



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION

MENCION EDUCACION INFANTIL

Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORA: Toala Rodríguez, Andrea Alexandra

DIRECTORA: Massa Sánchez, Esther, Mgtr.

CENTRO ASOCIADO UNIVERSITARIO MANTA

2018



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

Septiembre, 2018

APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister

Esther Massa Sánchez

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación denominado Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018, realizado por Andrea Alexandra Toala Rodríguez, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, 21 de marzo de 2018

f).....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo Andrea Alexandra Toala Rodríguez declaro ser autor(a) del trabajo de titulación Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018, de la Titulación Educación Infantil de la carrera de Ciencias de la Educación, siendo la Mgtr. Esther Massa Sánchez director (a) del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

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

f)
Andrea Alexandra Toala Rodríguez
1310097041

DEDICATORIA

Este trabajo fue realizado con mucha dedicación, tiempo, paciencia y amor. Se lo quiero dedicar a mi familia, porque sin ellos nunca hubiera logrado esta meta, son mi pilar fundamental y agradezco siempre la familia que me tocó. Estos años universitarios fueron muy difíciles para mí, pero siempre conté con su apoyo en todo momento, y sé que siempre van a estar ahí para mí cuando los necesite. Los quiero mucho.

Toala Rodríguez Andrea Alexandra

AGRADECIMIENTO

Le quiero agradecer a la Universidad Técnica Particular de Loja, que me guió durante todos estos años de estudio, que me permitió llegar hasta este último paso de mi carrera universitaria. Agradezco a las decisiones que tome en mi vida y como me llevaron hasta aquí, estoy muy feliz del lugar en donde me encuentro. Le agradezco a mi mamá, a mi papá, a mi hermana, a mis perritas y mi gata, por todo el cariño y amor que me dan todos los días, sin ustedes no hubiera llegado hasta aquí. Por ultimo quisiera agradecerle a cada uno de los profesores, por impartir sus conocimientos, porque con su pasión al enseñar, me mostraron que no me equivoque al elegir mi carrera, porque esa misma pasión quiero sentir cuando enseño.

Toala Rodríguez Andrea Alexandra

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORÍA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I. MARCO TEORICO.....	5
1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional.....	6
1.1 Concepto.....	6
1.2 Importancia.....	6
1.3 Dimensiones del ambiente de aprendizaje.....	8
1.3.1 Dimensión física.....	8
1.3.2 Dimensión funcional.....	9
1.3.3 Dimensión relacional.....	10
1.3.4 Dimensión temporal.....	10
2. Recursos de ambientes de aprendizaje.....	11
2.1. Concepto de recursos estructurados y no estructurados.....	11
2.2. Tipos de recursos estructurados y no estructurados.....	13
2.3. Importancia de recursos estructurados y no estructurados.....	17
3. Proceso metodológico para la creación de 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.....	22
3.3. Creatividad.....	23
3.4. Estética.....	24
3.5. Organización.....	25
4. Desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años.....	27
4.1. Características del área motriz.....	27
4.2. Características del área cognitiva.....	28
4.3. Características del área lingüística.....	28
4.4. Características del área afectiva.....	29

CAPITULO II. DISEÑO METODOLOGICO PARA LA INVESTIGACION	30
2.1. Diseño metodológico para la investigación.....	31
2.2. Preguntas de investigación.....	32
2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de medición.....	32
2.3.1. Métodos.....	32
2.3.2. Técnicas.....	34
2.3.3. Instrumentos de investigación.....	35
2.4. Población y muestra.....	36
2.5. Procedimiento.....	36
CAPITULO III. ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS	37
3.1. CUESTIONARIO PARA DOCENTES	38
3.1.1. Definición de ambientes de aprendizaje.....	38
3.1.2. Tipos de ambiente de aprendizaje.....	39
3.1.3. Elementos que componen la dimensión física.....	41
3.1.4. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	43
3.1.5. Recursos más utilizados en las aulas de educación inicial.....	44
3.1.6. Recursos más utilizados en el trabajo pedagógico.....	46
3.1.7. Función de los recursos.....	48
3.1.8. Efectividad de los recursos.....	49
3.1.9. Consideraciones para la selección de recursos.....	51
3.1.10. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico.....	52
3.1.11. Creación de ambientes de aprendizaje.....	54
3.1.12. Criterio de las docentes de educación inicial.....	56
3.1.13. Manejo temporal de los ambientes de aprendizaje.....	57
3.1.14. Habilidades de la docente de Educación Inicial.....	59
3.1.15. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje.....	60
3.2 Ficha de observación para los niños	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.....	65
3.2.4. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	66
3.2.5. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	68
3.2.6. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	69
3.2.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	71
3.2.8. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	72
3.2.9. Demuestra autonomía en sus acciones.....	74

3.2.10. Explora con sus sentidos los materiales.....	75
3.2.11. Inventa juegos simbólicos.....	77
3.2.12. Transforma simbólicamente los objetos.....	78
3.2.13. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	80
3.2.14. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	81
3.2.15. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	83
3.2.16. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	84
3.2.17. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.....	86
3.2.18. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	87
3.2.19. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	89
3.2.20. Manipula los materiales con precisión.....	90
3.2.21. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	92
3.2.22. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	93
3.2.23. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	95
PROPUESTAS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE NO CONVENCIONALES	96
Propuesta 1.....	100
Propuesta 2.....	103
Propuesta 3.....	106
Propuesta 4.....	108
Diseño e implementación de la propuesta 5.....	111
FICHA DE DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN	114
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	120
ANEXOS	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	36
Tabla 2. El ambiente de aprendizaje.....	38
Tabla 3. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	39
Tabla 4. Elementos que componen la dimensión física.....	41
Tabla 5. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	43
Tabla 6. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	44
Tabla 7. Recursos utilizados en el trabajo pedagógico.....	46
Tabla 8. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	48

Tabla 9. La efectividad de los recursos.....	49
Tabla 10. Consideraciones para la selección de recursos.....	51
Tabla 11. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico.....	52
Tabla 12. Creación de ambientes de aprendizaje.....	54
Tabla 13. Criterio de los docentes de educación inicial.....	56
Tabla 14. Manejo temporal.....	57
Tabla 15. Habilidades de la docente de Educación Inicial.....	59
Tabla 16. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje.....	60
Tabla 17. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	62
Tabla 18. Inicia el juego con facilidad.....	63
Tabla 19. Comparte el material con los demás compañeros.....	65
Tabla 20. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	66
Tabla 21. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	68
Tabla 22. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	69
Tabla 23. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	71
Tabla 24. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	72
Tabla 25. Demuestra autonomía en sus acciones.....	74
Tabla 26. Explora con sus sentidos los materiales.....	75
Tabla 27. Inventa juegos simbólicos.....	77
Tabla 28. Transforma simbólicamente los objetos.....	78
Tabla 29. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	80
Tabla 30. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	81
Tabla 31. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	83
Tabla 32. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	84
Tabla 33. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.....	86
Tabla 34. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	87
Tabla 35. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	89
Tabla 36. Manipula los materiales con precisión.....	90
Tabla 37. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	92
Tabla 38. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	93
Tabla 39. Identifica las partes gruesas del cuerpo.....	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Regletas Cuisenaire.....	15
Figura 2. Bloques lógicos de Dienes.....	15

Figura 3. Ejemplo de recurso no estructurado con cajas de cartón.....	16
Figura 4. Instrumentos musicales hechos con materiales de reciclaje.....	16
Figura 5. El ambiente de aprendizaje.....	38
Figura 6. Tipos de ambientes de aprendizaje.....	40
Figura 7. Elementos que componen la dimensión física.....	41
Figura 8. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.....	43
Figura 9. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial.....	45
Figura 10. Recursos utilizados en el trabajo pedagógico.....	46
Figura 11. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia.....	48
Figura 12. La efectividad de los recursos.....	49
Figura 13. Consideraciones para la selección de recursos.....	51
Figura 14. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico.....	53
Figura 15. Creación de ambientes de aprendizaje.....	54
Figura 16. Criterio de los docentes de educación inicial.....	55
Figura 17. Manejo temporal.....	58
Figura 18. Habilidades de la docente de Educación Inicial.....	59
Figura 19. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje.....	61
Figura 20. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje.....	62
Figura 21. Inicia el juego con facilidad.....	64
Figura 22. Comparte el material con los demás compañeros.....	65
Figura 23. Permanece tiempo prolongado en el juego.....	67
Figura 24. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego.....	68
Figura 25. Establece interacciones positivas con los demás compañeros.....	70
Figura 26. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros.....	71
Figura 27. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes.....	73
Figura 28. Demuestra autonomía en sus acciones.....	74
Figura 29. Explora con sus sentidos los materiales.....	76
Figura 30. Inventa juegos simbólicos.....	77
Figura 31. Transforma simbólicamente los objetos.....	79
Figura 32. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones.....	80
Figura 33. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos.....	82
Figura 34. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas.....	83
Figura 35. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad.....	84
Figura 36. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria.....	86
Figura 37. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa.....	88

Figura 38. Controla los movimientos a nivel global y segmentario.....	89
Figura 39. Manipula los materiales con precisión.....	91
Figura 40. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices.....	92
Figura 41. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante.....	94
Figura 42. Identifica las partes gruesas de su cuerpo.....	95

RESUMEN

La presentación de la tesis “*Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018*”, tiene como propósito dar a conocer la utilización de los recursos no convencionales y la incidencia que tienen los ambientes de aprendizaje no convencionales en el desarrollo integral de los infantes del Ecuador durante el periodo lectivo 2017-2018.

Esta investigación de carácter participativa, descriptiva y exploratoria, consideró como actores principales a los niños y a los docentes, permitiendo observar claramente que existe una discrepancia entre lo que los docentes dicen conocer acerca de los ambientes de aprendizaje no convencionales, y el uso que ellos hacen de los mismos, ya que a través de la utilización de instrumentos de investigación como fueron: fichas de observación, entrevistas, y fichas de documentación, se obtuvo datos que evidenciaron que aunque exista una definición correcta de los mismos, casi la totalidad de los docentes no hace uso de materiales no convencionales durante su práctica pedagógica.

Palabras claves: ambientes de aprendizaje, niños, docentes.

ABSTRACT

The presentation of the thesis *"non-conventional learning environments that promote the development and comprehensive learning of children through the ages of 3 to 5 in child development centers of the city of Manta-Ecuador"*, is intended to publicize the use of non-conventional resources and the incidence of having non-conventional learning environments within the kindergarten classrooms for an integral development of Ecuadorian infants during the academic year 2017-2018.

This research is participatory, descriptive and exploratory, the major players that are considered are children and teachers, and you can clearly see that there is a discrepancy between what the teachers say they know about non-conventional learning environments, and the use they make of them, through the use of research instruments were: sheets of observation, interviews, and documentation tabs, you will notice that although there is a correct definition of them, almost all of the teachers does not use unconventional materials during their pedagogical practice

Key words: learning environments, children and teachers.

INTRODUCCIÓN

El tema que se desarrolla en esta tesis hace un enfoque principal en el efecto que tienen los ambientes de aprendizaje no convencionales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Ecuador. Se define a los ambientes de aprendizaje como aquellos que deben ser conceptualizados partiendo desde la interdisciplinariedad, que busca enriquecer y proveer interpretaciones y posibilidades creativas, cautivantes e innovadoras sobre los distintos temas que se pueden tratar dentro de las aulas de inicial, aportando nuevos conocimientos que mejoren el fenómeno educativo (Duarte, 2003)

Dentro del quehacer educativo, el ambiente hace referencia no solo a la organización del espacio, sino también a la distribución y disposición de los recursos didácticos que se encuentran dentro del mismo, y a las actuaciones o interacciones que se llevan a cabo como son: docente-alumno, alumno-ambiente, docente-ambiente, alumno-alumno, entre otras. (De Pablo, 1999)

El ambiente de aprendizaje interviene en el desarrollo emocional, cognitivo, físico y social de los niños de 3 a 5 años, ya que es dentro del mismo, donde se desarrollan características como: autocontrol, pensamiento concreto, potenciación del lenguaje motricidad tanto fina como gruesa, y muchas más (Trister y Colker, 2000)

De acuerdo a lo expuesto en esta tesis podemos concretar diciendo que el ambiente de aprendizaje interviene directamente en el correcto desarrollo de las habilidades de los infantes, por lo tanto este debe ser motivador, creativo, debe potenciar el aprendizaje y buscar crear distintas actividades que no sean solo de carácter convencional que cumplan con lo que indica el currículo o con lo establecido por los centros de educación, sino que vayan más allá, que busquen potenciar ese espíritu experimentador de los niños que con ayuda de los docentes se puede lograr y hacer que los niños aprendan de forma creativa utilizando materiales no convencionales que en principio no fueron creados con fines meramente pedagógicos.

Para el desarrollo de este tema de tesis se conceptualizaron en el primer capítulo los siguientes temas: ambientes de aprendizaje, recursos de ambientes de aprendizaje, proceso metodológico para la creación de ambientes de aprendizaje, desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años de edad, en el segundo capítulo se habla de todo lo pertinente al desarrollo metodológico que se empleó para la realización de la tesis y en el último capítulo

se habla acerca de las propuesta de los distintos ambientes de aprendizaje no convencionales que se quieren llevar a conocer por medio de esta tesis, además de las conclusiones y recomendaciones de las mismas.

Durante el desarrollo de la investigación no se presentaron muchas novedades que entorpecieran la misma, sino que, al realizar el trabajo de investigación, se sintió como las docentes que fueron encuestadas para obtener los resultados presentados en este trabajo, brindaron su ayuda de manera desinteresada, además despejaron dudas y contestaron preguntas que se presentaron en el proceso de desarrollo de la investigación

La importancia de esta presentación de tesis radica en que dará a conocer más acerca del efecto que tienen los ambientes de aprendizaje en los niños, los docentes podrán capacitarse más al respecto entendiendo que el niño no es un ser estático que aprende siempre de la misma manera convencional, sino que existe un sinnúmero de formas nuevas de implementar los ambientes de aprendizaje para que los niños pueden hacer mejor uso de ellas, además que aunque el uso de material didáctico convencional sea adecuado para los niños, no significa que es el único y el más importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, sino que el medio nos brinda una gran cantidad de oportunidades y materiales que le permitirán crear variadas experiencias de aprendizaje que colaboraran en el correcto desarrollo de las distintas habilidades de los niños en la etapa de educación inicial.

Este trabajo de tesis brindo a los estudiantes de la Universidad Técnica Particular de Loja, la oportunidad para que sean parte de un proyecto que les permita estar involucrados con la realidad educativa que enfrentaran como futuros profesionales, además para la realización de este proyecto se necesitó llevar a cabo una investigación que brindo información oportuna acerca del concepto y la forma como implementar distintos ambientes de aprendizaje no convencionales. La investigación brindara a los estudiantes las capacidades necesarias para emplear estos conceptos permitiéndoles que adapten nuevas y dinámicas maneras de como ambientar el aula de clase, según las necesidades de cada uno de los niños.

CAPITULO I. MARCO TEORICO

1. Ambientes de aprendizaje convencional y no convencional

1.1 Concepto

El ambiente de aprendizaje se debe entender no solo como el ámbito en el que acontecen los procesos educativos sino además como el sitio, contexto o lugar en el que las personas se desarrollan, también es definido como el conjunto de relaciones interpersonales que tienen lugar en el aula. En el plano educativo se entienden a los ambientes de aprendizaje como los lugares donde se crearán condiciones favorables para el desarrollo de nuevas habilidades y aprendizaje de conocimientos de los niños y niñas de las edades comprendidas entre 3-5 años (Muñoz, 2009). El ambiente de aprendizaje es el conjunto del espacio físico y las relaciones que se forman en él; como, por ejemplo, los afectos y las interrelaciones entre las niñas y los niños y el docente (Iglesias, 1996).

Desde la pedagogía Montes soriana hasta la actualidad uno de los principales objetivos en la Educación Inicial se basa en preparar a los niños para que sean libres y autónomos, que piensen por ellos mismos, que tengan las capacidades para poder elegir, decidir y de actuar a partir de las proposiciones más o menos estructuradas que el medio les ofrece. Siendo justamente María Montessori la que consideraba que mediante un ambiente de aprendizaje incitador, estructurado y motivador se puede desarrollar la actividad autónoma de los niños la cual consistía en que el niño/a tuviera oportunidades de acción y elección durante el proceso de aprendizaje.

Los autores Cano y Lledó se referían al concepto de ambiente educativo haciendo hincapié también en las interacciones que en él se generaban y la capacidad de poder proyectarnos en él, pero especialmente de la capacidad de los niños para utilizarlo y apoderarse de él. “No hacemos “nuestro” un espacio por ocuparlo, por estar en él simplemente, sino por la capacidad de utilizarlo y transformarlo, por ser capaces de poder proyectarnos en él”. (Cano y Lledó, 1995, p.14)

1.2 Importancia

Otálora (2010) designa que los ambientes de aprendizaje deben coadyuvar significativamente al desarrollo integral de los niños “Un espacio educativo resulta significativo para el desarrollo en la infancia cuando el conjunto de situaciones relacionadas entre sí, favorecen la

construcción de nuevo conocimiento y permiten el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción” (p.77).

Un ambiente de aprendizaje es aquel que promueve la autonomía de los niños sobre los procesos de aprendizaje, dando lugar a que los sujetos se atribuyen a el compromiso de su propio proceso de aprendizaje, permite que el niño tome determinaciones donde puede experimentar con estrategias diversas, solucionar distintas complicaciones por sí mismos, instruirse del fracaso que le permite reflexionar y tener conocimientos que le permitan resolver nuevos problemas en circunstancias diversas (Otálora, 2010).

Desde el punto de vista del autor, el correcto uso de los ambientes de aprendizaje trae consigo un sinnúmero de beneficios, estos permiten que el infante sea una parte fundamental de su proceso aprendizaje, brindan distintos escenarios donde los niños pueden interactuar con los demás compañeros, entre otras. La característica principal de los ambientes de aprendizaje es que deben impulsar la autonomía y la libertad de los párvulos.

La finalidad de la invención de un ambiente de aprendizaje es fomentar que los niños sean personajes principales de su propio proceso de aprendizaje, un ambiente que sea promotor, innovador y participativo donde los niños intervengan, pero también reflexionen sobre su propia acción desde una posición activa y adecuada, que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas que lo ocupan (Riera, Ferrer y Ribas, 2014). De acuerdo con Duarte, el ambiente debe ofrecer a los infantes la oportunidad de asimilar nuevos saberes, plantearse nuevas metas, descubrir, crear, transformar y pensar (2003).

En la historia de la educación infantil las estrategias metodológicas tienen en común una determinada organización del espacio que busca ser una opción a la educación que considera que todos los párvulos deben instruirse de la misma manera , contemplando a la diversidad como un hecho indiscutible y un rasgo que enriquece la coexistencia de todos los personas, favoreciendo de esta manera al niño para que este pueda aprender a su ritmo al contar con proposiciones adaptadas (Riera, Ferrer y Ribas, 2014).

En tal sentido, lo expuesto por los autores permite definir a los ambientes de aprendizaje en los centros de educación infantil como elementos de vital importancia debido a que representan a el escenario en el cual se presentan todas las actividades y situaciones de aprendizaje que se evidencian dentro del salón de clase. La organización, disposición, estética y creatividad que posean los ambientes de aprendizaje serán un reflejo de como el docente tomó la decisión de hacer uso de los espacios, la manera como presenta los materiales, el uso de distintos recursos de aprendizajes, el mobiliario, entre otros.

La influencia que tienen los ambientes de aprendizaje al planificar las actividades que se van a realizar durante las clases, es bastante significativa, ya que el docente debe encargarse de que los mismos cuenten con orden y que estén equipados con elementos (materiales o recursos didácticos) que estimulen la creatividad, el conocimiento y la imaginación de los niños. Estos ambientes de aprendizaje deben ser considerados como espacios de construcción de conocimiento porque es aquí donde el niño aprende desde su centro de interés, es motivado por su curiosidad de experimentar, de aprender, de equivocarse, realizando actividades que desarrollan sus distintas capacidades sensoriales, motrices, de lenguaje, matemáticas, entre otras.

El ambiente de aprendizaje se considera como uno de los elementos más importantes en el que hacer pedagógico dentro de la educación inicial, es en el ambiente de aprendizaje donde se posibilita que los niños/as pueden vivenciar experiencias de aprendizaje con el medio que los rodea. Llegando al descubrimiento de nociones como: números, relaciones espaciales y temporales de los objetos, características, diferencias, tamaños, formas, colores, entre un sinnúmero de nociones que mediante el uso de los ambientes de aprendizaje pueden ser transmitidas.

1.3 Dimensiones del ambiente de aprendizaje

1.3.1 Dimensión física

La dimensión física es el marco arquitectónico que interviene como una plataforma básica que permite que los niños se puedan encontrar constituidos en solo contexto escolar. dentro de la dimensión física se debe considerar las siguientes variables: dimensiones del aula, temperatura, manera como se organiza el ambiente de aprendizaje, recursos, mobiliarios, elementos decorativos, etc. La dimensión física como marco arquitectónico es una estructura estable con la cual el docente puede generar cambios, modificar y adecuar el espacio para cumplir así los objetivos que se vaya a plantear (Sarlé, 2014).

La variable temperatura hace referencia a los factores climáticos que dependerán a la zona geográfica donde se encuentre ubicado el centro de educación, en este aspecto también se consideran la adecuación del espacio, su óptimo funcionamiento, la disposición y distribución de ventanas, puertas, ventiladores, todo lo que nos brinde un ambiente placido y cálido para desarrollar los aprendizajes en los niños. El tamaño del aula varía de acuerdo al diseño arquitectónico con el cual se cuenta, puede ser grande, mediana o pequeña, pero debemos

recordar que el docente puede convertir un espacio pequeño en un lugar donde se presenten un sinnúmero de aprendizajes nuevos, haciendo parecer que este espacio pequeño es un mundo nuevo para los niños (Sarlé, 2014).

Las determinaciones que toma el docente en la dimensión física buscan originar un ambiente que conlleve confianza, alegría y bienestar. Los ambientes de aprendizaje en la práctica deben resultar acogedores y amigables para los niños, deben tener como prioridad el juego para así promover diversas situaciones de aprendizaje. La dimensión física permite que un ambiente sea alfabetizador que aliente el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad de los niños de 3 a 5 años de edad (Sarlé, 2014).

De acuerdo a las definiciones de la dimensión física de los ambientes de aprendizaje, se puede definirla como el marco arquitectónico que considera dentro de sí mismo, un sin número de variables, las cuales siempre deben orientadas hacia el desarrollo integral de los niños

1.3.2 Dimensión Funcional

La dimensión funcional se encuentra relacionada con la manera como se utiliza el espacio físico, las adecuaciones, los recursos, y las actividades para la cual están destinados. El docente cumple el rol de facilitador, como un actor pasivo que no interviene, ni interfiere directamente con los momentos de juego que se presentan dentro de los ambientes de aprendizaje. Estos momentos de juego son convertidos en situaciones de aprendizaje para así alcanzar destrezas y habilidades que se encuentran contempladas en el currículo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

Es adueñándose de todo lo que el espacio físico y sus dimensiones representan que el docente hace que este sea más que simplemente estructura con la cual se cuenta, sino que adquiere un sentido pedagógico y representativo de las necesidades de los niños/as. El docente debe considerar que la mayoría de las actividades que se llevan a cabo durante el día son realizadas dentro del salón de clases, pero no debe olvidarse que se puede hacer uso de otros espacios de aprendizaje que se encuentren cercanos al aula como son: pasillos, espacios verdes, corredores, explanadas, etc. El aula debe tener un espacio lo suficientemente amplio para facilitar un fácil desplazamiento dentro del mismo, tiene que albergar todos los recursos didácticos tanto estructurados como no estructurados, el mobiliario, los elementos decorativos deben estar organizados para que favorezcan la labor

educativa y estimulen el desarrollo integral de la educación en las distintas áreas de aprendizaje.

1.3.3 Dimensión relacional

La dimensión relacional hace referencia a la forma como se utiliza el espacio, facilitando la instalación de las diversas relaciones que suceden en el aula, y la relación que tiene con otros ambientes del centro de educación. En esta dimensión se considera el modo como se organiza el mobiliario, los métodos y estrategias de intervención del docente en los ambientes de aprendizaje, entre otros. La manera como organizamos los ambientes de aprendizaje interviene directamente en los vínculos que se presentan entre los niños, los ambientes de aprendizaje deben invitar al equilibrio, orden y la alegría, la forma de acceso al espacio debe ser libre para que los niños puedan actuar con autonomía dentro de los mismos (Sarlé, 2014)

Un ambiente de aprendizaje positivo cuenta con: el espacio necesario que brinde apertura a la socialización, donde las relaciones sociales entre los niños y los docentes sean llevadas a cabo con respeto, igualdad, afecto, pero esto no significa que no debe contar con reglas que atiendan a las particularidades y necesidades de los infantes. Es mediante un ambiente cálido y estimulador que se propicia la libertad y la autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años (Ministerio de Educación y Deporte de Bolivia, 2005)

De las evidencias anteriores se puede argumentar que la dimensión relacional indica cómo se debe organizar el mobiliario, y el impacto que esta organización tiene sobre el ambiente de aprendizaje, es decir cuando existe armonía, equilibrio y una buena utilización de estrategias de aprendizaje se lograrán en los niños situaciones de aprendizaje significativas que servirán para el desarrollo óptimo de sus habilidades.

1.3.4 Dimension temporal

La dimensión temporal es la que hace referencia a la organización del tiempo y los momentos dentro del proceso enseñanza aprendizaje donde utilizaremos distintos espacios, también hace referencia al ritmo y la velocidad con la que se desarrollan las distintas actividades, por lo tanto, podemos decir que el tiempo de las actividades diarias que se realizan en el salón de clases estarán estrechamente ligadas con el espacio físico donde se efectuaran las mismas.

Esta dimensión hace referencia al tiempo que los niños se encuentran en el centro de educación inicial y el modo como se dispone del tiempo durante la labor educativa diaria. Cuando se relacionan los espacios de aprendizaje con la dimensión temporal podemos notar que debe existir un balance a la hora de planificar, logrando que exista más precisión en la potencialidad educativa que se desarrollara en cada día de trabajo y por lo consiguiente en el trabajo semanal (Sarlé, 2014).

Los ambientes de aprendizaje tienen una estructura flexible, predecible, consistente y espontánea, por lo tanto, la dimensión temporal nos permite organizar periodos de tiempo concretos para que los párvulos participen en diversas experiencias de aprendizaje, ofrece un balance entre los momentos activos y pasivos, proporcionando a los niños el tiempo y los recursos necesarios para que lleven a cabo diversas actividades (Ministerio de Educación y Deporte de Bolivia, 2005).

Lo anteriormente expuesto, indica que la dimensión temporal tiene una relación directa con el tiempo que pasan los niños dentro de las aulas de educación inicial, esta dimensión debe brindar a los niños variadas experiencias de aprendizajes que pueden ser de carácter espontáneo o planificados, dichas experiencias brindaran un desarrollo óptimo de las habilidades y destrezas de los niños.

2. Recursos de ambiente de aprendizaje

2.1 Concepto de recursos estructurados y no estructurados

Los recursos didácticos son objetos que utiliza el docente y/o el alumno durante los procesos educativos que facilitan la enseñanza, se utilizan dentro del aula de clase para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, destrezas, etc. Los materiales didácticos son herramientas o medios de aprendizaje que apoyan al infante en los aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales, buscando lograr en el su desarrollo integral, estos son los medios que desarrollan la capacidad creativa y estimulan el aprendizaje, es por esto que los materiales didácticos son una parte fundamental en los procesos educativos (Cedeño, 2004).

La utilización de materiales o recursos dentro del aula promueve el descubrimiento de los aprendizajes de manera lúdica, una interacción óptima entre el ambiente educativo y el niño/a, incentiva al infante a jugar para que este adquiera así las distintas habilidades y destrezas

para un buen desempeño escolar. Los recursos didácticos poseen un papel muy importante dentro del aprendizaje, ya que son el medio que nos conduce a la conceptualización de distintos temas que se presentan en la educación inicial; el niño aprende haciendo, experimentando, jugando, es por esto que los materiales deben siempre beneficiar el aprendizaje, de manera didáctica, podemos dividir a los recursos o materiales en dos grandes grupos: recursos didácticos estructurados y no estructurados.

Los recursos didácticos estructurados tienen un fin pedagógico ya que cuentan con requerimientos científicos, técnicos, y didácticos. Son de fácil acceso en el mercado, podemos denominarlos también como los materiales de uso convencional dentro del aula de clase, cuentan con un propósito que debe ser cumplido por el niño para así alcanzar el aprendizaje que con este se quiere lograr. Los recursos didácticos estructurados son una base fundamental para crear conocimientos, constan de una estructura y fin específico que sirve para crear nociones en las distintas áreas de aprendizaje de los párvulos; por ejemplo, el uso de bloques lógicos crea nociones del pensamiento lógico-matemático (Secretaría de Estado de Educación de República Dominicana, 2009).

Los recursos didácticos no estructurados corresponden a los distintos materiales que pueden ser realizados por los docentes, a diferencia de los recursos didácticos estructurados estos no poseen un fin didáctico específico, son empleados en cualquier momento de enseñanza- aprendizaje, pueden provenir directamente del medio natural, social y cultural, son creativos, de carácter espontáneo, se pueden realizar con materiales de reciclaje, al igual que los recursos estructurados deben estar siempre en función al niño/a que necesite hacer uso del mismo (Secretaría de Estado de Educación de República Dominicana, 2009).

Ulloa (2008) indica que “el principal rasgo que debería mantenerse a la hora de seleccionar estos objetos es el potencial lúdico del material. Esto es, un objeto que abra el campo de juego, que permita entradas múltiples a la creación de situaciones lúdicas” (p. 80). A partir de esta conceptualización se puede decir que, al hacer uso de los recursos no estructurados no necesitamos de un juguete, o un material de uso convencional como tal para propiciar el aprendizaje mediante el juego, es en el uso de estos materiales donde explotamos la creatividad de los niños, quienes son capaces de convertir objetos de uso diario en un sinnúmero de nuevas posibilidades.

Marqués, (2005), “en la investigación sobre Materiales Didácticos, menciona que para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate

de un “buen material”, ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología” (Citado en Albán, Brugueiro y Flores, 2014, p. 18). Según lo que este autor indica el uso de los recursos no estructurados y estructurados nos coadyuvan al logro del aprendizaje brindándole al niño una cantidad infinita de nuevos materiales y estímulos, con distintas características, colores, formas, entre otros.

