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

- Gil, M., & Díaz, L. (2011). *Ambiente de aprendizaje para la atención maternal*. Caracas, Venezuela: Ministerio de Educación y Deportes de Venezuela.
- Gil, P. (2017). *Diseño y Desarrollo Curricular en Educación Física y Educación Infantil*. Sevilla España: Editorial Deportiva, S. L.
- Juárez, A. (2015). *Material didáctico y Aprendizaje significativo*. Quetzaltenango, México: Universidad Rafael Landívar.
- López, F., Etxebarria, I., Fuentes, M.J. y Ortiz, M.J. (2013). *Desarrollo Afectivo*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Loughlin, C. y Suina, J. (2002). *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Martín, R. (2012). *Contextos de Aprendizaje: formales, no formales e informales*. Recuperado el 25 de octubre de 2017, de Universidad del País Vasco: http://www.ehu.eus/ikastorratza/12_alea/contextos.pdf
- Millares, P., Alfageme, M. y Rodríguez, R. (2014). *Investigación e Innovación en Educación Infantil*. Murcia, España: Ediciones de la Universidad de Murcia (Editum).
- MINEDUC. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. Quito, Ecuador: Distribución Gratuita.
- Molina, J. y Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona, España: Grao.
- Montalvo, M. (2017). *Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Papel y Tinta provincia de Pichincha, ciudad de Quito, durante el año lectivo 2017*. Quito, Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja.
- Mora, M., Nieto, E., Polanía, D., y Romero, M. (2013). *Materiales y recursos en la U.D. Razones trigonométricas vistas a través de múltiples lentes*. Cantabria, España: Universidad de Cantabria.
- Moreno, J., & Rodríguez, P. (2011). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Recuperado el 27 de octubre de 2017, de Universidad de Murcia: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación Infantil y Primaria*. Madrid, España: MORATA, SL.
- Obaya, A., Vargas, Y., y Ponce, R. (2012). *La gestión de ambientes en el aula y el desarrollo de las competencias*. Revista ContactoS (83), 21 - 28.
- OCDE. *Política de la Educación y Formación. Los docentes son importantes. Atraer, formar y conservar a los docentes eficientes*. OECD Publishing.
- Palou, S. (2004). *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia: Propuestas educativas*. Barcelona, España: Grao.
- Pavía, V. (2005). *El Patio Escolar: El juego en libertad controlada*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc Libros.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura.
- Posada, A., Vélez, C. y Zapata V. (2013). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Editorial Médica Internacional.
- Puentes, A. (2015). *Material didáctico estructurado y no estructurado*. Recuperado el 26 de octubre de 2017, de <https://es.slideshare.net/alejita1999/material-didactico-estructurado-y-no-estructurado>
- Ramírez, H. (2013). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Editorial Médica Internacional.
- Rencoret, M. y Lira, M. (1998). *Simón va al jardín*. Santiago, Chile: Editorial Andrés Bello.
- Restrepo, J. (2013). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Editorial Médica Internacional.
- Ríos, C. (2014). *Los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía en la Educación Física*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Sánchez, O., Gil, M., y Marval, M. (2005). *Educación Inicial: ambiente de aprendizaje para la atención escolar*. Caracas, Venezuela: Grupo Noriega Editores.
- Szulanki, S. (1999). *Recursos y Materiales. Entornos Propicios para el Aprendizaje. La Educación en los primeros años*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas (Noveduc libros).


Velasco, E. (2012). *Uso de material estructurado como herramienta didáctica para el aprendizaje de las matemáticas*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.


Zabalza, M., y Zabalza, M. (1996). *Calidad en la Educación Infantil*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Zapata, V. (2013). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Editorial Médica Internacional.

ANEXOS

Anexo 1. Autorización de la Institución educativa.

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



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

Loja, ³¹..... 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 Iza Narváez Jenny Zúlay egresada de la Escuela de Ciencias de la Educación mención Educación Infantil, portador de la CI 172144411-3, 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.**



Recibido
[Signature]
10/11/17

Anexo 2. 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
 - 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.

Si

No

¿Por qué?

Si es importante tener un procedimiento
para que se realicen los ambientes
adecuadamente.

- 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 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.

