



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1 DE EDUCACIÓN INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N 1, EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Vivanco Santamaría Alexandra Lorena

DIRECTOR:

Dr. Pablo Flores

Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado, por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director de Trabajo de Grado titulado **“LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1° DE EDUCACIÓN INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL “ MARÍA OLIMPIA GUDIÑO” N° 1, EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”**. Trabajo realizado por la estudiante: Vivanco Santamaría Alexandra Lorena, previo a la obtención de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Dr. Pablo Flores

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

El presente Trabajo de Grado va dedicado a Dios, por haberme bendecido con una familia maravillosa que supo apoyarme de forma incondicional y guiarme a lo largo de mi carrera profesional, a mis hijos Mara y Hanniel, a mi esposo Jorge por ser mi pilar fundamental, por apoyarme en todas las etapas de mi vida brindándome consejos y su amor ilimitado, por siempre darme ejemplos de honestidad, respeto, dignidad, entrega y superación, por lo que les consagro en el altar de mi corazón.

Lorena

AGRADECIMIENTO

Un sentido agradecimiento especial a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica del Norte, a todos los docentes que compartieron experiencias educativas y vivencias los cuales contribuyeron para mi desarrollo profesional.

Un especial reconocimiento al Dr. Pablo Flores, Director de Trabajo de Grado que con calidez humana incomparable guió con ética el cumplimiento de los objetivos, y por haber facilitado siempre los medios suficientes para llevar a cabo todas las actividades propuestas, con su amistad y confianza otorgadas a la investigadora.

A mi familia quienes con infinito amor siempre han sabido guiarme, lo que me ha permitido alcanzar esta meta profesional. Al Centro Infantil “María Olimpia Gudiño” N 1, por las facilidades prestadas en este Trabajo de Grado.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	Pág.
Aceptación del Director.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice General.....	v
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	xiii
CAPÍTULO I	1
1. El problema de investigación.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.3 Formulación del problema.....	4
1.4 Delimitación.....	4
1.4.1 Delimitación de las unidades observación.....	4
1.4.2 Delimitación Espacial.....	4
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.2 Objetivos Específicos.....	6
1.6. Justificación.....	6
1.7. Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II	9
2. Marco teórico.....	9
2.1 Fundamentación Teórica.....	9

2.1.1 Fundamentación Pedagógica.....	9
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	11
2.1.3 Fundamentación Sociológica.....	14
2.1.4 Fundamentación Filosófica.....	16
2.1.5 Fundamentación Legal.....	19
2.1.6 Ambientes lúdicos.....	20
2.1.6.1 Orientaciones para la organización de ambientes.....	26
2.1.6.2 Ambientes lúdicos internos.....	35
2.1.6.3 Ambiente lúdicos externos.....	39
2.1.7 Proceso de enseñanza aprendizaje.....	40
2.1.8 Características de los niños de 3 a 4 años.....	46
2.1.8 La Guía Didáctica.....	49
2.2 Posicionamiento teórico personal.....	53
2.3 Glosario de términos.....	54
2.4 Interrogantes de investigación.....	60
2.5 Matriz categorial.....	61
CAPÍTULO III	62
3. Metodología de la Investigación.....	62
3.1 Tipo de investigación.....	62
3.2 Métodos de Investigación.....	63
3.3 Técnicas e instrumentos.....	64
3.4 Población.....	65
3.5 Muestra.....	65
CAPÍTULO IV	66
4 Análisis e interpretación de resultados.....	66
4.1 Resultados de la encuesta realizada a docentes.....	66
4.2 Resultados de la Ficha de Observación a niños.....	76
CAPÍTULO V	79
5 Conclusiones y recomendaciones.....	79

5.1 Conclusiones.....	79
5.2 Recomendaciones.....	80
5.3 Preguntas de investigación.....	81
CAPÍTULO VI	83
6 Propuesta Alternativa.....	83
6.1 Título.....	83
6.2 Justificación.....	83
6.3 Fundamentación teórica.....	84
6.4 Objetivos.....	98
6.5 Ubicación sectorial y física.....	98
6.6 Desarrollo de la propuesta	98
6.7 Impactos.....	147
6.8 Difusión.....	148
6.9 Bibliografía.....	149
Anexos.....	152
Anexos 1 Árbol de problemas.....	153
Anexos 2 Matriz de coherencia interna.....	154
Anexos 3 Encuesta a docentes.....	155
Anexos 4 Ficha de observación a niños.....	159
Anexos 5 Certificaciones.....	160
Anexos 6 Fotografías del trabajo desarrollado.....	161

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro Nº 1	Población.....	64
Cuadro Nº 2	Organiza ambientes de aprendizaje.....	66
Cuadro Nº 3	Los ambientes internos de aprendizaje favorecen los aprendizajes de los niños/as.....	67
Cuadro Nº 4	Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas.....	68
Cuadro Nº 5	Ambientes internos de aprendizaje, que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento.....	69
Cuadro Nº 6	Los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir los elementos del mundo natural a través de los sentidos.....	70
Cuadro Nº 7	Toma en cuenta la organización del tiempo experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes.....	71
Cuadro Nº 8	Se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas.....	72
Cuadro Nº 9	Ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas.....	73
Cuadro Nº 10	Materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje.....	74
Cuadro Nº 11	Que ambientes internos de aprendizaje, ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza.....	75
Cuadro Nº 12	Ficha de observación.....	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO Nº 1	Organiza ambientes de aprendizaje.....	66
GRÁFICO Nº 2	Los ambientes internos de aprendizaje favorecen los aprendizajes de los niños/as.....	67
GRÁFICO Nº 3	Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas.....	68
GRÁFICO Nº 4	Ambientes internos de aprendizaje, que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento.....	69
GRÁFICO Nº 5	Los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir los elementos del mundo natural a través de los sentidos.....	70
GRÁFICO Nº 6	Toma en cuenta la organización del tiempo experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes.....	71
GRÁFICO Nº 7	Se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas.....	72
GRÁFICO Nº 8	Ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas.....	73
GRÁFICO Nº 9	Materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje.....	74
GRÁFICO Nº 10	Que ambientes internos de aprendizaje, ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza.....	75
GRÁFICO Nº 11	Ficha de observación.....	76

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo Nº 1	Árbol de problemas.....	153
Anexo Nº 2	Matriz de coherencia.....	154
Anexo Nº 3	Encuesta a docentes.....	155
Anexo Nº 4	Ficha de observación a niños.....	159
Anexo Nº 5	Certificaciones.....	160
Anexo Nº 6	Fotografías del trabajo realizado.....	161

RESUMEN

La investigación parte de la existencia del problema de ¿Cómo inciden los Ambientes Lúdicos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013- 2014. El objetivo de la investigación es determinar el nivel de incidencia de los ambientes lúdicos, en el proceso de enseñanza aprendizaje de estos niños. El campo de acción está determinado como los medios del proceso enseñanza aprendizaje. Por la modalidad de investigación corresponde a un proyecto Factible, donde el diseño metodológico que se escogió es una investigación documental, de campo y de tipo descriptivo y propositivo. Apoyada en el método analítico – sintético, inductivo–deductivo, los investigados fueron los docentes y niños quienes constituyeron la población y grupo de estudio. Pedagógicamente se sustenta en la Teoría Científica propuesta por Montessori, Psicológicamente se fundamenta en la Teoría cognitiva y la Teoría del Aprendizaje Significativo. Se ha analizado además la importancia de los Ambientes Lúdicos como un espacio relacional que constantemente propicia el diálogo entre sus miembros, a fin de transformar el rol pasivo del sujeto que aprende en sujeto protagonista de su propio desarrollo, donde el juego crea una zona de desarrollo potencial y cumple una función determinante en la formación del niño, de modo que el niño aprende a vivir mediante el juego, y, desde la interacción con los objetos y las personas que apoyan sus estructuras cognitivas y atienden necesidades sociales, emocionales e intelectuales. También se detalla las características, físicas, conductas motoras, destrezas, senso percepción, lenguaje y aspecto psicosocial del niño de 3 a 4 años. Se analiza además a la guía didáctica como un recurso que favorece los roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje

ABSTRACT

The investigation of the existence of the problem How do the Playful Environments in Teaching Learning Process of children 3-4 years of the Municipal Children's Center "Maria Olympia Gudino 2013- No.1 in the 2014 school year? The aim of the research is determine the level of impact of recreational environments in the teaching-learning process of these children. The scope is determined as a means of teaching-learning process. By mode corresponds to a feasible research project, where the methodological design that was chosen is a documentary research, field and descriptive and purposeful kind. Supported by the analytical method - synthetic, inductive-deductive, investigated were the teachers and children who made up the population and study group. Pedagogically, it is based on the proposal by Montessori Scientific Theory, Psychologically it is based on cognitive theory and the Meaningful Learning Theory. It has also analyzed the importance of Playful Environments as a relational space that constantly promotes dialogue among its members, in order to transform the passive role of the learner in protagonists in their own development, where the game creates a development zone potential and plays a crucial role in the formation of the child, so the child learns to live by the game, and from the interaction with objects and people that support their cognitive structures and attend social, emotional and intellectual needs. Characteristics, physical, motor behaviors, skills, sensory perception, language and psychosocial aspect of child 3 to 4 years are also detailed. The tutorial is also analyzed as a resource that supports dynamic roles of teachers and students in the learning process

INTRODUCCIÓN

Los ambientes de aprendizaje son rincones o espacios físicos, organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades y destrezas, y construyan conocimientos, a partir del Juego libre y espontáneo, donde la estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la actividad lúdica o juego es generada por los materiales que implementan cada uno de los rincones de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades desde edades tempranas.

Es decir la generación de las condiciones, circunstancias y dinámicas pueden hacer de un espacio, un ambiente en el que los niños vivan experiencias de aprendizaje, donde se propicie en los estudiantes, el desarrollo de procesos de indagación y exploración a través de la implementación de estrategias pedagógicas que dinamizan las actividades de enseñanza y rompen con las rutinas y la fragmentación del conocimiento.

En este contexto los ambientes transforman la relación maestro-estudiante, que reconoce al estudiante como constructor de su propio conocimiento y el docente asume el rol de mediador y orientador de la experiencia de aprendizaje. Bajo esta consideración, el docente se constituye en un agente significativo en el proceso de construcción de un saber por parte de los estudiantes, ya que los estimula a interrogarse, e indagar y no conformarse con los conocimientos adquiridos en las aulas. Además, abre espacios para que los estudiantes manifiesten sus intereses y participen conscientemente en la conducción propia de sus procesos de aprendizaje.

Bajo este reconocimiento la selección e implementación de los aprendizajes debe responder a la necesidad de estimulación integral de

los niños y las niñas, en tal sentido, debe cuidarse que las actividades organizadas estimulen todas las áreas de desarrollo, según la edad de los niños, su nivel madurativo, y que sea culturalmente pertinentes, con estos elementos los docentes pueden iniciar la organización de los rincones con sus educandos, empezando por escoger los nombres para cada zona o espacio de aprendizaje según lo que va a estimular .

Así por ejemplo permite que los estudiantes, puedan trabajar en el tratamiento y la resolución de problemas, lleguen a formular y proponer nuevas situaciones y puedan aplicar los conocimientos adquiridos fuera del aula de clase, favorece el diseño de situaciones que vinculan la experiencia de aprendizaje con la cultura, el mundo natural, la sociedad y la tecnología. Contribuye a que los estudiantes desarrollen la capacidad de anticipar situaciones y prever sucesos Favorece la construcción colectiva de conocimientos y la generación de estrategias de resolución de problemas.

El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

- **Capítulo I** Inicia el recorrido con el problema de investigación comprende los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, la delimitación que incluye las unidades de observación la delimitación espacial y temporal la primera parte describe el lugar donde se realizó la investigación y el tiempo realizado. El objetivo general y los específicos donde se puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación que determina y explica los aportes y la solución al problema, del presente estudio.
- **Capítulo II** Describe la fundamentación teórica que sustenta el tema que se investigó y la propuesta desarrollada; a la vez se realizó la explicación en base a varios enfoques, el posicionamiento teórico

personal, glosario de términos, preguntas de investigación y matriz categorial.

- **Capítulo III** Analiza los Tipos de investigación, la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación, la población y muestra.
- **Capítulo IV** Interpreta los resultados de las encuestas y fichas de observación aplicados a niños/as y educadores para conocer de forma sistemática las causas y efectos del problema.
- **Capítulo V** Señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa para el desarrollo de la propuesta. También se da contestación a las interrogantes de investigación en base a los resultados obtenidos.
- **Capítulo VI** Se desarrolla la propuesta alternativa para solucionar el problema, en este trabajo de investigación se realizó una Guía de ambientes lúdicos internos para la generación de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas en los niños del Centro Infantil “María Olimpia Gudiño” N 1, que pretende sistematizar ambientes de aprendizaje en función cronológica del proceso formativo del niño y su importancia lúdica para aprender haciendo.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” es una Institución que nace hace 55 años con el objetivo de servir a la niñez ibarreña en edades menores a 5 años, busca desarrollar procesos de Educación Inicial, de fortalecimiento y práctica de valores, de salud, de apropiamiento de la ecología, donde los niños /as aprendan haciendo e interactuando con las personas y con los distintos materiales que tienen a su alrededor en ambientes lúdicos.

Sin embargo al realizar una breve descripción sobre la actividad académica, las estrategias metodológicas, técnicas lúdicas y ambientes para desarrollar el área de coordinación dinámica, el esquema corporal, el control postural, el control de desplazamientos, la coordinación viso motriz, la percepción, discriminación y memoria auditiva, la identidad individual, social del niño, la ubicación tempo- espacial, la imaginación la percepción y discriminación fonética, la memoria visual, el control motor grueso y fino lo estados de ánimo de quienes le rodean y la interiorización de valores humanos, se evidencia que en la citada Institución no existe los elementos fundamentales de los ambientes de aprendizaje ni espacios delimitados donde los niños desarrollen actividades lúdicas con el fin de desarrollar la creatividad, las inteligencias múltiples y nociones de acuerdo a esta edad, donde el niño sea el constructor de su propio aprendizaje con la guía del docente.