De tal modo se podría argumentar que los recursos estructurados y no estructurados son mediadores afectivos con los que las niñas y los niños pueden expresar todas sus emociones y sentimientos, son una ayuda para los docentes que hacen uso de los mismos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para así transmitir conocimientos significativos para toda la vida de los infantes, permitiendo que sean capaces de combinar y contrastar nuevos conocimientos con conocimiento previos creando así un nuevo saber.

Tanto los recursos didácticos estructurados como no estructurados deben propiciar la participación de manera activa de los niños/as durante el proceso de aprendizaje, este debe sentirse como el actor principal en la creación de sus propios conocimientos, haciendo uso no solo de sus facultades y habilidades sino también de los distintos recursos que se encuentran en el aula de clase. Contar con los materiales o recursos adecuados, conocer la manera cómo vamos a hacer uso del mismo, nos asegurara que el desarrollo intelectual y afectivo del niño se desenvuelva de manera adecuada.

2.2 Tipos de recursos estructurados y no estructurados

Los recursos estructurados y no estructurados deben reforzar, enriquecer, ejercitar habilidades para la resolución de problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe fomentar el trabajo en equipo, además de proporcionar el correcto ambiente para que los niños sientan la libertad de expresarse creativamente en las distintas áreas de aprendizaje. Los recursos didácticos estructurados transmiten de manera implícita el mensaje (aprendizaje) que el docente quiere comunicar a los alumnos, para estimular las diferentes de áreas de desarrollo que son: cognitiva, expresión o comunicación, desarrollo socio-emocional.

Los recursos estructurados tienen un fin didáctico específico, pero eso no significa que el mismo material que es usado para las nociones lógico matemáticas puede ser utilizado también para el desarrollo de las habilidades lingüísticas por ejemplo: cuando se utiliza un material como los bloques lógicos de Dienes los cuales están divididos en cuatro cualidades que son: forma, tamaño, color y grosor, donde se pueden crear diversas situaciones de

aprendizaje, entre esas la dualidad tamaño-color de los bloques, en el cual podemos pedir a los infantes que separen de acuerdo al tamaño (pequeño, grande), con la finalidad de evidenciar que existe un desarrollo de nociones lógicas matemáticas, después podemos decirle que mediante el uso de su lenguaje oral nos indiquen los colores que tienen los bloques, comprobando que mediante el uso de un solo recurso estructurado, hemos creado una situación de aprendizaje que beneficia el desarrollo de distintas áreas en el niño.

Según el Manual didáctico de Orientaciones Metodológicas para el Uso del Material Didáctico en el Nivel inicial (2006), los recursos estructurados buscan desarrollar las distintas áreas de aprendizaje de los niños, mediante el uso de los mismos se pueden crear nociones básicas de pensamiento lógico matemático, el medio natural y social que los rodea, el desarrollo de la lengua escrita y oral, el desarrollo artístico y corporal, existen una gran cantidad de recursos que podemos utilizar, se procederá a nombrar algunos de ellos:

Clasificación de los recursos estructurados según el área de aprendizaje

Concepción (2006) clasifica a los recursos estructurados de la siguiente manera:

- **Desarrollo lógico matemático:** Bloques lógicos de Dienes, Loterías de formas y colores, Bloques de construcción, Rompecabezas, Juegos de ensartar, Dones de Froebel (juego de bloques de madera).
- **Desarrollo de la lengua escrita y oral:** Libros de cuentos, adivinanzas, trabalenguas, retahílas para niños, títeres, material impreso variable y estimulante que incentive a los niños a la lectura, tarjetas didácticas que muestren distintos objetos, loterías de letras, CD con canciones para que los niños desarrollen el lenguaje oral y escrito.
- **Desarrollo artístico y corporal:** Disfraces, pinturas, hojas de papel, lápices de colores, crayones, tijeras, títeres, juguetes, entre otros.
- **Desarrollo socio-emocional:** estos materiales pueden ser los mismos que ya hemos usado previamente ya que cuando se intenta desarrollar el área socio emocional de los niños se realiza mediante juegos de dramatización, canciones, bailes, entonces podemos utilizar los recursos que también se utilizan para desarrollar otras áreas.



Figura 1. Regletas Cuisenaire.

Fuente: <http://www.actividadeseducativas.es/regletas-matematicas-en-educacion-primaria-por-donde-empiezo-n-78-es>

Elaborado por: <http://www.actividadeseducativas.es/regletas-matematicas-en-educacion-primaria-por-donde-empiezo-n-78-es>



Figura 2. Bloques lógicos de Dienes.

Fuente: <http://www.aula3.com/BLOQUE-LOGICOS-DE-MADERA-GRANDE>

Elaborado por: <http://www.aula3.com/BLOQUE-LOGICOS-DE-MADERA-GRANDE>

Los recursos didácticos no estructurados buscan lograr aprendizajes en los niños al igual que los recursos didácticos estructurados, como ya se mencionó la diferencia parte en la espontaneidad y creatividad de su uso. Los objetos cotidianos, objetos reciclados y los objetos provenientes de la naturaleza conforman a los recursos no estructurados, cada cual tiene una o varias funciones didácticas dictadas tanto por el niño como el docente, estos recursos no

estructurados pueden formar parte del proceso enseñanza-aprendizaje en cualquier momento que se crean necesarios.

La Secretaria de Estado de Educación de Republica Dominicana (2009) dice que los recursos no estructurados se clasifican en:

Recursos no estructurados cotidianos: espejos, pinzas de ropa, prendas de vestir, llaves, monedas, recipientes de distintos tamaños entre otros.

Recursos no estructurados reciclados: cajas de distintos tamaños, cintas, envases plásticos de diversas formas, cucharas, tapas plásticas, cordones, palitos de helado, etc.

Recursos no estructurados provenientes de la naturaleza: semillas, hojas, palitos, rocas, arena, conchas, plantitas en distintos maceteros, etc.

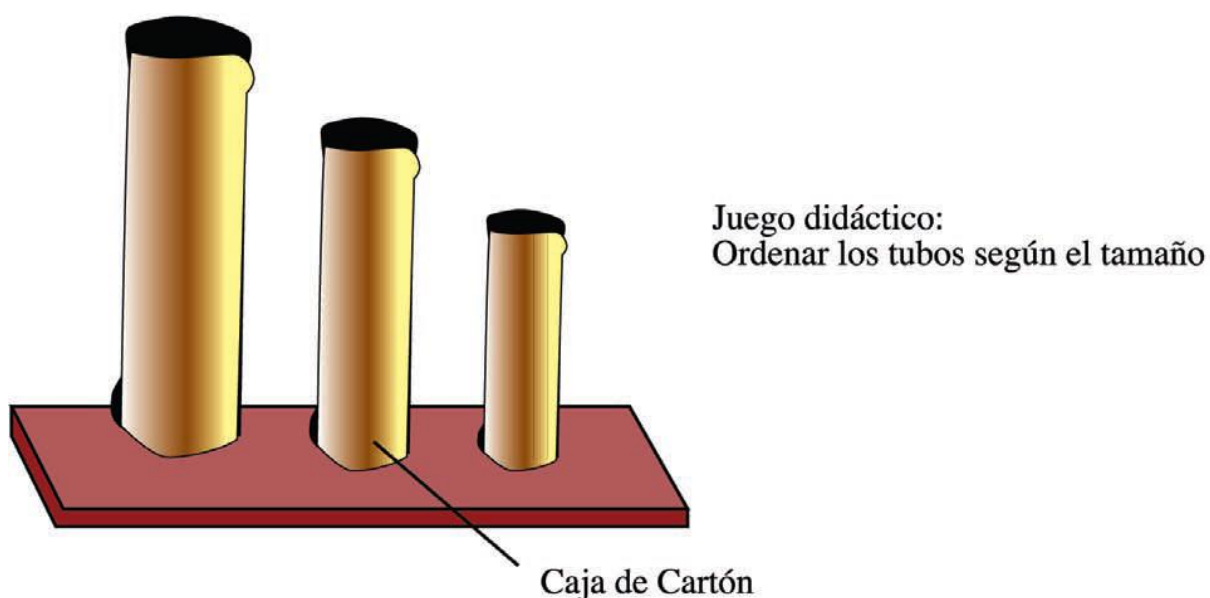


Figura 3. Ejemplo de recurso no estructurado con cajas de cartón.

Fuente: Secretaria de Estado de Educación de Republica dominicana (2009)

Elaborado por: Secretaria de Estado de Educación de Republica dominicana (2009)

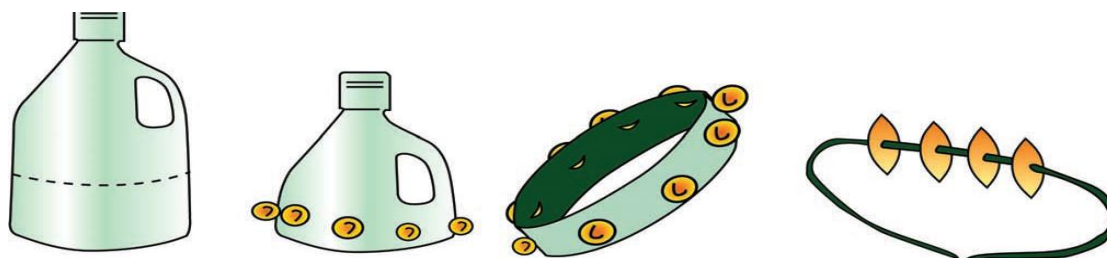


Figura 4. Instrumentos musicales hechos con materiales de reciclaje.

Fuente: Secretaria de Estado de Educación de Republica dominicana (2009)

Elaborado por: Secretaria de Estado de Educación de Republica dominicana (2009)

2.3 Importancia de recursos estructurados y no estructurados

Los recursos estructurados y no estructurados proporcionan medios de observación y experimentación, que facilitan la comprensión de distintos temas que se quieran tratar en el aula de clase, incentivan la creatividad y la autonomía. Existe una gran variedad de recursos ubicados dentro de los ambientes de aprendizaje distribuidos para que los niños/as tengan un libre acceso hacia ellos además de que puedan elegir con libertad las distintas actividades que deseen realizar. La función del docente es ser un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, los cuales recién están entrando en el mundo del conocimiento por lo tanto deben brindarles todas las herramientas para que dicho proceso sea armonioso, creativo y libre (Barragán y González, 2010).

Todos los recursos estructurados y no estructurados tienen distintos fines didácticos que constituyen un punto de contacto entre la mente del niño/a y una realidad externa, permitiéndole realizar gradualmente ejercicios de mayor dificultad. Los recursos deben estar organizados de tal manera que capten la curiosidad innata de los niños, estos pueden ser utilizados no solo de manera individual por cada niño, sino que se los puede utilizar en trabajos en grupo, distintas actividades lúdicas, entre otros. Todos los recursos didácticos deben ser auto correctivos para que de esta manera el niño/a se pueda percatar por sí solo que la tarea que está realizando esta incorrecta. (Barragán y González, 2010).

La adecuación de los ambientes de aprendizaje y los recursos didácticos que se vayan a utilizar deben alcanzar los objetivos previstos para cada actividad que se vaya a realizar dentro del aula de clase. Los recursos didácticos estructurados y no estructurados ofrecen al docente la oportunidad de enriquecer y mejorar su práctica pedagógica, obteniendo así mejor resultados, experiencias de aprendizaje, mayores momentos de creatividad, en fin, brindando todas las posibilidades que posibiliten al niño a alcanzar una buena enseñanza.

Según Concepción, A. (2006), quién, cita a Froebel nos dice: El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos (Citado en Castillo, Ventura y Camacho, 2013, p. 2)

Montessori, quien es citado por Valverde, H. (2012) nos dice que:

No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados para captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. La maestra, ha de organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños a desarrollar una «mente estructurada». La idea es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos. (Valverde, 2012, p. 2)

Montessori, explica que el material tiene la capacidad de ofrecer a los párvulos símbolos y un medio de interpretar su mundo de una forma más coherente y diferenciada, estimulando el deseo de aprender haciendo, lo cual tiene como consecuencia directa que el aprendizaje sea placentero, libre, permitiéndoles descubrir cosas nuevas. La utilización de los recursos didácticos sirve como un medio de enlace entre el alumno y el docente debido a que por medio de este se puede generar un clima placentero, la edificación de aprendizajes significativos dentro del aula y procesos pedagógicos apropiados para el trabajo con niños de 3 a 5 años de edad (1979).

Morales, en su libro *Elaboración de Material Didáctico* explica que el material didáctico desempeña diversas funciones en aula de clase, desarrolla la imaginación, mejora la comprensión de contenidos y estimula el interés por el aprendizaje (2012). Se debe contar con recursos didácticos adecuados y de calidad faciliten el trabajo diario con niños pequeños, cuando el docente estimula, despierta el interés, del niño/a con distintos recursos didácticos podrán estos explorar, experimentar, desarrollar habilidades y destrezas, entre otras. Los recursos didácticos estructurados y no estructurados nos permiten utilizar diversos escenarios de aprendizaje mediante el juego y la imaginación, sirven como el enlace entre el docente y el alumno para la transmisión de conocimientos, creando así un aprendizaje significativo que permite que el alumno esquematice los conocimientos aprendidos y los convierta en nuevas experiencias a partir de conexiones neuronales (Juárez, 2015).

Gracias a la implementación adecuada de recursos estructurados y no estructurados en la educación inicial se alcanza el aprendizaje significativo dentro del aula de clase, se puede

lograr que el niño amplíe sus conocimientos y además los retenga permanentemente aplicándolos en su quehacer educativo (Juárez, 2015). Román (2014):

Plantea que los recursos didácticos son todos aquellos dispositivos e instrumentos que posibilitan el logro de objetivos en el aprendizaje, desarrollan y estimulan el proceso de aprendizaje, capacidades actitudes y habilidades, además de facilitar el desarrollo de pensamiento lógico, la comunicación y el lenguaje, mediante la apropiación de saberes que permiten que el niño de preescolar analice y transfiera conocimientos (Citado en Juárez, 2015, p.16).

Por otro lado, Cañas (2010), dice que:

Los materiales didácticos son todos aquellos mediadores entre el niño y el proceso enseñanza aprendizaje que estimulan la atención, y despiertan el interés. Son todos aquellos instrumentos que despiertan la creatividad como medios para el juego y actividad en la etapa preescolar, pues permite la observación, manipulación, y construcción de contenidos educativos, así como el descubrimiento del mundo que lo rodea, ya que el niño elabora sus propios conocimientos (Citado en Juárez, 2015, p.16).

Los recursos didácticos estructurados y no estructurados cumplen con una serie de características que evidencian su importancia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje entre ellas podemos nombrar: favorecen el desarrollo integral de los niños/as, la imaginación, estimulan la expresión, el desarrollo psicomotor, la socialización de los niños/as a través del juego individual y colectivo. Al momento de organizar y seleccionar los recursos didácticos a utilizar se deben considerar que estos inciden directamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, estos deben ser variados, estimulantes, creativos, deben tener correspondencia con los objetivos y propósitos con los aprendizajes que se pretende alcanzar, con las estrategias empleadas y las actividades a realizar (Concepción, 2006).

Las habilidades y las competencias de los niños/as demuestran si estamos haciendo buen uso de los recursos estructurados y no estructurados, por lo tanto, los mismos deben ser adecuados para satisfacer las necesidades, intereses y capacidades de los niños/as de 3 a 5 años. La planificación de clase invita al docente a reflexionar sobre cuáles son los recursos didácticos más adecuados para conseguir los aprendizajes que se esperan alcanzarla importancia de los recursos estructurados y no estructurados dentro del contexto educativo

radica en que son instrumentos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza, la adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores. Los recursos didácticos que se encuentra en el aula están ahí para cumplir objetivos, cumplen un rol vital en las decisiones a tomarse cuando se organizan las áreas de aprendizaje, mediante el buen uso de los distintos recursos estructurados y no estructurados se crea un ambiente de participación dinámica en el aula, y por último estos recursos son el acompañante diario del docente, son la vía que nos ayuda a conducir los conocimientos

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

3.1 Estrategias y procesos metodológicos para instalar ambientes de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje se crean a partir de los fines pedagógicos que el docente ha planteado para su quehacer educativo, existe una gran cantidad de estrategias y procesos metodológicos que facilitan el aprendizaje por lo tanto los educadores buscan estimular el desarrollo integral de los niños, seleccionando las estrategias que pueden ser adaptadas según el contexto en el cual se desempeñan, se pueden crear estrategias nuevas, considerando el espacio y cuáles son los recursos que se emplearán para la creación de ambientes de aprendizaje.

Los procesos metodológicos de enseñanza constituyen al conjunto de decisiones que toma el docente para impartir su saber, para promover los aprendizajes para configurar las situaciones de enseñanza más adecuadas para el ambiente de aprendizaje en un determinado entorno contextual. Las estrategias hacen referencia a procesos o actividades mentales que facilitan el aprendizaje sirven para procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo. Las estrategias son los planteamientos conjuntos de las directrices que determinan actuaciones concretas en cada una de las fases del proceso educativo. Pueden ir desde un gran marco general, como las planteadas en las políticas educativas hasta las estrategias micro que sigue un docente en su ambiente de aprendizaje (Ramírez, 2013).

Las estrategias metodológicas son contempladas en el desarrollo curricular, ya que en la planificación se delimitan los objetivos, contenidos y recursos que se van a utilizar, y se plantea cómo se idearán las actividades del aula. Las estrategias que se utilicen dependerán de muchos factores, entre ellos se encuentran los requerimientos sociales, institucionales, personales.

El uso de las taxonomías de conocimientos representa un gran apoyo en la selección de las estrategias que se usarán para promover determinados aprendizajes, pues

permite identificar el nivel que quiere lograrse en lo que se transmitirá y, con base en ello, el facilitador de ambientes de aprendizaje puede apoyarse para seleccionar las estrategias que lo llevarán a promover la adquisición de esos conocimientos (Ramírez, 2013, p.18).

De igual forma, explica que:

Los modelos, métodos, técnicas y estrategias deben ser combinados e integrados en un ambiente de aprendizaje donde se trabaje con varias disciplinas, niveles y alcances. En cada selección que se haga de los diversos componentes para una situación de enseñanza -aprendizaje (tanto de los modelos, métodos, técnicas, estrategias) y las formas de trabajar el conocimiento (multidisciplinar, interdisciplinar, transdisciplinar, transversal) hay un aspecto central que el facilitador de los ambientes debe tener presente: el sentido de trascendencia para impactar en el contexto. El contexto es el escenario donde se llevan a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje y en cada situación hay características sociales, geográficas, psicológicas, sociológicas y culturales específicas que es necesario conocer para trabajar con los participantes y para tratar de trascender, a través de la experiencia formativa (Ramírez, 2013, pp.18-19).

El juego como estrategia metodológica es muy importante en las etapas comprendidas a la educación inicial, ya que el juego le permite al docente crear situaciones de aprendizaje donde el niño se encuentra motivado, feliz y a gusto con las actividades que realiza, El juego satisface la necesidad vital de los niños a explorar, experimentar y comprender el mundo que los rodea.

El Currículo de Educación Inicial en Ecuador nos dice que:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p. 21).

Como se puede inferir en lo expuesto en el currículo el docente debe utilizar el juego como una de las estrategias metodológicas más indicadas para que los niños/as aprendan, ya que el juego es algo innato que nace de ellos mismos, que cambia a partir de sus intereses que evoluciona a medida que desarrollan distintas habilidades. El juego como estrategia

metodológica puede presentarse con distintas cualidades como lo son: (juegos espontáneos, juegos con reglas, juegos simbólicos, juegos de construcción, juego-trabajo, juego-arte, juegos tradicionales) cada uno de ellos brinda muchos beneficios (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

La organización de los ambientes de aprendizaje tiene como característica principal ser abierta, acogedora para que los niños se sientan parte de ese espacio que los acompaña durante las horas de clase, sintiendo seguridad y libertad al escoger las actividades que quieran realizar, adueñándose del espacio que les ayudara a desarrollar habilidades en la motricidad fina y gruesa, la creatividad, la comunicación, las relaciones sociales, entre muchas más capacidades que se busca promover en los niños.

3.2 Creación de ambientes de aprendizaje no convencionales

La disposición de los distintos ambientes de aprendizaje, los recursos estructurados y no estructurados tienen una relevancia muy importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje tal como lo plantean Cabanellas y Eslava:

El ambiente lo debemos concebir como copartícipe del proyecto pedagógico. Ambiente o microclima entendido como una elección consciente de espacios, formas relacionales, vacíos, llenos, materiales, texturas, colores, luces, sombras, olores, etc., que deben potenciar, ayudar y reflejar la convivencia pedagógica y cultural que se construye en las instituciones educativas, creando vínculos que hagan posible la definición de las diversas identidades (2005, p. 173).

Los ambientes de aprendizaje tienen potencialidades lúdicas, por lo tanto no deben poseer una estructura rígida, sino ser espacios seguros en donde prime la creatividad, donde se encuentren los distintos tipos de materiales tanto estructurados como no estructurados, donde el mobiliario cumpla con los requisitos que propicien el aprendizaje. La selección de recursos estructurados y no estructurados y la manera como se encuentran distribuidos en los distintos ambientes de aprendizaje afecta directamente la conducta de los niños.

Existe un sinnúmero de criterios a considerar a la hora de seleccionar los distintos recursos que se van a utilizar, pero como características comunes según Rodríguez Cancio (2005), los materiales tienen características comunes deben ser: atractivos pero funcionales, llamando la atención de los niños para que interactúen con ellos, deben ser elementos favorecedores de

aprendizaje que ayuden a relacionar los aprendizajes con las metodologías y actividades que se desarrollan para conseguir los objetivos planteados. En otras palabras, podemos decir que los recursos constituyen un soporte base para la creación de ambientes de aprendizaje, ya que respaldan la labor educativa son el nexo entre el aprendizaje y la metodología utilizada.

La correcta utilización de los recursos didácticos es importante para el posterior desarrollo a nivel global de los niños/as de 3 a 5 años. La creación de ambientes de aprendizaje no convencionales apunta a nuevas formas de ver el aprendizaje, como un proceso más creativo donde el niño es el principal actor, donde no solo debe hacer uso de los recursos cotidianos, sino que estos deben ser variados en funciones, en formas, en texturas y hasta en donde los podemos encontrar; es mediante el uso de los recursos no estructurados (materiales no convencionales como cajas, botones, semillas, etc.) que podemos crear ambientes de aprendizaje más abiertos a nuevas opciones, más libres y autónomos. Cuando se trabaja con niños se debe recordar que ellos son capaces de convertir un simple objeto en algo totalmente extraordinario, esta capacidad es la que debe orientar el quehacer educativo al momento de crear ambientes de aprendizaje no convencionales.

3.3 Creatividad

La creación de ambientes de aprendizaje no convencionales invita a la creatividad a ser parte principal dentro del proceso-enseñanza, permitiéndole al docente generar un sinnúmero de ideas, posibilidades y planteamientos basados en la originalidad que este quiere impregnar en su práctica docente.

Bono dice que la creatividad no es una cualidad o destreza casi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar (1994). Constantemente se relaciona a la inteligencia con la creatividad, pero se puede afirmar que no se necesita de una inteligencia excepcional para ser creativo. La creatividad comprende “una gama de destrezas distintas; es una actividad compleja porque a medida que creamos, vamos formando, simplificando, configurando e inventando la realidad. Tiene mucho que ver con la experimentación; significa explorar nuevas direcciones y cambiar las cosas” (Iglesias, 1999, p.943). Se considera que:

La esencia de la creatividad descansa en la habilidad para tener percepciones nuevas, pero la percepción es una actividad intencional y selectiva, pues de los muchos

estímulos que llegan a los sentidos sólo unos pocos son seleccionados por el sujeto en función de sus intereses, actitudes o experiencias (Iglesias, 1999, p.944).

En la creación de ambientes de aprendizaje se debe ver a la creatividad como un proceso durante el cual el docente se abre a una interrelación con los recursos, estrategias, y procesos metodológicos, para así no imponer una rígida ordenación previa, sino que el ambiente de aprendizaje permite establecer asociaciones nuevas para que se generen nuevos cambios. Muñoz (1994) señala como factores negativos que afectan la creatividad: actitudes autoritarias, el conformismo, actitudes burlonas, actitud autoritaria por parte del docente. *La intolerancia* hacia una actitud de juego dependiendo del contexto frustra la creatividad

Un ambiente de aprendizaje creativo, incentiva la curiosidad, fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje, buscará un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospondrá juicios sobre las personas y las ideas, promoverá la flexibilidad de pensamiento, motivará las preguntas y explorará la dimensión holística de las distintas situaciones (Iglesias, 1999, p.946).

La creatividad del docente se manifiesta en su labor cotidiana de enseñanza, ya que utiliza sus habilidades creativas para construir y desarrollar estrategias adecuadas en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje, esta creatividad incita al docente a crear ambientes de aprendizaje no convencionales donde los recursos no estructurados sirven para que los ambientes estén llenos de nuevas opciones creativas y originales para potenciar los aprendizajes. La creatividad, posibilita al docente elaborar esquemas basados en las interacciones diarias entre él y los niños/as, le permite improvisar, manteniendo así una clase que no es monótona, sino que invita al niño a jugar, a crear, a ser partícipe activo de su aprendizaje.

3.4. Estética

Loughlin y Suina (1995) apuntan que la estética del ambiente debe ser lo suficientemente agradable y diversa, de manera que motive o incite a que la comunidad educativa la descubra, la admire, se emocionen y la asimile en su cotidianidad, al punto que no dé lugar a actitudes indiferentes, negligentes o conformistas (Citado en Castro y Morales, 2015, p. 4).

Los ambientes de aprendizaje no solo deben ser atractivo, estético y práctico, deben contar con la organización y el orden necesario para que cumpla sus distintas funcionalidades, deben estimular los distintos intereses de los niños para ampliar su desarrollo general. La estética,

la atracción es una cualidad que deben poseer los ambientes de aprendizaje, debe haber una armonía, es decir todo el ambiente de aprendizaje debe estar organizado de tal manera que resulte nuevo, llamativo, atractivo para los niños de 3 a 5 años de edad.

Abad y Ruiz de Velasco (2008) dicen que:

La configuración de contextos de “belleza y relación”, para favorecer el juego libre y espontáneo, ya que es en este tipo de situación donde se pueden expresar y favorecer las propias ideas, los proyectos, y las emociones. Los niños interpretan las instalaciones que los adultos les proponen, así se pretende que sean ellos los que, mediante la gestión autónoma del espacio, el tiempo, los objetos y las relaciones, experimenten la vivencia de transformar libremente el contexto de juego ofrecido, y ponerse en situación de tomar decisiones, respetar a los demás, etc. (p. 207).

De igual manera el autor enfatiza la relevancia de la estética en la formación de la ornamentación armónica y que no se sature de elementos siguiendo el principio clave de la elaboración de ambientes donde menos, es más (Ministerio de Educación de Colombia, 2014).

3.5. Organización

La organización de los ambientes de aprendizaje según la Guía Metodológica para la Implementación del currículo del Ministerio de Educación del Ecuador divide a los ambientes de aprendizaje de la siguiente forma: rincón del gimnasio (motriz grueso), rincón de construcción, rincón de la casita (del hogar), arenero, rincón de modelado, rincón de música, rincón de modelado, rincón de juego simbólico, rincón de pintura y dibujo, rincón de juegos tranquilos, rincón del agua. Es a partir de esta clasificación que el docente decide cómo organizar su aula de clase, aumentando o disminuyendo ambientes de aprendizaje, adecuándolos según las necesidades de los niños, el entorno en el cual se encuentra, y distintas variables que pueden afectar la organización de los ambientes (2015).

Es recomendable que el aula se encuentre organizada por lo menos en tres áreas o ambientes de aprendizaje que son: **Un área delimitada** donde se realicen las actividades iniciales y finales, debe ser capaz de brindar la capacidad de reunión del docente con los niños/as, **Una sección con mesas y sillas** destinada a los momentos de alimentación y a algunas de las actividades dirigidas. **Un área designada a los rincones de juego-trabajo.**

Se dice que los ambientes de aprendizaje:

Deben renovarse o cambiar periódicamente. Es aconsejable que al menos uno de los rincones corresponda a la experiencia de aprendizaje que se está desarrollando, para ejercitar las destrezas tanto en los momentos de actividad dirigida como en el tiempo de juego en rincones. Es recomendable organizar los rincones de manera que los niños puedan trabajar sin distracciones, aquellos determinados para actividades con movimientos y sonidos (como el de dramatización) no ubicarlos junto a los que requieren silencio o concentración (como el de lectura) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015).

Estos rincones o ambientes de aprendizaje serán organizados según la creatividad, funcionalidad, espacio físico, entre otros aspectos que afectan directamente a la organización. La labor del docente consiste en tomar decisiones acerca de cómo organizar su aula de clases, los tipos de recursos a utilizar tanto estructurados como no estructurados, las estrategias y procesos metodológicos, considerando cada una de estas opciones se crearán ambientes de aprendizaje funcionales, creativos, seguros, libres siempre beneficiando el desarrollo de los niños de 3 a 5 años de edad.

El docente debe ser lo suficientemente creativo para aprovechar al máximo todos los recursos con las cuales cuenta, por ejemplo debe considerar que hay ciertos ambientes de aprendizaje que no requieren mucho espacio por lo tanto estos pueden ser organizados juntos para así crear la ilusión de que el espacio donde se trabaja es mayor, también puede planificar las actividades de tal manera, que una gran cantidad sean realizadas en patio del centro, en lugar de que sean realizadas dentro del aula, evitando de esta manera tener al niño/a mucho tiempo dentro del salón de clases. Otra de las formas como también se puede aprovechar un espacio pequeño es utilizando solo los recursos que se necesitan, recordar que los recursos que sirve para un ambiente pueden ser también utilizados para otro ambiente de aprendizaje.

La organización del aula debe responder a la necesidad de actividad y movimiento que tienen los niños por lo tanto se debe distribuir adecuadamente los espacios exteriores e interiores logrando así una mejor funcionalidad de los mismos. Para el ordenamiento de los materiales se estimará el agrupamiento de estos según su uso, Los espacios donde se encuentran organizados los materiales, deben estar organizados de manera que los niños y las niñas puedan moverse con libertad y elegir por ellos mismos los objetos.