Anexo 3. 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: Díaz Soto María Victoria
Sala: Inicial 2
Paralelo: "A"
Fecha: 15-11-2017

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	Respeto 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	

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

Nombre: Calderon Arias Marlon Cristhian
 Sala: Inicial 2
 Paralelo: "A"
 Fecha: 16-11-2017

Marque con una "X" la puntuación más adecuada:

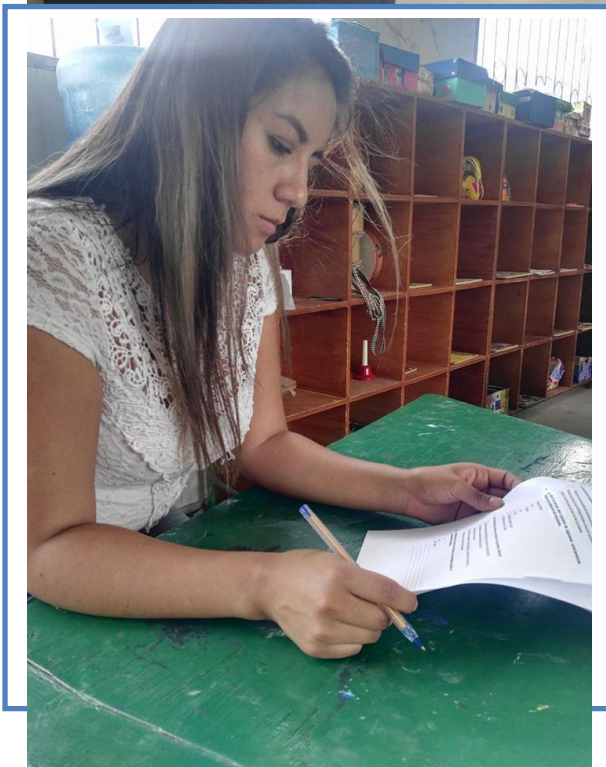
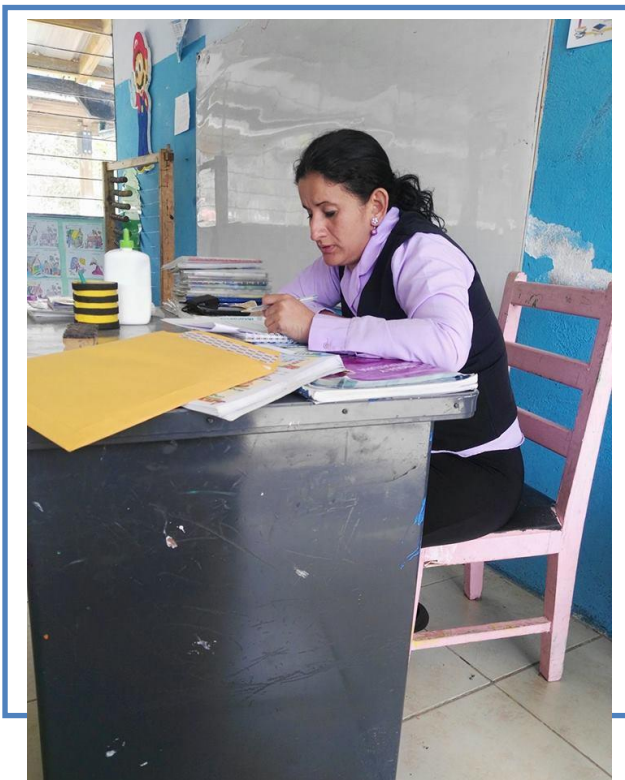
Muy bajo: 1 Bajo: 2 Bueno: 3 Muy bueno: 4 Excelente: 5

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	Respeto 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	