Dificultades que pueden ser superadas, mediante el diseño de una guía didáctica de ambientes de aprendizajes lúdicos para niños de 3 a 4 años que permitan el desarrollo social, afectivo, físico e intelectual de los niños, que incluyan estrategias que promueven el aprendizaje, en función de intereses y experiencias de los niños; potenciando el fortalecimiento corporal, el desarrollo motriz, la creatividad, el buen uso de los materiales, aspectos que permite adquirir las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que faciliten el desarrollo de nociones que aseguran el logro de una mayor calidad de vida y una formación integral.

1.2 Planteamiento del Problema

Los aprendizajes activos y significativos son los procesos que, a través de la actividad, permiten a los niños adquirir conocimientos, comprenderlos e incorporarlos a su vida, para ello se requiere de condiciones físicas y emocionales favorables para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, de ahí, que se consideran a los ambientes lúdicos como esas condiciones favorables creadas por el maestro para llevar adelante este proceso de modo que genere en los niños alta significatividad.

En atención a los planteamientos expresados, los lineamientos teóricos a seguirse para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño de 3 a 4 años en base a ambientes lúdicos no pasan de ser solo enunciados ya que los profesores no emplean la metodología juego trabajo que consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades y permiten que aprendan de forma espontánea y según sus necesidades e intereses. Dando como resultado niños/as con limitado desarrollo nocional, clases monótonas sin recursos lúdicos donde aprender es un proceso cansado y lento.

Entre los elementos a analizarse también es la desactualización docente en esta área del conocimiento que impide el verdadero proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar un alto nivel cualitativo académico en los niños. Además se debe considerar como agravante de lo descrito anteriormente las limitadas investigaciones sobre cómo fortalecer el aprendizaje mediante ambientes lúdicos y con él la motricidad gruesa, el dominio corporal dinámico, el dominio corporal estático, el nivel emocional y cognitivo para alcanzar la formación holística adecuada en Educación Inicial y los mecanismos idóneos para su desenvolvimiento.

La incidencia de esta situación ha desencadenado a que se realice un proceso de enseñanza aprendizaje en forma tradicional, sin materiales apropiados, con organización pedagógica inadecuada, con estrategias metodológicas, técnicas y actividades que no incluyen al juego ni estimulan el fortalecimiento corporal y desarrollo muscular, generando dificultades psicopedagógicas, poco desarrollo de habilidades en el niño. Es decir una educación conductista centrada en afirmaciones abstractas sin tomar en cuenta que una buena estimulación temprana facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, olvidando como técnica esencial el juego, de seguir esta situación los niños/as crecerán, con escaso desarrollo cognitivo, motriz y volitivo.

Otro factor importante de considerar son los padres de familia que tiene escaso conocimiento sobre ambientes lúdicos, actividades y recursos para potenciar el desarrollo físico, emocional y los valores en sus hijos, por sus múltiples ocupaciones laborales que impiden la participación en el proceso de formación de los niños como apoyo al trabajo de aula, dejando esta responsabilidad a otros familiares o a personas poco calificadas para que cumplan este rol, lo que limita la maduración normal del sistema nervioso, destrezas psicomotrices, cognitivas y afectivas. De seguir esta situación los niños crecerán, con escaso desarrollo afectivo,

sin autonomía, inseguros, inestables, sin auto confianza e inteligencia social y emocional, dificultando el desarrollo nocional en esta etapa evolutiva.

Ante esta situación preocupante surge la inquietud de proponer alguna solución que permita provocar grandes cambios en el desarrollo del niño de 3 a 4 años mediante ambientes lúdicos que respondan a las tecnologías actuales, estar organizados por áreas de estudio, de forma sencilla y funcional para estimular a los niños a que compartan, cooperen y trabajen juntos, donde el maestro desarrolla acciones con el fin de establecer una relación de afecto con los niños, conocer las características generales del grupo y las particulares de cada estudiante, promover conductas adecuadas y buscar la participación activa y voluntaria de los niños/as.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo inciden los Ambientes Lúdicos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013 – 2014. ?

1.4 Delimitación del problema

1.4.1 Delimitación de las unidades de observación

La Investigación se realizó a 37 niños/as de 3 a 4 años del Proyecto de vida “C”.

1.4.2 Delimitación Espacial

Este Trabajo de Grado se lo desarrolló en el Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño”, ubicado en la provincia de Imbabura, cantón

Ibarra, en las Av. Eugenio Espejo y Teodoro Gómez, frente al Terminal Terrestre. Telf.: 062 951 614.

1.4.3 Delimitación Temporal

La presente investigación se realizó en el año lectivo 2013 - 2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Determinar el nivel de incidencia de los ambientes lúdicos, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” Nro. 1, en el año lectivo 2013 - 2014.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar los ambientes lúdicos que posee la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años.
- Valorar el nivel de desarrollo de aprendizaje del área cognitiva, motriz y afectiva en los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” Nro. 1, en el año lectivo 2013 - 2014.
- Elaborar una guía de ambientes lúdicos en función de las condiciones pedagógicas, socioculturales, físicas y psicológicas para generar aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas.
- Socializar la guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años, a través de talleres con maestros para dar a conocer sobre su importancia.

1.6 Justificación

Los ambientes preparados con intencionalidad educativa y formativa son potenciadores del aprendizaje, por lo tanto para que estos sean funcionales, deben ser dinámicos, estimulantes, afectivos, deben organizarse en función de cómo aprenden los niños. En este contexto los ambientes lúdicos son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado, promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes en los que los niños pueden explorar, experimentar, jugar y crear.

La razón principal para crear ambientes lúdicos en el Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño”, es para que los niños desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje donde la estimulación visual, organización, espacio, tiene profundo afecto en el desarrollo social, afectivo físico e intelectual.

Además la importancia de organizar ambientes lúdicos internos radica en que garantiza la espontaneidad, libertad y el placer del juego, permite el contacto con lo nuevo y lo desconocido, se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea, donde el juego se convierte en la base sobre lo que opera el aprendizaje, es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño y la niña se interrelacionan en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración, permite también que los niños obtengan experiencias de aprendizaje que estimulen las diferentes áreas de desarrollo como: Destrezas de aprendizaje, Educación Física, Expresión Artística y Medio Social y Natural, Propicia el trabajo en equipo, fomenta la colaboración, permite el intercambio de conocimientos,

promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad, fortalece los vínculos sociales, desarrolla la creatividad e imaginación, crea el gusto por la investigación y el descubrimiento, contribuye a la solución de problemas, a la manipulación y exploración, ejercita habilidades de motricidad fina, refuerza nociones básicas e incentiva el uso del lenguaje.

Otra de las razones para elaborar este trabajo de grado es contribuir con otros docentes parvularios en la organización de ambientes lúdicos internos mediante pautas claras como el espacio requerido, la selección de sus respectivos materiales así como el mobiliario a usar, la forma de ubicarlos en un espacio que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades, la organización en función del material para que todos los niños que participen en ellos puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material, los horarios para el uso de los rincones de aprendizaje y las actividades o juegos de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes.

También es importante destacar que los ambientes educativos desde la interdisciplinariedad, enriquece y hace más complejas las interpretaciones que sobre el tema puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas escolares y sobre todo, ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlos con mayor pertinencia.

1.6 Factibilidad

El diseño de una Guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño”, fue factible por las siguientes razones:

- El apoyo de autoridades y docentes para el desarrollo de la investigación.
- Se contó con los recursos materiales y económicos para su desarrollo y socialización.
- La autora posee el tiempo para el desarrollo de la investigación y la experiencia sobre el desarrollo de los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial

Aspectos que garantizaron la efectividad de las acciones, la valoración crítica de los resultados y el desarrollo adecuado del proceso investigativo al ser llevado a la práctica.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Con la intención de sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis documental que contienen información sobre los ámbitos a investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más selectas que fundamentan la concepción del problema y la elaboración del marco teórico.

2.1.1 Fundamentación Pedagógica

Pedagogía Científica

Esta investigación se basa en la pedagogía científica propuesta por Montessori, lleva este nombre por el camino y el método que inicia, no por el más o menos riguroso contenido científico que ofrece inducir la observación y la experimentación, del ambiente y de los estímulos seleccionados, que son la base o las premisas del trabajo docente.

Cervantes, G., (2009), en el módulo de “Tecnología educativa” afirma:

“El método de la pedagogía científica se basa en: preparar al niño para la vida, para enfrentarse al ambiente, facilitar un ambiente agradable a los niños en el aula, no interferir en los esfuerzos del niño, en su propio aprendizaje, proporcionar unos materiales sensoriales que ejerciten los sentidos y desarrollen la voluntad”. (p. 45).

Idea que considera que el niño desarrolle al máximo sus potencialidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador, donde el material constituye un sistema completo de experimentos pedagógicos junto a los recursos de enseñanza para esperar la reacción espontánea del niño, se basa en un profundo respeto por la personalidad del niño/a y le quita la influencia preponderante del adulto, además considera la necesidad imperiosa de los párvulos de aprender haciendo para fortalecer sus facultades y nociones.

Cervantes, L., (2009), en su Ensayo de “Educación de Calidad” indica que:

“El fundamento de la pedagogía científica reside en ofrecer estímulos en un marco en que se desarrollen la libertad y la autoeducación”. (p. 90). Es decir el objetivo principal de esta pedagogía es que el niño desarrolle al máximo sus capacidades, dentro de un ambiente estructurado que le resulta atractivo y motivador, que permita el acceso a los materiales y el trabajo individual y grupal que facilite el movimiento y el descubrimiento.

Las principales características del material Montessori son las siguientes: aísla una sola cualidad física, es auto corrector, realista, accesible, estético y estructurado. Pensamiento que permite comprender la propuesta para el aprendizaje en la que considera esenciales la práctica, la imitación, la ordenación y clasificación para el posterior desarrollo de operaciones mentales, en base a materiales concretos.

La pedagogía científica alienta la espontaneidad del niño, el talento creativo, dándole libertad para desarrollarse dentro de un ambiente que favorece su autodesarrollo, brindándoles oportunidades para que él aprenda, considera acerca de la naturaleza del niño, de las características de los materiales y de la conveniencia de un diseño curricular integral, un proyecto de trabajo centrado en el desarrollo de la función motora, sensorial y diferentes formas de lenguaje. Dicho en otros términos áreas

curriculares de identidad y autonomía personal, descubrimiento del medio físico y social, comunicación y representación, pretende ejercitar los sentidos para que permanezcan atentos a los estímulos externos de los que proviene la información que genera el aprendizaje

2.1.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría Cognitiva: Desde el punto de vista Psicológico, la presente investigación se fundamenta en esta teoría.

Barros, Teodoro (2008), en el “Modulo Educar con calidez”, manifiesta:

“La Teoría Cognitiva tiene por objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda”. (p. 24).

Lo que permite deducir que el objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

Esta teoría cobra importancia en las últimas décadas ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Además busca desarrollar en él su autonomía, que se

acepte así mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea.

Como métodos de esta teoría se conciben a los psicológicos que ponen énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana y el entorno, se orienta a potenciar las destrezas y habilidades del ser humano, a sacar a flote todas las potencialidades inventivas, creadoras, de observación e investigación. El postulado general de esta teoría es hacer del aprendizaje un proceso integral y organizado que conlleva a planificar, a buscar estrategias y los recursos para cumplir con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del niño al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el profesor cumple su papel de guía.

Teoría del Aprendizaje Significativo:

Propone una explicación teórica del proceso de aprendizaje según el punto de vista cognoscitivo, pero tomando en cuenta además factores afectivos tales como la motivación.

Fraga, Rafael (2009), en el Módulo de “Pedagogía General”, cita el pensamiento de Ausubel sobre el Aprendizaje Significativo:

“El aprendizaje significativo es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas que se presenten. Es el

aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los estudiantes viven y en otras situaciones que se presentan a futuro”.
(p. 19).

Es decir se producen aprendizajes significativos cuando lo que aprende el estudiante se relaciona en forma sustantiva y no arbitraria con lo que él ya sabe, cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, más profunda es su asimilación. Cuando se comprende la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores, y cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica del área de estudio y desde la estructura psicológica del estudiante.

Ramírez, Marcelo (2009), en el Módulo de “Bases para un Currículo Integrado”, cita el Pensamiento de Ausubel y destaca las ventajas del aprendizaje significativo:

“El aprendizaje significativo es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante, facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. Produce una retención más duradera de la información, la nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en

la memoria a largo plazo, es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante”. (p. 13).

Las ventajas del aprendizaje significativo son tan claras y ciertas que su nivel de aceptación ha permitido que los nuevos conocimientos sean asimilados de forma eficaz, contruidos con la ayuda del maestro, duradera en la memoria con sentido y significatividad para la vida.

2.1.3 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio – Crítica: concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. La práctica es la teoría de la acción, a través de una relación dialéctica basada en el análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones.

Villarroel, Jorge (2009) “Módulo de Psicología Educativa” , afirma:

“La teoría Socio Crítica demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con la situación escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas

de dinámicas de grupo y juegos donde el educando es el centro de aprendizajes duraderos”. (p. 6).

Razonamiento que recoge los aciertos del activismo y constructivismo, reivindica la actividad del individuo como centro del aprendizaje, donde el proceso de aprender conlleva a que los contenidos sean significativos y elaborados en forma personal, los objetivos se realizan mediante procesos de diálogo y el educador es un intelectual crítico, transformador y reflexivo, agente de cambio social y político.