Las áreas de trabajo dentro del aula de clase permiten, sin duda, una organización especial, pero es necesario tener en cuenta en esa organización ciertos aspectos que pueden ayudar a que la adecuación y definición de las áreas sea lo más adecuada:

- Procurar que las condiciones de los equipos que se vayan a utilizar estén en buen estado.
- Determinar espacios de almacenaje para los materiales según las áreas estipuladas.
- Establecer reglas de circulación en el aula, con el fin de que el niño aprenda normas y reglas durante las actividades.
- Tener variedad de materiales y clasificarlos según los propósitos pedagógicos que tenga el profesor.
- Exhibir fotografías de niños trabajando, con el fin de incentivarlos a la realización de las tareas (Jaramillo, s/f., pp. 14-15).

Cada una de estas áreas o ambientes de aprendizaje brinda a los niños nuevas experiencias, la capacidad de desarrollar habilidades, en cada espacio del salón de clases. Los recursos, las metodologías y estrategias tienen que ser planificadas con creatividad, para crear así ambientes de aprendizaje significativos para los niños con los recursos adecuados, que permitan a los mismos sentirse libres, que invite al docente a jugar con ellos, que sea un espacio que conduzca hacia al conocimiento mezclado con alegría. La organización de un buen ambiente de aprendizaje lleva consigo muchos requerimientos que deben ser alcanzados para el buen desarrollo de las capacidades de los niños.

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

4.1 Características del área motriz

El cuerpo es el andamiaje del niño, mediante distintos movimientos es capaz de expresar sus emociones, estado de ánimo. Los niños de 3 a 5 años comienzan a controlar su cuerpo, puede imitar con agilidad, soltura y rapidez los movimientos que realizan sus demás compañeros, sienten gusto al correr, bailar, trepar, columpiarse. A la edad de 5 años presenta una exuberancia motriz y sensorial y la mayoría de los niños han alcanzado un buen control de su cuerpo, sienten alegría al realizar actividades e incrementan su dificultad a medida que van adquiriendo nuevas habilidades. Los infantes tienden a situarse en lugares altos que lo hacen

sentir emoción, además cuando se encuentran en un árbol o en un muro alto, los niños alcanzan o sobrepasan la altura de los adultos, sentándose así superior a este (Moderna, s/f).

Durante las edades comprendidas entre 3 a 5 años, los niños comienzan a tener más control con su cuerpo, se vuelve más consciente de sus movimientos, a medida que avanza de edad, el niño se encontrará en diversas situaciones cotidianas que los pondrá en evidencia con sus limitaciones y avances motrices.

4.2 Características del área cognitiva

Los niños de 3 a 5 años se encuentran en la etapa pre operacional, perteneciente al pensamiento simbólico pre conceptual, el niño es capaz de formar símbolos mentales para representar acontecimientos, personas y objetos. Mediante la función simbólica el niño reproduce e imita movimientos, asimila hechos reales o ideas. El pensamiento de los niños de 3 a 5 años se caracteriza por la atención que los prestan a las percepciones inmediatas, siendo este un pensamiento aun egocentrista, subjetivo, intuitivo que le permite afirmar la certeza de un concepto, pero aun no puede demostrar su veracidad. El párvulo explica de manera inconsciente su punto de vista, durante estos años se presenta una fase denominada relativismo o subjetivismo, en la cual él puede ser capaz de distinguir entre su propio pensamiento y el medio que lo rodea. El pensamiento egocentrista del niño, le impide distinguir entre la realidad y la fantasía, malinterpreta con frecuencia lo que puede observar y oír (Castro, 2012).

Al respecto se puede decir que el niño tiene la capacidad de crear símbolos correctos de personas y acontecimientos que le suceden. Aun así, aún tiene un pensamiento infantil que se basa en el egocentrismo, a veces es incapaz de entender a las demás personas y se le dificulta diferenciar entre lo que es real y lo que no es.

4.3 Características del área lingüística

Durante el desarrollo de las habilidades del lenguaje en las edades de 3 a 5 años, el niño/a hará avances en el que el lenguaje poco a poco se ira adecuando a sistema de comunicación más complejo que le servirá para intercambiarlo con otros, especialmente con los adultos. En el tercer año el niño hace preguntas utilizando el por qué, aunque no está pidiendo una explicación acerca de la causa, sino que quiere entender cuál es la finalidad de los objetos. Hace uso de los “preconceptos”, es decir, emplea palabras que solo tienen un significado para él, pero que no necesariamente tiene la misma significación para los adultos. (Moderna, s/f).

El niño disfruta experimentando con el lenguaje, es capaz de hacer juegos con palabras para divertirse o para llamar la atención. A los 5 años el niño ya no cuenta con ese carácter infantil que tenía la articulación de palabras en los años anterior, ocasionando que haga menos preguntas, porque ya conoce más significados. El lenguaje escrito también juega un papel fundamental en este periodo, es a lo largo de esta etapa en la que muchos niño/as hacen sus primeros intentos de escribir su nombre. El nombre representa en las personas un sentimiento de identidad por lo tanto al escribir su nombre, los niños se sienten importantes, lo cual provoca que los niños se interesen por la escritura del mismo, al igual que pueden escribir los de sus amigos, hermanos, entre otras personas que los rodean (Moderna, s/f).

Por consiguiente, se puede decir que el niño en estas edades disfruta usando el lenguaje, creando palabras que a veces solo tienen un significado para ellos. El desarrollo del lenguaje también se ve beneficiado mediante la realización de actividades como: cantar, escuchar cuentos, rimas, entre otras.

4.4. Características del área afectiva

Los niños/as en este periodo desarrollan sus relaciones sociales y afectivas, mediante el tacto experimentan situaciones de aprendizaje que adquieren un saber afectivo, limitando lo que puede hacer a través de las relaciones que establece con sus pares y adultos, experimenta y busca la aprobación de los demás, entiende que sus actitudes tendrán una consecuencia (castigo) los sentimientos se centran en las relaciones familiares, sienten celos, envidia, empatía, alegría, tristeza, permitiendo que el infante tome conciencia de sí mismo, aunque aún no puede reflexionar sobre sí mismo (Galdámez, s/f).

Es incapaz de diferenciar entre el “yo” y el “no yo”, es decir no puede distinguir entre las actividades que realiza él y las que realizan otras personas. Durante esta fase el niño presenta actitudes conformistas e inconformistas. Aprende habilidades sociales necesarias para así poder participar de juegos con reglas, juegos simbólicos, juegos tranquilos e intercambiando ideas, sentimientos y pensamientos. Los infantes son dominantes, porque lo tienden a querer imponer sus propias reglas, y a “mandar” a los demás. La curiosidad y el deseo de explorar es innato en este periodo, les gusta ser elogiados por sus éxitos que los hacen sentir libres e independientes (Galdámez, s/f).

CAPITULO II
DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño metodológico para la investigación

El enfoque de la investigación a realizarse para el desarrollo del tema “Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018” es de tipo acción- participativa la cual se emplea para la descripción de un conjunto de actividades que se realizan típicamente en el profesorado, esta investigación es un instrumento capaz de generar un cambio social, brindando autonomía y poder a quienes la llevan a cabo (Rodríguez, Herraiz, Prieto de la Higuera, Martínez, Picazo, Castro y Bernal, 2010)

Al momento de trabajar en esta investigación se nota que su enfoque es acción-participativa debido a que busca transformar el típico objeto de cualquier investigación social, permitiéndole a los investigadores una participación real de todos los involucrados dentro de la misma. Este enfoque de participación genera conocimientos basados en la realidad de lo estudiado, describe el contexto donde se realiza e identifica cual es el problema de la investigación (Herrera, 2008).

Rodríguez et al. (2010) indica que debido a que la investigación parte de un enfoque investigación-acción participativa, esta busca mejorar y transformar la practica mediante una mejor comprensión de la misma por parte de los investigadores. No busca tanto generar conocimientos, más bien pretende ser un instrumento que sirva para generar un cambio, y que a partir de la información que se recolecta con esta investigación exista un acercamiento a la realidad del contexto en donde se desarrolla.

El tipo de investigación es de carácter cualitativo, exploratorio y descriptivo.

Carácter cualitativo: Cuando se dice que una investigación es de tipo cualitativo se hace referencia a que se puede investigar un diverso número de temas al mismo tiempo, ya que se encuentran relacionados entre sí. La investigación cualitativa es de carácter inductivo, la realidad donde se desempeña la investigación es analizada como un todo, todos los escenarios donde se realice la investigación se consideran parte primordial de la misma, entre otros (Herrera, 2008).

Carácter exploratorio: El objetivo de la investigación exploratoria es recopilar información sobre un fenómeno poco estudiado o que ha sido poco explorado, nos permite conocer cuáles son las variables y factores que intervienen en la investigación para relacionarlos con el

fenómeno a estudiar. Por lo tanto, sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables.

Carácter descriptivo: En la investigación descriptiva se opta por la selección acertada de conceptos o variables del tema a investigar, para describir las propiedades más importantes del fenómeno a investigar

Esta investigación al ser de tipo cualitativo, exploratorio y descriptivo, nos hace notar que tiene un enfoque multidisciplinar, ya que al ser exploratoria; busca las distintas variables, al ser descriptiva, define dichas variables y al ser cualitativa nos permite el desarrollo de diversos temas referentes a una misma investigación.

2.2. Preguntas de investigación:

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

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

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

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

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

¿Qué actividades generan experimentación e interacciones positivas para desarrollar autonomía y convivencia armónica en los contextos escolares?

2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de medición:

2.3.1. Métodos:

Los métodos con los cuales se trabajan en esta investigación nos sirven para describir detenidamente la forma en que se ha ejecutado. Una buena estructura metodológica brinda a la sintonía con el enfoque, asegurando de esta manera la validez de la investigación (Abreu, 2014).

En el tema “Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo integral

de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018" se utilizan los siguientes métodos descritos por Hernández (2006): método descriptivo, analítico-sintético, inductivo, deductivo, estadístico y hermenéutico.

Método descriptivo: Pretende construir el conocimiento mediante la observación directa que hace el investigador, además de los conocimientos que pueda obtener este cuando realice lecturas y estudios relacionados con el tema que va a investigar. Posee un rigor metodológico elevado, que ofrece una información significativa acerca de la realidad del fenómeno de la investigación (Abreu, 2014).

Método analítico-sintético: Es un método fundamental dentro de cualquier investigación a realizarse, mediante el uso de este se construye el camino que llevara al resultado final de la investigación, a través de la descomposición de un fenómeno, es decir, cuando hacemos uso de este método se parte desde lo más simple hasta lo más compuesto.

Método inductivo: Este método permite conocer las características genéricas que se reflejan en el fenómeno a estudiar. Se lleva a cabo mediante la observación directa, planteando un razonamiento de carácter ascendente, que va de lo particular a lo general (Abreu,2014).

Método deductivo: Posibilita la determinación de las características acerca de una realidad particular que se estudia, obteniendo así conclusiones particulares que parten de leyes universales. Calduch (2012) dice que, para el desarrollo de cualquier investigación, estos dos métodos se encuentran entrelazados, complementándose entre sí. (Citado en Abreu,2014)

Método estadístico: Este método tiene tres propósitos específicos dentro de una investigación que son: obtener la información necesaria, resumir y organizar de forma adecuada la información numérica que se pueda presentar dentro de una investigación, y además interpretar los resultados obtenidos. Desempeña una función importante ya que proporciona información sumamente útil para la investigación.

Método Hermenéutico: Es un método de carácter inductivo que parte desde la experiencia descriptiva de un texto. La descripción de los datos es una parte fundamental en este método, ya que facilita el análisis de la información de la investigación.

2.3.2. Técnicas:

Dentro de la investigación se utilizan diversas técnicas para llevarla a cabo, entre ellas podemos citar a las siguientes:

Técnicas de investigación bibliográfica las cuales constituyen el primer paso en las investigaciones, debido a que mediante el uso de estas técnicas se recolecta y analiza la información, entre las técnicas de investigación bibliográfica encontramos a: la lectura, los mapas conceptuales y organizadores gráficos, el resumen o paráfrasis.

La lectura: Constituye una parte esencial en el desarrollo de una investigación, la información que se obtiene mediante la lectura enriquecen el tema de estudio. Por lo tanto, se puede argumentar según Fernández y Ramírez (2011):

La lectura en el proceso de investigación precisa esfuerzo, atención, constancia, placer y disciplina, y la relación establecida entre el texto y el lector es un proceso interactivo, constructivo y creativo en que la lectura es el eje para confrontar, ratificar, modificar o crear nuevos conocimientos (p.29)

Los mapas conceptuales y organizadores gráficos: A los mapas conceptuales y organizadores gráficos se los considera como una técnica que permite la mejor estructuración de los contenidos de una investigación favoreciendo así la comprensión del mismo. Sirven como un medio de representación y organización de conocimiento (Reyes, s/f.)

El resumen o paráfrasis: Sirve para poder presentar un texto original de forma abreviada; mediante esta técnica se logra una mejor comprensión del tema que se investigara, además se redactara de tal manera que sea de total entendimiento no solo para el investigador, sino que también lo pueda entender cualquier persona que necesite hacer uso de la investigación

Técnicas de investigación de campo: Dentro de las técnicas de investigación de campo, resaltaremos las siguientes que serán utilizadas para la recolección y el análisis de datos:

La observación: Considerada como una técnica básica dentro de la investigación, debido a que sirve de sustento para las demás técnicas a utilizar. La observación establece una relación entre el sujeto(investigador) que observa y el objeto(fenómeno) que va a ser observado, permitiendo así que el investigador comprenda la realidad de lo que está observando. La técnica de observación no es improvisada, tiene una reflexión y planificación

previa, y el investigador deberá escoger la finalidad por la cual realiza la investigación. La observación que se realiza en esta investigación puede denominarse como una observación directa debido a que el investigador entra en contacto directo con el fenómeno que va a investigar (Benguria, Martin, Valdes, Pastellides, Gómez, 2010)

La encuesta: Es una técnica que se utiliza constantemente debido a su practicidad, esta se basa en los datos recogidos de una población concreta, permitiendo de esta manera conocer las opiniones, creencias, actitudes etc. Tiene un enorme potencial como fuente de información, se apoya en un cuestionario que consta de preguntas concretas que sirven para obtener respuestas precisas que permiten una tabulación, análisis e interpretación de la información que se necesita para la investigación (Begoña y Quintanal, s/f).

2.3.3. Instrumentos de investigación:

Los instrumentos de investigación son la herramienta que se utiliza para recolectar información, al momento de hacer la selección de los instrumentos de investigación se debe considerar que los instrumentos sean válidos y confiables. La aplicación correcta de los instrumentos de investigación nos permite obtener las observaciones necesarias para la realización de la investigación.

En esta investigación se utilizan los siguientes instrumentos

Cuestionario: Este instrumento sirve para recoger información, se compone por un listado de preguntas y dentro de la misma se especifica el modo de respuesta que van a ofrecer las personas que estarán sujetas a la utilización de este instrumento (Begoña y Quintanal, s/f). En esta investigación se utiliza este instrumento cuando se realiza el cuestionario a los docentes de Educación Inicial, que permite averiguar el nivel de conocimiento acerca de los ambientes de aprendizaje

Ficha de observación: Es un instrumento que se emplea cuando el investigador tiene que registrar los datos que provienen de otras personas, circunstancias o lugares donde se presenta el problema a investigar (Herrera, 2011). La ficha de observación se realizará a los niños comprendidos entre las edades de 3 a 5 años de los centros de Educación Inicial, consta de 23 criterios que registran los distintos avances que presentan los niños en las áreas de desarrollo infantil a través de la intervención correcta de los ambientes de aprendizaje.

Ficha de documentación y reflexión: Este instrumento busca documentar la forma como se implementa el ambiente de aprendizaje no convencional, ocasionando una reflexión en los investigadores que ayudara a la construcción de la parte final del proceso investigativo.

2.4 Población y muestra.

La población a investigar en este trabajo son los docentes y los estudiantes del nivel Inicial 2, del centro de Educación Inicial de la Ciudad de Manta. Para la realización de esta investigación se utilizan dos instrumentos los cuales son: cuestionarios y fichas de observación.

El instrumento cuestionario está dirigido a los docentes del Centro de Educación Inicial, y las fichas de observación tienen como destinatarios a los niños de las edades comprendidas entre 3 a 5 años de edad.

La población total de los niños del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta es 150 niños, repartidos en 5 niveles que son: Inicial 1 "A", Inicial 1 "B", Inicial 1 "C", Inicial 2 "A", e Inicial 2 "B". Para la realización de la investigación se tomó una muestra de 15 alumnos que corresponden al nivel Inicial 2 "B"

La población total docente del Centro de Educación Inicial es de 9 docentes, de los cuales se tomó una muestra de 8 para implementar el instrumento de investigación.

Tabla 1. Población

Docentes	8
Estudiantes	15
Total	23

Fuente: Docentes y niños del centro de educación inicial de la ciudad de Manta.
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

2.5 Procedimiento

Para llevar a cabo esta investigación se consideró como población a investigar, la correspondiente a un centro de educación inicial en la ciudad de Manta, la cual comprendía de los docentes que laboran en la misma y a los infantes que atienden a ella, para emplear las técnicas de investigación como lo fueron: el cuestionario, la ficha de observación y por último la ficha de documentación y reflexión.

Los datos obtenidos de la aplicación de estos instrumentos, fue tabulada primeramente para luego ser analizada, haciendo uso de tablas y gráficos, los cuales nos demuestran resultados realistas y certeros acerca de cómo se encuentra la población educativa comprendida entre las edades de 3 a 5 años.

CAPÍTULO III
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1 CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES

3.1.1 El ambiente de aprendizaje

Tabla 2. El ambiente de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
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	8	100%
Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas	0	0%
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	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

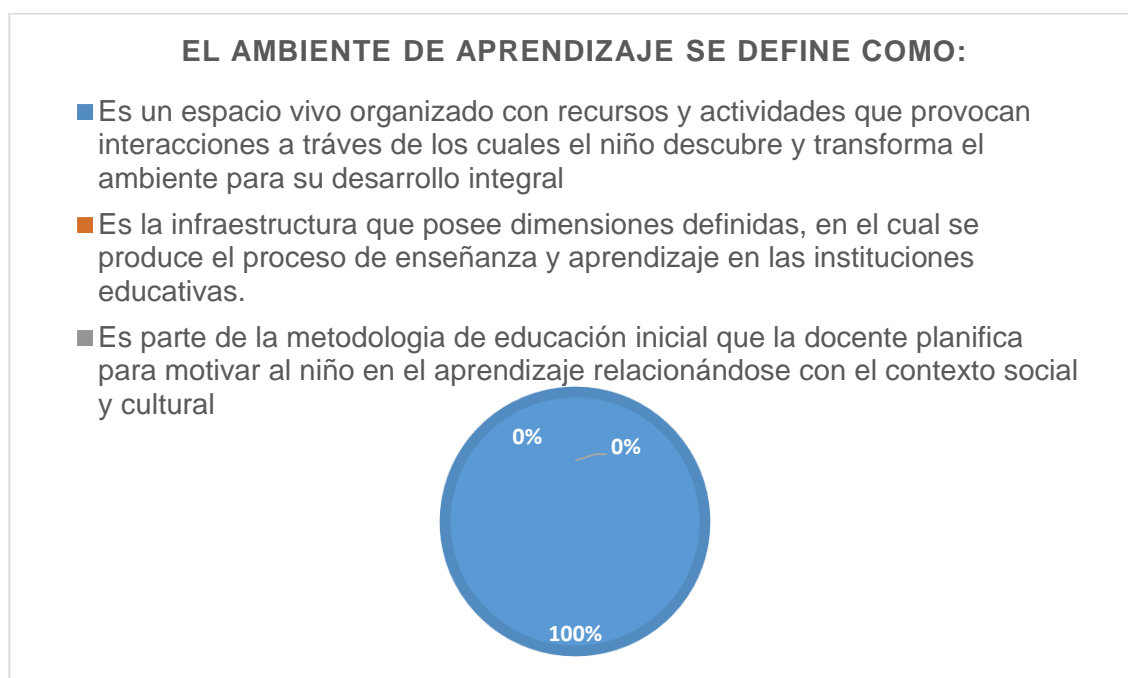


Figura 5. El ambiente de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 100% del personal docente, define al ambiente de aprendizaje como: un espacio vivo organizado con recursos y actividades que provocan integraciones a través de los cuales el niño descubre y transforma el ambiente para su desarrollo integral.

El ambiente de aprendizaje no se debe limitar solo a las condiciones materiales, sino que debe ser un espacio donde se mantengan las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos, debe instaurar dinámicas, vivencias y múltiples relaciones con el entorno, para que de esta manera se concreten los propósitos pedagógicos, culturales que se quieran alcanzar con el ambiente de aprendizaje. (Duarte, 2003)

Por ello se puede decir que el ambiente de aprendizaje no solo toma en cuenta la dimensión física del mismo, sino que además considera distintas variables para que se pueda constituir un ambiente de aprendizaje significativo que brinde a los niños, todas las posibilidades para que puedan alcanzar un desarrollo integro de sus habilidades y capacidades.

3.1.2 Tipos de ambientes de aprendizaje

Tabla 3. Tipos de ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Rincones de juego	5	63%
Ambientes no convencionales	2	25%
Arenero	0	0%
Taller de arte	0	0%
Salón de juegos	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

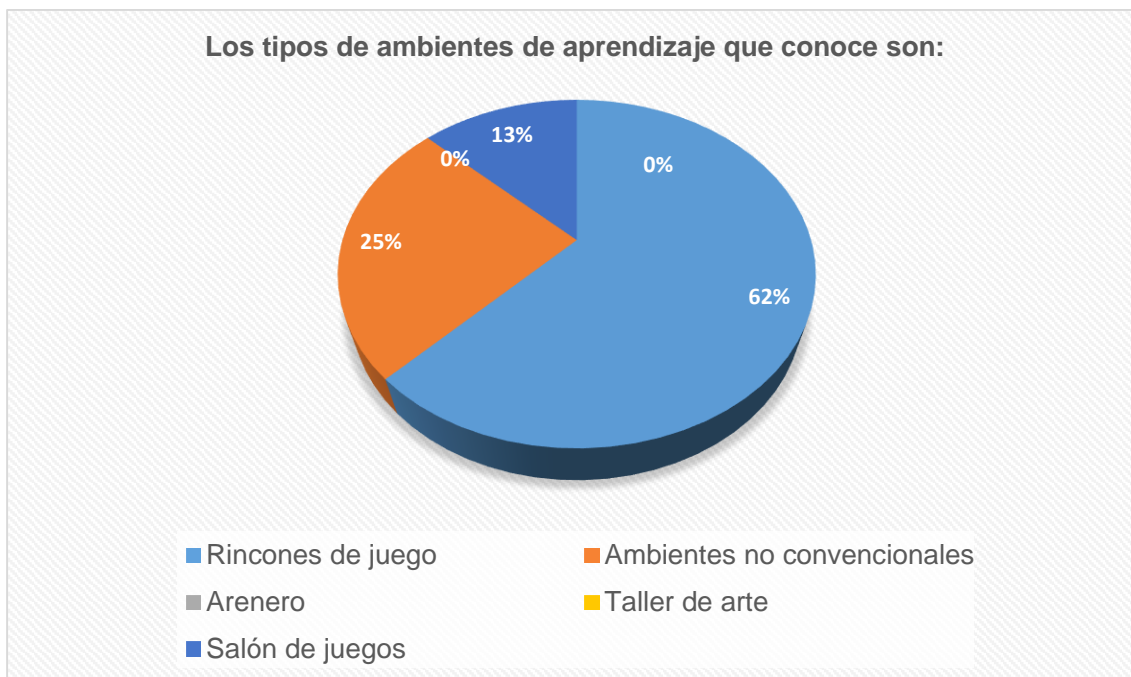


Figura 6. Tipos de ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Como resultado de esta pregunta se obtuvo que el 63% del personal docente, reconoce a **los rincones de juego** como el tipo de ambiente de aprendizaje que más conoce. Un 25% de los profesores encuestados respondió que el tipo de ambiente de aprendizaje que más conoce corresponde a **los ambientes no convencionales**, y así mismo un 13% de los encuestados dice que el **salón de juegos** es un tipo de ambiente de aprendizaje.

Los centros de Educación Inicial del país deben contar con un espacio dentro del aula de clase, el cual debe estar destinado para la creación de ambientes o rincones de aprendizaje, dichos ambientes deben ser diseñados por los profesores de acuerdo a las necesidades de los niños para estimular el aprendizaje. Según el espacio con el que se cuente y los materiales a utilizar, se crean los ambientes de aprendizaje que pueden ser: rincón del gimnasio, rincón de construcción, rincón del hogar, arenero, rincón de lectura, rincón de juego dramático, rincón de pintura y dibujo, entre otros (Ministerio del Ecuador, 2015)

Las afirmaciones anteriores sugieren que las respuestas obtenidas por el personal docente, dan a notar que conocen que dentro de los centros de educación inicial deben existir diversos ambientes de aprendizaje, los cuales deben siempre brindar a los niños un sinnúmero de materiales y experiencias de aprendizaje para que así desarrollen todas sus habilidades y conocimientos.

3.1.3. Elementos que componen la dimensión física

Tabla 4. Elementos que componen la dimensión física

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Las medidas del espacio	3	38%
Los materiales y el mobiliario	2	25%
La ubicación y utilización del mobiliario	1	13%
Las relaciones entre los niños	2	25%
La organización del tiempo en la jornada diaria	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

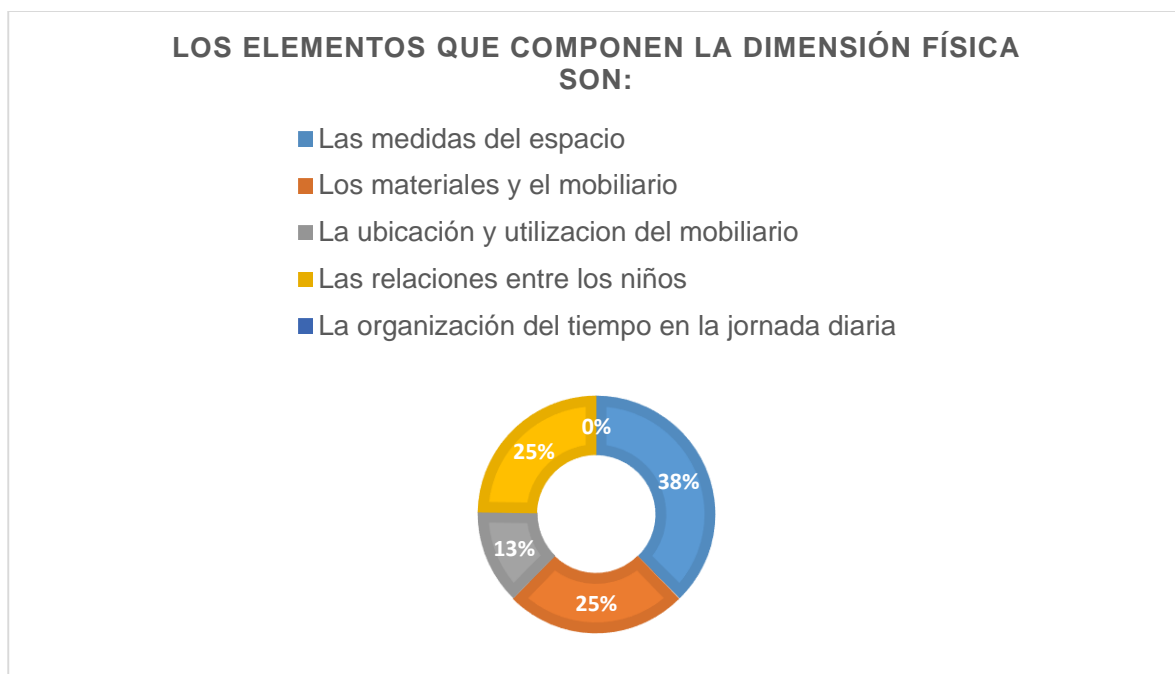


Figura 7. Elementos que componen la dimensión física

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 38% de los docentes encuestados considera que la dimensión física está compuesta por el elemento **medidas del espacio**. Un 25% de los encuestados cree que los elementos que componen a la dimensión física son **los materiales y el mobiliario**, el 13% de los profesores escogió la opción **ubicación y utilización de los materiales** como el elemento que compone a la dimensión física, la opción **las relaciones entre los niños** representa el 25% de las respuestas de los encuestados.

La dimensión física influye directamente en la comunicación entre los docentes y los estudiantes, se considera que el diseño físico del ambiente de aprendizaje se debe adecuar al momento de escoger la estrategia didáctica que utilizara el docente para la realización de sus clases. La disposición del mobiliario, material didáctico, las medidas del aula de clase, cada uno de estos elementos que constituyen a la dimensión física, influyen las decisiones diarias que toma el profesor al momento de realizar las distintas actividades que planea durante su proceso de enseñanza. (Escribano y Peralta, 1993)

La dimensión física de acuerdo a la definición de Iglesias (2008) es:

Dimensión física. Hace referencia al aspecto material del ambiente. Es el espacio físico (el centro, el aula y los espacios anexos, etc.) y sus condiciones estructurales (dimensión, tipo de suelo, ventanas, etc.). También comprende los objetos del espacio (materiales, mobiliario, elementos decorativos, etc.) y su organización (distintos modos de distribución del mobiliario y los materiales dentro del espacio). (Iglesias, 2008, p.3)

Al comparar estas evidencias se puede concluir que las respuestas obtenidas de los docentes, consideran que las medidas del espacio es el elemento que más impacto tiene en la dimensión física, pero aun así conocen que la dimensión física no solo se compone de este elemento, sino que también está compuesta con elementos como: materiales y mobiliarios, ubicación y utilización de los materiales, además de las relaciones entre los niños. En base a esto, los docentes del centro de educación fueron capaces de definir de manera correcta cuales son elementos que componen a la dimensión física.