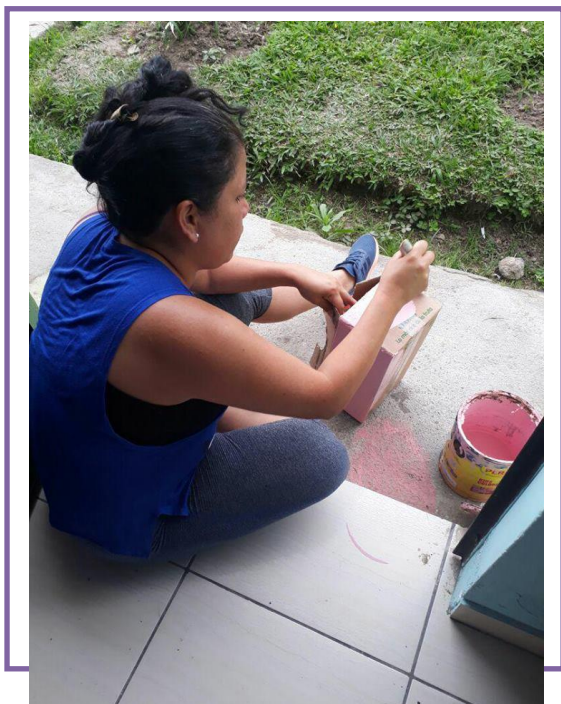
Anexo 4. Evidencia observación a los niños y niñas para llenar su respectiva ficha



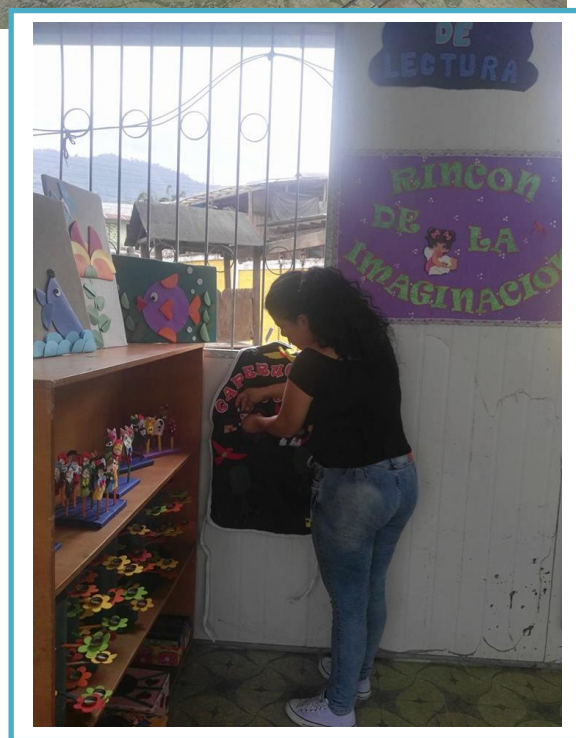
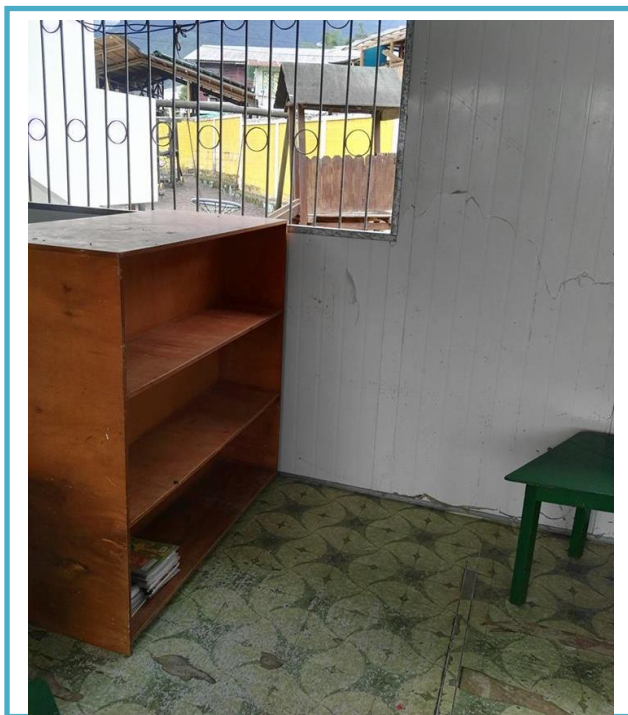
Anexo 5. Evidencia cuestionario a docentes.



Anexo 6. Elaboración de recursos para implementación de ambiente



Anexo 7. Adecuación de ambiente no convencional “Rincón de la Imaginación”.



Anexo 8. Desarrollo de actividades en “Rincón de la imaginación”.