El objetivo de esta teoría es reivindicar al niño como centro del proceso de aprendizaje ya que la educación es un proyecto de humanización y por ello reclama la apertura a amplios horizontes sin dogmas basada en la verdad, donde el educador es un intelectual crítico, transformativo y reflexivo, agente de cambio social y político, la relación teoría - práctica es indisoluble, a través de una relación dialéctica, a partir del análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones y la práctica es la teoría de la acción.

Esta teoría busca para el niño el desarrollo de sus capacidades humanistas centradas en la interrelación con el medio donde vive, basada en estrategias y técnicas lúdicas que le permitan participar e integrarse en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés para reconocer y respetar las diferencias individuales y de grupo en las relaciones diarias, explorar el mundo físico y social que le rodea, practicar derechos y responsabilidades en su cotidianidad, es decir desenvolverse en equidad y no discriminación, en resolver problemas reconociendo y respetando las diferencias culturales y sociales.

Esta teoría evalúa el proceso de aprender, involucra dinamismo e interactividad, donde lo que se aprende es interiorizado mediante procesos de diálogo y discusión entre los agentes, los saberes son

socialmente significativos, los valores básicos a desarrollar son los cooperativos, solidarios y liberadores, emancipadores a partir de una crítica básica a las ideologías, que conlleva a mejorar las condiciones, equilibrio, armonía, consenso, tranquilidad, para posibilitar que éste pueda decidir su propio camino y su destino para ello la escuela como lugar de trabajo, de participación, de desarrollo personal y social, precisa más de prácticas de colaboración, de ayuda mutua, de unión entre el hombre y la sociedad.

2.1.4 Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

El ideal que persigue es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás, esta teoría está inmersa en una inquebrantable confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras. Pone énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana, asigna al individuo, a la libertad personal, al libre albedrío, a la creatividad individual y a la espontaneidad, hace hincapié en la experiencia consciente, centrada en la persona, su experiencia interior, enfatiza las características distintivas y específicamente humanas: decisión, creatividad y autorrealización. Esta teoría destaca el rol activo del organismo, donde los seres humanos son únicos y tienen patrones de percepción individuales y estilos de vida particulares.

Montenegro, M (2012), en el "Módulo de Educación Activo" , indica:

“El ser humano crea su mundo al pensar y reflexionar, se centra en el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, basándose en los datos provenientes

de la experiencia de los individuos, entendiéndolo como un ser que existe, deviene, surge y experimenta". (p. 26).

Es decir, que el ser humano tiene una capacidad natural para el aprendizaje, y éste ocurre cuando el educando advierte que el material a estudiar le servirá para alcanzar las metas que se ha fijado. El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida y aprender a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista de los humanistas la educación debería estar centrada en ayudar a los estudiantes para que decidan lo que ellos son y lo que ellos quieren llegar a ser; la educación humanista se basa en la idea de que todos los estudiantes son diferentes y los ayuda a ser más como ellos mismos y menos como los demás, en este sentido se considera que es necesario ayudar a los estudiantes a explorar y comprender más.

Esta teoría se basa en el logro máximo de la autorrealización de los estudiantes en todas las esferas de la personalidad, en ese sentido, se observa a la educación como un medio que favorece la formación integral que atiende las necesidades personales de cada educando, proporcionándole opciones válidas de autoconocimiento, crecimiento y autodecisión personal.

En este contexto la educación debería fomentar el aprendizaje significativo, basada en el desarrollo de una conciencia ética y social que

involucra al educando recreando un clima de libertad total para que el aprenda.

El papel del docente en una educación humanista es de facilitador de la autorrealización de sus estudiantes, está basado en una relación de respeto con sus educandos, considerando sus potencialidades y necesidades individuales, y con ello crear y fomentar un clima social fundamental para que la comunicación de la información académica y la emocional sea exitosa, los esfuerzos didácticos deben estar encaminados con la finalidad de lograr que las actividades fomenten el auto-aprendizaje y la creatividad.

Castro Orestes, (2008), en el módulo “Teorías de Aprendizaje”, manifiesta:

“Uno de los conceptos más importantes de la Teoría Humanista es el rol activo del organismo, según éste, desde la infancia, los seres son únicos, tienen patrones de percepción individuales y estilos de vida particulares, donde no solo los padres influyen sobre sus hijos y los forman, también los niños influyen sobre el comportamiento de los padres. El rol activo, que se ve desde niño, es más visible aun cuando se logra el pensamiento lógico”. (p. 20)

Criterio que permite comprender que la Teoría Humanista considera a la persona y su pensamiento, donde se enfatiza que el hombre crea su mundo, los niños se convierten en aprendices activos y el maestro constituye una parte dinámica de la transacción enseñanza – aprendizaje.

Un aspecto preponderante de esta teoría es la creencia de que las personas son capaces de enfrentar adecuadamente los problemas de su

propia existencia y que lo importante es llegar a descubrir y utilizar todas las capacidades en su resolución. La teoría humanista evalúa la libertad personal, la libre voluntad, la creatividad y la espontaneidad individual en el proceso de aprender.

2.1.5 Fundamentación Legal

Este Trabajo de Grado se sustenta legalmente en la Constitución de la República del Ecuador 2008, en el Art. 26 que indica: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado”, en el Art. 344 que enfoca: “El Sistema Nacional de Educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de Educación Inicial, básica y bachillerato y está articulado con el sistema de educación superior” Es decir, constituye un área prioritaria de la Política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir.

También se fundamenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) Art. 40, que define al nivel de Educación Inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región desde los 3 años hasta los 5 años, garantiza sus derechos, diversidad cultural, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades y destrezas.

Se basa además en el Reglamento General de la LOEI en su capítulo tercero, en el Art. 27, que determina: “El nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad, el Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad” (p. 34). Lo que permite que en el diseño curricular se expliciten

aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

Considera también al Código de la Niñez y Adolescencia que establece en el artículo 37, numeral 4 que: “El Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años” (p. 21), para lo cual se desarrollan programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades sociales y culturales de los educandos de esta edad.

2.1.6 Ambientes Lúdicos

La educación inicial como primera fase de la educación pone los cimientos para un crecimiento saludable y armonioso del niño, este es un periodo marcado por un rápido crecimiento y por cambios que se ven influidos por su entorno y determinan en gran medida cómo será el futuro adulto. Está dirigida a la población entre 0 y 5 años, tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Se inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Básica para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el desarrollo pleno de sus potencialidades, para que puedan encarar con éxito la escolarización de la Educación Básica.

En tal sentido, concibe a la niña y al niño, como individuo de derecho, desde una perspectiva de género, seres sociales, integrantes de una familia y de una comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares y que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su ambiente, la atención integral del niño y niña en ese nivel educativo, se refiere al cuidado, educación,

protección de sus derechos, higiene, recreación, alimentación y salud infantil; bajo la corresponsabilidad de la familia, el Estado y la sociedad.

Bajo este enfoque, los niños y las niñas en desarrollo, constituyen un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran en su realidad social, no sólo en su entorno inmediato (núcleo familiar), sino también las que ocurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con ellos.

De allí que las actividades planificadas, deben propiciar la necesidad de la integración de familia, comunidad y escuela teniendo como fin la transmisión de valores, la formación de una conciencia acerca del respeto, cuidado de la vida y el medio ambiente. En este contexto los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños, estos deben organizarse con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo valioso que promueven el aprendizaje activo, donde los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear.

Para que los niños aprendan de forma activa y significativa, se requiere de condiciones físicas y emocionales favorables para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, de ahí, que se considera a los ambientes como esas condiciones creadas por el maestro para llevar adelante este proceso de modo que genere en los niños aprendizajes activos y significativos.

Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento versátil y dinámico dentro y fuera, 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.

Zabalza, H., (2011), en su obra “Ambientes de aprendizajes”, manifiesta: “El término ambiente se refiere al conjunto del espacio físico y las relaciones que se establecen en él (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y sociedad en su conjunto”. (p. 208).

Es decir, el ambiente debe ofrecer un clima favorecedor de los aprendizajes, donde exista respeto, cariño, oportunidad de producción, intercambios, descubrimientos y sentido del humor, y en el que los adultos, los niños y las niñas están libres de tensiones y entretenidos con su quehacer diario.

Los elementos fundamentales de los ambientes de aprendizaje son:

- Los escenarios, es decir, los lugares físicos donde suceden los aprendizajes.
- La atmosfera, es decir, el clima afectivo que debe existir en las relaciones niños – maestro – familias y comunidad.

Los ambientes para el aprendizaje son fundamentales para el desarrollo social, afectivo, físico e intelectual de los niños, de ellos depende su actividad positiva hacia el aprendizaje y el logro de los objetivos de la educación.

Los ambientes preparados con intencionalidad educativa y formativa son potenciadores del aprendizaje; por lo tanto para que estos sean funcionales, deben ser dinámicos, estimulantes, afectivos, deben organizarse en función de cómo aprenden los niños y para que cumplan con los objetivos pedagógicos de actividad y significación es imprescindible que se tomen en cuenta algunas condiciones psicológicas, pedagógicas, socio culturales y físicas.

Entre las condiciones psicológicas, se debe crear una atmósfera afectiva estimulante, es decir, unas condiciones psicológicas adecuadas, en donde los niños se sientan confiados y seguros y puedan desarrollar sus aprendizajes de modo dinámico. Para crear estas condiciones es necesario trabajar sobre la base de aspectos importantes como: la afectividad, la motivación, la comunicación, las relaciones interpersonales, y el respeto a las diferencias individuales.

Entre las condiciones pedagógicas, los ambientes para el aprendizaje deben ser activos y significativos, donde los maestros desarrollen su trabajo de forma técnica, es decir, que apoyen la participación activa del niño en el aprendizaje, que el currículo este centrado en el niño, que la planificación se base en objetivos claros, además que la organización funciones con normas básica de convivencia y la delimitación de roles de los integrantes, que las estrategias metodológicas de enseñanza – aprendizaje sean activas y permitan alcanzar los resultados esperados, que el horario responda a las características de las etapas del desarrollo evolutivo de los diferentes grupos de niños así como a los objetivos de la educación y diferencias individuales.

El perfil del maestro que trabaja dentro de ambientes para lograr aprendizajes activos y significativos, contempla: sensibilidad, creatividad, curiosidad para hacer preguntas, seguridad, conocimiento de los contenidos y dominio de las metodologías activas. Su rol, por otro lado, contempla el ser un facilitador de los aprendizajes de los niños.

Las condiciones socioculturales de los ambientes para el aprendizaje se refieren a la conciencia del centro educativo, los niños y su aprendizaje, están inmersos en un contexto social y cultural determinado. La participación familiar y comunitaria es una de estas condiciones porque son los referentes más cercanos de los niños y niñas.

Las relaciones sociales y formas de comunicación son dos de las condiciones socioculturales de los ambientes para el aprendizaje. Las relaciones sociales se refieren a la cooperación que debe haber entre todos los miembros de la comunidad educativa, orientada al máximo desarrollo posible de los niños. Las formas de comunicación se refieren a la tarea que debe asumir el educador de conocer los modos particulares de relacionarse de las familias y la comunidad en el trabajo para establecer caminos francos y afectuosos de comunicación.

La identidad cultural como cuarta condición sociocultural se refiere a la atención que debe poner el maestro en el reconocimiento y fortalecimiento de las características propias de su comunidad y en el rescate de valores y tradiciones, cuando lo logra la escuela y la comunidad se integran y trabajan juntas para el desarrollo de los niños y niñas.

Las condiciones físicas de los ambientes tienen que ver con los escenarios, es decir, con los lugares donde suceden los aprendizajes. Estos pueden ser: el aula, los patios, las canchas de la escuela y también los escenarios sociales y naturales de la comunidad. La organización espacial es una condición física y, para que sea ideal, debe partir de la planificación educativa del maestro, La creación de espacios es una propuesta y una invitación para que maestros y maestras trabajen de forma creativa y sensible para lograr nuevos espacios de trabajo con los niños, en los mismos espacios en lo que ya vienen trabajando.

La organización de los ambientes de aprendizaje, desde la perspectiva de los niños, es una invitación a ponerse en el lugar y a la altura de ellos para ver lo que los niños ven y comprenden sus preferencias a la hora de escoger voluntariamente un espacio para estudiar o jugar. Además los recursos materiales y su funcionalidad en los ambientes de aprendizaje son parte de las condiciones físicas. Para que cumplan su objetivo deben

ser coherentes con la planificación educativa, los niños deben poder acceder fácilmente a ellos, deben ser funcionales, deben contemplar materiales de reciclaje y del medio, deben estar en condiciones de higiene y seguridad para que los niños los usen.

Los recursos materiales deben responder a las tecnologías actuales, estar organizados por áreas de estudio y de forma sencilla y funcional, todos los espacios pueden ser educativos, sin embargo, el aula es actualmente, el espacio educativo por excelencia, esta es una razón fundamental para que los maestros dediquen tiempo y esfuerzo en prepararla para recibir a los párvulos.

Cortijo, R., (2011), en el módulo “Ambientes de aprendizajes significativo”, manifiesta: “Para que el aula se convierta en un ambiente para el aprendizaje activo y significativo debe estar preparada intencionalmente. Puede estar organizada por áreas de trabajo y tener zonas específicas para los materiales y para la exposición de trabajos”. (p. 15).

Es decir se debe contemplar la posibilidad de trabajo con el gran grupo de niños pero también con pequeños grupos y de forma individual, debe contar, además con instalaciones eléctricas seguras y con agua potabilizada.

Para la creación de un ambiente eficaz para el aprendizaje activo y significativo el maestro debe, entre otras acciones, establecer una relación de afecto con sus niños, conocer las características generales del grupo y las particulares de cada pequeño, promover conductas adecuadas y buscar la participación activa y voluntaria de los niños, donde el trabajo en equipo con las familiar, el trabajo en grupos con niños de diversas características, la promoción de actividades cooperativas entre los educandos y la búsqueda de ayuda en la red o en especialistas son

también aspectos que facilitan la creación de un ambiente eficaz para el aprendizaje.