3.1.4. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa

Tabla 5. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Promover la motivación de los niños para mantener la atención en las actividades diarias	0	0%
Generar bienestar a través de las condiciones materiales que le ofrece la institución educativa	1	13%
Facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato	7	88%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

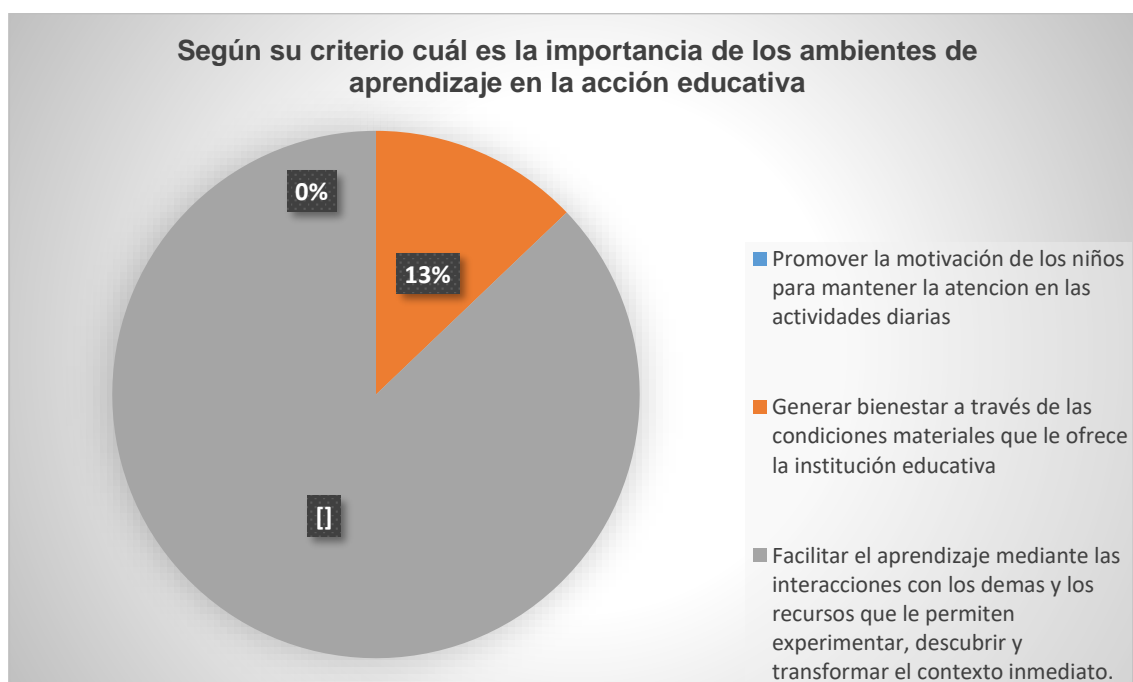


Figura 8. Importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un 88% de los profesores encuestados define que la importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa es **facilitar el aprendizaje mediante las interacciones con los demás y los recursos que le permiten experimentar, descubrir y transformar el contexto inmediato**. El 13% de los docentes considera que la opción **generar bienestar a**

través de las condiciones materiales que le ofrece la institución educativa es la que mejor define la importancia de los ambientes de aprendizaje en la acción educativa.

Un ambiente de aprendizaje es aquel que promueve la autonomía de los niños sobre los procesos de aprendizaje, dando lugar a que los sujetos se atribuyen a el compromiso de su propio proceso de aprendizaje, permite que el niño tome determinaciones donde puede experimentar con estrategias diversas, solucionar distintas complicaciones por sí mismos, instruirse del fracaso que le permite reflexionar y tener conocimientos que le permitan resolver nuevos problemas en circunstancias diversas (Otálora, 2010).

En virtud de los resultados aquí expuestos, por esto se puede decir que los ambientes de aprendizaje en la acción educativa deben buscar facilitar y promover la autonomía de los niños, mediante recursos que le permitan experimentar y descubrir con estrategias nuevas, creando así sus propios conocimientos.

3.1.5. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial

Tabla 6. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estructurados	7	88%
No estructurados	0	0%
Semi estructurados	1	13%
Ninguno de los anteriores	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

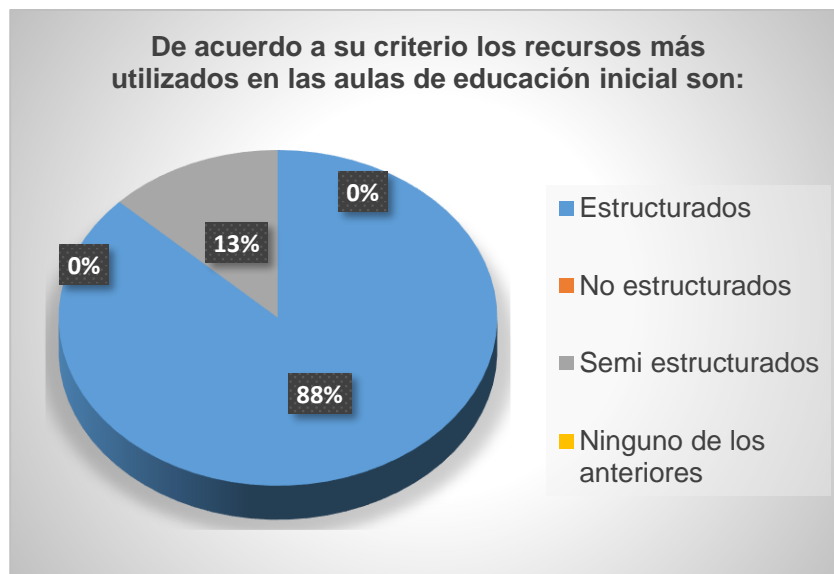


Figura 9. Recursos más utilizados en las aulas de Educación Inicial

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los docentes encuestados de acuerdo a su criterio creen que los recursos más utilizados en las aulas de educación inicial son **los recursos estructurados** representando un 88% de las respuestas obtenidas, el 13% de los profesores encuestados consideran que los **recursos sema estructurados** son los más utilizados en las aulas de educación inicial

Los recursos estructurados hacen relación a todo tipo de material que ya tenga de por si un fin pedagógico, en cambio los recursos no estructurados son aquellos cuya finalidad no es pedagógica, pero se le puede dar al mismo una función dentro del aula para poder alcanzar con él distintos aprendizajes.

Los materiales didácticos o estructurados son elementos fundamentales dentro del ambiente del aula de inicial, ya que provocan actividades de construcción del conocimiento del niño. Son capaces de facilitar interacción, poseen objetivos y motivan actividades que fomentan la creatividad. Los recursos no estructurados o recuperables del medio, que también pueden ser traídos de la casa o material de desecho como, por ejemplo: (semillas, piedras, botellas, piedras, etc.), favorecen la educación al igual que los materiales estructurados, pero tienen la característica de fomentar aún más la creatividad ya que hay que buscar nuevas opciones para hacer uso del material, el cual fue creado con un fin no pedagógico (Polanco, 2004).

En relación con las implicaciones expuestas, se puede concretar diciendo que un alto porcentaje de los docentes encuestados, hace uso de los recursos estructurados como el material que más utilizan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Los recursos estructurados son aquellos que tienen un fin pedagógico preestablecido, entre ellos podemos

citar a los siguientes: libros, bloques lógicos, pinturas dactilares, lápices de colores, hojas de papel bond, etc.

3.1.6 Recursos más utilizados en el trabajo pedagógico:

Tabla 7. Recursos más utilizados en el trabajo pedagógico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuentos	8	33%
Loterías	2	8%
Rompecabezas	7	29%
Pelotas	4	17%
Telas	0	0%
Cajas	2	8%
Material de reciclaje	1	4%
TOTAL	24	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

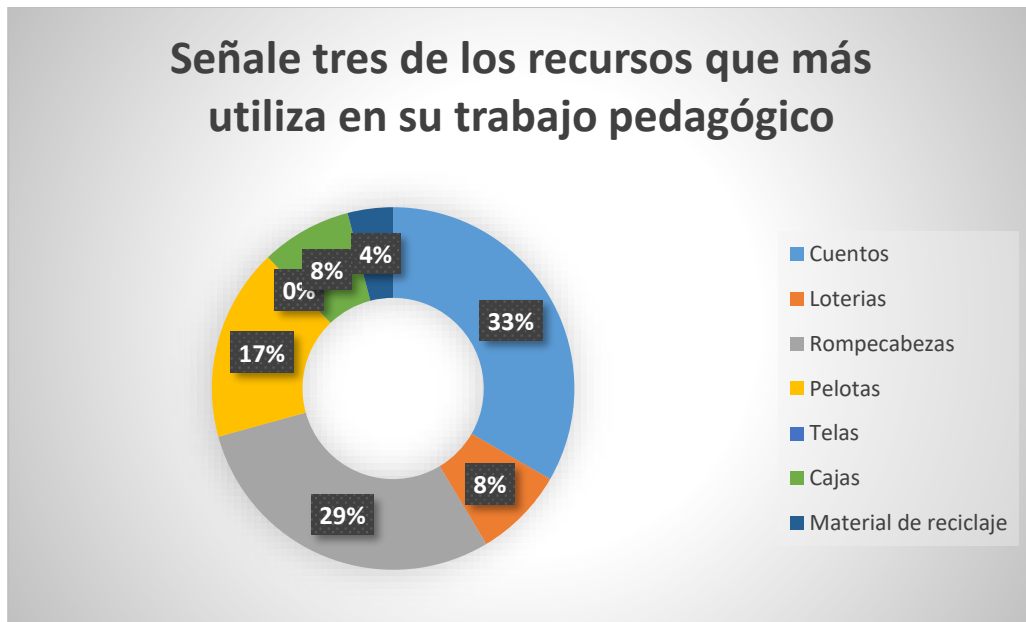


Figura 10. Recursos más utilizados en el trabajo pedagógico

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los docentes encuestados señalaron a los recursos: **cuentos, rompecabezas y pelotas**, como los recursos más utilizados en su trabajo pedagógico. Representando respectivamente la opción **cuentos** el 33%, la opción **rompecabezas** el 29% y la opción **pelota** el 17%.

Los recursos o materiales didácticos, tienen como uso principal favorecer el desarrollo óptimo de las distintas habilidades de los niños, a través del lenguaje oral y escrito, la socialización y la imaginación, conduciéndolos a un mejor conocimiento de ellos mismos y de las demás personas que los rodean. Para que exista una mejor comprensión de los temas que se tratan en la Educación Inicial, los recursos deben siempre promover la estimulación e interés particular del educando, considerando que la intencionalidad siempre es que el niño aprenda mediante el análisis y reflexión, creando así su propio conocimiento. (Morales,2012)

En relación con las implicaciones, se puede considerar que los cuentos pueden ser utilizados en diversas actividades, los cuales permiten que el niño aumente su habilidad de escucha, de comprensión y aumente su vocabulario. Los rompecabezas buscan desarrollar la capacidad de aprender, describir y comparar las distintas piezas de acuerdo al tamaño, forma, color, etc., se desarrolla también la motricidad fina, la paciencia y la tolerancia mediante el armado de los rompecabezas. Las pelotas como recurso didáctico ayudan a desarrollar distintas habilidades motrices tanto gruesas como finas, mediante diversas actividades que pueden ser propuestas por el docente y pueden provenir por iniciativa propia de los niños, este recurso brinda un sinnúmero de posibilidades, por lo tanto, podemos concluir indicando que los recursos o materiales didácticos que señalaron los docentes ayudan a los párvulos a lograr distintos aprendizajes promoviendo la estimulación e interés de los educandos.

3.1.7. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia

Tabla 8. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Reforzar los aprendizajes que alcanza el niño	1	13%
Mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño	4	50%
Motivar a los niños para participar en las actividades	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

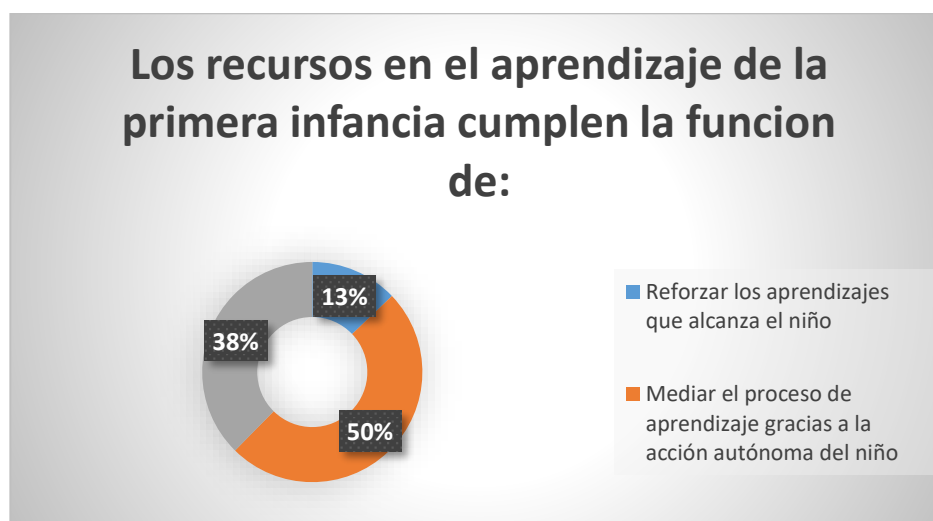


Figura 11. Recursos en el aprendizaje de la primera infancia

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 50% de los docentes encuestados indica que los recursos en el aprendizaje de la primera infancia cumplen la función de **mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño**, el 38% de los encuestados considera que los recursos en el aprendizaje cumplen la función de **motivar a los niños para participar en las actividades**.

Los materiales o recursos son elementos indispensables debido a que tienen una gran influencia dentro proceso de enseñanza/aprendizaje. Por lo tanto, debe existir una buena clasificación de los recursos a utilizarse, ya que son la fuente educativa directa de la cual hacen uso los niños para crear su propio aprendizaje. (Moreno, 2013)

La función básica de los recursos o materiales didácticos es servir como una base de la actividad educativa, estos deben tener un carácter innovador y motivador para que se puedan adquirir nuevos conocimientos. (Doménech y Viñas, 1997).

Como se puede inferir a partir de lo expuesto y en base a lo que los docentes encuestados respondieron, la función que cumplen los recursos en el proceso de aprendizaje en la educación infantil, es la de crear las condiciones necesarias para que el niño logre su propio aprendizaje mediante la experimentación, motivación, entre otras.

3.1.8 La efectividad de los recursos

Tabla 9. La efectividad de los recursos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Resistente y duradero	2	8%
Atractivo	7	29%
No estructurado	0	0%
Seguro	3	13%
Funcional	3	13%
Útil para el trabajo individual y grupal	8	33%
Pertinente al contexto social y cultural	1	4%
TOTAL	24	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

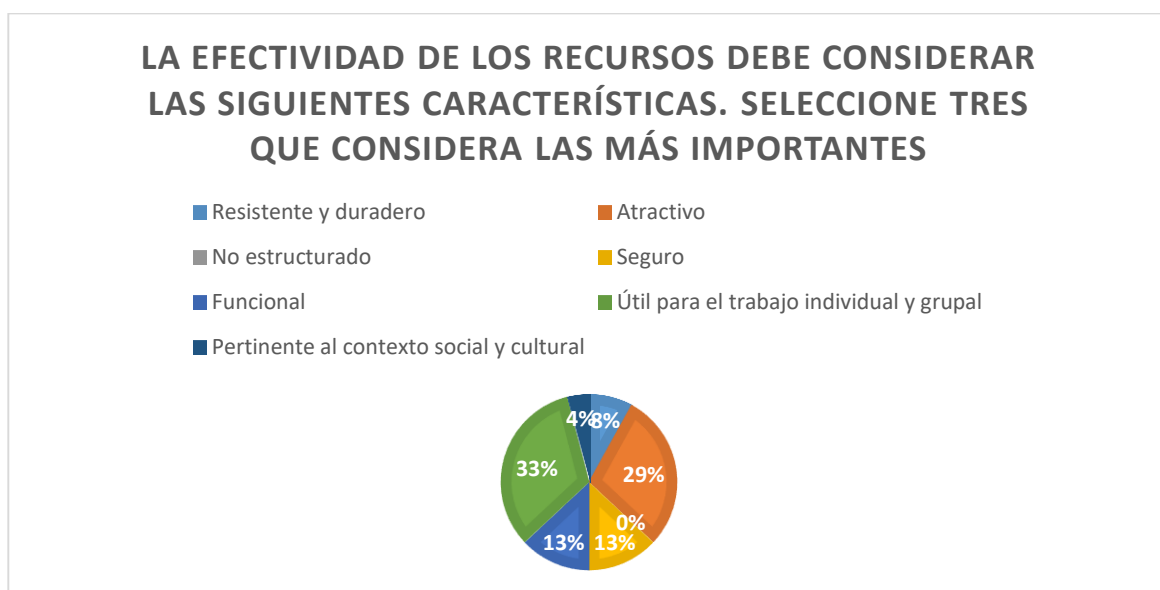


Figura 12. La efectividad de los recursos

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Las opciones más seleccionadas por los docentes encuestados son: **atractivo** que representa el 29%, **útil para el trabajo individual y grupal** con un 33%, y las opciones **seguro y funcional** que cuentan con un mismo porcentaje de 13%.

Existe un sinnúmero de criterios que se deben considerar al momento de seleccionar los recursos que los docentes van a utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje. Entre las características que podemos nombrar según Rodríguez (2005) son las siguientes:

- El material tiene que ser atractivo tanto estéticamente como funcionalmente, tiene que llamar la atención del infante, invitándolo a interactuar con él
- Los materiales deben de ser adecuados al momento evolutivo del niño, adapta dos a sus aptitudes, características y necesidades.
- Que sean asequibles y manipulables, que los niños puedan utilizar el material de forma autónoma e independiente.
- Que potencie y favorezca la actividad motora, cognitiva, afectiva y social.
- Que reúna las correspondientes normas de seguridad.
- Que proporcione los estímulos correspondientes a su elección.
- Que no favorezca actitudes de discriminación de sexo ni belicistas.
- Que posibilite al niño todas las posibilidades de acción que éste pueda desarrollar (citado en Moreno, 2012, p.331)

Sin duda, de acuerdo a lo expuesto se puede concluir, que los recursos tienen una gran cantidad de criterios que hay que considerar al momento de escoger los recursos que se van a utilizar, por lo tanto, las respuestas de los docentes encuestados nos demuestran que existe un consenso en que la efectividad de los recursos escogidos está directamente influenciada la utilidad en los trabajos grupales e individuales, la seguridad y la funcionalidad.

3.1.9. Consideraciones para la selección de recursos

Tabla 10. Consideraciones para la selección de recursos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Relación con las actividades didácticas que propone en la planificación	2	25%
Correspondencia con la edad e intereses de los niños	2	25%
El bajo costo de los productos	0	0%
Desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción	4	50%
Pertinencia con el contexto socioeducativo	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

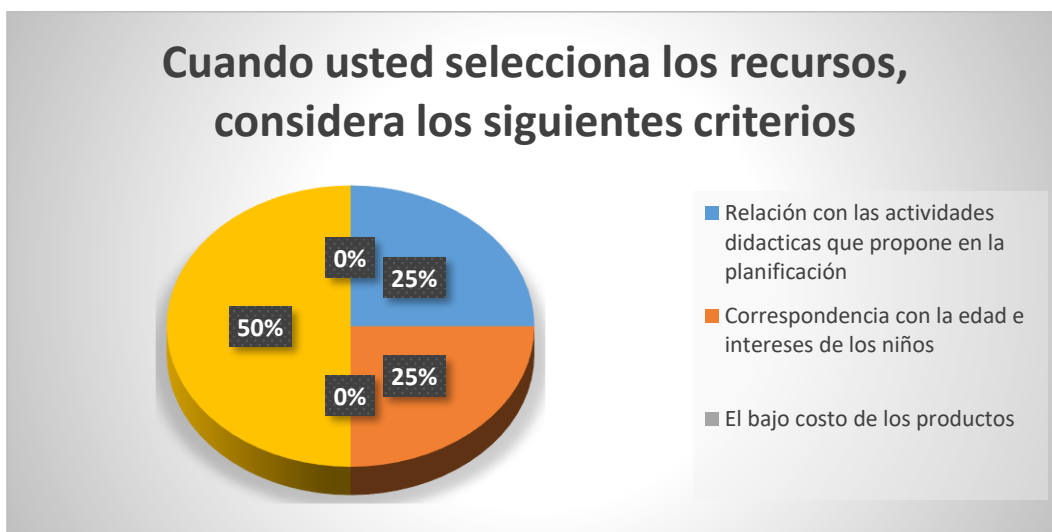


Figura 13. Consideraciones para la selección de recursos

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 50% del personal docente cree que, al momento de seleccionar los recursos a utilizarse en las clases, estos deben buscar **desarrollar la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción**, el 25% cree que los recursos deben tener **relación con las actividades didácticas que propone en la planificación**, otro 25% de los docentes encuestados piensa que al seleccionar los recursos a utilizarse estos deben tener **correspondencia con la edad e intereses de los niños**.

Los niños aprenden a través de sus experiencias, por lo tanto, los recursos a utilizarse dentro del salón de clases, deben brindarles oportunidades para que ellos puedan experimentar, teniendo así un aprendizaje activo. Estos recursos o materiales educativos deben provocar en el niño una experiencia sensorial para que ellos experimenten, escuchen, deduzcan, etc., cumplen la función de provocar que los niño/as comenten, experimenten, deduzcan, escuchen, etc. (Gobierno de Canarias, s/f)

Para la selección de los recursos didácticos es importante tomar en cuenta que los mismos sean útiles con relación a la comprensión de los distintos conceptos que se enseñan dentro del campo de Educación. El uso de materiales didácticos es muy útil dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, los cuales se deben adecuar a distintos factores como: contenidos, objetivos, niveles de desarrollo y características de los educandos, fines de la educación, entre otros (Morales,2012).

Sin duda podemos afirmar que los recursos didácticos dentro del campo de enseñanza deben cumplir una gran cantidad de criterios para que sean útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, como aseguran los autores el uso de los materiales didácticos busca desarrollar la experimentación, indagación, creando ellos situaciones de aprendizaje reales que les permitan crear sus propios conceptos basados en distintos contenidos y objetivos planteados por los docentes.

3.1.10 Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico

Tabla 11. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	63%
No	3	38%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

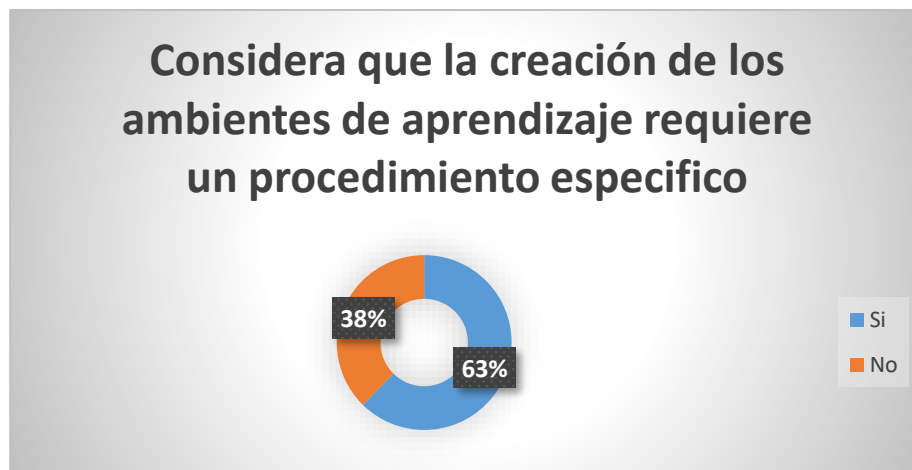


Figura 14. Creación de ambientes de aprendizaje procedimiento específico

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un total de 63% de docentes encuestados considera si existe un procedimiento específico para la creación de los ambientes de aprendizaje y con una respuesta negativa se encuentra un porcentaje de 38.

La organización y creación de los ambientes de aprendizaje dependerá de distintas variables entre ellas podemos nombrar: la creatividad de los docentes para la implementación de los mismos, el presupuesto con el que se cuente, el espacio físico que tiene el aula de clase, la metodología que se implementa, entre otras. Se considera que el papel del docente en la creación de los ambientes de aprendizaje tiene un papel que influye mucho ya que es el encargado de motivar y construir los mismos, para esto sigue el procedimiento o metodología que más le convenga para el grupo con el cual está trabajando (Castro y Morales, 2015).

De acuerdo a lo expuesto y con relación a lo que los docentes encuestados respondieron se puede decir que, en su mayoría consideran que al momento de crear los ambientes de aprendizaje se debe seguir una metodología adecuada para lograr aprendizajes significativos que contribuyan en el correcto desarrollo de las habilidades de los niños de 3 a 5 años de edad.

3.1.11 Creación de ambientes de aprendizaje

Tabla 12. Creación de ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial	1	13%
Los intereses y necesidades de los niños y niñas	3	38%
El elemento integrador de la experiencia de aprendizaje	1	13%
La necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa	1	13%
Las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

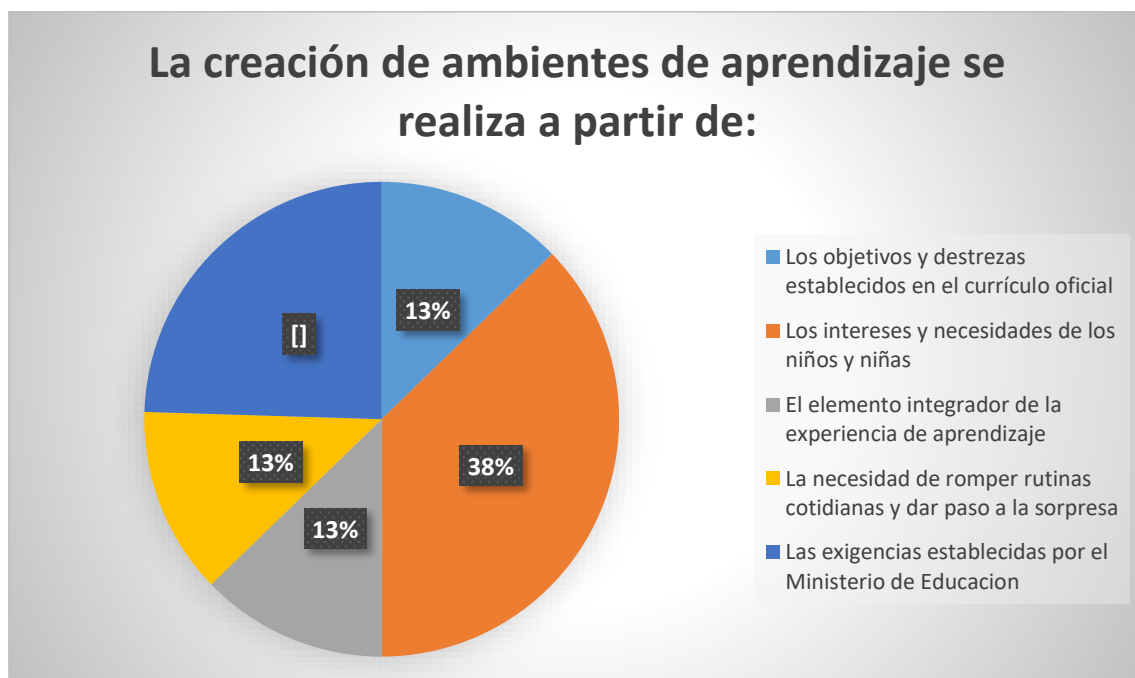


Figura 15. Creación de ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un 38% de los docentes encuestados considera que la creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de **los intereses y necesidades de los niños y niñas**, el 25% cree que los ambientes de aprendizaje se crean a partir de **las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación**

Los educadores son los encargados de la creación de los distintos ambientes de aprendizaje en aula de clases, estos pueden estar dentro de la misma como afuera, en un área compartida o en las distintas aulas divididas de acuerdo al grupo de edad de los educandos. En la creación de los ambientes de aprendizaje se debe contar con una implementación adecuada de materiales que estimulen el aprendizaje, en estos debe existir orden, limpieza y buen estado de todos los materiales que los componen. Estos ambientes de aprendizaje deben ser renovados permanentemente de acuerdo a los intereses de los niños. (Guía Metodológica para la Implementación del Currículo, 2015)

Acerca de la creación de los ambientes de aprendizaje, el Currículo de Educación Inicial nos dice:

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

Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo (Currículo de Educación Inicial, 2014, p50).

Por consiguiente, para la creación de los ambientes de aprendizaje, los docentes deben tomar en cuenta los intereses y motivaciones de los niños para la correcta utilización de los mismos, que sirven como un medio de creación de aprendizaje cuando son implementados de manera adecuada, estos deben permitir que el niño consiga el aprendizaje de manera creativa mediante la experimentación y el juego haciendo uso de sus sentidos y conocimientos previos.

3.1.12. Criterio de los docentes de educación inicial

Tabla 13. Criterio de los docentes de educación inicial

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Creatividad	6	75%
Estética	0	0%
Organización	0	0%
Funcionalidad	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

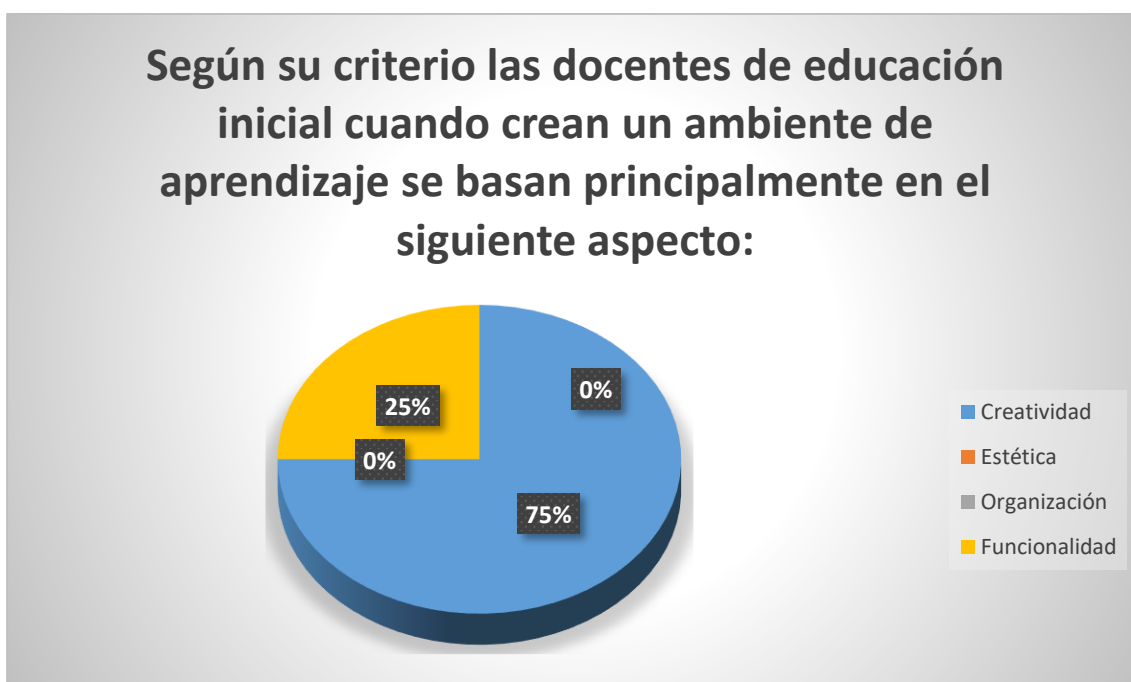


Figura 16. Criterio de los docentes de educación inicial

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un 75% de los profesores encuestados respondió que según su criterio los docentes de educación inicial al momento de crear un ambiente de aprendizaje se basan en el aspecto **creatividad**, el 25% restante considero al aspecto **funcionalidad** como principal .al momento de crear un ambiente de aprendizaje. La creatividad es una combinación de sensibilidad y

originalidad que permite a los docentes tener ideas nuevas para implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Madi, 2012)

La funcionalidad como criterio para la creación de los ambientes de aprendizaje, se refiere directamente a la forma como los docentes hacen uso de los recursos que tienen dentro del aula, cada ambiente de aprendizaje debe poseer los recursos adecuados y necesarios para desarrollar las habilidades de los niños. En la estrategia de rincones o ambientes de aprendizaje, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los ambientes de aprendizaje cumplan su objetivo. (Ministerio del Ecuador, 2015)

Finalmente se puede decir que la creatividad del docente se manifiesta en su labor cotidiana de enseñanza, ya que utiliza sus habilidades creativas para construir y desarrollar estrategias adecuadas en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje, esta creatividad incita al docente a crear ambientes de aprendizaje no convencionales donde los recursos no estructurados sirven para que los ambientes estén llenos de nuevas opciones creativas y originales para potenciar los aprendizajes. La creatividad y la funcionalidad de los materiales, posibilita al docente a elaborar esquemas basados en las interacciones diarias entre él y los niños/as, le permite improvisar, manteniendo así una clase que no es monótona, sino que invita al niño a jugar, a crear, a ser partícipe activo de su aprendizaje.