Dentro de los centros o rincones son tres formas de llamar a la propuesta de trabajar en el aula organizada de acuerdo a las áreas generales de estudio, de manera que los materiales estén distribuidos así y los niños puedan recurrir a ellos fácilmente dependiendo de lo que se está trabajando. Para ello se debe implementar las áreas de aprendizaje, hay que tomar en cuenta los horarios, los contenidos y actividades, los materiales y las técnicas adecuadas de manera que los niños trabajen con una mínima dirección del educador.

Además de las áreas básicas de estudio se pueden implementar otras como: el área de inventos, de imanes, de estructuras, de títeres, entre otros, que irán variando de acuerdo al interés de los niños y la planificación del maestro.

Las áreas de aprendizaje requieren para su optimización de materiales bien escogidos y organizados, para ello, se puede usar un cuadro que le permita saber al maestro lo que necesita, lo que tiene y lo que aportaran los estudiantes.

Lo que se espera lograr con el funcionamiento de los ambientes para el aprendizaje activo y significativo es el máximo desarrollo posible de las capacidades de los niños y niñas.

2.1.6.1 Orientaciones para la organización de ambientes de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo

determinado; promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños.

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

Castro, R. (2010) en el módulo “Educación Parvularia” afirma:

“Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo”
(p. 9)

Pensamiento que concibe el rol de mediador del docente, una de sus principales funciones es procurar un ambiente de aprendizaje positivo y favorecedor para el aprendizaje de los niños. Desde esta perspectiva, el docente es el responsable de organizar ambientes intencionados con fines pedagógicos. En este contexto para lograr un ambiente de aprendizaje efectivo es necesario considerar la interrelación que se debe establecer entre los diferentes aspectos que lo configuran, organizados en cuatro dimensiones: física, funcional, relacional y temporal.

A continuación, se proponen una serie de sugerencias, cuya finalidad es orientar la organización de los ambientes de aprendizaje que considera las cuatro dimensiones que lo constituyen.

- **Dimensión Física:** esta dimensión se refiere al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo

que tengo? El espacio físico tiene que brindar a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias, lavabos y al patio de juegos; es fundamental que tenga una buena ventilación e iluminación, lo natural será siempre la más adecuada para el aula de educación inicial. Este lugar debe tener especial atención en el caso de los niños de 0 a 2 años, ya que es el lugar donde permanecen durante varias horas del día, por lo que deben cumplir con ciertas condiciones propias para esta edad, adicionales a las anteriormente descritas, espacios destinados para la preparación de sus alimentos (biberones, papillas), para el descanso, para el cambio de pañal y servicios sanitarios con duchas.

Zabalza, H. (2011) en su obra “Ambientes de aprendizajes”, manifiesta:

“El aula es donde los niños van a pasar mucho tiempo del día, es por esto que se debe cuidar la contaminación visual y procurar la armonía de los colores; es preferible que los colores de las paredes sean claros y con tonalidades pastel, al igual que los colores del mobiliario; tanto los materiales como los trabajos de los niños pondrán color al ambiente. Una sobrecarga de colores así como de apliques, carteles, dibujos, etc., producirá un efecto contrario, ya que los niños pierden el interés; recuerde cambiarlos semanal o quincenalmente, de esta manera los niños se vuelven participantes activos dentro de su espacio y se apropian de él”. (p. 19)

Criterio que ilustra la forma de ubicar en el aula un espacio del encuentro debido a la utilidad, que en ese lugar los niños pueden verse

unos con otros, organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje, así como el cierre del día.

Con respecto al mobiliario las sillas y las mesas tienen que ser adecuadas para que los niños puedan estar sentados a una altura cómoda para trabajar y alimentarse, y con una superficie que permita limpiarla con facilidad; los estantes donde se organiza el material de uso de los niños de igual forma deben ser seguros, resistentes, no impedir la visibilidad de la totalidad del aula para el docente y permitir que los niños tengan acceso directo a ellos, de esta forma, ellos encuentran y guardan lo que necesitan al tenerlo a su alcance; mantenga un orden y una organización de los materiales en función de la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando, y de las características de los niños en su contexto social y cultural.

Silvestre, Margarita, (2007) en su obra “Enseñanza aprendizaje desarrollador” afirma:

“La organización del mobiliario para los niños de hasta dos años debe estar distribuida en función de la necesidad y seguridad de los niños, para evitar accidentes y exponerles innecesariamente a peligros, ya que en esta etapa empiezan con procesos de exploración de diferentes formas de desplazamientos, para lo cual requieren moverse con comodidad y facilidad”.(p. 7)

Es decir se debe considerar que los materiales para estas edades deben ser variados, de tamaño grande, llamativos, coloridos, estimulantes, con la finalidad de constituirse en un recurso que permita la exploración a través de las sensopercepciones, es decir, que los niños los

puedan mirar, escuchar, oler o tocar, sin que sean peligrosos para su salud o integridad física.

Al ser los rincones un recurso que proporciona elementos significativos para el trabajo, a través de las experiencias de aprendizaje, es importante que el aula se organice de tal manera que pueda contar con ellos, los mismos que deben tener una distribución y organización en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado. El material de cada rincón debe ser suficiente, variado y pertinente a cada uno; organizado en repisas, estantes y cajoneras a la altura de los niños, con rótulos o etiquetas con el nombre del material con imágenes o palabras; esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y su lengua, ya que se realizan procesos de clasificación, comparación, ubicación espacial y asociación con el lenguaje escrito, entre otros, así como también permite fomentar hábitos de orden al ubicar los materiales en el lugar correspondiente.

Russell. W (2012) en su libro “Destrezas en la infancia” afirma:

“El material debe ser revisado mínimo una vez al mes, es una excelente estrategia para mantenerlo inventariado, limpio y organizado; al involucrar a los niños en esta actividad ellos se muestran más comprometidos de cuidarlos, también es una buena estrategia para incluir a las familias y/o la comunidad en caso de que haya piezas que reponer, reparar y crear”. (p. 39)

Reflexiones que permiten comprender que los rincones deben ser ubicados al interior y exterior del aula. Al interior del aula se pueden ubicar rincones como: del hogar, de construcción, del arte, de lectura, de

experimentación, entre otros; en el exterior se pueden organizar rincones como del agua o de arena, ya que estos espacios pueden resultar muy relajantes, promoviendo el juego compartido y la experimentación

- **Dimensión Funcional:** establece la dimensión funcional está relacionada con el modo de utilización de los espacios, adecuación, polivalencia, materiales y accesos de los niños a éstos; responde a la pregunta: ¿Para qué y cómo se utiliza?

Desde esta visión, los espacios y el mobiliario deben ser flexibles y permitir diferentes formas de agrupar a los niños según el requerimiento y facilitar su autonomía durante la ejecución de las diferentes actividades.

Es importante que el docente tenga en claro que cada elemento en el aula debe cumplir una función, por lo que cuidar conscientemente de cada uno de ellos es fundamental en el transcurso del período educativo y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje planificada, por lo que es importante cambiar los elementos oportunamente al desarrollar nuevas experiencias; por ejemplo, a esta edad es fundamental que los niños vayan familiarizándose con los textos escritos, por lo que la rotulación de los elementos significativos del aula debe estar a la altura de ellos y el docente debe utilizar un tiempo diario para trabajarlos.

Villarreal, J. (2010) en su obra “Crear para jugar, jugar para pensar” manifiesta:

“Los niños deben sentirse parte integrante e importante del aula y del grupo; destinar un espacio para que ellos coloquen sus pertenencias y/o trabajos personales con identificación clara y con sentido para ellos, permitirá favorecer el desarrollo de su identidad y autonomía. Los

rincones deben ser identificados con rótulos del nombre de cada uno de los niños y colocarlos a su altura. De ser posible, elija con los niños el nombre y el lugar donde se organizará el rincón, de este modo ellos se sentirán parte de la organización de su aula". (p. 25)

Afirmaciones que permiten inferir la importancia de los rincones de juego trabajo, los mismos que deben ser flexibles, cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando; además para ubicar materiales y elementos que tengan que ver con el tema, de esta manera, los niños mostrarán interés en rotar de rincón y participar en todos, también se debe considerar que los rincones no son espacios de entretenimiento para mantener a los niños tranquilos o haciendo algo mientras esperan el inicio de una nueva actividad, tampoco son para usarlos cuando sobró tiempo dentro de la rutina diaria. El aprendizaje por medio de los rincones debe ser organizado con intencionalidad pedagógica.

- **Dimensión Relacional:** Esta dimensión tiene que ver con las relaciones que se establecen entre los docentes y los niños, los niños entre sí, entre los adultos, las normas que las regulan, la forma de definir las y la participación del docente en los espacios y actividades que realizan los niños. Responde a la pregunta: ¿quiénes y en qué condiciones? Esta dimensión se evidencia en la calidad de las interacciones que se dan entre los diferentes actores de este proceso.

“Estudiar las características de la edad del grupo de niños es fundamental para planificar las experiencias de aprendizaje y organizar los ambientes en función de las necesidades generales de ellos; así también, conocer e interesarse por la

**historia de cada niño, de su situación familiar, cultural y de su contexto; de esta manera se puede estar alerta del estado emocional de los niños y de las características personales y así respetar sus ritmos particulares y madurativos, conocer estas características garantiza que el niño se sienta seguro incrementando su confianza en el medio”.
(p. 37)**

Criterio que destaca que la parte más importante para brindar esta seguridad, estabilidad y confianza en los niños es lograr que el profesional se encuentre permanentemente con su grupo a lo largo del año escolar. Los niños de esta edad necesitan que sus necesidades básicas (alimentación, cuidado, protección compañía, contacto físico y visual, de aseo y movimiento) sean satisfechas oportunamente.

Shardajov, M (2007) en su obra “Desarrollo del pensamiento en Educación Inicial”, afirma:

“El ambiente que se genere debe ser positivo, compartiendo sus sentimientos, vivencias, alegrías y problemas en donde todos estarán más listos y dispuestos para realizar las actividades diarias. Otro aspecto a tener en cuenta para que las relaciones y el proceso de enseñanza aprendizaje se dé de manera positiva, es el hecho de que se establezcan las normas y límites para la convivencia en el aula, entre los niños, maestros y adultos responsables a cargo de ellos”(p. 48)

Pensamiento que sugiere formular normas de convivencia con los niños para que se sientan parte integrante e importante y refuerce su compromiso con los acuerdos planteados.

- **Dimensión Temporal:** La dimensión temporal está vinculada a la organización y distribución del tiempo y a los momentos en que son utilizados los espacios; responde a la pregunta: ¿Cuándo y cómo se utiliza? Organizar una rutina donde se desarrollan actividades secuenciadas en respuesta a las necesidades básicas de los niños, como alimentación, aseo y descanso, así como sus necesidades de explorar, jugar, interactuar, comunicarse y comprender el mundo en el que vive, es aprovechar el tiempo en el centro educativo. Los niños comienzan a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina, lo que les permite prever, recordar y anticipar lo que vendrá a esta edad.

La constancia para el cumplimiento de esta rutina, sobre todo aquellos momentos que son permanentes a la misma hora a modo de rituales, como la entrada, el saludo, el encuentro común, los momentos de alimentación, de sueño o descanso, el tiempo de juego al aire libre, los momentos para el aseo, la despedida y la salida, ayuda a crear seguridad y hábitos en los niños; además, cada uno de ellos son momentos precisos para estimular a los niños de manera natural.

El momento de sueño es necesario en los niños más pequeños, conforme avanza en edad este tiempo va reduciéndose paulatinamente, por lo que para los niños más grandes, el sueño puede ser opcional.

Si bien es cierto que estos momentos deben realizarse de manera estable, no se debe confundir con rigidez, ya que la estabilidad hace referencia a que se repitan ciertas acciones de manera constante, cada día, pero no necesariamente a horas inamovibles. Por ejemplo, si un niño

se quedó dormido y es el momento de la alimentación, no se lo despertará, pero una vez despierto, el niño tendrá su momento de alimentación.

Robalino, R. (2012) en su obra “Educación Inicial”, afirma:

“En el caso de los niños de hasta dos años, la rutina debe basarse en primer lugar en la satisfacción de las necesidades de tipo biológico (alimento, el cambiado de pañales, el sueño), luego se podrá introducir progresivamente otras de tipo social, pedagógico, entre otros, establecidas por el adulto”. (p. 16)

Ideas que exponen lo fundamental de tener la rutina expuesta atractivamente en el aula, de manera que tanto padres, como personal del centro educativo y niños puedan reconocerla y “leerla”. Los niños pueden “leer” las acciones y momentos de la rutina al utilizar dibujos o imágenes que las representen; aproveche este recurso y estimule en los niños la adquisición de la consciencia del antes y después.

Como parte de la jornada de trabajo, es imprescindible dejar un tiempo y unos días para la atención directa y personalizada con los padres o adultos responsables de los niños, a partir de la hora de salida comprendida en la rutina diaria de trabajo con los niños.

El tiempo en rincones de juego debe ser permanente en la rutina y planeado pedagógicamente, nunca debe ser considerado como un tiempo de relleno o tiempo de juego libre a la entrada o minutos antes de la salida, es un período que transcurre desde la planificación con los niños en un encuentro del grupo sobre la elección que van a hacer, pasa por la exploración, el juego y la creación en los rincones propiamente dichos;

continúa con el ordenamiento del material y concluye con un nuevo encuentro en que los niños comunican y muestran si es del caso, sus creaciones, sus juegos, sus experiencias; esto le permite además al niño ir logrando una comprensión y dominio de su tiempo y espacio.

Todas las actividades pedagógicas deben ser planificadas en función de la organización de las experiencias de aprendizaje alternando actividades diversas fuera y dentro del aula, propiciando constantemente la actividad del niño.