3.1.13 Manejo temporal

Tabla 14. Manejo temporal

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Modificarse cada semana	0	0%
Permanecer todo el año para que los niños roten	0	0%
Crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolle	8	100%
Diseñarse por motivos especiales	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

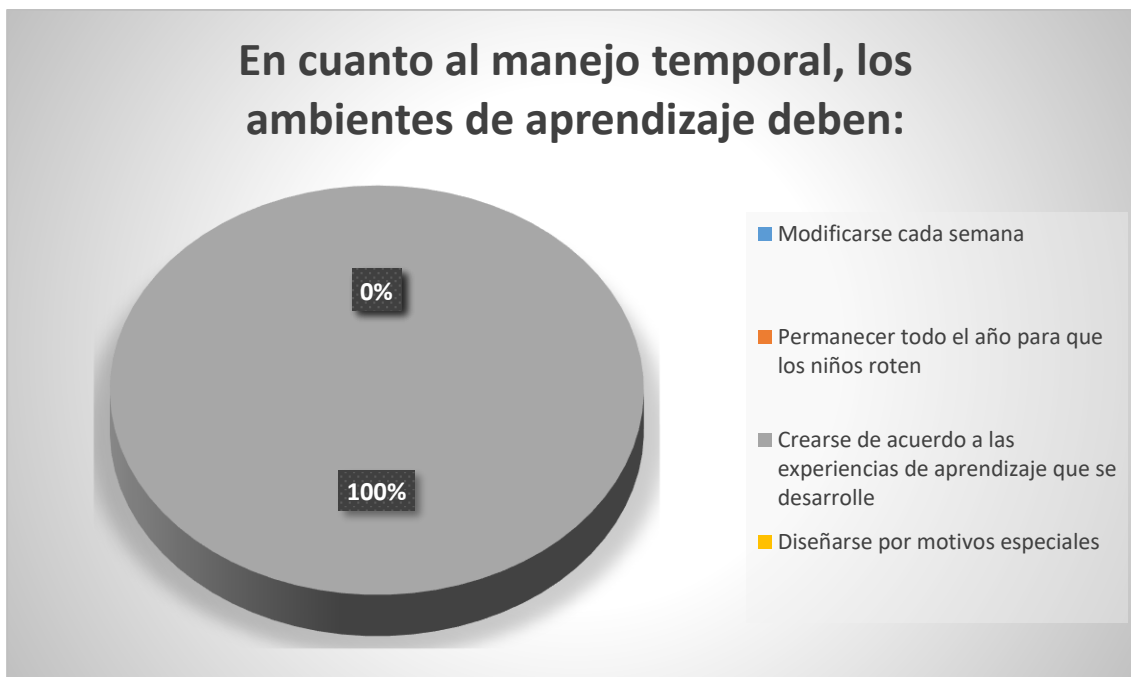


Figura 17. Manejo temporal

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 100% del personal docente encuestado respondió que en cuanto al manejo temporal de los ambientes de aprendizaje estos deben **crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrollen**.

Los ambientes de aprendizaje son espacios donde se originan nuevas y ricas experiencias de aprendizaje significativo, la creación de estos rincones o ambientes de aprendizaje debe estar compuestos por valores funcionales, comunicativos y semánticos que llevaran a la creación de ambientes donde exista un aprendizaje donde prime la participación, la flexibilidad y el equilibrio que debe existir para crear conocimientos que le sirvan a los infantes para su correcto desarrollo (Hertzberger, 2009).

Para la creación y diseño de los ambientes de aprendizaje estos deben: crear las conexiones necesarias entre las experiencias que tienen los niños y sus conocimientos previos, ser complejos y dinámicos, adecuados a cada edad de desarrollo de los distintos niños, entre otros (Riera, Ferrer y Ribas, 2014).

El reto al momento de crear los ambientes de aprendizaje adecuados para cada edad, es que estos deben generar relaciones y encuentros adecuados, dinámicos que inviten a la actuación y que sean capaces de construir conocimientos.

3.1.14 Habilidades de la docente de Educación Inicial

Tabla 15. Habilidades de la docente de Educación Inicial

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción	5	21%
Identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente	8	33%
Promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades	6	25%
Desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa	5	21%
TOTAL	24	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra



Figura 18. Habilidades de la docente de Educación Inicial

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Las habilidades más seleccionadas por el personal docente encuestados son: **identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente** con el 33%, la opción **promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades** con el 25%, con un 21% las opciones **desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa y desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar los recursos de acuerdo al espacio de interacción.**

A finales de los años 80 Loughlin y Suina (1987) se referían al ambiente de aprendizaje como las relaciones que se producen entre el entorno físico y la conducta, entre disposiciones ambientales y aprendizaje. Se referían ya al concepto del ambiente como enseñante: “El entorno de aprendizaje puede ser un poderoso instrumento docente a disposición del profesor (...) Pueden enseñar a través del ambiente y sus materiales” (p. 21).

En base a lo aquí expuesto se puede argumentar que el profesor tiene cuatro tareas principales en la disposición de entornos de aprendizaje: organización espacial, dotación para el aprendizaje, disposición de los materiales y organización para propósitos especiales.

3.15 Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje

Tabla 16. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Áreas de conocimiento	0	0%
Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje	4	50%
Los recursos de que dispone la institución	0	0%
Las capacidades que los niños deben desarrollar	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

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

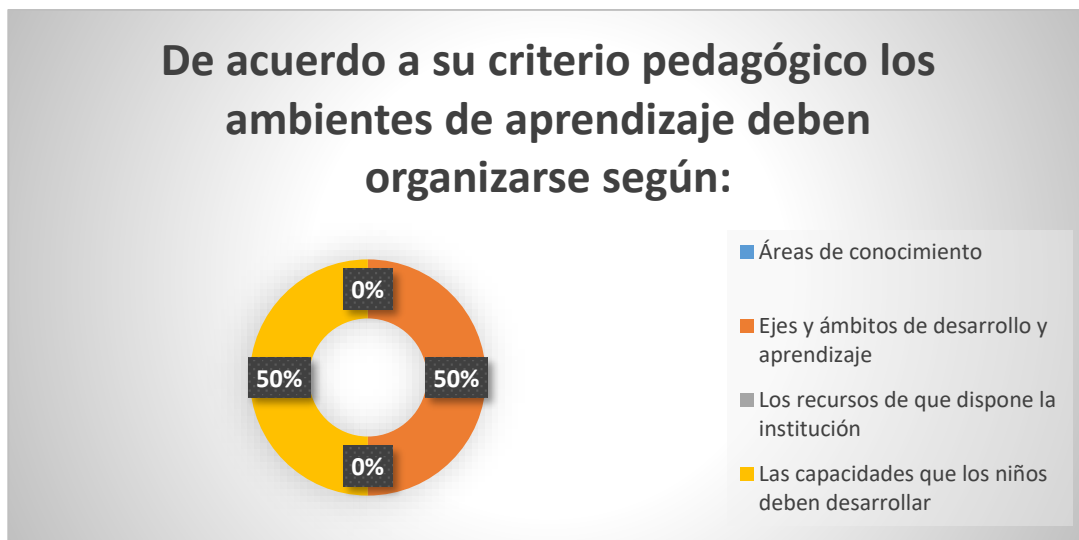


Figura 19. Criterio pedagógico de los ambientes de aprendizaje

Fuente: Docentes del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

En esta pregunta se encuentra dividido en 50% y 50% las respuestas recibidas por parte de los docentes encuestados, de acuerdo al criterio pedagógico de los mismos consideran que los ambientes de aprendizaje deben organizarse según las siguientes dos opciones: **ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje** y **las capacidades que los niños deben desarrollar**

La organización de los ambientes de aprendizaje constituye una alternativa a la educación la cual considera que todos los educandos son capaces de aprender los mismos contenidos y al mismo ritmo, para esto se debe contar con las propuestas adecuadas para conseguir los desarrollos adecuados de acuerdo a su edad y a sus distintos intereses (Riera, Ferrer y Ribas, 2014)

Para crear ambientes de aprendizaje significativo, se debe partir desde el principio que el niño es un ser con iniciativa propia, el cual busca investigar y explorar por sí solo, decidiendo de esta manera lo que a él le interesa aprender, pero esto no significa que no necesite de un adulto que le proponga distintas actividades para el desarrollo de las capacidades de los niños. Dichas actividades pueden ser de carácter individual o grupal, fomentando así el aprendizaje entre pares y el trabajo cooperativo (Riera, Ferrer y Ribas, 2014).

Para concluir, los ambientes de aprendizaje buscan un desarrollo óptimo de las capacidades que los niños deben desarrollar en los distintos momentos o ámbitos de desarrollo que son: relación con el medio natural y cultural, convivencia, identidad y autonomía, expresión artística, relaciones lógico-matemáticas, comprensión y expresión del lenguaje, expresión corporal y motricidad.

3.2 FICHA DE OBSERVACION DEL 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 17. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy bueno	9	60%
Excelente	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

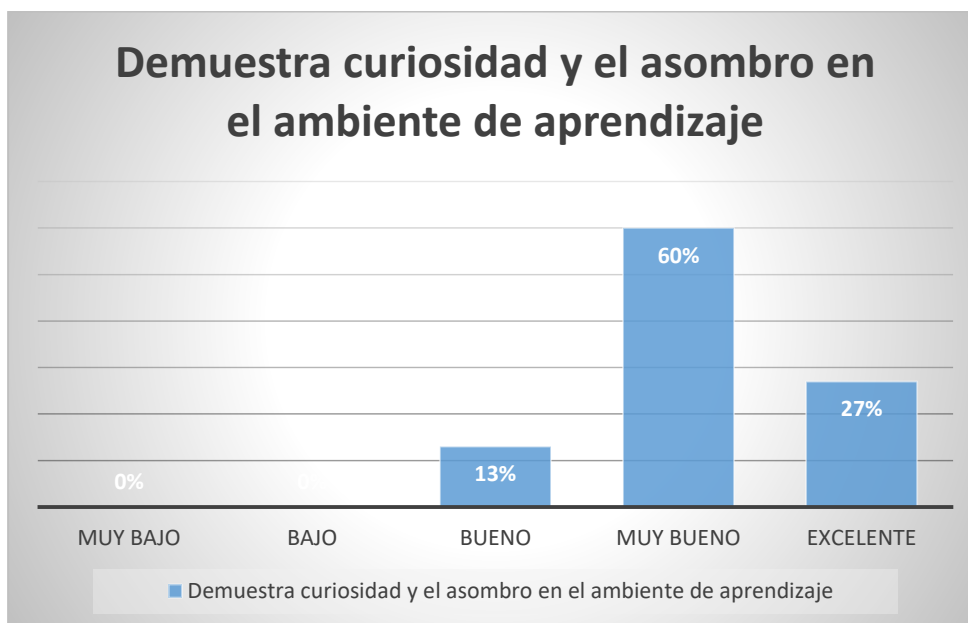


Figura 20. Demuestra curiosidad y el asombro en el ambiente de aprendizaje

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 60% de los niños observados presenta un nivel **muy bueno**, un 27% representa un nivel **excelente** y un 13% tiene un nivel **bueno** al momento de mostrar curiosidad y asombro en los distintos ambientes de aprendizaje.

La organización de la clase por ambientes de aprendizaje es una estrategia pedagógica implementada por los docentes, la cual potencia el deseo de los niños para aprender adquiriendo así nuevos saberes. Por lo tanto, la autora Proaño dice que:

Organizar la clase por rincones de actividad es una buena manera de contribuir a que el niño, según sus necesidades, “juegue y aprenda espontáneamente”.

Observar cómo juega un niño, jugar con él, es una buena manera de conocerlo; tan sólo es necesario acercarnos para observar que su edad es la edad de la fantasía. Y es necesario dotarlo de todo tipo de recursos que les proporcionen la necesaria libertad para despertar sus fantasías y revivirlas en sus juegos (Proaño, s/f, p.22)

De acuerdo a lo expuesto podemos decir que en la organización de los ambientes de aprendizaje se debe proveer a los niños las herramientas necesarias para que desarrollen sus aprendizajes, fomentando siempre la curiosidad innata en ellos, por eso es que esta estrategia pedagógica funciona muy bien en Educación Inicial. Si bien es cierto que los rincones o ambientes de aprendizaje buscan que el niño demuestre curiosidad y asombro cuando realizan trabajos en ellos, en esta investigación se puede verificar que los recursos que se utilizan dentro de los rincones o ambientes de aprendizaje son los adecuados ya que donde se llevó a cabo la observación, se observa que el porcentaje de niños que presenta un nivel alto de asombro y curiosidad al momento de trabajar en ellos.

3.2.2 Inicia el juego con facilidad

Tabla 18. Inicia el juego con facilidad

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	3	20%
Muy bueno	4	27%
Excelente	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

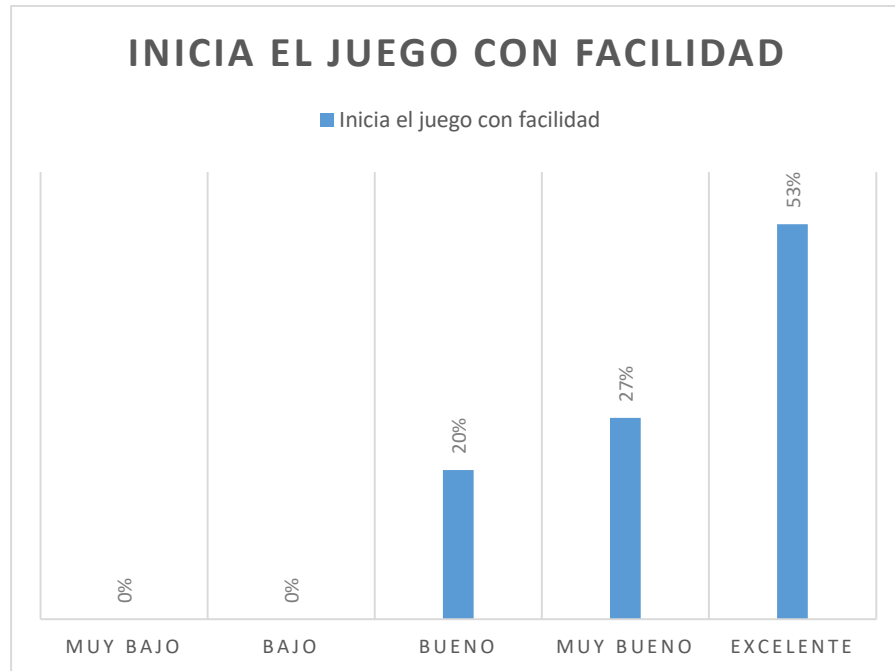


Figura 21. Inicia el juego con facilidad

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un 53% de los niños observados son capaces de iniciar el juego con facilidad con un nivel **excelente**, un 27% presento un nivel **muy bueno** al observar si puede iniciar el juego con facilidad y el 20% tiene un nivel **bueno**, es decir que inicial el juego, pero con un poco más de dificultad que el resto de sus compañeros.

El juego es definido como la:

Principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad.

Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Ministerio Del Ecuador, 2014, p. 41).

Debido a que el juego es considerado como una actividad innata por parte de los niños de 3 a 5 años, fue fácil reconocer que más del 50% de la población observada era capaz de iniciar el juego con sus compañeros de manera excelente, aunque existe un cierto número que aún le cuesta poder iniciarlo de manera más libre, esto no significa que tengan algún retraso o

problema en su desarrollo, sino que cada niño es un mundo diferente, con distintas habilidades, características y pensamientos.

3.2.3. Comparte el material con los demás compañeros

Tabla 19. Comparte el material con los demás compañeros

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	3	20%
Bueno	9	60%
Muy bueno	3	20%
Excelente	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

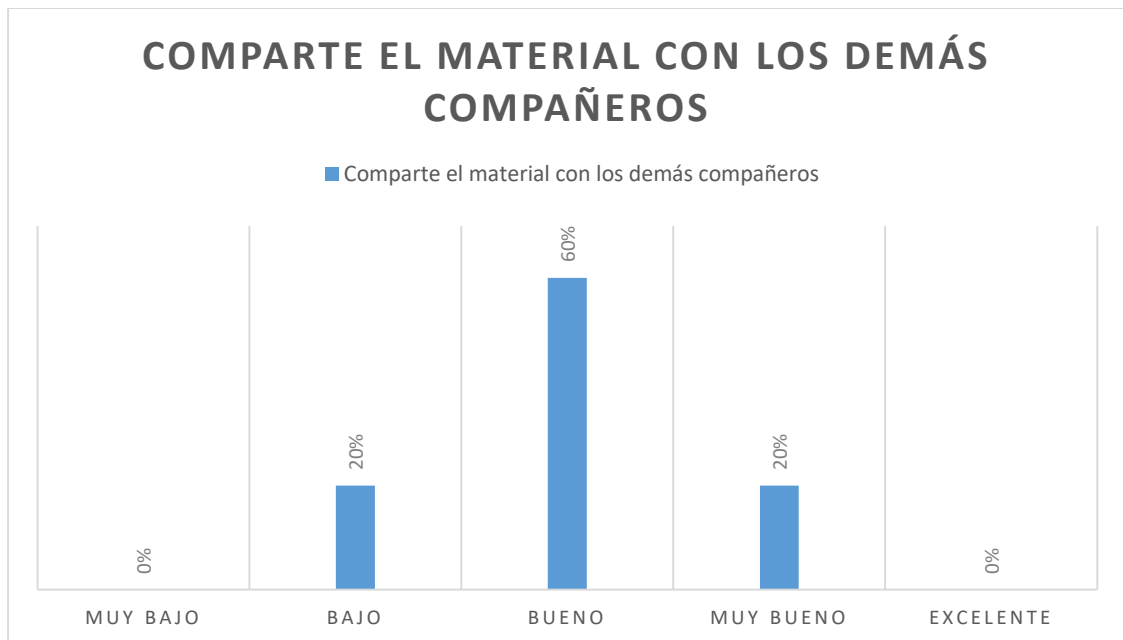


Figura 22. Comparte el material con los demás compañeros

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 60% de los niños observados presenta un nivel **bueno**, lo cual indica que es capaz de compartir de buena manera el material con sus demás compañeros, igualados en un porcentaje de 20% están los niveles **muy bueno** y **bajo**.

En el desarrollo social de los niños nos podemos percatar que entre las edades comprendidas entre 3 a 5 años, los niños presentan actitudes de recelo y enojo al momento de compartir. Aunque a veces comparten solo con los compañeros que le caen bien, el egocentrismo propio que caracteriza al infante le impide compartir sus materiales, haciendo que se dificulte el trabajo de manera grupal y complicando a su vez la dinámica dentro del salón de clases (Vega, 2011).

En la observación realizada se puede observar que dentro de este grupo de niños existe un buen nivel con respecto a la manera como comparten el material con los demás compañeros, por lo tanto, se puede concluir que, aunque el egocentrismo prime dentro de estas edades, en ciertas ocasiones ocurre que los niños son capaces de dejar esta actitud para así poder relacionarse mejor con los demás.

3.2.4. Permanece tiempo prolongado en el juego

Tabla 20. Permanece tiempo prolongado en el juego

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	6	40%
Bueno	3	20%
Muy bueno	6	40%
Excelente	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

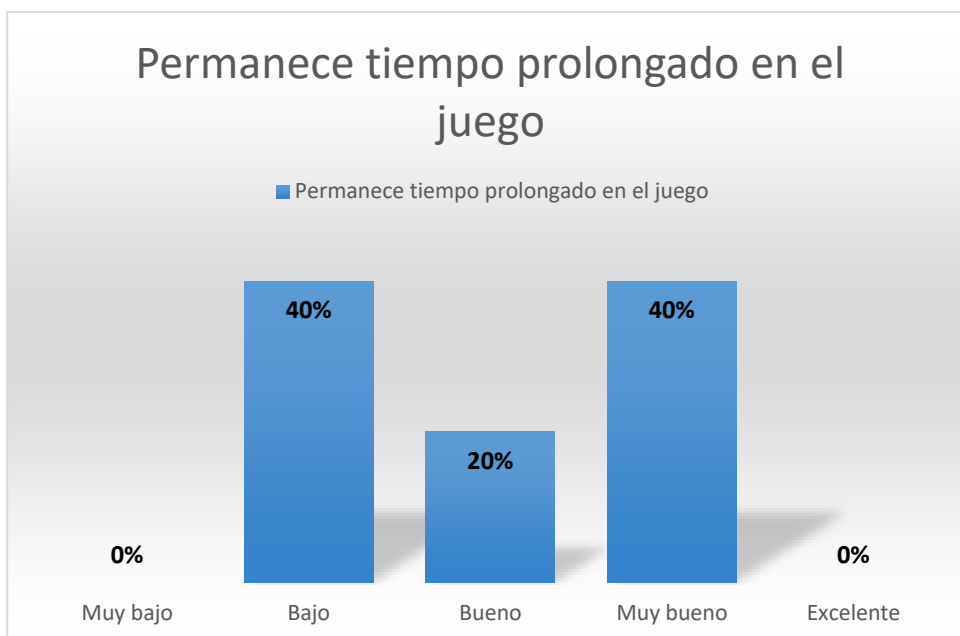


Figura 23. Permanece tiempo prolongado en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El nivel muy bueno presenta un 40% que indica que los niños observados son capaces de permanecer un tiempo prolongado en el juego, mientras que el otro 40% que presenta un nivel bajo es decir que los infantes no poseen la capacidad de permanecer un tiempo prolongado durante el juego debido a que pierden la concentración y atención rápidamente y por ultimo un 20% de los observados tiene un nivel **bueno**.

La atención en los infantes durante esta etapa comprendida entre los 3 a 5 años de edad, es un reflejo directo acerca de relaciones de interés que tiene con los elementos u objetos que lo rodean, y las acciones que con ellos puedan realizar. La concentración del niño se mantiene mientras no se vea decaído su interés. Por esto se puede decir que los niños no son capaces de ocuparse por mucho tiempo en una misma actividad. Los niños de 3 a 4 años pueden permanecer en un mismo juego que trata sobre el mismo tema durante un periodo de 30 a 50 min, desde los 5 a 6 años la duración del juego aumenta llegando hasta la hora y media (Asociación Mundial de Educadores Infantiles, s/f).

El grupo de niños observados comprenden al subnivel 2 de educación inicial y corresponden a las edades de 4 a 5 años, de acuerdo a lo expresado previamente se podría inferir que el tiempo medio que el niño puede permanecer en el juego varía entre una hora y podría llegar hasta la hora y media, pero de acuerdo a la observado los infantes tienen aún problemas para lograr una permanencia prolongada en el momento del juego, esto es porque su atención aún

está muy dispersa que le impide concentrarse de manera correcta, distrayéndose con facilidad con los objetos o situaciones que se le presentan en el momento del juego, o simplemente el juego no es lo suficientemente motivador para que el niño pueda permanecer en el por un tiempo prolongado y lo disfrute de manera correcta.

3.2.5 Tiene una actitud positiva y de interés en el juego

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

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	4	27%
Bueno	5	33%
Muy bueno	4	27%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra



Figura 24. Tiene una actitud positiva y de interés en el juego

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El porcentaje más alto se presenta en el nivel **bueno** con un 33% de los niños observados, los cuales presentan una actitud positiva y de interés cuando se encuentran jugando, los

niveles **bajo** y **muy bueno** tienen un mismo porcentaje de 27%, y el nivel **excelente** solo alcanza el 13% lo cual nos indica que en este grupo de niños observados no existe una actitud muy positiva ni existe mucho interés por el juego.

El juego es considerado como una actividad creativa de carácter natural que deviene de la vida misma, por lo tanto, el juego es una función vital y necesaria para todos los seres vivos. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo a los intereses de los infantes, siendo así un reflejo de lo que rodea los participantes del juego, una actividad que contribuye al desarrollo integral de las habilidades y conocimientos de los niños (Meneses y Monge, 2011).

Aun cuando el juego es una actividad innata en los niños, este puede verse afectado por la mala planificación y selección de los materiales por parte de los docentes, que es lo que sucede en el caso de este grupo observado, ya que solo el 33% de los infantes presenta un nivel bueno en su actitud con respecto al juego. Este porcentaje debería ser un poco más alto ya que en estas edades de 3 a 5 años es donde el niño aprende todos sus saberes haciendo uso del juego, utilizándolo como una herramienta vital para su crecimiento.

3.2.6. Establece interacciones positivas con los demás compañeros

Tabla 22. Establece interacciones positivas con los demás compañeros

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	6	40%
Bueno	5	33%
Muy bueno	2	13%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

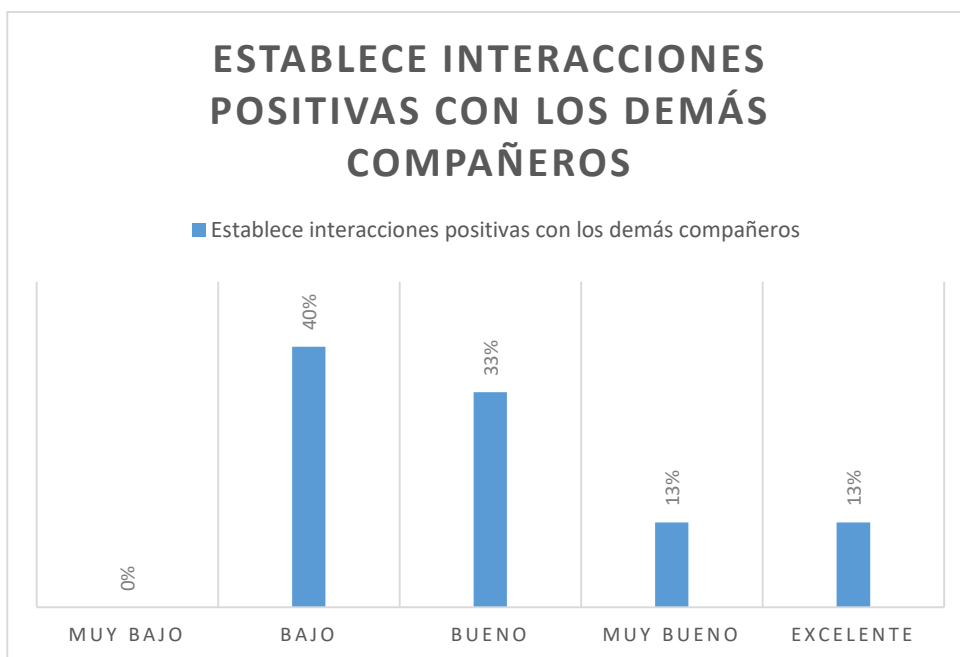


Figura 25. Establece interacciones positivas con los demás compañeros

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 40% de los niños observados presenta un nivel **bajo** con respecto a las interacciones que tienen con sus demás compañeros, el 33% de los observados tiene un nivel **bueno**, es decir tiene buenas interacciones con sus compañeros, los niveles muy bueno y excelente tienen un **13%** respectivamente.

Los estudios acerca de la sociabilidad durante las edades de 3 a 5 años permiten determinar que los niños son cada más extrovertidos dirigiendo sus gestos sociales para un público más variado y amplio. Cuando recién comienzan el proceso de socialización es fácil notar que aun necesiten de la compañía de un adulto para poder comunicarse con los demás, buscando en ellos apoyo y gestos de cariño que los ayuden a entender que esta correcto lo que están realizando, mientras van avanzando en edad a los 4 y 5 años sus conductas sociales van orientadas hacia la aprobación de sus iguales, cambiando así sus cualidades y características para amoldarse al grupo de niños con el cual hace la socialización (Betancur, 2010)

Si bien es cierto que el proceso de socialización aun no alcanza un estado madurativo en los niños observados, existe claramente un nivel bajo acerca de la buena interacción que tienen con sus compañeros o iguales dentro del salón, de clases, aun se les dificulta este proceso, lo cual los lleva a la frustración teniendo así una actitud negativa en el aspecto de socialización.