2.1.6.2 Ambientes lúdicos Internos

Los ambientes internos de aprendizaje son espacios preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de niños y niñas, tomando en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje. Estos espacios deben ser cuidadosamente planificados, rotulados, organizados y deben responder a las necesidades e intereses de los niños y niñas, facilitar las interacciones personales, potenciar la autonomía personal y social, favorecer los procesos de socialización, posibilitar las tareas individualizadas y responder a las necesidades educativas especiales.

La utilización de los ambientes de aprendizaje puede ser de forma libre o dirigida, lo que posibilita que el adulto intervenga según la dificultad de la tarea y las necesidades de cada niño o niña. Pueden ser fijos o variables en su utilización, permanentes o rotativos en el tiempo, obligatorios o libres según la participación, pequeños o grandes según el número de participantes. Los ambientes de aprendizaje son positivos para los procesos de aprendizaje, favorecen la creación, la investigación, la curiosidad y promueven la adquisición de valores, actitudes, normas y desarrollan capacidades individuales y de grupo, pueden estar

organizados temporalmente y en función de los objetivos pedagógicos que se hayan planteado.

Cadena, T. (2010) en su obra “Psicopedagogía infantil”, afirma:

“Para conseguir crear ambientes de aprendizaje eficaces para el aprendizaje activo y significativo, es recomendable tomar en cuenta los siguientes aspectos; Establezca una fuerte relación positiva con los niños y niñas, permitiéndoles participar en conversaciones y demostrándoles que le interesa realmente lo que tienen que decir. Conozca a sus niños/as, obteniendo información sobre sus capacidades afectivas, físicas y cognitivas utilizando la observación diaria. Promueva una conducta adecuada en el área de trabajo, sin escatimar alabanzas, estímulos y reforzamiento positivo auténticos, siempre que se pueda” (p. 34)

Es decir los ambientes de aprendizaje deben ser cuidadosamente estructurados con las citadas recomendaciones para hacer de ellos significativos y duraderos en la memoria a largo plazo. Los ambientes internos de aprendizaje se los clasifica en: Ambiente de arte, dramatización y roles, interculturalidad, comunicación y de construcción lógica

Ambiente de arte: facilita a los niños y niñas la oportunidad de expresar sus manifestaciones de pensamiento a través de diferentes expresiones artísticas culturalmente establecidas así, habrá espacios que favorezcan la expresión musical, gráfica, la pintura, el teatro, expresión corporal, danza, baile, la expresión lingüística, poesía, la plástica y el modelado.

Ambiente de dramatización / roles: facilita la realización y elección de juegos simbólicos, de imitación, creativos y de fantasía. Debe ser un lugar para que el niño y la niña representen las experiencias que poseen de su ambiente. Además, les brinda la oportunidad de identificar y reproducir diferentes roles de personajes de cuentos e historias y teatro, dramatizar lo que han visto o vivido en situaciones familiares y comunitarias. La representación de un juego de dormitorio, cocina, tienda, peluquería, teatrino se pueden construir con material del medio y reciclaje, con la participación de la familia y la comunidad.

Ambiente de interculturalidad: Es el espacio que origina el reconocimiento y valoración de las culturas que cohabitan en el territorio, deben ir acompañados de orientaciones y acciones claras a favor de educar a los niños y niñas en la interrelación con los otros desde sus primeros años, con énfasis en la tolerancia y respeto. Este espacio promueve el reconocimiento, valoración y respeto de las costumbres, lenguas, tradiciones, historia, sabiduría, manifestaciones artísticas y demás expresiones, estimular la integración intercultural de los niños y niñas en el juego y el trabajo, la utilización cotidiana de su propia lengua y vestimenta, facilitar el aprendizaje y valoración de los conocimientos ancestrales, la relación armónica del ser humano con la naturaleza, prácticas de cultivo, medicina tradicional y demás contribuciones éticas, científicas y sociales.

Ambiente de comunicación: tiene por objeto familiarizar a los niños y niñas con las distintas funciones y textos del lenguaje oral y escrito, para que la experiencia genere el interés y gusto por leer y comunicarse en el futuro. Se debe incluir el trabajo con imágenes y objetos concretos para que facilite la expresión oral, gestual o mímica. Estas imágenes pueden ser sacadas de periódicos, revistas, publicidad, se puede utilizar objetos concretos como los cartones de los productos y hacer lectura de imágenes, signos, símbolos convencionales. El material de lectura como

cuentos infantiles, leyendas, revistas, el porta material de pueden construir con material del medio y reciclaje, con la participación de la familia y comunidad.

Ambiente de construcción lógica: Es un lugar o espacio físico en el cual el niño y la niña tienen oportunidad para jugar con material concreto: diseñar, explorar, armar, separar, rodar, manipular, observar, juntar, poner encima de otro, mantener el equilibrio de los objetos, conservación de cantidad, establecer semejanzas y diferencias, comparar, agregar, desagrupar, organizar, experimentar con el tamaño, el peso, el volumen, el espacio, unir, martillar, clavar, enroscar, atornillar, integrar parte y todo, plantar, seriar, clasificar, contar, establecer correspondencia término a término, encajar, establecer semejanzas y diferencias, agrupar, otros.

Ambiente de aseo: Es un lugar donde los niños y niñas pueden acceder a objetos para la higiene y aseo personal. Estos objetos pueden estar en un aparador o repisa, fuera del baño, colocados dentro de un estuche personal que puede ser la caja en la que usualmente se venden los artículos y luego dentro de un vaso personal o de un recipiente general.

2.1.6.3 Ambientes lúdicos Externos

Son espacios exteriores destinados para el juego al aire libre, el disfrute, aprendizaje y esparcimiento, para estar en contacto con la naturaleza, donde el niño y la niña tienen mayor posibilidad de ejercitarse, poniendo en movilidad las grandes partes del cuerpo y realizando experiencias de aprendizaje que requieren alto gasto de energía. Por lo que se sugiere que dispongan de lo siguiente:

- **Juegos Infantiles;** como por ejemplo, columpios, resbaladera, escalera china, laberintos, trepador, puentes, barra de equilibrio, carrusel, sube y baja, torre de puntería construidos con materiales del

medio y con la participación de la familia y comunidad.

- **Un arenero:** que es un espacio de arena limitado con tablones, piedras o ladrillos, tiene una superficie mínima de dos metros cuadrados. Con suficiente arena, recipientes reciclados como envases de diferentes tamaños y formas, cedazos, patitas, paletas y retazos de tubos plásticos de diferente diámetro para que niñas y niños desarrollen y ejerciten su motricidad gruesa y fina, su creatividad, sus capacidades de socialización y el lenguaje, entre otros aspectos. Es importante que este arenero siempre permanezca cubierto para evitar que personas, animales o el ambiente lo contamine.
- **Túneles:** que son confeccionados con tanques plásticos abiertos por ambos lados o llantas unidas una tras otra enterradas al piso hasta la mitad; escaleras hechas con cajones de distintos tamaños, planos inclinados para trepar y deslizar troncos en el suelo, tableros para el equilibrio, columpio hecho de llantas, sogas o madera, sube y baja elaborado en troncos, escaleras de soga con nudos para trepar.
- **Huerta Infantil:** sirve para sembrar y cuidar plantas con la participación activa de los niños y niñas.
- **Granja Infantil;** que pueden ser cuyes, conejos, pollitos o patos, ubicados en un sitio cercado, seguro y limpio para que los niños y niñas participen en su cuidado y alimentación.
- **Espacios abiertos:** diseñados para compartir con otros niños y niñas de la comunidad. Si la unidad de atención no dispone de estos espacios, puede gestionarse el uso de espacios similares que pertenezcan a la comunidad, donde se pueden realizar excursiones, esta actividad consiste en una salida planificada y organizada junto con los niños/as a diferentes lugares en los cuales pueden interactuar

con el medio, permitiéndoles la exploración y descubrimiento del mundo exterior, además de promover una comunicación afectiva y un amor por la naturaleza y el medio ambiente.

2.1.7 Proceso de enseñanza aprendizaje

Para llevar a cabo una buena práctica docente, mediante la cual los niños alcancen el desarrollo de sus destrezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario tener en cuenta lo que el niño es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre, la concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del niño.

En este contexto los criterios técnicos curriculares para lograr procesos pedagógicos deben estar en función de los estadios de desarrollo, tomando en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje el conjunto de conocimientos previos que ha construido el educando en sus experiencias educativas anteriores -escolares o no- o de aprendizajes espontáneos, respetar las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje que posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. Por ello en este nivel se recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje.

Es decir el juego representa la principal estrategia en el proceso de enseñanza, es una actividad innata que puede tomar múltiples formas que van cambiando con la edad; donde el niño inicia un nuevo aprendizaje

escolar a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. Este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación.

Además es importante establecer una diferencia entre lo que el párvulo es capaz de hacer y aprender sólo y lo que es capaz de hacer y aprender con ayuda de otras personas, observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas. La distancia entre estos dos puntos, llamada Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) porque se sitúa entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. En efecto, lo que un niño en principio únicamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo. La enseñanza eficaz es pues, la que parte del nivel de desarrollo efectivo del niño, pero no para acomodarse, sino para hacerle progresar a través de la zona de desarrollo próximo, para ampliar y para generar, eventualmente, nuevas zonas de desarrollo próximo.

Ortega, Rosario, (2008) en su obra “Jugar y Aprender”, afirma:

“El aprendizaje escolar ha de conceder prioridad a los contenidos o a los procesos, contrariamente a lo que sugiere la polémica usual, sino en asegurarse que sea significativo. La distinción entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo, afecta al vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno: si el nuevo material de aprendizaje se

relaciona de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el alumno ya sabe”. (p. 32)

Pensamiento que permite inferir que si es asimilado a su estructura cognitiva, se encuentra en presencia de un aprendizaje significativo; si, por el contrario, el niño se limita a memorizarlo sin establecer relaciones con sus conocimientos previos, se encuentra en presencia de un aprendizaje repetitivo, memorístico o mecánico. Igualmente si se considera que la repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del educando es más grande cuanto más significativo es, cuanto más significados permite construir. Así pues, lo realmente importante es que el aprendizaje escolar de conceptos, de procesos, de valores sea significativo y práctico.

Bajo este reconocimiento la metodología juego trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades, es una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana, es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Loughlin, Suina (2011) en su obra “El ambiente de aprendizaje: diseño y organización” afirma:

“Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que

despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros". (p. 9)

Ideas que permiten comprender la intencionalidad pedagógica, donde la mediación del profesional es importante, de calidad sirve para asumir diferentes roles, donde el niño es el protagonista de su juego. En este contexto el currículo de Educación Inicial define a las experiencias como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias. Para lograr vivencias y actividades desafiantes, el docente debe proporcionar un entorno organizado para el aprendizaje, donde el niño se sienta estimulado para explorar por sí mismo, usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar con el apoyo de pares y adultos que le estimulen a sentirse capaz y seguro frente al desafío. El docente en su rol de mediador, debe estar permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos.

Es importante mencionar, que el desarrollo de una experiencia de aprendizaje puede ser una excelente herramienta para lograr la

participación familiar y comunitaria, ya sea para la recolección, adaptación o elaboración del material, para involucrarlos en la organización, para compartir un tiempo con el grupo de niños en el que se pueden indicar actividades, labores y vivencias de miembros de la familia, todo ello con el fin de incentivar al compromiso y corresponsabilidad familiar.

Russell, W. (2012) en su obra “Destrezas en la infancia” manifiesta:

“Una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características: garantizar la participación activa de todos los niños, respete el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad, tener pertenencia cultural y contextual, facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos, es decir establecer una relación libre de tensiones, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan”.(p. 109).

Ideas que destacan la importancia de generar experiencias de aprendizaje fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos y propiciar la indagación y reflexionar con procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones.

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada,

proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones.

Las actividades y vivencias planificadas en la experiencia de aprendizaje, se engloban por medio de un juego centralizador, cuento eje o un tema generador, los mismos que se constituyen en el punto de partida de la experiencia, manteniendo el interés de los niños. Es necesario destacar que el juego centralizador o cuento, se utiliza con los niños en tramos de edad y el tema generador con los niños más grandes.

2.1.8 Características de los niños de 3 a 4 años

El niño de 3 a 4 años, pesa de 13 a 14 kg, tiene una talla de 91 cm. y un perímetro cefálico de 49.4 cm. Presenta como conductas motoras el correr con mucha agilidad, trepa y salta, camina en punta de pies y talones, sube y baja escaleras, alternando.

Castro, R., (2010), en el módulo “Educación Parvularia”, manifiesta:

“Dentro de las conductas motoras del niño de 3 a 4 años ellos pueden destapar objetos, salta a dos pies juntos hacia adelante, camina en cuclillas, ayuda a guardar cosas, se para en un solo pie, momentáneamente, con la otra pierna flexionada, salta de una silla pequeña, come con tenedor, se mantiene de rodillas y se levanta sin caminar, encaja rápidamente 3 figuras planas, introduce objetos en una caja con agujeros, recorta en línea recta, realiza movimientos rítmicos con palma y pies, mueve brazos, manos, dedos con un ritmo dado, construye torres de 10 cubos, trata de

caminar equilibrado sobre una tabla y recibe una pelota con los brazos extendidos”. (p. 55).

Características que permiten identificar las destrezas que el niño de 3 a 4 años, realiza de forma natural al reconocer las partes del cuerpo, desplazar su cuerpo en el espacio total para realizar movimientos coordinados y distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia así mismo.

A nivel de la sensopercepción se puede destacar como destrezas básicas del niño de esta edad el imitar trazos circulares, verticales y horizontales, corta papel con tijeras libremente delinea figuras sencillas superpuestas, señala y nombra objetos grandes y pequeños, lleva el compás con un ritmo sencillo, repite frases de 7 sílabas, inicia la exploración de las sensaciones duro, blando, áspero y liso.