3.2.7. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros

Tabla 23. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	5	33%
Bueno	6	40%
Muy bueno	2	13%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

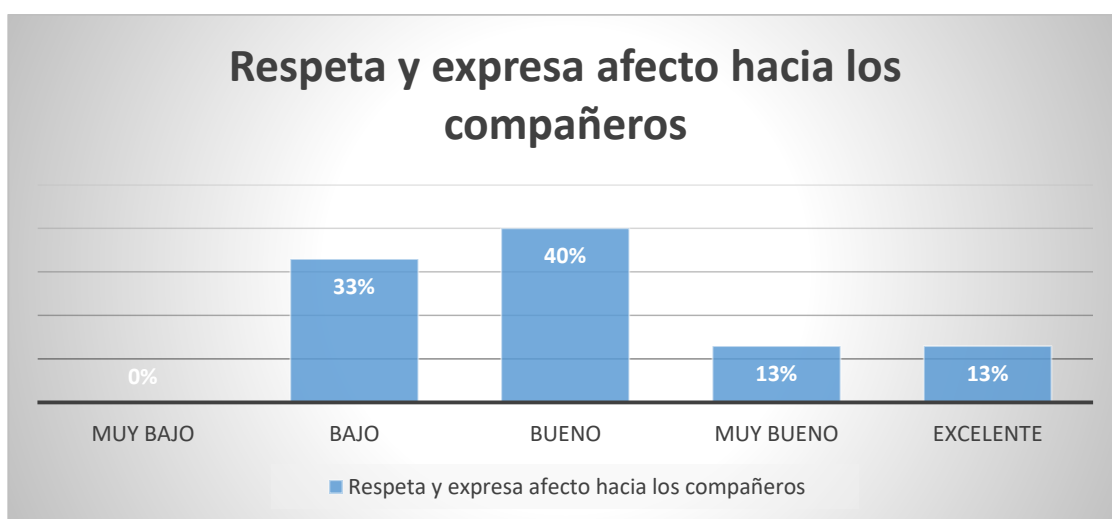


Figura 26. Respeta y expresa afecto hacia los compañeros

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 40% de los niños observados tiene un nivel **bueno** en las relaciones con sus compañeros, ya que son capaces de respetarlos y expresar afecto hacia los mismos. Existe el mismo porcentaje en los niveles **muy bueno** y **excelente** lo cual nos indica que dentro del aula de clase existe un clima de respeto y afecto entre compañeros. Aunque el nivel **bajo** tiene un 33%, es decir, aunque exista un buen clima por parte de la mayoría de los compañeros, los niños que presentaron un nivel bajo, tienen conflictos para relacionarse y mostrar afecto con sus demás compañeros.

Las teorías acerca del desarrollo social de los infantes, separa a las relaciones entre iguales en dos grupos: las interacciones entre iguales (misma edad) y las interacciones de edades mixtas, las cuales le conceden al niño el aprendizaje de distintos tipos de normas sociales, reconociendo y moldeando su papel social dentro del mundo que lo rodea. Durante esta etapa de primera infancia los niños perciben todo tipo de interacciones sociales con distintos grupos como lo son: la familia que es el primer agente socializador de los niños, luego la escuela que sirve como un agente de socialización programado que le ayuda a reconocer las figuras de autoridad y por último los grupos de amigos dentro de la escuela los cuales le brindan una ruptura entre el niño y la familia, contraponiendo hábitos culturales distintos a los que estaban habitualmente acostumbrados, permitiendo así desarrollar la autonomía como una consecuencia según la reprobación y aprobación que sucede dentro de este proceso de socialización (Betancur, 2010)

En conclusión , se puede concretar diciendo que las interacciones entre los compañeros del grupo observado, nos evidencia que existen ciertas dificultades aun en este proceso de socialización , lo cual puede ser considerado como normal ya que los niños aun no son capaces de demostrar afecto y cariño por sus compañeros, esto puede ser porque en ellos aun prime ese sentimiento egocentrista que caracteriza al infante preescolar, pero a medida que pase el tiempo esto ira cambiando, y el niño se convertirá en una persona más autónoma capaz de compartir sus sentimientos y hábitos con los demás.

3.2.8. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes

Tabla 24. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	2	13%
Bueno	7	47%
Muy bueno	4	27%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

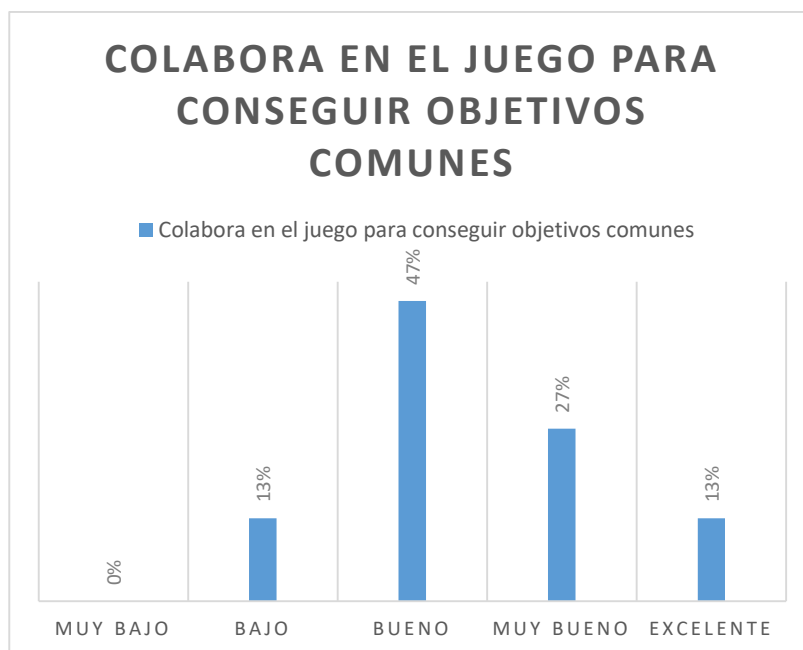


Figura 27. Colabora en el juego para conseguir objetivos comunes

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los niveles **bueno, muy bueno y excelente**, tienen porcentajes altos los cuales nos indican que los niños se muestran colaborativos al momento del juego para así conseguir objetivos comunes, cada nivel tiene los siguientes porcentajes respectivamente: **nivel bueno** con un 47%, **nivel muy bueno** con un 27% y el **nivel excelente** con un 13%. El nivel bajo tiene un 13% lo cual nos indica que prevalece la colaboración en el momento del juego para conseguir objetivos comunes en los niños observados.

El juego cooperativo o colaborativo tienen como rasgo característico que no existen ganadores o perdedores, debido a que todas las personas que participan en él pueden ser beneficiados de la misma manera sin sentir la necesidad de vencer a los otros, estos juegos se caracterizan por no ser de carácter competitivo. Por lo tanto, al utilizar esta metodología de juego todos los niños cooperan para obtener un objetivo común o grupal, siendo participe del juego y ayudándose mutuamente (Granado y Garayo, 2015).

Según lo que se dice acerca del juego cooperativo y lo que se observó en esta investigación se puede decir que los niños participan de manera correcta para alcanzar objetivos grupales que beneficien a todos de la misma manera.

3.2.9. Demuestra autonomía en sus acciones

Tabla 25. Demuestra autonomía en sus acciones

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	1	7%
Bajo	1	7%
Bueno	5	33%
Muy bueno	5	33%
Excelente	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

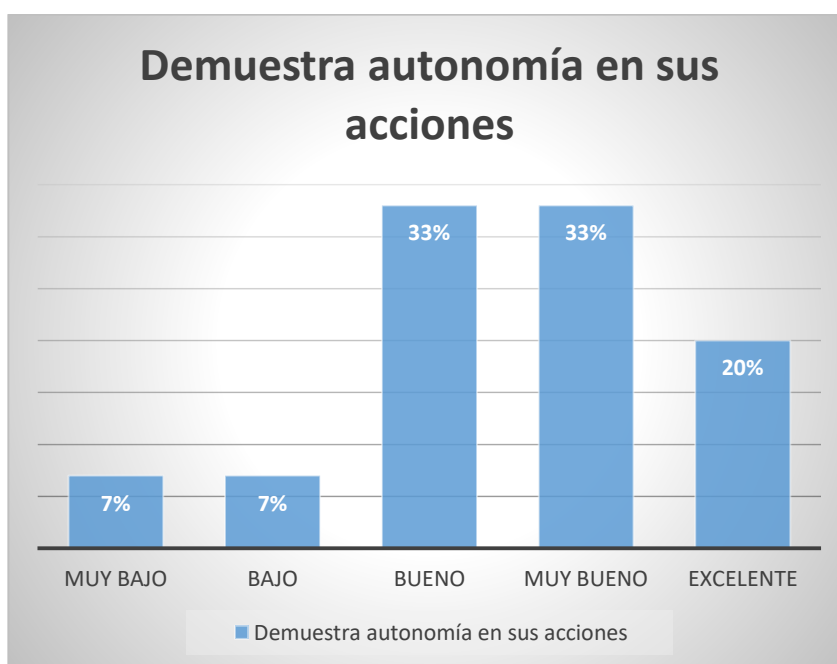


Figura 28. Demuestra autonomía en sus acciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los niveles **bueno** y **muy bueno** tienen 33% representando así los niveles más altos, por lo tanto, podemos considerar que los niños observados presentan un nivel alto de autonomía en sus acciones. El nivel **excelente** tiene un porcentaje de 20% indicándonos también que existe un buen nivel de autonomía en los niños observados, mientras que los niveles **bajo** y **muy bajo** tienen el mismo 7% de acuerdo a las observaciones realizadas.

Se define a la autonomía como:

La base para aprender de manera constante durante toda la vida. Ésta se ve fortalecida a medida que los niños, niñas y adolescentes van adquiriendo responsabilidades y son conscientes de que ellos y ellas son responsables de sus propias acciones y decisiones (Gómez y Martin, 2013, p.4)

La autonomía comienza con la responsabilidad. Cuando se habla de autonomía en los niños y niñas parece un concepto que no va dirigido a ellos. La autonomía favorece la independencia y la responsabilidad, y se fomentará acorde a la edad del niño o de la niña (Gómez y Martin, 2013, p.5)

Como se puede inferir la autonomía en los niños favorece la independencia y responsabilidad en ellos, ya que al adquirir distintas responsabilidades serán capaces de realizar distintas actividades por sí solo, como por ejemplo si los padres les enseñan a los niños a atarse sus zapatos y lo aprende de manera correcta no tendrá problemas en hacerlo por si solo evitando así pedir ayuda a la docente para que esta le ate los zapatos. En el grupo de niños observados podemos percatarnos que existe un nivel elevado de acuerdo a la autonomía que tienen los niños, esto nos dice que los niños tienen las suficientes responsabilidades para comenzar a ser más autónomos en sus acciones.

3.2.10 Explora con sus sentidos los materiales

Tabla 26. Explora con sus sentidos los materiales

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	1	7%
Bueno	5	33%
Muy bueno	7	47%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

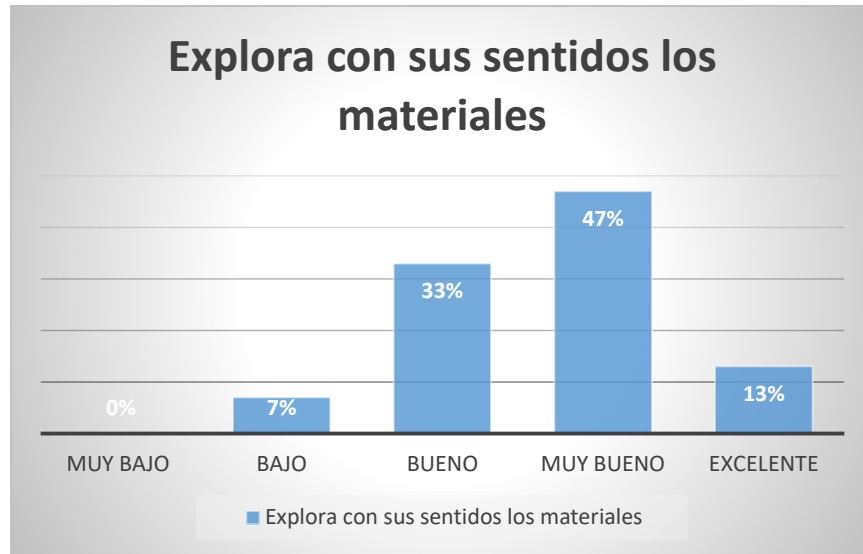


Figura 29. Explora con sus sentidos los materiales

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Un 47% de los niños observados tiene un nivel **muy bueno** al momento de explorar con sus sentidos los materiales, en el nivel bueno hay un porcentaje de 33%, los niveles **excelentes** y **bajo** tienen porcentajes de 13% y 7% respectivamente.

Los sentidos cumplen un papel primordial en la educación infantil, debido a que el niño desde su nacimiento tiene una relación instantánea con el mundo que lo rodea, y logra el descubrimiento del mismo haciendo uso de sus sentidos. Los materiales de carácter manipulativo poseen una gran influencia debido a que propician una gran cantidad de procesos cognitivos dentro del proceso enseñanza/aprendizaje, el aprendizaje a través de los sentidos, le permite al niño construir ideas propias en relación con el mundo en el cual viven (Soler, 1993).

En resumen, los niños observados tienen un porcentaje elevado en esta característica la cual indica que son capaces de explorar con sus sentidos de manera correcta los distintos materiales de carácter manipulativo que se le ofrecen en este periodo de formación escolar, haciendo uso de los sentidos como el tacto para percibir texturas, del sentido de la vista para discriminar conceptos como tamaños, pesos, entre otros.

3.2.11. Inventa juegos simbólicos

Tabla 27. Inventa juegos simbólicos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy bueno	2	13%
Excelente	11	73%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

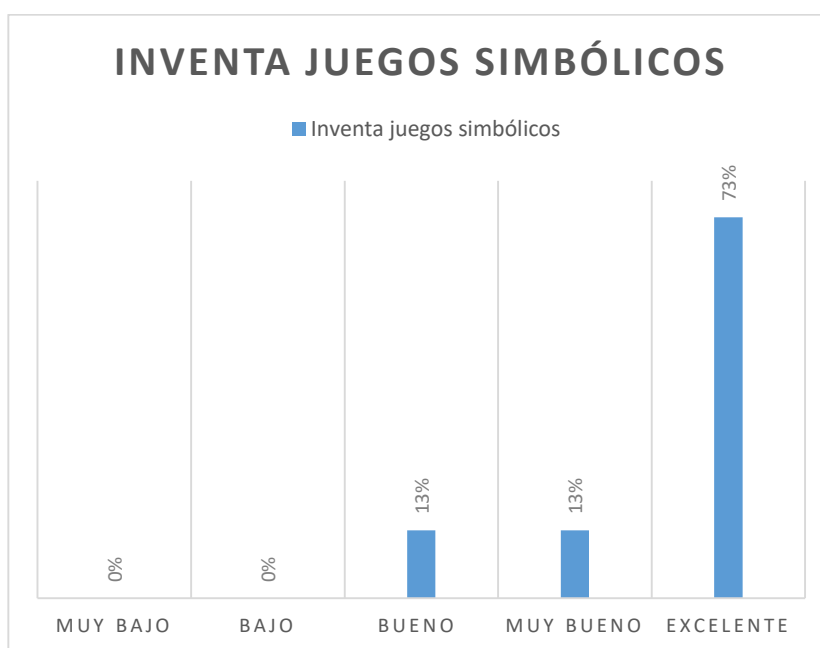


Figura 30. Inventa juegos simbólicos

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

De los 15 niños observados el 73% presenta un nivel **excelente**, evidenciando que son capaces de inventar juegos simbólicos con facilidad, de manera rápida y consistente.

Piaget (citado en Moreno y Rodríguez, s/f) define al juego simbólico como:

Se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquiere la capacidad de codificar sus

experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

Apogeo del juego simbólico (2-4 años):

A los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

Declinación del juego simbólico (4-7 años):

El símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo (p.89)

A partir de lo aquí expuesto, se puede constatar que los resultados obtenidos nos dicen que los niños tienen un nivel excelente al momento de inventar juegos simbólicos, debido a que se encuentran en las edades donde este juego simbólico va perdiendo el carácter egocéntrico que lo caracterizaba en los primeros años de desarrollo, para convertirse en una actividad más estructurada, en donde este juego ya comienza a ser una representación más real del mundo que los rodea.

3.2.12. Transforma simbólicamente los objetos

Tabla 28. Transforma simbólicamente los objetos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy bueno	3	20%
Excelente	11	73%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

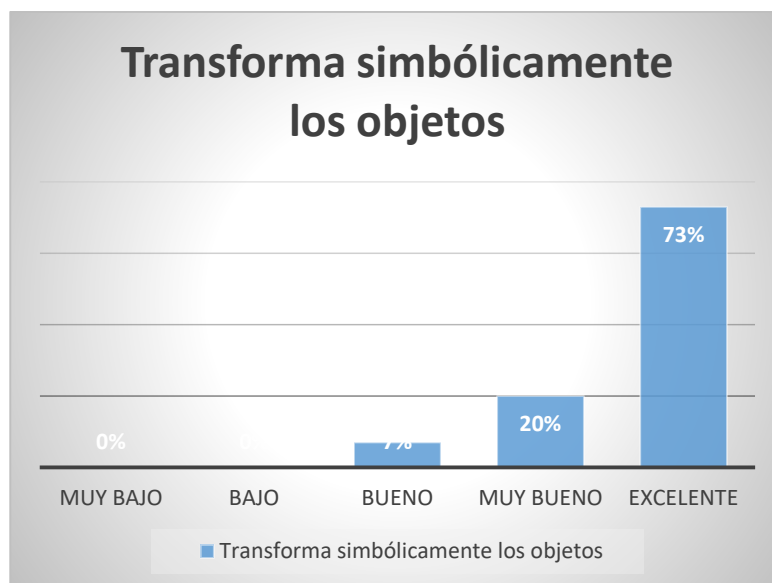


Figura 31. Transforma simbólicamente los objetos

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

A partir de lo observado se evidencia que los infantes presentan un 73% de acuerdo a la característica transforma simbólicamente los objetos, lo cual nos indica que más de la mitad de los niños observados es capaz de realizar esta característica de manera correcta.

El Ayuntamiento de Pamplona nos dice que:

Mediante el juego simbólico el niño comienza a separar las cosas reales de su significado (ejemplo: separar el coche real del coche como concepto, y un coche de otro diferente). Dicha separación se realiza con el apoyo de un objeto sustituto que se asemeja en sus propiedades al objeto real que representa (ejemplo: un taco de madera hace de coche, un palo hace de caballo). A medida que el juego simbólico va evolucionando, el niño podrá ir prescindiendo de la acción sobre estos objetos sustitutos y así, podrá pensar en los objetos reales sin verlos, porque ya será capaz de elaborar una imagen mental de los mismos (Ayuntamiento de Pamplona, s/f, p.14).

De acuerdo a lo aquí expuesto se podría decir que los infantes observados son capaces de transformar simbólicamente los objetos haciendo uso del juego llamado también simbólico, ya que este va evolucionando hasta convertirse en un aprendizaje duradero que permitirá que creen una propia imagen mental de los distintos objetos.

3.2.13. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones

Tabla 29. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	4	27%
Muy bueno	10	67%
Excelente	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

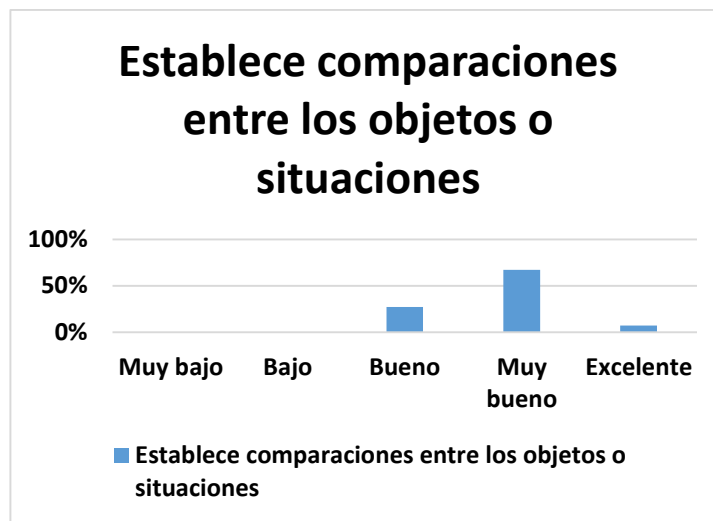


Figura 32. Establece comparaciones entre los objetos o situaciones

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

En la característica establece comparaciones entre los objetos o situaciones de acuerdo al grupo observado se obtuvo los siguientes resultados: el nivel muy bueno con un 67%, el nivel bueno con un 27% y por último el nivel excelente con un 7%.

Mediante el uso de la imaginación el niño puede realizar combinaciones de representaciones que le permite atribuir a los objetos distintas cualidades no inherentes que puedan poseer, en la mayoría de los casos los niños pueden aumentar o reducir las características de los objetos o situaciones que comparan. El niño es incapaz de representar y comparar una gran cantidad de objetos, debido a que no posee aun una gran cantidad de estímulos mentales que le

permitan hacer uso de su imaginación para representar distintas características de las situaciones u objetos que los rodean. La imaginación constituye una de las vías de conducción para que el niño conozca y pueda asimilar el mundo circundante, aunque al momento de establecer comparaciones siempre se debe contar con la ayuda de un adulto que lo guíe para diferenciar entre las características reales y propias de los objetos de las imaginarias (Asociación Mundial de Educadores, s/f)

Si bien es cierto que dentro de este grupo que fue sometido a la observación, el nivel muy bueno tiene un porcentaje de más de la mitad (67%), esto nos evidencia que los niños son capaces de establecer comparaciones entre las distintas situaciones u objetos que encuentran en su entorno inmediato, haciendo uso de su imaginación para atribuir características, diferencias, entre otros.

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

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

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	1	7%
Bueno	2	13%
Muy bueno	10	67%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

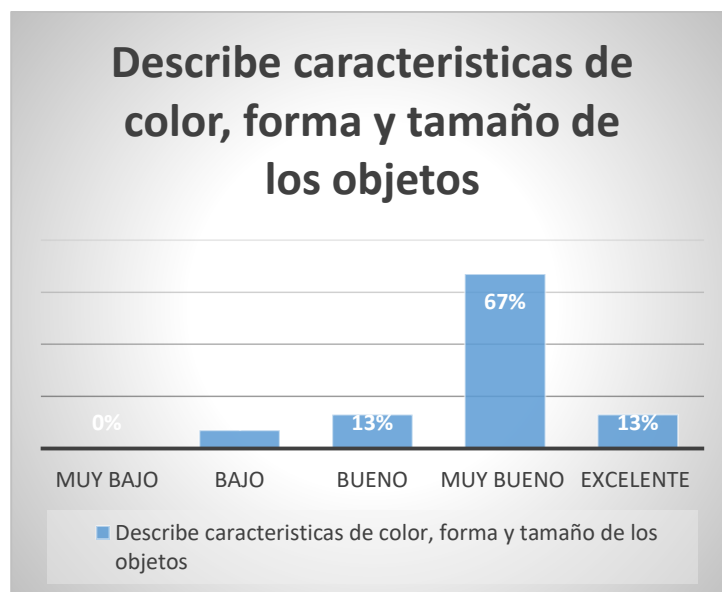


Figura 33. Describe características de color, forma y tamaño de los objetos

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

De acuerdo a la destreza: describe características de color, forma y tamaño de los objetos se obtuvo los siguientes resultados; el 67% del alumnado observado tiene un nivel muy bueno ya que cumple con esta destreza de manera correcta, los niveles bueno y excelente tienen un 13% cada uno, demostrando también que el nivel de cumplimiento de esta destreza es alcanzado de manera muy buena por el grupo en general.

El pensamiento está dividido en distintos tipos de conocimientos que son: el conocimiento físico y el conocimiento lógico-matemático. El primero hace referencia a la distinción de las características externas como (tamaño, color, forma, grosor entre otras) de los distintos objetos las pueden ser identificadas mediante la manipulación, la observación y la experimentación, el segundo conocimiento lógico- matemático, se refiere a la actividad mental que realiza el niño de acuerdo a la información que extrae de la forma como asocia, compara, busca semejanzas entre los objetos (Piaget, 1978).

Sin duda el infante es capaz de distinguir las distintas características externas de los objetos con los cuales tiene un contacto directo, es mediante la manipulación de estos objetos que él es capaz de diferenciar características como: color, tamaño y forma, debido a estas conceptualizaciones podemos concluir diciendo que los niños observados casi en su mayoría pueden realizar esta destreza sin ninguna complicación mayor.

3.2.15 Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas

Tabla 31. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	1	7%
Bueno	4	27%
Muy bueno	8	53%
Excelente	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

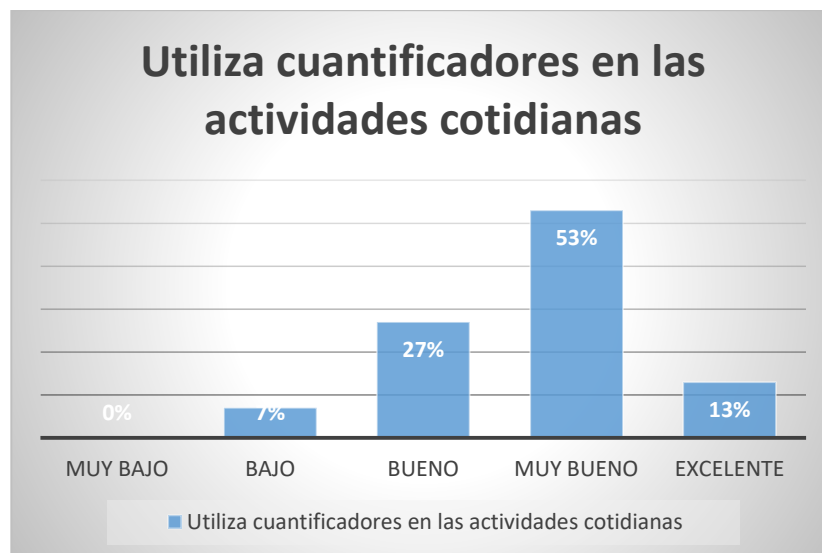


Figura 34. Utiliza cuantificadores en las actividades cotidianas

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

A partir de lo observado se obtuvieron los siguientes resultados: el nivel muy bueno con el porcentaje más alto que representa al 53% de los niños observados, el 27% representa al nivel bueno, mientras que el 13% representa al nivel excelente y de esa misma manera el 7% representa al nivel bajo, estos resultados nos indican que el nivel verbal de los niños al momento de utilizar cuantificadores durante sus actividades cotidianas es bastante alto.

Al respecto de la cuantificación se dice lo siguiente:

En la vida cotidiana, el niño y la niña utilizan muy pronto un vocabulario relacionado con la cantidad: todo, nada, algunos... y también con las parejas de contraste: muchos-poco, más-menos. Ejemplo: “dame muchos caramelos”, “dame un poquito de agua”, “esto pesa mucho”, “esta cuerda es más larga que la otra.... Todos estos términos se utilizan para comparar (Ministerio de Educación y Deporte de Venezuela, 2005, p.26)

En virtud de los resultados y con la fundamentación teórica se puede concluir indicando que durante las actividades diarias los niños hacen uso de los cuantificadores de manera espontánea y correcta casi en todas sus utilizaciones, empleándolos en conversaciones que tiene no solo con la maestra sino también con sus pares dentro del centro de educación inicial, y en el entorno familiar del niño.

3.2.16. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad

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

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	1	7%
Bajo	1	7%
Bueno	4	27%
Muy bueno	6	40%
Excelente	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

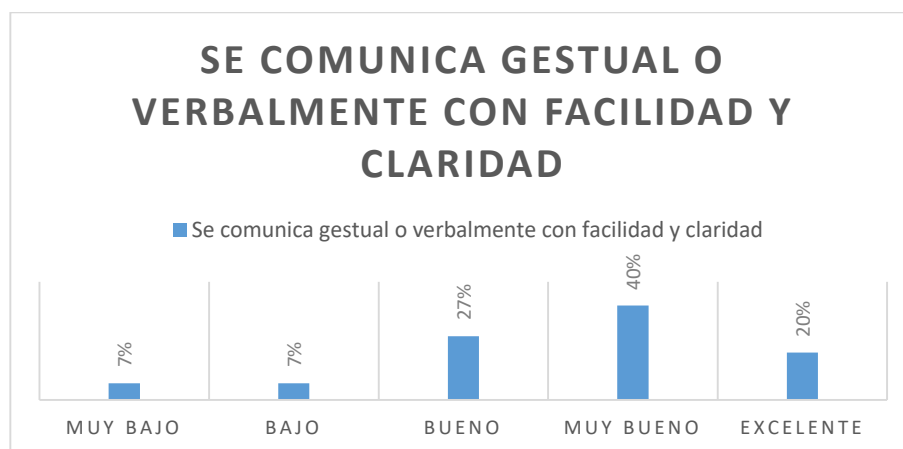


Figura 35. Se comunica gestual o verbalmente con facilidad y claridad

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 40% de los infantes que fueron sometidos a la ficha de observación son capaces de comunicarse gestual o verbalmente con facilidad y claridad teniendo un nivel muy bueno, el 27% representa a un nivel bueno y otro 20% se encuentra en el nivel excelente, los niños que formaron parte de esta observación están entre las edades de 4 a 5 años, por lo tanto, es claro que estos resultados están de acuerdo con la edad que ellos poseen ya que durante estas edades el avance del lenguaje es notorio.

La comunicación es un proceso en el cual se realiza un intercambio de: conocimientos, ideas, pensamientos, opiniones y sentimientos, este proceso tiene como característica principal ser de carácter verbal y no verbal. La forma de comunicación establecida por parte de los seres humanos es el lenguaje, la cual implica el conocimiento y la comprensión de símbolos y signos con los cuales se expresan los pensamientos. Existen unas características observables que están en relación con el desarrollo del lenguaje entre ellas podemos decir: el lenguaje de un niño de 2 años solo es comprendido por la familia o las personas que se encuentran en cargo del cuidado de él, aun así estos solo entienden la mitad de lo que el niño quiere comunicar, a los 3 años se entenderá aproximadamente las tres cuartas partes del habla del niño, pero a los 4 años el niño usa el habla de manera correcta lo cual le permite comunicarse eficazmente con la mayoría de las personas inclusive quienes no lo conocen son capaces de entender lo que él quiere comunicar (Gobierno de Chile, s/f)

Las afirmaciones anteriores sugieren que los niños hacen uso del lenguaje para intercambiar ideas, conocimientos, pensamientos y opiniones y que este lenguaje puede ser tanto verbal como no verbal, a la edad de 4 años ya pueden hacer uso del lenguaje de manera tan clara que sus ideas son comprendidas no solo por su núcleo familiar, sino que por todas las personas con las cuales puede entablar una conversación, de acuerdo a los resultados obtenidos un 40% los niños observados tienen un nivel muy bueno al momento de realizar el proceso de comunicación, lo pueden hacer de forma muy clara y con una facilidad notoria.