Russell. W., (2012), en el “Ensayo de Destrezas en la infancia”, indica:

“La censo percepción del niño de 3 a 4 años puede identificarse las siguientes destrezas: Se mueve rítmicamente ante la música, hace parejas y grupos de figuras por tamaño y color, coloca un objeto con relación a otro en las posiciones anteriores, además de encima de, debajo de, colorea espacios, dice o pone lo que falta a objetos o imágenes de figuras incompletas”. (p. 21).

Características que permiten reconocer las destrezas seso perceptoras del niño de 3 a 4 años al describir características de los objetos de su entorno, agrupar objetos según características, identificar la ubicación de objetos del entorno según nociones rítmicas y de color.

A nivel fonológico se puede destacar como destrezas básicas del niño de esta edad: diferencia cierto número de vocales, consonantes y los usa para producir sonidos continuos de expresión, tiene un inventario fonético parcialmente desarrollado que puede usar para comunicarse, realiza praxis oro faciales, como cerrar y abrir los ojos cuando se le ordena llevar la lengua a las comisuras labiales, soplar, manejar la lengua para una correcta deglución.

Características que permiten reconocer el nivel fonológico del niño de 3 a 4 años al utilizar patrones de inflexión de acuerdo al tipo de información, emplear niveles pre lingüístico más complejos, al dominar aún más la producción de los fonemas y aprende a utilizar el nivel de inflexión del lenguaje para señalar información sintáctica, gramática y semántica.

A nivel semántico se puede destacar como destrezas básicas del niño de esta edad: se identifica a sí mismo por el nombre, identifica estados de hambre, frío, calor y cansancio, comprende y obedece órdenes de 2 a 3 acciones, sin objeto presente de una en una, hace preguntas razonables

Castro, R., (2010), en el módulo “Educación Parvularia”, manifiesta:

“A nivel semántico se puede destacar como destrezas básicas del niño de 3 a 4 años el formular hechos pasados y juicios negativos, comprender diferentes tamaños y adjetivos corrientes, comprende el concepto de hoy, escucha narraciones, cuentos, canciones y las comprende, pregunta por una persona conocida”. (p. 9).

Es decir a nivel semántico el niño de esta edad comprende situaciones simples, realiza lecturas de libros en imágenes, describe objetos,

nombrándolos en un cuento o en poesía y está mejor capacitado para comprender significados en conversaciones dirigidas a él y por él.

Robalino, R., (2012), en el módulo “Educación Inicial”, manifiesta: A nivel de interiorización se puede destacar como destrezas básicas del niño de esta edad:

“Se encuentra en la fase II del pensamiento objetivo simbólica, que consiste en la formación de un pensamiento objetivo simbólico, que consiste en la formación de un pensamiento pre conceptual, a irreversible, es decir que toda conclusión a la que llega el niño se basa en analogías y no utiliza los métodos deductivos ni inductivos, realiza juego cooperativo con los muñecos y en grupo más independientemente y temeroso”. (p. 77).

Afirmación con las que se concuerda ya que el niño de esta edad posee nociones de yo, mío y tuyo, utiliza lenguaje sin relación con el referente, habla mucho solo y ocasionalmente hace teatro con lo que dice durante los juegos, muestra interés para vestirse y desvestirse, come solo, tiene amigos imaginarios, imita situaciones y comportamientos del adulto, tiene amigos imaginarios, respeta normas, se relaciona fácilmente con los adultos, inicia juegos en grupo y colabora con otros niños.

2.1.9 La Guía Didáctica

El aprendizaje por guías, permite optimizar los recursos en el aprendizaje de las asignaturas, en el caso de áreas psicomotrices tienen una proyección de excelentes resultados, implica todo un contenido para orientar al estudiante en la adquisición de conocimientos teórico - prácticos, hay que entender que la guía es un procedimiento que ayuda a

personalizar el aprendizaje del estudiante a alcanzar objetivos cognoscitivos y el desarrollo de destrezas.

Loren, Martín (2007), en la obra “Desarrollo de la Inteligencia”, afirma que:

“Una Guía es un medio más que el maestro utiliza por tanto el estudiante aprende de su maestro, para esto es necesario complementar con los libros y otros materiales didácticos que estén al alcance del estudiante permitiendo de esta manera personalizar el trabajo que fue planificado para todo el grupo”.
(p. 19).

Una guía permite que el docente de preescolar tenga una serie de aplicaciones para que se ejercite experimente con sus estudiantes las utilice y valore su importancia. Por las cualidades que posee para esta investigación se toma como base a la Guía Constructivista Humanista.

2.1.9.1 La Guía Constructivista Humanista

Una guía es un material educativo diseñado para orientar paso a paso el proceso de aprendizaje, aspira que el estudiante tome contacto con su entorno para intervenir socialmente a través de actividades como trabajos en proyectos de aula, estudiar casos para proponer soluciones a problemas.

Meritan, T., (2011), en la obra “Didáctica General”, afirma que:

“Una guía didáctica busca que el estudiante se comprometa en un proceso de reflexión sobre lo que hace, como lo realiza, los resultados que logra, proponiendo también acciones concretas de mejoramiento para el desarrollo de su autonomía, pensamiento nocional, actitudes colaborativas,

habilidades, valores con capacidad de auto evaluación”. (p. 45).

Es decir la guía es un instrumento de orientación técnica, que incluye información adecuada, actividades claras a fin de aprovechar el tiempo, garantizar el aprendizaje y su aplicación, alcanzar altos niveles afectivos, cognoscitivos y psicomotrices para alcanzar la formación integral del estudiante.

Sotomayor, José, (2009), en el “Módulo de Medios Pedagógicos en el aula”, cita el pensamiento de Sacristán J. en el que manifiesta que:

“Una guía de aprendizaje, favorece la participación dinámica del estudiante en la construcción de aprendizajes de calidad, evita la dependencia del estudiante el verbalismo del profesor; Y, sobre todo favorece un cambio sustancial en la gestión de Inter-aprendizaje en el aula- taller; porque propicia la investigación, el profesor no es el hacedor de la ciencia sino el propiciador de actividades de aprendizaje, que orienta y facilita la adquisición efectiva del conocimiento de sus estudiantes”. (p. 13).

Una guía estructurada bajo normas técnicas, para el diseño de ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite diseñar situaciones de aprendizaje en la que el estudiante aportará con creatividad en la reproducción, aplicación y generación de conocimientos. Una guía como recurso pedagógico permite a los estudiantes integrarse en situaciones de aprendizaje teóricas, actividades prácticas que con la orientación del educador favorece la integración, propicia un aporte de ideas que ayudan a una comprensión más real y significativa, como

principio de organización se presenta en forma gradual y secuencial de lo sencillo o concreto hacia lo más complejo y abstracto; aspectos que se presentan en un orden de organización de las actividades de aprendizaje que deben realizarse tanto en el taller como en cualquier ambiente previsto para el acto educativo.

Los procesos necesarios para la realización de la guía constituyen:

- Evaluación inicial del problema detectado.
- Sustentación teórica para la formulación de la guía mediante la revisión bibliográfica que permita la base teórica para la guía.
- Determinación de los hechos a los que se trata de cambiar mediante la guía, en este caso los problemas existentes sobre las dificultades en las destrezas orales.
- Elaboración de la guía poniendo énfasis en las indicaciones metodológicas para el uso y desarrollo.

Las guías constructivistas humanistas son aquellas guías en la que el estudiante asume un papel diferente de aprendizaje, reúne características que propicia a que se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle las habilidades de buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información, asumiendo el papel activo en la construcción de su propio conocimiento.

Villarreal, J., (2008), en su obra "Didáctica Especial", manifiesta que:

“La Guía Constructivista Humanista propicia a que el estudiante asuma un rol participativo, colaborativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas, aportaciones, opiniones y experiencias con sus compañeros, convirtiendo así la vida de aula en un

foro abierto en la reflexión y al contraste crítico de pareceres y opiniones”. (p. 25).

Es decir una guía didáctica estructurada de forma práctica permite estar involucrados, porque a través de su experiencia se van formando valores, que constituyen la motivación fundamental para la acción educativa.

Por una parte el profesor conociendo a sus estudiantes podrá adaptar los contenidos del trabajo a los intereses y necesidades de ellos, mientras que los estudiantes; al sentirse comprometidos, mantienen interés en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Tras el análisis de los diferentes tipos de teorías pedagógicas, psicológicas la investigación se sustenta Pedagógicamente en la Teoría Científica propuesta por Montessori que prepara al niño para la vida en un ambiente agradable en base a materiales sensoriales que ejerciten los sentidos y desarrollen la voluntad.

Psicológicamente se fundamenta en la Teoría cognitiva que tiene por objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como este se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño logre aprendizajes duraderos.

A demás basa en la Teoría del aprendizaje significativo que es un proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos, haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades,

destrezas en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Como eje prioritario en la investigación se ha analizado la importancia de los Ambientes Lúdicos como un espacio relacional que constantemente propicia el diálogo entre sus miembros, a fin de transformar el rol pasivo del sujeto-que-aprende en sujeto protagonista de su propio desarrollo, donde el juego crea una zona de desarrollo potencial y cumple una función determinante en la formación del niño, de modo que el niño aprende a vivir mediante el juego, y, desde la interacción con los objetos y las personas que apoyan sus estructuras cognitivas y atienden necesidades sociales, emocionales e intelectuales.

También se detalla las características, físicas, conductas motoras, destrezas, sensopercepción, lenguaje y aspecto psicosocial del niño de 3 a 4 años.

Se analiza además a la guía didáctica como un recurso que favorece los roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el trabajo individual y de equipo, desarrolla actitudes de solidaridad y trabajo cooperativo entre compañeros de aula, que otorgan al estudiante el rol principal de la enseñanza – aprendizaje, crea situaciones de evaluación en las que se puede valorar los resultados del esfuerzo y capacidades de los estudiantes, mediante indicadores.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los términos que a continuación se describen son tomados como fuente del Diccionario Pedagógico Instruccional.

- **Afectividad:** Capacidad de reacción que presente un sujeto ante los estímulos que provengan del medio interno o externo y cuyas

principales manifestaciones serán los sentimientos y las emociones.

- **Ambientes lúdicos:** Alude a un mismo objeto de estudio. Desde la perspectiva ambiental de la educación, de la ecológica, de la psicológica, de la sistémica en teoría del currículo.
- **Aprendizaje:** Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.
- **Aprendizaje activo:** Es un aprendizaje consciente, activo y basado en la experiencia que consiste en la utilización de un conjunto de métodos experimentales más eficaces e interesantes, donde los estudiantes asumen una mayor responsabilidad sobre su propia educación.
- **Aprendizaje significativo:** Es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.
- **Constructivismo:** Es la construcción que el niño hace por sí solo, mediante la interacción con otros o con diferentes materiales que se le brinden, los cuales deben ser agradables, interesantes, que provoquen la manipulación, experimentación, etc. y con ello la propia construcción del conocimiento.
- **Educación Inicial:** Es la que comienza desde la concepción del niño, hasta los cuatro años de edad; procurando su desarrollo integral y apoyando a la familia para su plena formación. Sus finalidades son garantizar el desarrollo pleno de todo ser humano desde su

concepción, su existencia y derecho a vivir en condiciones familiares y ambientales propicias, ante la responsabilidad del Estado y procurar el desarrollo psico – bio-social del niño mediante programas de atención a la madre en los períodos pre y postnatal de apoyo y protección social.

- **Espacios lúdicos:** Es un ambiente de aprendizaje que promueve y fortalece el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en los niños. Es un escenario de construcción del conocimiento en el que el agente educativo o institución educativa genera un conjunto de actividades, acciones dirigidas a garantizar la consecución de un objetivo para el desarrollo de una competencia.
- **Estrategias lúdicas:** Metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos.
- **Guía Didáctica:** Es un material educativo diseñado para orientar paso a paso el proceso de aprendizaje. Es el instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso.
- **Habilidades:** Hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

- **Identidad cultural:** Es un conjunto de valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante.
- **Juego:** Representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. Son parecidas a las actividades de la infancia.
- **Juego educativo:** Es el juego que tiene como objetivo educativo implícito o explícito que los niños aprendan algo específico. Es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general, jugar es imitar, imaginar, es entrar en relación, pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, es luchar, esforzarse, jugar es divertirse para aprender de forma significativa.
- **Logros educativos:** Modelo pedagógico que refleja los propósitos, metas y aspiraciones a alcanzar por el estudiante, desde el punto de vista cognitivo e instrumental. El logro representa el resultado que debe alcanzar el estudiante al finalizar la asignatura, el resultado anticipado por supuesto, las aspiraciones, propósitos, metas, los aprendizajes esperados en los estudiantes, el estado deseado, el modelo a alcanzar, tanto desde el punto de vista cognitivo como práctico y afectivo – motivacional (el saber o pensar, el saber hacer o actuar y el ser o sentir).