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

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

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	4	27%
Muy bueno	11	73%
Excelente	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

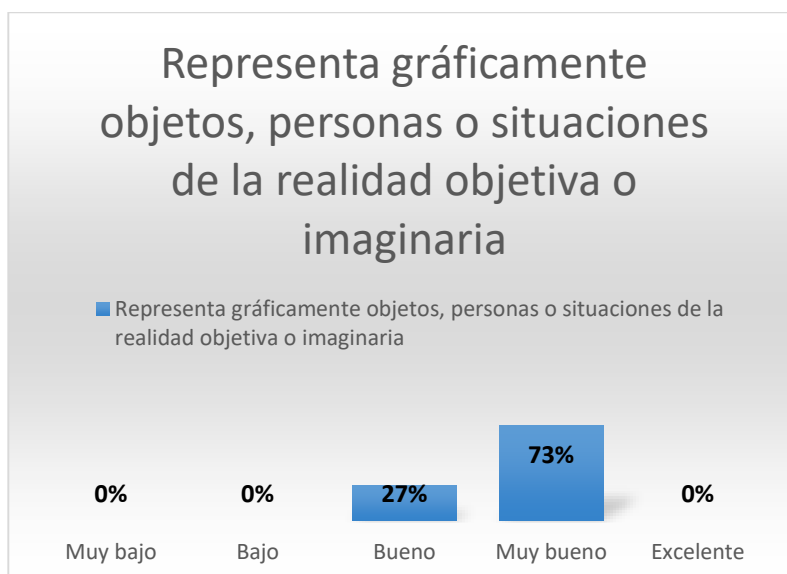


Figura 36. Representa gráficamente objetos, personas o situaciones de la realidad objetiva o imaginaria

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El porcentaje más alto corresponde al nivel muy bueno que cuenta con un 73% de las observaciones realizadas, por lo tanto, podríamos deducir que en este grupo de infantes pueden hacer una buena representación gráfica de objetos, personas o situaciones que corresponden a la realidad objetiva o imaginaria.

La etapa denominada garabateo con nombre comprende a las edades entre 3 y 4 años, la cual tiene como característica principal la realización de distintos movimientos que solo el niño quiere hacer, primeramente, de forma aun desordena para ir paulatinamente convirtiéndolos en unos movimientos más ordenados y controlados. Durante esta etapa el niño le pone nombres a los distintos garabatos que realiza, lo cual parece indicar el inicio de un cambio en la forma de pensar, siendo capaces de representar con más exactitud algún elemento externo que lo rodee. El dibujo toma un carácter intencionado que carecía en las edades posteriores, siendo este realizado con intenciones de dibujar algo que puedan observar como una persona, una situación entre otras, los garabatos que componen a estos dibujos tienen una mejor distribución y tienen la intención de comunicar algo (Lowenfeld, 1980)

Los infantes observados se encuentran en esta etapa aquí conceptualizada, ya que están en la edad de 4 años, por lo tanto, sus dibujos son más ordenados y con una intencionalidad palpable que les permite representar gráficamente distintos objetos, personas o situaciones tanto de la realidad objetiva como imaginaria, siendo evidente que el resultado sea un nivel muy bueno representando al 73% de la población observada.

3.2.18. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa

Tabla 34. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	5	33%
Muy bueno	6	40%
Excelente	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

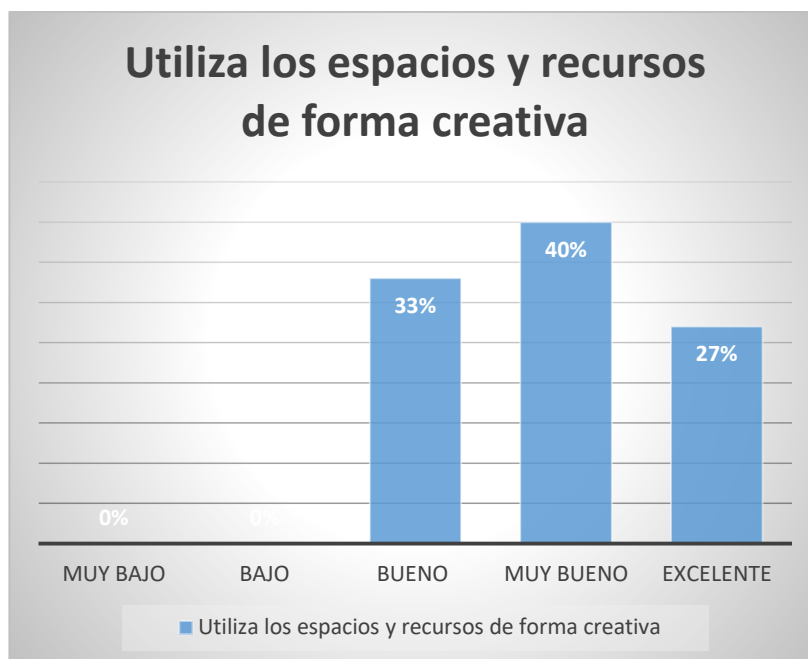


Figura 37. Utiliza los espacios y recursos de forma creativa

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los resultados obtenidos son los siguientes: el 40% de la población observada tiene un nivel muy bueno, el 33% tiene un nivel bueno y el 27% tiene un nivel excelente de acuerdo al criterio utiliza los espacios y recursos de forma creativa.

Durante la etapa correspondiente a la educación infantil, las utilizaciones de los espacios escolares tienen que hacerse de un punto de vista más versátil y flexible, las aulas deben ser innovadoras para que cumplan con todas las demandas que provienen de una población heterogénea que se encuentra entre las edades de 3 a 5 años, ya que poseen distintos niveles de madurez y una necesidad constante hacia la actividad. Los criterios de organización de los espacios tienen que estar orientados fundamentalmente a la cumplir las necesidades creativas, de disfrute, de expresión y comunicación de los niños, el material que se emplee para las distintas actividades será también un determinante para el desarrollo de estructuras de pensamiento que influirán directamente en la conducta general del niño (Laorden y Pérez, 2002)

Debido a que en la educación inicial se busca que los espacios y los materiales a utilizarse dentro de los mismos, fomenten la creatividad de los niños además que cumplan con las distintas necesidades que caracterizan a los infantes de estas edades, se puede constatar que la población observada tiene un 40% correspondientes a un nivel muy bueno de acuerdo al criterio utiliza los espacios y recursos de forma creativa, aunque este porcentaje es alto no

representa a más de la mitad de la población, por lo tanto se podría decir que los espacios y los materiales no están evocando en su totalidad la creatividad en los niños, aún existen criterios muy rígidos y pocos creativos en la selección de los materiales y en la forma como se estructuran los espacios de aprendizaje que entorpecen este criterio.

3.2.19. Controla los movimientos a nivel global y segmentario

Tabla 35. Controla los movimientos a nivel global y segmentario

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy bueno	12	80%
Excelente	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

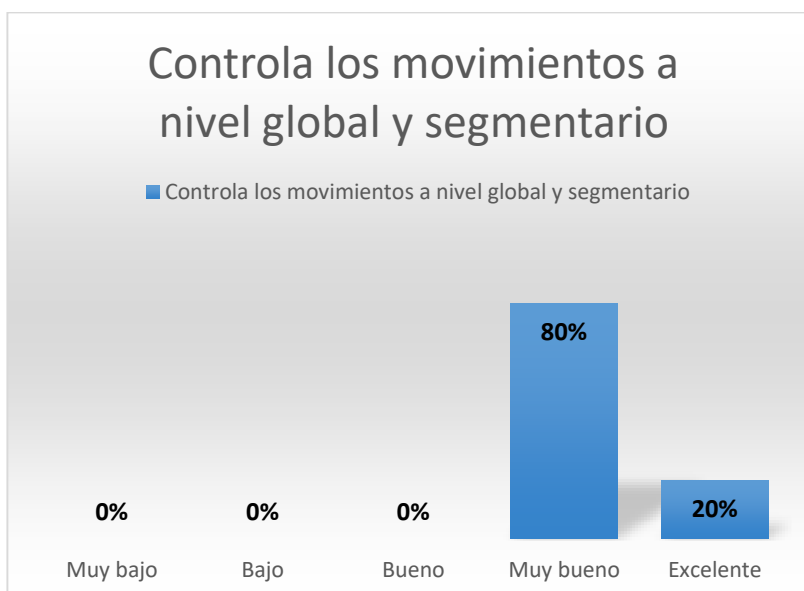


Figura 38. Controla los movimientos a nivel global y segmentario

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 80% de los niños observados es capaz de controlar los movimientos a nivel global y segmentario a un nivel muy bueno, el 20% lo hace a un nivel excelente.

La cadera es considerada como el punto que representa el centro de gravedad del cuerpo humano. En el movimiento global, la trayectoria de la cadera es la encargada de describir el desplazamiento del cuerpo en el espacio, al igual que en el movimiento segmentario, también se considera a la cadera como el referente que se utilizara para describir los distintos desplazamientos que realizan los niños, como son las trayectorias rectilíneas y trayectorias rotarias que se pueden realizar con el cuerpo (Petrone, s/f)

De acuerdo a lo aquí expuesto, los movimientos globales y segmentarios toman como punto de partida a los realizados desde la cadera, ya que es la forma como esta se mueva la que describe a los distintos movimientos o trayectorias que pueden realizar los niños, gracias a una buena motivación física los niños observados son capaces de tener niveles muy altos que evidencian que son capaces de controlar los movimientos tanto a nivel global como a nivel segmentario.

3.2.20. Manipula los materiales con precisión

Tabla 36. Manipula los materiales con precisión

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	2	13%
Muy bueno	8	53%
Excelente	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por:

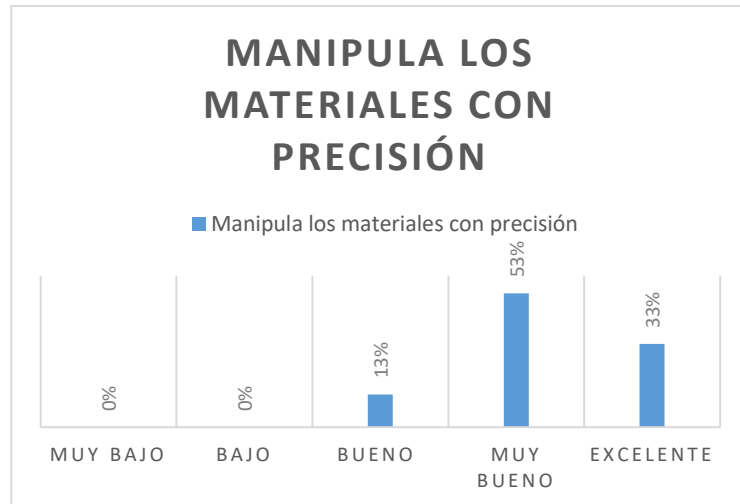


Figura 39. Manipula los materiales con precisión

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los resultados que se obtuvieron a partir de la población observada son los siguientes: 55% al nivel muy bueno, 33% al nivel excelente y un 13% que corresponde al nivel bueno, dichos resultados corresponden al criterio manipula los materiales con precisión.

La motricidad fina es la capacidad para utilizar distintos músculos para realizar actividades específicas como: recortar, cerrar los puños, arrugar papel, apretar los labios entre otras. Para el desarrollo de la motricidad fina se necesita que el niño alcance un nivel elevado de maduración a nivel neurológico, este desarrollo cumple un papel primordial en la experimentación y el aprendizaje que el niño puede tener del entorno que lo rodea (Pacheco, 2015).

El desarrollo de la motricidad fina es la que lleva al niño a tener una buena manipulación de los materiales con los cuales se trabaja en el nivel inicial, es mediante la manipulación e experimentación de los mismos que el niño alcanza paulatinamente niveles más específicos de desarrollo de la motricidad fina. Los niños observados se encuentran en las edades comprendidas entre los 4 y 5 años, su motricidad se encuentra en nivel muy bueno como se evidencia de acuerdo a los resultados, y son capaces de manipular con precisión los materiales.

3.2.21. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices

Tabla 37. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	1	7%
Muy bueno	8	53%
Excelente	6	40%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

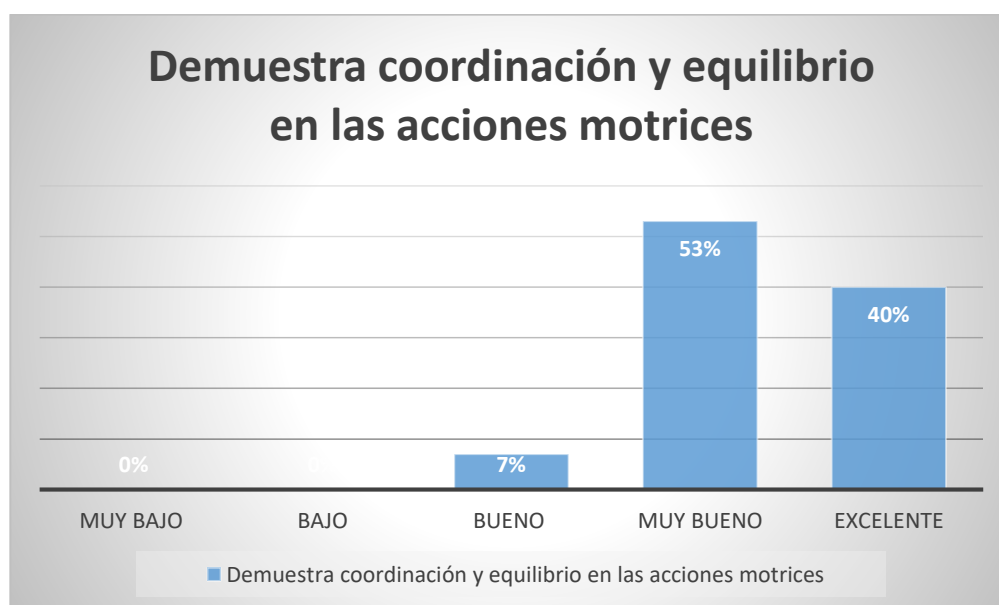


Figura 40. Demuestra coordinación y equilibrio en las acciones motrices

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

Los porcentajes más altos corresponden a los niveles muy bueno y excelente, con un 53% y un 40% respectivamente, indicándonos que el desarrollo motriz de los infantes observados está en un nivel óptimo y de acuerdo con su desarrollo.

El equilibrio se puede definir como la capacidad que tienen las personas para mantener o adoptar distintas posiciones corporales que van de forma opuesta a la fuerza de la gravedad.

El equilibrio es un estado en el cual una persona puede adoptar posiciones como: mantener un gesto por un tiempo, quedarse inmóvil entre otras (Pacheco, 2015)

La coordinación viso motriz se define como la ejecución de distintos movimientos que son controlados por el órgano de la visión. Esta coordinación permite que el niño ejecute varios movimientos como son: como coger un objeto con la mano o golpearlo con el pie, entre otros. La coordinación viso motriz o óculo-manual tiene un impacto considerable en el aprendizaje de la escritura (Pacheco, 2015).

De este modo se puede decir que tanto el equilibrio como la coordinación cumplen papeles primordiales dentro del desarrollo de los niños y niñas de 3 a 5 años, ya que mediante distintos movimientos los infantes van desarrollando estas habilidades para así lograr aprendizajes futuros, como la escritura, entre otros. En esta observación realizada más de la mitad de la población presenta un nivel muy bueno, lo cual nos indica que su desarrollo motriz es correcto y que en el futuro tendrán menos problemas para seguir su desarrollo intelectual.

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

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

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy bueno	8	53%
Excelente	7	47%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta
Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

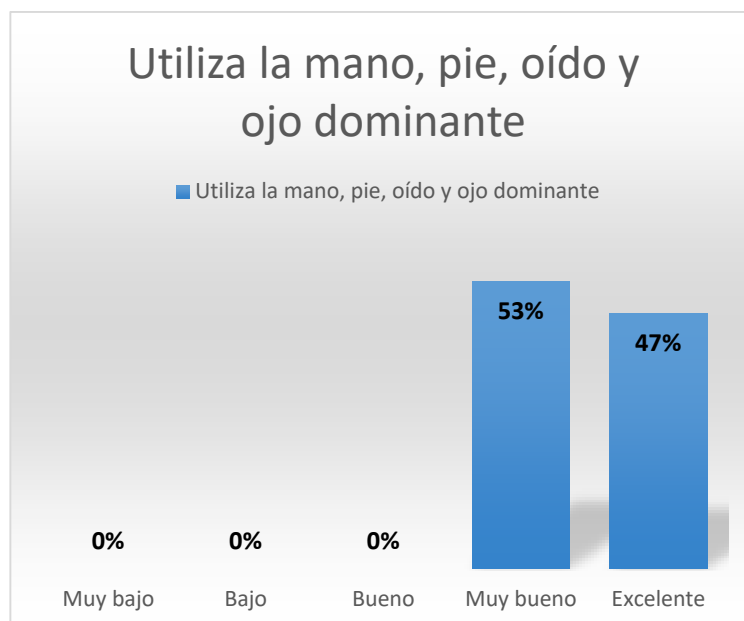


Figura 41. Utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

En este criterio: utiliza la mano, pie, oído y ojo dominante; los niños observados presentan altos porcentajes en los niveles muy bueno y excelente, el 53% representa al nivel muy bueno y el 47% representa al nivel excelente.

Tipos de dominancia y lateralidad definidos por Méndez:

Normalmente se diferencian cuatro tipos de dominancia:

Dominancia Manual: es la facilidad o preferencia para utilizar la mano derecha o la mano izquierda para la ejecución de cualquier acción, por ejemplo, coger un lápiz.

Dominancia Podal: nos indica el pie dominante para realizar cualquier acción, por ejemplo, mantenerse en pie con una pierna.

Dominancia Ocular: los dos ojos se necesitan para configurar una imagen correcta, hay uno que se prefiere para realizar cualquier actividad como mirar por un catalejo, por lo tanto, se trata del ojo dominante.

Dominancia Auditiva: se refiere a la preferencia a escuchar más por un oído que por el otro, como es el caso de coger un teléfono móvil (Méndez, 2010, p. 2)

Según las definiciones los niños de las edades entre 3 a 5 años tiene una dominancia manual, podal, ocular y auditiva que les permite realizar distintas actividades con las manos, pies, oídos y ojos de acuerdo a su lateralidad que puede ser homogénea (cuando la mano, ojo, pie, y oídos coinciden) y la lateralidad cruzada (cuando la mano, ojo, pie y oídos dominantes son

contrarios). Por lo tanto, la población observada muestra señas de que utilizan la mano, el pie, el oído y el ojo dominante para llevar a cabo variadas actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2.23. Identifica las partes gruesas del cuerpo

Tabla 39. Identifica las partes gruesas del cuerpo

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy bueno	11	73%
Excelente	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

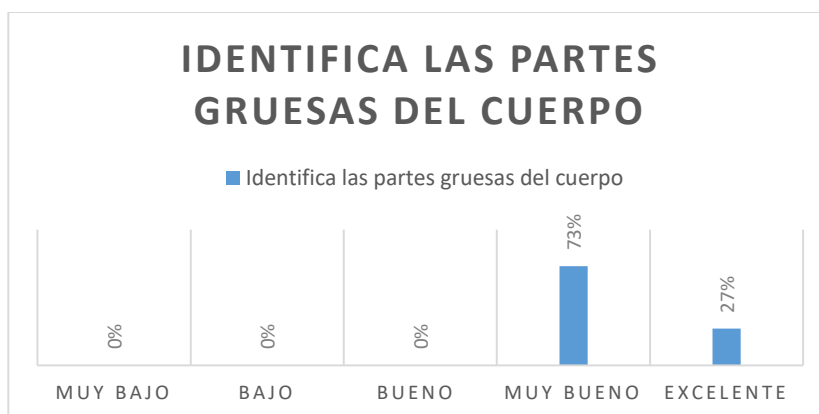


Figura 42. Identifica las partes gruesas del cuerpo

Fuente: Niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Infantil de la ciudad de Manta

Elaborado por: Toala Rodríguez Andrea Alexandra

El 73% de la población observada es capaz de identificar las partes gruesas del cuerpo en un nivel muy bueno, mientras que el 27% de la población restante tiene un nivel excelente, esto denota que los niños son capaces de reconocer y señalar las partes gruesas de su cuerpo sin muchas complicaciones.

Para que los niños puedan construir una imagen correcta de su cuerpo y las partes gruesas que lo componen, tuvieron que haber pasado por un proceso previo que involucra diversas actividades que lograran que el niño por medio de la experiencia, logre percibir y tomar

consciencia de las distintas percepciones y sensaciones provenientes de su cuerpo. Mediante estas distintas actividades el niño creara el concepto de su cuerpo en relación con las demás personas (Martínez, 2013)

Las afirmaciones anteriores sugieren que al obtener un porcentaje de 73% en el nivel muy bueno, los niños observados tienen una buena capacidad para poder reconocer las partes gruesas de su cuerpo que son: cabeza, tronco y extremidades tanto inferiores como superiores, y pasaron ese proceso previo que los llevo a formar un concepto adecuado de su propio cuerpo a través de la experiencia y las actividades planeadas por los docentes.

PROPUESTAS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE NO CONVENCIONALES

ESQUEMA DE LA PROPUESTA

Tema: *“Ambientes de aprendizaje no convencionales que promuevan el desarrollo y aprendizaje integral de los niños de 3 a 5 años en los Centros de Desarrollo Infantil de la ciudad de Manta-Ecuador durante el año lectivo 2017-2018”*

Objetivos:

- Disfrutar las diversas posibilidades de movimientos a través de la identificación del esquema corporal para incrementar expresiones artísticas.
- Realizar movimientos que involucren desplazamientos, coordinación y equilibrio a través de materiales no estructurados para mejorar la motricidad gruesa.
- Experimentar mezclas de colores mediante la manipulación de materiales sensoriales que les permita plasmar sus ideas.
- Discriminar los fonemas que componen su nombre a través del empleo del lenguaje gráfico para potenciar la iniciación de la escritura de textos creativos.
- Desarrollar habilidades auditivas a través de actividades que involucren ritmo y tiempo utilizando materiales no estructurados llamativos.
- Discriminar formas, nociones básicas temporales, espaciales y de medida a través de la clasificación y estructuración de secuencias lógicas para desarrollar el pensamiento lógico y creativo.

Fundamentación teórica

La organización de los ambientes de aprendizaje, permite que el aula se presente como un conjunto de espacios que brindan a los niños, las oportunidades y los materiales necesarios para el desarrollo óptimo de sus habilidades. Estos espacios o ambientes de aprendizaje, son

recursos educativos que tienen como finalidad brindar y potenciar autonomía, investigación, exploración, y el descubrimiento de nuevos conocimientos. El juego y las actividades tanto dirigidas como libres, tienen un carácter educativo que ofrece a los infantes la oportunidad de socializar y construir por sí solos sus propios aprendizajes. La distribución de los ambientes de aprendizaje, los materiales que se encuentran en los mismos, tienen que estar organizados para que respeten los ritmos, las características y necesidades de los distintos alumnos que se encuentran en el salón de clase (Ledesma, 2012).

Los ambientes de aprendizaje que se consideraron para estas propuestas son los siguientes:

- Ambiente del gimnasio o motriz grueso
- Ambiente de arte
- Ambiente de expresión artística
- Ambiente de música
- Ambiente de lógico matemático

El ambiente del gimnasio o motriz grueso busca desarrollar diversas actividades como gatear, deslizarse, correr, pararse entre otras. Este rincón busca desarrollar de manera progresiva la coordinación y el equilibrio (Ministerio de Educación, 2015). Para llevar a cabo la propuesta del rincón de gimnasio o motriz grueso se utilizarán los siguientes materiales: palos de escoba cortados de acuerdo al tamaño de los niños, bolas de algodón, cinta de papel, y silbatos.

Con esta actividad se busca desarrollar la coordinación motora de los niños, además de incrementar el equilibrio y el dominio de los elementos que se encuentran en el espacio, la lateralidad, entre otros. Haciendo uso del juego como metodología se pueden alcanzar un sinnúmero de conocimientos y habilidades que ayudan a la maduración motriz de los niños quienes, al encontrarse en una etapa muy activa, encuentran en el juego motriz una salida para desahogar un poco de esa energía y a la vez perfeccionan sus movimientos.

El ambiente o rincón de arte o también llamado o también llamado rincón de la expresión plástica es definido por las autoras Guerrero e Idrovo como “el lugar donde el niño/a tiene la oportunidad de representar sus experiencias, mediante técnicas grafo-plásticas” (Guerrero e Idrovo, 2010, p.34).

El Ministerio de Educación denomina al rincón del arte como el rincón de pintura y dibujo y lo define de la siguiente manera:

En este rincón los niños desarrollan el pensamiento creativo y expresan sus emociones. Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos. Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones (Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial, 2015, p.27).

Los rincones o ambientes de aprendizaje pueden tener distintos nombres, pero su objetivo es siempre el mismo, en el caso del rincón de arte busca poner en contacto al niño con diversos materiales que le ayuden a representar sus experiencias mediante distintas técnicas plásticas, incentivando así en los niños la apreciación artística, además hay que aprovechar esa motivación innata que tienen los niños para dibujar, pintar, etc. El diseño de esta propuesta se basa en poner en contacto directo a los niños con los colores y el conocimiento de su cuerpo, busca que el niño experimente mezclando colores, usando partes de su cuerpo para dibujar y principalmente se divierta haciéndolo.

En el rincón de expresión lingüística propician las actividades como leer, hablar, escuchar, las cuales pueden ser trabajadas de manera individual o grupal. Este ambiente de aprendizaje debe brindar al niño autonomía y seguridad, ya que el niño se encuentra en una etapa donde está desarrollando su expresión oral, por lo tanto, debe contar con los materiales adecuados para el correcto desarrollo de la misma (Fernandez,2009). El diseño de la propuesta busca fomentar el reconocimiento de las letras que componen el nombre de cada uno de los alumnos, utilizando material no convencional como: esponjas, ollas o recipientes de plástico, cucharones, y agua. Para llevar a cabo esta propuesta se fomenta la coordinación viso motriz del niño, el uso de la pinza digital, y por último el reconocimiento correcto de las letras de los nombres de los alumnos.

El ambiente o rincón de música es definido por el Ministerio de Educación del Ecuador como:

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido (Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial, 2015, p.25).

Los infantes se encuentran en un permanente contacto con el mundo sonoro, ya que desde muy pequeños aprenden a disfrutar de él, a percibirlo y diferenciar sonidos placenteros de los no placenteros. Los docentes deben planificar actividades que le permitan al niño utilizar el lenguaje musical y deleitarse escuchando canciones que le gusten que busquen no solo el desarrollo lingüístico, sino también el desarrollo corporal mediante la imitación de

movimientos. La exploración dentro de este ambiente de aprendizaje debería ser de iniciativa propia de los niños, pero esto no significa que el docente no debe incidir dentro de la misma, este puede guiarlo en la elaboración de actividades y juegos para su correcto desarrollo (Benítez, s/f).

El rincón de lógico matemático o de construcción es definido como:

El espacio más habitual donde el niño manipula y realiza las actividades y donde aprende las matemáticas de forma atractiva y estimulante. Para trabajar los contenidos de lógica-matemática, utilizando juegos didácticos o materiales, es imprescindible ofrecérselos a los niños de forma organizada, para que puedan utilizarlos de forma autónoma, es decir, que debemos tener en cuenta, con que materiales contamos en el aula, para que sirva cada uno de ellos y a través de cuantos juegos se puede alcanzar un mismo objetivo.

Una vez analizados y clasificados, se ponen al alcance de los niños, cuatro o cinco juegos de cada uno de los contenidos, bastará con que realicen correctamente un par de ellos para saber que han logrado el objetivo (Temas para la Educación, 2011, p.6)

Para la implementación de la propuesta en el rincón lógico-matemático o rincón de construcción se utilizaron los siguientes materiales: cajas de cartón reciclado, tubos de papel, botellas de plástico, tapas de botellas, piedras, monedas, rollos de cinta vacíos, papel periódico, pintura, cinta de papel, sorbetes, corchos, bolas de algodón,

En esta propuesta se planteó distintas actividades que le permitían al niño experimentar con conceptos como: numerales, figuras geométricas, colores, tamaños, pesos; de manera creativa y haciendo uso de la metodología juego-trabajo que los lleva a crear conceptos básicos acerca de nociones matemáticas que le servirán para el desarrollo de sus habilidades dentro de este campo de conocimiento.

PROPUESTA NUMERO 1



Figura 44. Propuesta de ambiente de ambiente del gimnasio o motriz grueso.

Fuente: <http://www.iheartartscrafts.com/wp-content/uploads/2015/08/GrossMotor2.png>

Elaborado por: <http://www.iheartartscrafts.com/wp-content/uploads/2015/08/GrossMotor2.png>

Ambiente	Edad de los niños	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
Ambiente del gimnasio o motriz grueso	4-5 años	Disfrutar las diversas posibilidades de movimientos a través de la identificación del esquema corporal para incrementar expresiones artísticas Realizar movimientos que involucren desplazamientos, coordinación y equilibrio a través de materiales no	Inicio: Previamente se colocan con cinta de papel en el piso distintas figuras geométricas como: círculos, cuadrados, rectángulos, separados entre sí por un espacio considerable para que los niños se puedan mover libremente. Agrupamos a los niños de 5 en 5,	Palos de escoba Cinta de papel Bolas de algodón Silbatos	40 min

		<p>estructurados para mejorar la motricidad gruesa</p>	<p>teniendo así 5 grupos en total.</p> <p>Construcción:</p> <p>Se explica en que consiste el juego: para empezar cada grupo de 5 estudiantes se pone de pie delante de cada figura geométricas que previamente fueron pegadas con cinta en el suelo y al frente de las mismas se encuentra una cantidad grande de bolas de algodón, que van a ser movidas con la ayuda de un palo de escoba hasta completar la misma. El grupo que termina de llenar toda la figura con las bolas de algodona, es el ganador.</p> <p>Dentro del juego se pueden aplicar</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>diversos niveles de dificultad como, por ejemplo: se le dice al niño que solo puede desplazar las bolas de algodón utilizando la mano izquierda, o al momento de iniciar el juego se les dice a los niños que tienen que correr hacia las figuras saltando en su solo pie, trabajando así el equilibrio y la coordinación.</p> <p>Cierre:</p> <p>Al finalizar el juego, los niños abran hecho actividades que beneficia su desarrollo motriz grueso.</p> <p>Para evidenciar el aprendizaje podemos decirles que grafiquen que tan divertido fue esta experiencia para ellos.</p>		
--	--	--	--	--	--

PROPUESTA NUMERO 2



Figura 45. Propuesta del ambiente de arte.