- **Juegos recreativos:** Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.
- **Lúdica:** Se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que se llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones.
- **Material didáctico:** Son aquellos objetos, instrumentos y medios en diversos soportes físicos, elaborados o adaptados para apoyar procesos didácticos, de planeación, ejecución y evaluación con fines de enseñanza y aprendizaje.
- **Material concreto:** Se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clases, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos.
- **Medios Educativos:** Constituyen los soportes físicos impresos, audiovisuales e informáticos que contienen sistemas de representación simbólica, diseñados para una situación que integre las necesidades de enseñar y aprender.
- **Método lúdico:** Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el

proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

- **Motivación:** Es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas que constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo.
- **Proceso de Enseñanza –aprendizaje:** Es el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo. Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso.
- **Recursos didácticos:** Todo aquel medio material o conceptual que se utiliza como aporte en la enseñanza, normalmente presencial, con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje.
- **Rincones de aprendizaje:** Son unos espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje.
- **Técnicas.-** Conjunto de procedimientos, que sirven para desarrollar las destrezas. Modalidad de recurso didáctico de carácter metodológico, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son los ambientes lúdicos que posee la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años?
- ¿Cómo se puede valorar el nivel de desarrollo de aprendizaje del área cognitiva, motriz y afectiva en los niños de 3 a 4 años?
- ¿Una guía de ambientes lúdicos en función de las condiciones pedagógicas, socioculturales, físicas y psicológicas permitirá generar aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas de los niños de 3 a 4 años?
- ¿Los maestros al ser socializados, a través de talleres con maestros y padres de familia aplicarán la propuesta de una guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>Son espacios preparados intencionalmente para favorecer aprendizajes de niños/as, tomando en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje y el juego.</p>	<p>AMBIENTES LÚDICOS</p>	<p>Ambientes externos</p> <p>Ambientes internos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos infantiles • Areneros • Túneles • Huerta infantil • Granja infantil • Espacios abiertos • Ambiente del arte. • Ambiente de dramatización y roles. • Ambiente de comunicación • Ambiente de construcción lógica. • Ambiente de aseo.
<p>Conjunto de pasos sistemáticamente ordenados que tiene como propósito brindar los instrumentos teórico- prácticos que le permiten al ser humano, desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos que se apliquen en el desempeño eficiente en sus actividades diarias.</p>	<p>Enseñanza Aprendizaje</p>	<p>Aprendizaje nocional</p> <p>Aprendizajes significativos</p>	<p>Los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresan y comunican ideas, sentimientos y vivencias a los demás de forma comprensible. ▪ Crean su entorno a través del lenguaje que le permite imaginar e inventar. ▪ Expresan movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz. ▪ Vivencian valores. ▪ Aprenden a vivir y desarrollarse en armonía para resolver problemas en la vida cotidiana. ▪ Se motivan para realizar actividades en grupo o en forma individual.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de Investigación

Los tipos de investigación que sirvió de base para el desarrollo de la investigación son:

3.1.1 Investigación documental

Este tipo de investigación permitió investigar toda clase de libros, textos, revistas de carácter científico, artículos de prensa, folletos, documentos, enciclopedias, trípticos, internet, hojas volantes y cualquier material escrito, referente al tema de investigación, sirvió de ayuda para la estructuración del marco teórico permitiendo conocer, analizar, comparar y deducir los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, análisis, conclusiones y recomendaciones que proporciona este tipo de información acerca del problema.

3.1.2 Investigación de campo

Este tipo de investigación es la que se realizó con la presencia del investigador o científico en el lugar donde ocurre el hecho o fenómeno. Permite manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Además permitió cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos desde el lugar donde se presenta el fenómeno, recoge material directo de la información y la procesa mediante un trabajo metódico. Es decir en el Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” Nro. 1

3.1.3 Investigación descriptiva

Se fundamentó en el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo. Se observó y se registró, el fenómeno sin introducir modificaciones, también sirvió para recoger los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyen a la investigación.

3.1.4 Investigación propositiva

Surgió ante la necesidad de solucionar un problema a nivel local y global, que permitió elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estándares de calidad y alcanzar reconocimiento científico interno y externo.

3.2 Métodos de investigación

Entre los métodos teóricos empleados se pueden citar a los siguientes:

3.2.1 Método Inductivo

Se refiere a procesos lógicos de razonamiento, se fundamentó en la construcción de una argumentación, se define como herramienta metodológica. Este método se lo utilizó para buscar alternativas de solución del problema, se aplicaron durante el logro de objetivos trazados en la investigación, empezando con el estudio de temas generales, mediante la comparación y la generalización a partir de la información, en la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico, posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos, se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas al problema.

3.2.2 Método Analítico

Plantea el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo. Aquí se observó y se registró, describiendo el fenómeno sin introducir modificaciones, también sirvió para recoger los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyen a la investigación de ¿Cómo inciden los Ambientes Lúdicos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de Primero de Educación Inicial del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013- 2014?

3.2.3 Método Estadístico

Se utilizó para la tabulación que permitió obtener porcentajes de opinión mediante diagramas estadísticos para luego elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.3 Técnicas e Instrumentos

Las técnicas e instrumentos que ayudaron para la recolección de la información, organización y análisis de resultados son:

- La encuesta como técnica de recolección primaria estuvo dirigida a docentes del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 con el fin de que sea llenado libremente y recabar información de primera mano y como instrumento el cuestionario que incluye preguntas estructuradas técnicamente.
- La observación es una técnica que consiste en observar el hecho o fenómeno, tomando información en una ficha de observación, en ella se registró las destrezas de aprendizaje de los niños/as de 3 a 4 años

del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013- 2014.

Aplicadas las encuestas y la ficha de observación se procedió a realizar un análisis de cada uno de los instrumentos de la investigación con la finalidad de tabular los datos consignados, posteriormente se tabuló e interpretó los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y diagramas estadísticos que proporcionaron una visualización objetiva para la elaboración de un diagnóstico tanto del desarrollo del proceso de aprendizaje como de la factibilidad de elaboración de una propuesta de mejora.

3.4 Población

Para el desarrollo del trabajo investigativo se tomó a 8 docentes y a los 37 niños/as de 3 a 4 años del Proyecto de vida “C”. En donde se aplicó las técnicas e instrumentos para obtener datos que fueron organizados de manera analítica.

CUADRO Nro. 1 Población

Docentes	8
Estudiantes de 3 – 4 años	37
TOTAL	45

Fuente: Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1

3.5 Muestra

Se trabajó con el 100% de la población para obtener mejorar resultados, y no se aplicó la fórmula muestral ya que la población es menor a 100 niños/as.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.

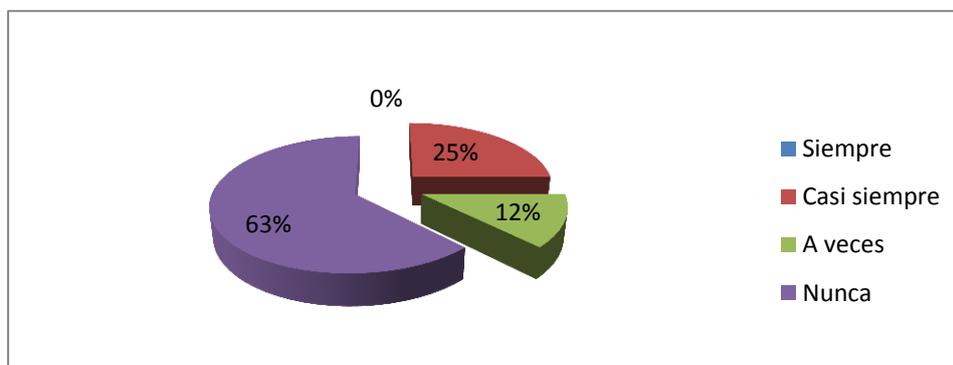
1. ¿Organiza su trabajo con los niños/as en ambientes de aprendizaje?

CUADRO Nro. 2 Organiza ambientes de aprendizaje

VARIABLE	f	%
Siempre	0	0
Casi siempre	2	25
A veces	1	12
Nunca	5	63
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 1 Organiza ambientes de aprendizaje



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los educadores investigados afirmaron que nunca organizan su trabajo con los niños/as en ambientes de aprendizaje, la cuarta parte que casi siempre y una minoría que a veces. Resultado que refleja que la mayoría de docentes desconocen sobre la organización de estos espacios que favorecen el aprendizaje, los procesos de socialización y responde a necesidad educativas especiales.

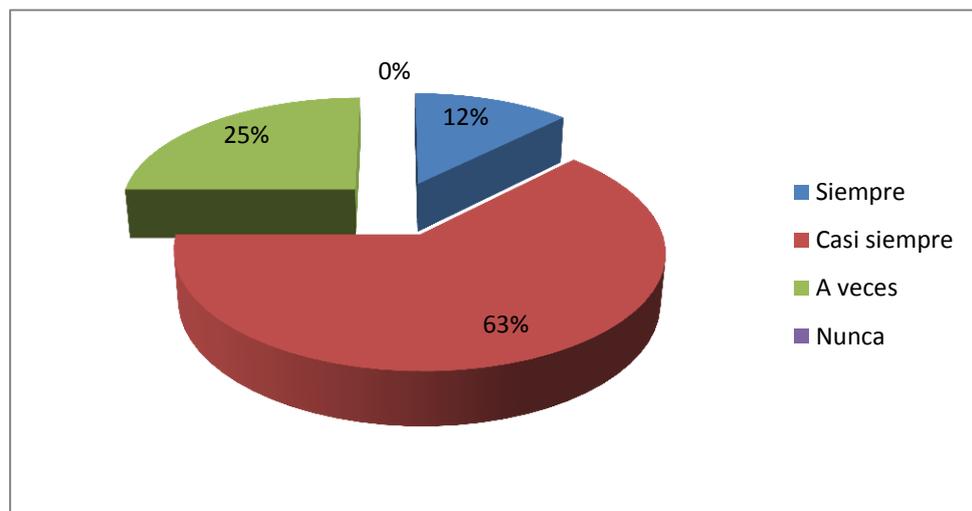
2. ¿Considera Usted. que los ambientes internos de aprendizaje son espacios preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de los niños/as?

CUADRO Nro. 3 Los ambientes internos de aprendizaje favorecen los aprendizajes de los niños/as

VARIABLE	f	%
Siempre	1	12
Casi siempre	5	63
A veces	2	25
Nunca	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 2 Los ambientes internos de aprendizaje favorecen los aprendizajes de los niños/as



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los docentes encuestados consideraron que casi siempre los ambientes internos de aprendizaje son espacios preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de los niños/as, la cuarta parte que a veces y una minoría que siempre. Resultado que demuestra que los educadores reconocen el valor educativo de estos ambientes al ayudar en la creación, investigación, la curiosidad del niño para la adquisición de valores, actitudes, normas al desarrollar capacidades individuales y de grupo.

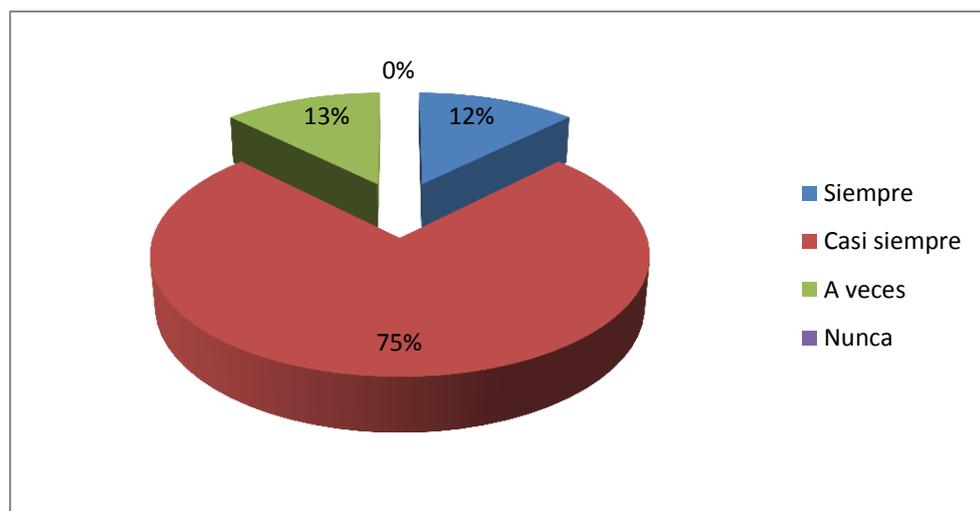
3. ¿Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas, facilitan las interacciones personales y favorecen los procesos de socialización?

CUADRO Nro. 4 Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

VARIABLE	f	%
Siempre	1	12
Casi siempre	6	75
A veces	1	12
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudíño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 3 Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas.



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un alto porcentaje de los educadores manifestaron que casi siempre los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas, facilitan las interacciones personales y favorecen los procesos de socialización, la minoría que siempre y a veces. Resultado que refleja que los docentes conocen la importancia de estos medios pedagógicos y la necesidad de planificarlos y organizarlos en función de los intereses del niño y las destrezas con criterio de desempeño a ejercitar.

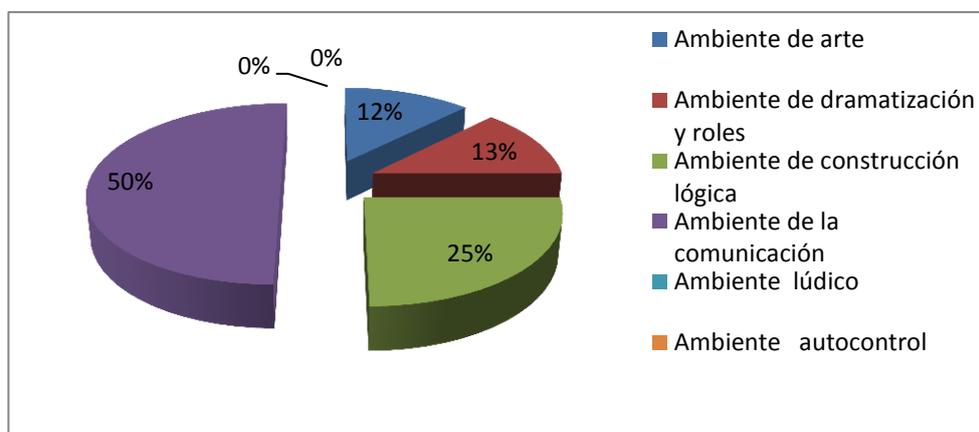
4. ¿De los siguientes ambientes internos de aprendizaje, cuáles considera usted que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento en los niños /as?

CUADRO Nro. 4 Ambientes internos de aprendizaje, que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento.