Fuente: <http://craftulate.com/paint-bombs/>

Elaborado por: <http://craftulate.com/paint-bombs/>

Ambiente	Edad de los niños	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
Ambiente de arte	4-5 años	Experimentar mezclas de colores mediante la manipulación de materiales sensoriales que les permita plasmar sus ideas	Inicio: La docente prepara previamente el lugar donde se llevará a cabo la actividad, colocara las cartulinas blancas en el piso asegurándolas con cinta para que no se muevan, también amarrara el móvil hecho con botellas y pintura en un lugar donde los niños lo	Botellas de plástico Pintura Aguja Cartulina Soga Papel burbuja Globos	40 min

			<p>puedan alcanzar.</p> <p>Se les da a los niños guantes y zapatos hechos con papel burbuja.</p> <p>Construcción:</p> <p>Se lleva de manera ordenada a los niños al lugar donde se encuentra preparado el material para el desarrollo de la actividad, permitiéndoles que observen y manipulen el móvil hecho con botellas, para que se percaten</p> <p>como presionando la botella se llena el globo de pintura, luego se les dice que se coloquen ya los zapatos y los guantes.</p> <p>La docente con ayuda de una aguja reventará con cuidado los globos dejando caer la pintura que se encuentra en los mismos.</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>Entonces se les dice a los niños que jueguen con la pintura, mezclándola con sus pies o con sus manos.</p> <p>Cierre:</p> <p>Se dedica un tiempo de 15 min el cual los infantes tendrán una experimentación directa con la pintura, para que luego hagan dibujos utilizando la técnica del dibujo libre para representar los nuevos aprendizajes.</p>		
--	--	--	---	--	--

PROPUESTA NUMERO 3



Figura 46. Propuesta del ambiente de expresión lingüística.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/831758624901333947/>

Elaborado por: <https://www.pinterest.com/pin/831758624901333947/>

Ambiente	Edad de los niños	Objetivos	Actividades	Recursos
Ambiente de expresión lingüística	4-5 años	Discriminar los fonemas que componen su nombre a través del empleo del lenguaje gráfico para potenciar la iniciación de la escritura de textos creativos	<p>Inicio: Se presenta un papelógrafo grande que tenga escrito todos los nombres de los niños del salón.</p> <p>Se pide a los niños que identifiquen su nombre encerrándolo en un círculo.</p> <p>Construcción: Se coloca en distintas mesas delante de los niños, las ollas llenas con agua que tienen adentro las letras</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Marcadores</p> <p>Hojas</p> <p>Pintura</p> <p>Recipientes de plástico</p> <p>Agua</p> <p>Cucharones</p> <p>Charol</p>

			<p>cortadas con esponja.</p> <p>Al lado de cada olla se ponen los cucharones que servirán para que el niño saque las letras de adentro de las ollas y las coloquen en un charol.</p> <p>Cierre:</p> <p>Cada niño usa como molde las letras de esponja que forman su nombre, para plasmarlas en una hoja con pintura</p> <p>El resultado de esta actividad nos demostrara cuales niños escriben correctamente su nombre y cuales aún tienen problemas para hacerlo por si solos.</p>	
--	--	--	--	--

PROPUESTA NUMERO 4



Figura 47. Propuesta ambiente de música.

Fuente: <http://coolscienceexperimentshq.com/how-to-see-sound/>

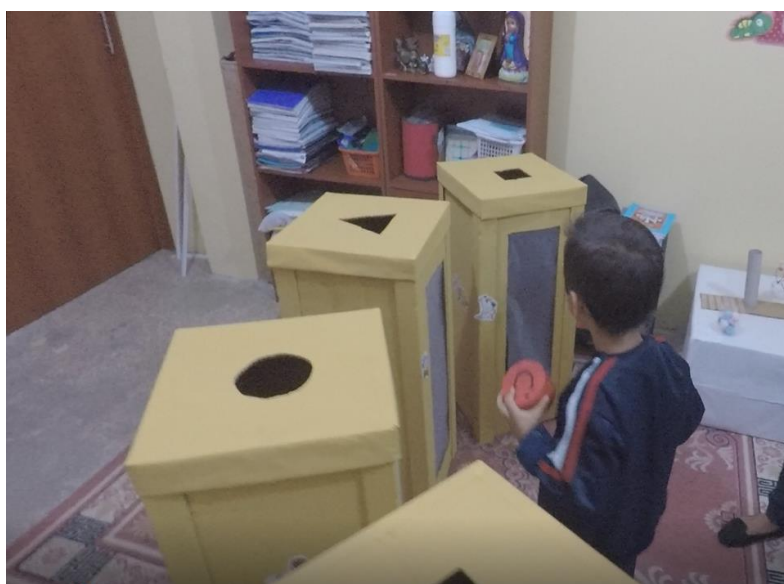
Elaborado por: <http://coolscienceexperimentshq.com/how-to-see-sound/>

Ambiente	Edad de los niños	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
Ambiente de música	4-5 años	Desarrollar habilidades auditivas a través de actividades que involucren ritmo y tiempo utilizando materiales no	<p>Inicio:</p> <p>La docente cubre firmemente con plástico para envolver los recipientes.</p> <p>Se divide a los niños en grupo de 3 para que al momento de realizar la actividad todos participen en</p>	<p>Rollo de plástico para envolver</p> <p>Recipiente plástico</p> <p>Charol de metal</p>	40 min

		estructurados llamativos	<p>ella.</p> <p>Pedirles a los niños que coloquen en la parte superior de los recipientes envueltos con plástico distintos granos tanto de arroz como de frejol.</p> <p>Construcción:</p> <p>Para el desarrollo de la actividad se formó grupos de tres estudiantes, uno de ellos levantara el charol de metal al mismo nivel del recipiente que tiene en la superior los granos, el otro infante golpeará el charol con la cuchara de metal, mientras que el otro integrante observará como mediante el efecto de golpear la cuchara con el charol provoca que los granos de arroz y frejol se muevan, y así se rotará el ejercicio para que en cada grupo todos participen de la</p>	<p>Cucharas de metal</p> <p>Granos de: arroz, frejol.</p>	
--	--	-----------------------------	---	---	--

			<p>actividad</p> <p>Cierre:</p> <p>Se forma grupos para que cada niño tenga la posibilidad de golpear el recipiente simulando un tambor.</p> <p>Luego se les pide que golpeen los recipientes siguiendo un compás sencillo.</p>		
--	--	--	--	--	--

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA 5
PROPUESTA NUMERO 5



Ambiente	Edad de los niños	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo
Ambiente lógico-matemático	4-5 años	Discriminar formas, nociones básicas temporales, espaciales y	Inicio: Se cantan canciones donde se nombren distintas figuras geométricas como	Cajas de cartón (ánforas) Cartillas	40 minutos

		<p>de medida a través de la clasificación y estructuración de secuencias lógicas para desarrollar el pensamiento lógico y creativo</p>	<p>la canción “La casita”.</p> <p>Se preparó previamente el ambiente de trabajo, en el cual se encuentran ánforas y en cada una de ellas en la parte superior se encuentra cortada la forma de una figura geométrica distinta.</p> <p>En una mesa se colocaron figuras geométricas hechas de cartón, las cuales serán introducidas en el ánfora dependiendo de lo que les indique la cartilla, que será repartida por la docente a los niños que participen en la actividad.</p> <p>Cada cartilla les indicaba la figura geométrica y la cantidad de elementos que</p>	<p>Figuras geométricas hechas de cartón</p> <p>Balanza hecha con material reciclado</p> <p>Recipientes hechos de botellas de plástico</p> <p>Corchos</p> <p>Bolas de algodón</p>	
--	--	--	--	--	--

			<p>tenían que introducir en el ánfora.</p> <p>Construcción:</p> <p>Mediante el uso de las figuras geométricas hechas con cartón, se les pide a los niños que identifiquen los distintos tamaños que tienen la mismas.</p> <p>Haciendo uso de la balanza hecha con materiales reciclados, los niños pudieron experimentar con los pesos de distintos materiales.</p> <p>Cierre:</p> <p>A partir de las nociones que han aprendido durante el día, se procede a hacer preguntas a los niños para verificar que el</p>		
--	--	--	---	--	--

			conocimiento fue asimilado.		
--	--	--	-----------------------------	--	--

FICHA DE DOCUMENTACIÓN Y REFLEXIÓN

DATOS INFORMATIVOS:

Sala: Subnivel Inicial 2 Paralelo "B"

Número de niños: 30

Responsable: Lcda. Nancy Pinargote

Fecha:

PROCESO

Nombre de instalación lúdica: "Ambiente de aprendizaje lógico-matemático"

Materiales:

- Cajas de cartón (ánforas)
- Balanza hecha con material reciclado
- Bolas de Algodón
- Recipientes hechos con botellas de plástico
- Tapas de botellas
- Corchos
- Piedras
- Figuras geométricas hechas de cartón
- Rollos de cinta

Objetivo:

Discriminar formas, nociones básicas temporales, espaciales y de medida a través de la clasificación y estructuración de secuencias lógicas para desarrollar el pensamiento lógico y creativo

Descripción de la Instalación:

La instalación lúdica cuenta con 4 cajas que sirvieron como ánforas, cada una con una tapa la cual estaba representada con una figura geométrica (circulo, triangulo, rectángulo y cuadrado). En una mesa se colocaron las distintas figuras geométricas hechas con cartón reciclado y rollos de cinta. Para el desarrollo de esta propuesta se utilizó además una balanza hecha con productos reciclados como: (rollos de papel, recipientes hechos con botellas

plásticas, sogas, palitos de helado), además se presentó a los niños materiales no convencionales que según la motivación de los niños fueron usados para medir su peso y diferenciarlos entre ellos.

Capacidades infantiles observadas:

- Exploración activa del ambiente de aprendizaje por parte de los niños
- Los niños observaron y experimentaron con los materiales los cuales llamaron su atención
- Clasificación de acuerdo al color y forma de las figuras que se le presentaron
- Interés para hacer uso de la balanza hecha con materiales reciclados
- Asombro en la demostración por parte de ellos mismos, cuando apreciaban que unos materiales pesaban más que otros.
- No podían asociar de manera correcta el número con la figura.

Testimonio de docentes

La docente encargada del grupo de Inicial 2, paralelo "B", demostró un gran interés por la actividad ya que, al no ser planificada, los niños se desarrollaron con mucha soltura y libertad, aunque hubo peleas y desacuerdos a los niños, debido a su carácter aun egocentrista y competitivo.

La directora del centro, comentó que las actividades dentro del ambiente de aprendizaje implementado, fueron buenas, aunque hubo desorden por parte de los niños, pero se explicó que la actividad no debía ser reglada, sino que tenía que partir desde el interés de los niños.

Testimonio de niños

Los niños presentaron curiosidad por conocer cómo funcionan las balanzas, casi en su mayoría querían entender por qué ciertos elementos son más pesados que otros. El tamaño de las ánforas donde se colocarían las figuras geométricas logro también su asombro, preguntándose porque tenían distintas figuras en la parte superior de las mismas. Por lo que se pudo observar, las actividades fueron de mucho disfrute para los niños y lograron avanzar en sus conocimientos lógicos matemáticos.

Reflexión pedagógica:

Al momento de realizar la implementación del ambiente de aprendizaje, se buscó crear en los niños las nociones de formas, tamaño, pesos, las cuales comprenden a las nociones básicas que luego les servirán para reconocer y diferenciar los números.

La competencia matemática en los niños de 3 a 5 años, tiene como propósito, desarrollar las nociones básicas, como: la seriación, la ubicación espacial, la forma, la correspondencia, etc. Todas estas nociones se las pueden lograr en los niños mediante actividades lúdicas y contextualizadas haciendo uso de material concreto y didáctico que les brindara lo necesario para la posterior adquisición de la noción del número, comprendiendo tanto el concepto del mismo como su significado dentro de distintas operaciones (Ministerio de Educación de Perú, 2013)

Por lo tanto, se puede decir que:

En los niños pequeños, el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento, es decir, depende de la preparación de sus estructuras mentales para asimilar determinadas nociones (Ministerio de Educación de Perú, 2013, p.25).

En base a lo expuesto se puede concretar diciendo que el aprendizaje del área de construcción o de lógico matemático, es un proceso lento pero muy importante para el correcto desarrollo de las habilidades de los niños, aunque la técnica aplicada dentro de esta propuesta de trabajo, se basó en el interés de los niños, siempre los docentes deben guiar a los niños para que el aprendizaje este encaminado a lo que se quiere lograr, que en el caso de esta propuesta era crear nociones básicas para la comprensión y asociación del número con figuras, tamaños y colores.

El niño aprende jugando, explorando, sintiendo, siendo participe activo de su propio aprendizaje, donde solo él será capaz de regular lo que llama su atención y lo que no es de su agrado.

Propuestas de mejoramiento

Se deberían contar con más material no estructurado dentro del aula de clase, este material le brindará tanto al docente como el niño, nuevas oportunidades creativas de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de esta etapa correspondiente a las edades de 3 a 5 años, es donde el niño se encuentra un estado muy activo, donde busca siempre satisfacer su necesidad de aprender, de jugar, de saltar, de conocer, este estado debería ser mejor aprovechado por parte de los docentes que se limitan al uso de materiales estructurados, y la realización de las mismas actividades durante largos periodos de tiempo, perdiendo así el principio de creatividad y experimentación que debería estar presente siempre dentro de las aulas de Educación Inicial.

CONCLUSIONES

- Los ambientes de aprendizaje no convencionales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje constituyen un papel muy importante, ya que una correcta implementación de los mismos, brindaran a los niños una gran cantidad de oportunidades de aprendizaje creativo que potenciará sus habilidades, capacidades y desarrollos.
- Un alto porcentaje de los docentes encuestados no hace uso de recursos no estructurados en su práctica docente, es más la mayoría de ellos solo utiliza recursos estructurados ya que consideran que son mejores para transmitir los conocimientos a los niños.
- El ambiente es generador de aprendizaje, por lo tanto, para llevar a cabo su implementación dentro del aula de clase se debe seguir un procedimiento adecuado que considere todas las variables como: características de desarrollo, conocimiento, y creatividad de los niños, entre otros para que de esta manera sean funcionales y beneficien a los infantes.
- Los ambientes de aprendizaje deben promover el desarrollo óptimo de las distintas áreas que se deseen mejorar en los niños como son: área motriz, cognitiva, lingüística y afectiva. La mejor manera de que los niños aprendan es mediante el juego y la experimentación, por lo tanto, los ambientes de aprendizaje deben contar los materiales adecuados para que se genere autonomía y convivencia armónica dentro de los mismos.
- Las propuestas que se plantean todas tienen un carácter innovador que busca que los niños aprendan desde su centro de interés, fueron planteadas en un intento de recordar a los docentes que no solo el material estructurado es el único válido para crear situaciones de enseñanza-aprendizaje, sino que si hacemos uso de nuestra creatividad cualquier material puede convertirse en un material pedagógico que servirá para crear nuevas experiencias de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Crear ambientes de aprendizaje no convencionales que fomenten la creatividad considerando que los niños son seres activos e ingeniosos que siempre buscan aprender de diferentes maneras para desarrollar sus habilidades y capacidades.
- Para contrarrestar la falta de conocimientos acerca del uso de los recursos no estructurados dentro del salón de clase, se deberían impartir capacitaciones para que los docentes puedan implementar estos recursos en los ambientes de aprendizaje
- Los docentes deben tener más conocimiento acerca del procedimiento que se sigue para organizar el espacio que constituirán los ambientes de aprendizaje tanto convencionales como no convencionales dentro del aula de clase
- Los recursos no estructurados no son considerados como fundamentales cuando se dota de materiales a un salón de clases, la realidad de la mayoría de los centros de educación inicial, es que el único material considerado como importante y beneficioso es el material o recurso estructurado, por lo tanto se debería encontrar un balance que permita que los materiales a utilizarse sean tanto estructurados como no estructurados para que brinden las oportunidades de experimentación y juego necesarias para el desarrollo óptimo de los infantes
- Para la creación de ambientes de aprendizaje no convencional, los docentes tienen que considerar que entre más innovador y llamativos sean los mismos, los niños tendrán más oportunidades de aprender, además que cuando se emplean recursos no estructurados estos brindan más oportunidades para fomentar la creatividad y asimilar las distintas nociones que quieren ser transmitidas.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. y Ruiz de Velazco, A. (2008). *El juego Simbólico*. Recuperado de:
https://books.google.com.ec/books?id=8zqrMuAB_3kC&pg=PA207&lpg=PA207&dq=%22La+confi+guraci%C3%B3n+de+contextos+de+%E2%80%9Cbelleza+y+relaci%C3%B3n%E2%80%9D,+para+favorecer+el+juego+libre+y+espont%C3%A1neo,+ya+que+es+en+este+tipo+de+situaci%C3%B3n+donde+se+pueden+expresar+y+favorecer+las+propias+ideas%22&source=bl&ots=NCjaho4O9B&sig=iBstr6TlofgVNG8y6gibSxsblHw&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwIn3Y3NrZvYAhVh1oMKHWCACsMQ6AEIJTAA#v=onepage&q&f=false
- Abreu, J. (2014). El método de la investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*. 9(3)195-204. Recuperado en: [http://www.spentamexico.org/v9n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Alban, P. Brugueiro, T. & Mananita, T. *Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la Matemática en niños y niñas de 5 años de la institución Educativa inicial n° 657 “niños del saber”-2014*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, Iquitos, Peru.
- Ayuntamiento de Pamplona. (s/f). Proyecto y realización de una Propuesta de “Juego Simbólico”. Recuperado de:
http://ioc.xtec.cat/materials/FP/Materials/1752_EDI/EDI_1752_M04/web/html/WebContent/u4/media/proyecto_juego_simbolico_pamplona_1_.pdf
- Barragan, D. & González, G. (2010) *Elaboración y aplicación del material Montessori que dinamice el proceso de enseñanza – aprendizaje en las niñas del primer año de educación básica paralelo “A” de la escuela Elvira ortega, del cantón Latacunga, parroquia la matriz, durante el periodo lectivo 2009-2010*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Begoña, D. & Quintanal, J. (s/f). *Metodos de investigación y diagnostico en la educación*. Recuperado de:
https://www.academia.edu/9391343/Profesores_Bego%C3%B1a_Garc%C3%ADa_Domingo_y_Jos%C3%A9_Quintanal_D%C3%ADaz_Bloque_III_T%C3%89CNICAS_DE_INVESTIGACI%C3%93N

- Bengurria, S., Martín, B., Valdes, M., Pastillides, P. & Gomez, L. (2010). Observación. Recuperado en:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Observacion_trabajo.pdf
- Benitez, I. (s/f). *El rincón de la música*. Recuperado en:
<http://www.eduinnova.es/mar09/EI%20%20rincon%20de%20musica.pdf>
- Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. (Tesis de Pregrado). Corporación Universitaria Lasallista, Caldas
- Borja, M. (2011). *El desarrollo de la motricidad gruesa y fina para favorecer el proceso de la ubicación espacial en niños de preescolar II, a través del juego como estrategia didáctica*. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Cabanellas, I. y Eslava, C. (2005). *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- Cano, M.I. y Lledó, A. (1995). *Espacio, comunicación y aprendizaje*. Serie Práctica N 4. Sevilla: Díada Editorial S.L
- Castillo, M., Ventura, K., y Camacho, C. (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 Narváz Cadenillas, en la ciudad de Trujillo, en el año 2013. *Perspectivas en primera infancia*. 2(1). 1-39.
- Castro, M. y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*. 19 (3). 1-32. Recuperado de:
<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/rt/printerFriendly/6874/7076>
- Cedeño, M; Osorio, M; Tolentino, A. (2004). El docente preescolar y la importancia de optimizar los materiales didácticos de rehúso. Tesis para optar el título de licenciada en pedagogía. Universidad Pedagógica Nacional. México

Concepción, M. (2006). *Orientaciones Metodológicas para el Uso del Material Didáctico en el Nivel Inicial*. Recuperado de: www.oei.es/historico/inicialbbva/db/contenido/.../orient_meto_mat_didctico.pdf

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para La creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.

De Pablo, P. (1999) *Espacios y recursos para ti, para mí, para todos. Diseñar ambientes en educación infantil*. Barcelona: Editorial Praxis, S.A.

Del Valle, A. (2001). Rendimiento escolar: infraestructura y medios de enseñanza – aprendizaje. *Revista educativa PUCP*. 10 (19).33-56. Recuperado de: <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/5322>

Doménech, J. y Viñas, J. (1997). *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo*. Barcelona: Grao.

Duarte, D. J. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos* (29), 97-113. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>

Escribano, A y Peralta, D. (1993). *Organización de espacios*. Ieps. N.17.

Fernández, A. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación infantil. Ventajas del trabajo por Rincones Tipos de rincones. *Innovación y experiencias educativas*. 15. 1-8. Recuperado en: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf

Fernandez, H. & Ramirez, R. (2011). Leer para investigar. *La colmena*. 72. 23-29. Recuperado en: http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_72/Aguijon/Leer_para_investigar.pdf

Gobierno de Canarias. (s/f). *Criterios para la selección de materiales y recursos didácticos, incluidos los libros de texto*. Recuperado de: <http://www.ceipcostateguise.es/ct/17.criterios%20para%20seleccion%20materiales,recursos,%20libros%20ok%20doc.pdf>

- Gómez, O. y Martín, J. (2013). *Como fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Recuperado de: <https://www.ceapa.es/sites/default/files/Documentos/Guia%20Como%20fomentar%20la%20autonomia%20y%20responsabilidad%20en%20nuestros%20hijos%20e%20hijas%20CEAPA.pdf>
- Granado, N. y Garayo, A. (2015). *Juegos comparativos Aprender a cooperar, cooperar para aprender*. Recuperado en: <http://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Guerrero, M. e Idrovo, S. (2010). *Estudio del material didáctico de la metodología de rincones lúdicos en educación inicial*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Ecuador. Recuperado en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2330/1/tps630.pdf>
- Herrera, J. (2008). *La investigación cualitativa*. Recuperado en: <https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- Iglesias, L. (1996): *La organización de los espacios en Educación Infantil*. En M.A. Zabalza, *Calidad en la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Iglesias, I. (1999). *La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
- Iglesias, M. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de educación*. 47. 1-13. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.htm>
- Jaramillo, L. (s/f). *Disposición del ambiente en el aula*. Recuperado de: <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20files/DisposicionAmbienteAula.pdf>
- Juárez, A. (2015). *Material didáctico y aprendizaje significativo*. (Tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Laorden, C y Perez, C. (2002). El espacio como elemento facilitador del aprendizaje Una experiencia en la formación del profesorado inicial. *Pulso*. 25. 133-146. Recuperado en: <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/19.pdf>

- Ledesma, C. (2012). *Uso y distribución de espacios escolares*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, España.
- Loughlin, C. y Suina, J. (1987). *El ambiente de aprendizaje: Diseño y Organización*. Madrid: Morata.
- Lowenfeld, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Méndez, R. (2010). La lateralidad influye en los problemas de aprendizaje. *Temas para la educación*. 10. 1-7. Recuperado en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7428.pdf>
- Meneses, M. y Monge, M. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. 25 (2). 113-124. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación y de Deporte de Bolivia. (2005). *Educación inicial Ambiente de aprendizaje para la atención preescolar*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educinic1.pdf>
- Ministerio de Educación de Colombia. (2014). El juego en Educación Inicial. Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/.../curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Guía para la Implementación Metodológica del Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Methodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación de Perú. (2013). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Recuperado en: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/3730>
- Ministerio de Educación y Deporte de Venezuela. (2005). *Educación Inicial Procesos Matemáticos*. Recuperado en: <https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educini6.pdf>

Moderna. (s/f). *Etapas del Desarrollo Evolutivo*. Recuperado de: <https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+%283-6+A%C3%91OS%29.pdf/cfc0c0a1-4ac1-4737-b257-f50c60aebc68>

Montessori, M. (1979). *La educación para el desarrollo Humano. Comprendiendo a Montessori*. México: Diana.

Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_materia_didactico.pdf

Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. 19 Núm. especial marzo. 329-337. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>

Moreno, J. y Rodríguez, P. (s/f). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Recuperado de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Muñoz, J. (2009). Pedagogía de los espacios. La comprensión del espacio en el proceso de construcción de las identidades. *Revista portuguesa de pedagogía*, 43 (1), 5-25. Recuperado de: impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/download/1257/705.

Muñoz, J. (1994), *El pensamiento creativo. Desarrollo del programa "Xenius"*, Barcelona: Octaedro

Otálora, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 5, 71-96. Recuperado de: http://www.icesi.edu.co/revista_cs/images/stories/revistaCS5/articulos/03%20Otalora.pdf

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Recuperado en: http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Petrone, N. (s/f). *Movimiento corporal: estructura básica*. Recuperado en: <http://www.facdef.unt.edu.ar/catedras/gimnasia/gimna1/MoviCorporal.pdf>

Piaget, J. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata

- Polanco, A. (2004). El ambiente en el aula del ciclo de transición. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*. 4(1). 0. Recuperado en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740110>
- Proaño, A. (s/f). *Educación infantil. Método pedagógico, los rincones*. Recuperado de: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2015/09/educacion-infantil-metodo-pedagogico-rincones.pdf>
- Ramírez, M. (2013). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. Recuperado de: <https://repositorio.itesm.mx/ortec/bitstream/11285/621238/1/ID254.pdf>
- Riera, M., Ferrer, M. y Ribas, C. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *Reladei*, 3 (1),19-39. Recuperado de: redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/viewFile/181/pd
- Rodríguez, M. (2005). *Materiales y recursos en educación infantil: manual de usos prácticos para el docente*. Vigo, Ideaspropias Editorial.
- Rodríguez, S., Herraiz, N., Prieto de la Higuera, M., Martínez, M., Picazo, M., Castro, I., & Bernal, S. (2010) *Investigación Acción*. Recuperado de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf
- Sarlé, P., Rodríguez, I. y Rodríguez, E. (2014). *El juego en el nivel inicial*. Recuperado de: www.oei.org.ar/a/Cuaderno_5.pdf
- Secretaría de Estado de Educación (2009). *¿Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio en el nivel inicial?* Recuperado en: www.oei.es/historico/inicialbbva/db/.../comolaborarunmaterialdidacticoinicial.pdf
- Temas Para la Educación. (2011). *Trabajo por rincones en educación infantil*. 15. 1-7. Recuperado en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8583.pdf>
- Trister, D y Colker, L. (2000). *El currículo creativo para educación preescolar*. Washington, DC: Teaching Strategies.

Ulloa, J. (2008). *Volver a jugar en el jardín*. Rosario: Homo Sapiens.

Valverde, H. (2011). *Aprendo haciendo*. Material didáctico para la Educación Preescolar.

ANEXOS



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 Andrea Alexandra Tejada Rodríguez egresada de la Escuela de Ciencias de la Educación mención Educación Infantil, portador de la Ci. 1310097041, 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.**



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

Nombre: Marangel Alarcón Zambrano

Sala: Inicial 2 p

Paralelo: 5

Fecha:

Marque con una "X" la puntuación más adecuada:

Muy bajo: 1 Bajo: 2 Bueno: 3 Muy bueno: 4 Excelente: 5 No Criterio

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

Anexo 6. Instrumento de investigación cuestionario para docentes:

Cuestionario para los docentes:

1. **El ambiente de aprendizaje se define como:**
 - a. Es un espacio vivo organizado con recursos y actividades que provocan interacciones a través de los cuales el niño descubre y transforma el ambiente para su desarrollo integral.
 - b. Es la infraestructura que posee dimensiones definidas, en el cual se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas
 - c. Es parte de la metodología de educación inicial que la docente planifica para motivar al niño en el aprendizaje relacionándose con el contexto social y cultural
2. **Los tipos de ambientes de aprendizaje que conoce son:**
 - a. Rincones de juego
 - b. Ambiente no convencionales
 - c. Arenero
 - d. Taller de arte
 - e. Salón de juegos
3. **Los elementos que componen la dimensión física son:**
 - a. 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 a 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. Pelotas

- e. Telas
 - f. Cajas
 - g. Material de reciclaje
7. Los recursos en el aprendizaje de la primera infancia cumplen la función de :
- a. Reforzar los aprendizajes que alcanza el niño
 - b. Mediar el proceso de aprendizaje gracias a la acción autónoma del niño
 - c. Motivar a los niños para participar en las actividades
8. La efectividad de los recursos debe considerar las siguientes características. Seleccione tres que considera las más importantes
- a. Resistente y duradero
 - b. Atractivo
 - c. No estructurado
 - d. Seguro
 - e. Funcional
 - f. Útil para el trabajo individual y grupal
 - g. Pertinente al contexto social y cultural
9. Cuando usted selecciona los recursos, considera los siguientes criterios
- a. Relación con las actividades didácticas que propone en la planificación
 - b. Correspondencia con la edad e intereses de los niños
 - c. El bajo costo de los productos
 - d. Desarrollo de la indagación, la experimentación, la creatividad e interacción
 - e. Pertinencia con el contexto socioeducativo.
10. Considera que la creación de los ambientes de aprendizaje requiere un procedimiento específico
- Sí
 No
- Por qué Primero de la organización y espacios adecuados, para así propiciar su desarrollo integral de cada uno de los niños.
-
-
-
11. La creación de ambientes de aprendizaje se realiza a partir de:
- a. Los objetivos y destrezas establecidos en el currículo oficial
 - b. Los intereses y necesidades de los niños y niñas
 - c. El elemento integrador de la experiencia de aprendizaje
 - d. La necesidad de romper rutinas cotidianas y dar paso a la sorpresa
 - e. Las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación

12. Según su criterio las docentes de educación inicial cuando crean un ambiente de aprendizaje se basan en principalmente en el siguiente aspecto:
- a. Creatividad
 - b. Estética
 - c. Organización
 - d. Funcionalidad
13. En cuanto al manejo temporal, los ambientes de aprendizaje deben:
- a. Modificarse cada semana
 - b. Permanecer todo el año para que los niños roten
 - c. Crearse de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se desarrolle
 - d. Diseñarse por motivos especiales
14. Escoja tres habilidades que la docente de educación inicial debe desarrollar para la creación de ambientes de aprendizaje:
- a. Desarrollar la sensibilidad estética para seleccionar y organizar los recursos de acuerdo al espacio de interacción
 - b. Identificar los modelos pedagógicos que proporcionan las bases teóricas para utilizar los recursos en el ambiente
 - c. Promover las destrezas manuales para confeccionar decoraciones que generen atención en las actividades
 - d. Desarrollar la creatividad para proponer diferentes ambientes de aprendizaje considerando la realidad educativa
15. De acuerdo a su criterio pedagógico los ambientes de aprendizaje deben organizarse según:
- a. Áreas de conocimiento
 - b. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje
 - c. Los recursos de que dispone la institución
 - d. Las capacidades que los niños deben desarrollar.