VARIABLE	f	%
Ambiente de arte	1	12
Ambiente de dramatización y roles	1	12
Ambiente de construcción lógica	2	25
Ambiente de la comunicación	4	50
Ambiente lúdico	0	0
Ambiente autocontrol	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 3 Ambientes internos de aprendizaje, que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los educadores consideraron que el ambiente interno de aprendizaje que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento en los niños /as es el de comunicación, la cuarta parte el de construcción lógica y la minoría de arte y dramatización. Resultado que demuestra que los docentes conocen el potencial educativo de estos ambientes al familiarizar a los niños con la comprensión y expresión oral, la construcción de significados y el desarrollo del pensamiento lógico para la resolución de problemas.

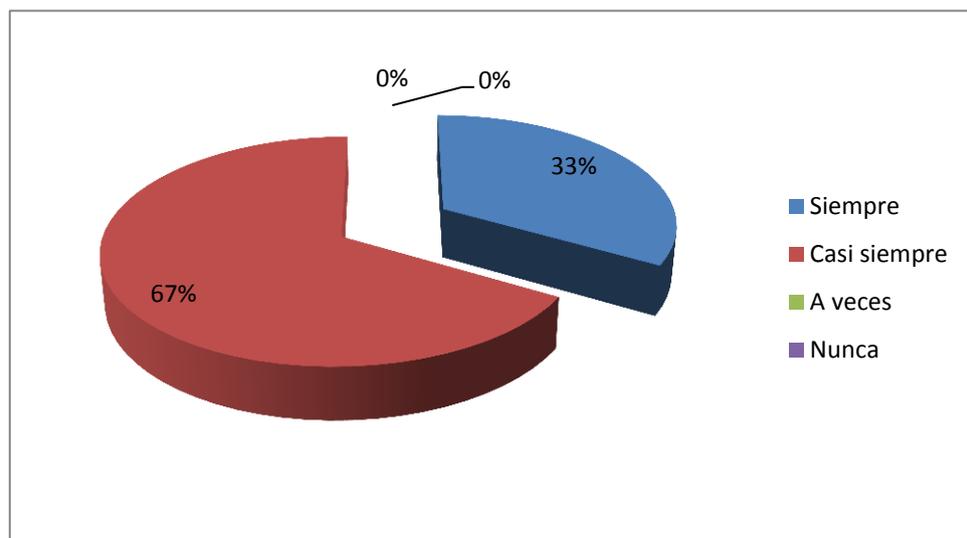
5. ¿Considera usted que los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir las características y los elementos del mundo natural a través de los sentidos?

CUADRO Nro. 6 Los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir los elementos del mundo natural a través de los sentidos.

VARIABLE	f	%
Siempre	2	33
Casi siempre	4	67
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 5 Los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir los elementos del mundo natural a través de los sentidos



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los docentes consideraron que casi siempre los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir las características y los elementos del mundo natural a través de los sentidos en tanto que la cuarta parte que siempre. Resultado que demuestra las cualidades de estos medios educativos para garantizar la participación activa de todos los niños, facilitar la interacción positiva entre ellos y responder actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos para tener pertinencia cultural y contextual.

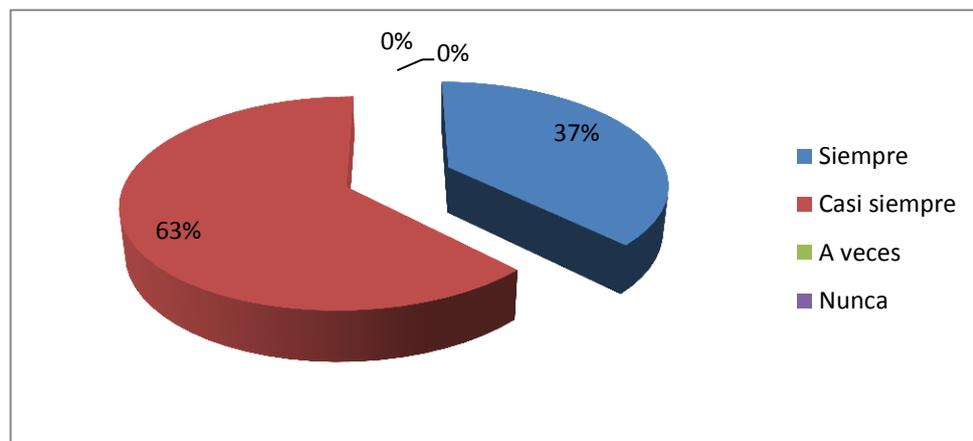
6. ¿En su trabajo de aula usted toma en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes internos de aprendizaje?

CUADRO Nro. 7 Toma en cuenta la organización del tiempo experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes.

VARIABLE	f	%
Siempre	3	37
Casi siempre	5	63
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 6 Toma en cuenta la organización del tiempo experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un alto porcentaje de los educadores afirmaron que en su trabajo de aula casi siempre toman en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes internos de aprendizaje, menos de la mitad que siempre. Resultado que demuestra que los docentes comprenden el valor educativo de estos rincones para formar desde edades tempranas capacidades, para indagar, explorar, experimentar potenciando el pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva, creativa y construir conocimientos a partir de experiencias y vivencias.

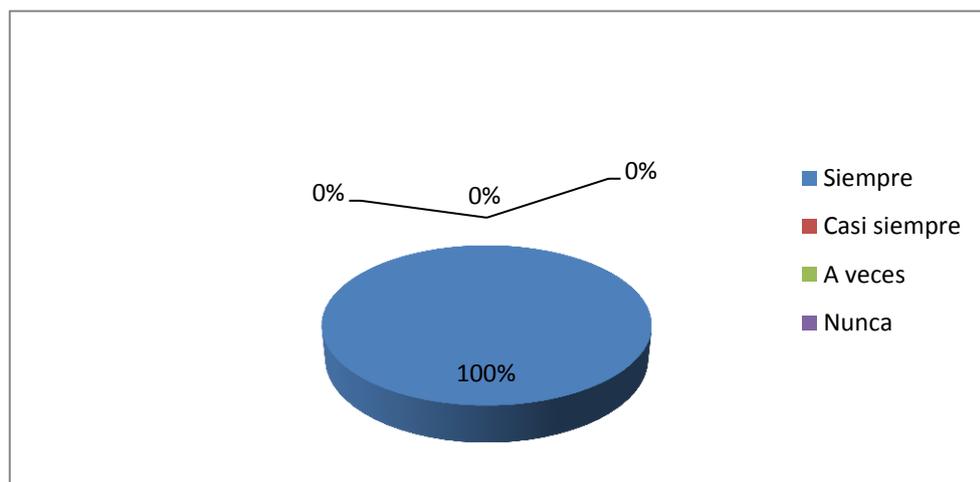
7. Para el trabajo en clase Usted se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas para que el niño/a descubra y se relacione adecuadamente con el medio social?

CUADRO Nro. 8 Se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas

VARIABLE	f	%
Siempre	8	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 7 Se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Todos los docentes indican que siempre se basaron en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas para que el niño/a descubra y se relacione adecuadamente con el medio social. Lo que demuestra que los maestros generan aprendizajes significativos y siguen las orientaciones metodológicas en función de criterios técnicos curriculares para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y posibiliten una educación integral.

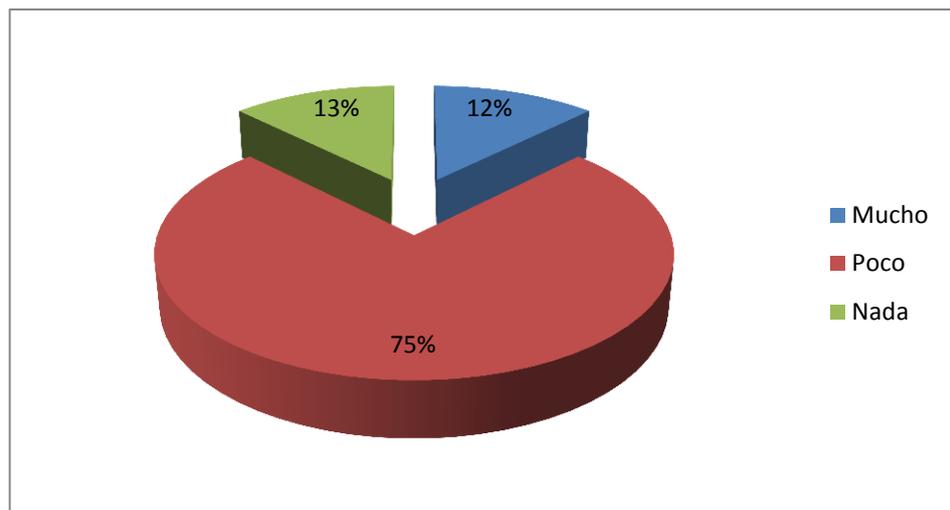
8. ¿Conoce Ud. qué ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas y responden a las necesidades educativas especiales de los niños de Educación Inicial?

CUADRO Nro. 9 Ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas.

VARIABLE	f	%
Mucho	1	13
Poco	6	75
Nada	1	13
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 8 Ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mayor parte de los maestros conocieron mucho sobre los ambientes de aprendizaje internos que posibilitan las tareas individualizadas y responden a las necesidades educativas especiales de los niños de Educación Inicial, la minoría que poco o nada. Lo que refleja que los educadores valoran los rincones de juego trabajo, para proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizarlos para responder a las características del contexto.

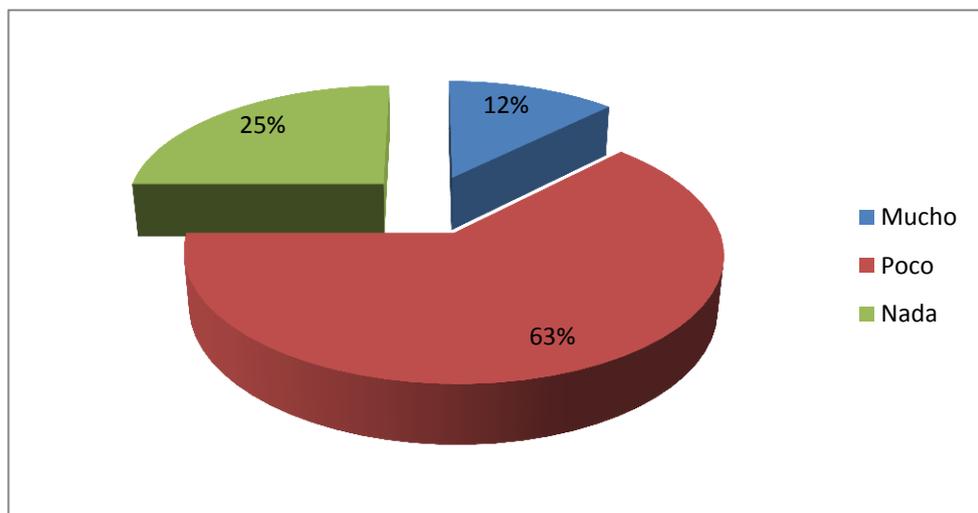
9. ¿Conoce Ud. que materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje de los niños de Educación Inicial?

CUADRO Nro. 10 materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje

VARIABLE	f	%
Mucho	1	12
Poco	5	63
Nada	2	25
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 9 materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Más de la mitad de los maestros afirmaron que conocen poco sobre los materiales que son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje de los niños de Educación Inicial, la cuarta parte que nada y la minoría que mucho. Lo que evidencia que los docentes desconocen cómo organizar rincones pedagógicos donde los niños jueguen en pequeños grupos realizando diversas actividades con el fin de potenciar capacidades e intereses de cada niño.

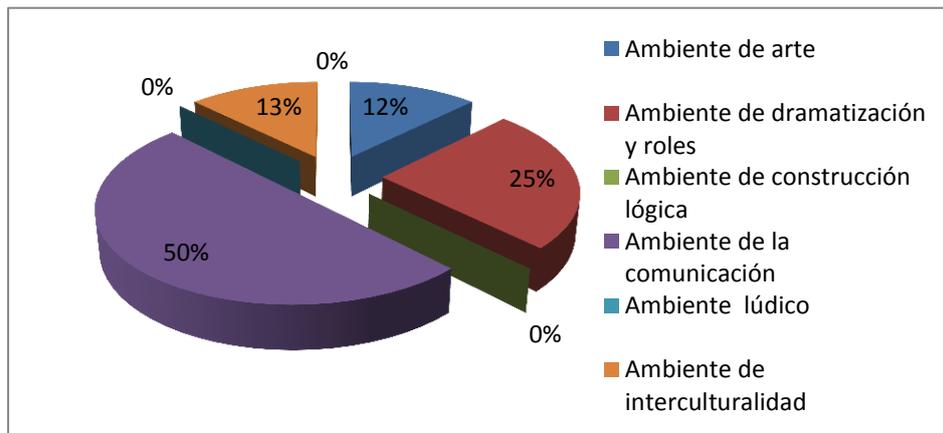
10. ¿De los siguientes ambientes internos de aprendizaje, cuáles considera usted que ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza en los niños /as de Educación Inicial?

CUADRO Nro. 11 Que ambientes internos de aprendizaje, ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza.

VARIABLE	f	%
Ambiente de arte	1	12
Ambiente de dramatización y roles	2	25
Ambiente de construcción lógica	0	0
Ambiente de la comunicación	4	50
Ambiente lúdico	0	0
Ambiente de interculturalidad	1	12
Ambiente de aseo	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta a docentes del Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño" Nro. 1

GRÁFICO Nro. 10 Que ambientes internos de aprendizaje, ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza.



Elaborado por: Lorena Vivanco

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los docentes manifestaron que el ambiente interno de aprendizaje, que ayuda a desarrollar la identidad, autonomía y confianza en los niños /as de Educación Inicial es el ambiente de comunicación, la cuarta parte dramatización, la minoría arte e interculturalidad. Lo que demuestra que los educadores reconocen el potencial de este rincón educativo para la construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento con la generación de acciones y actitudes.

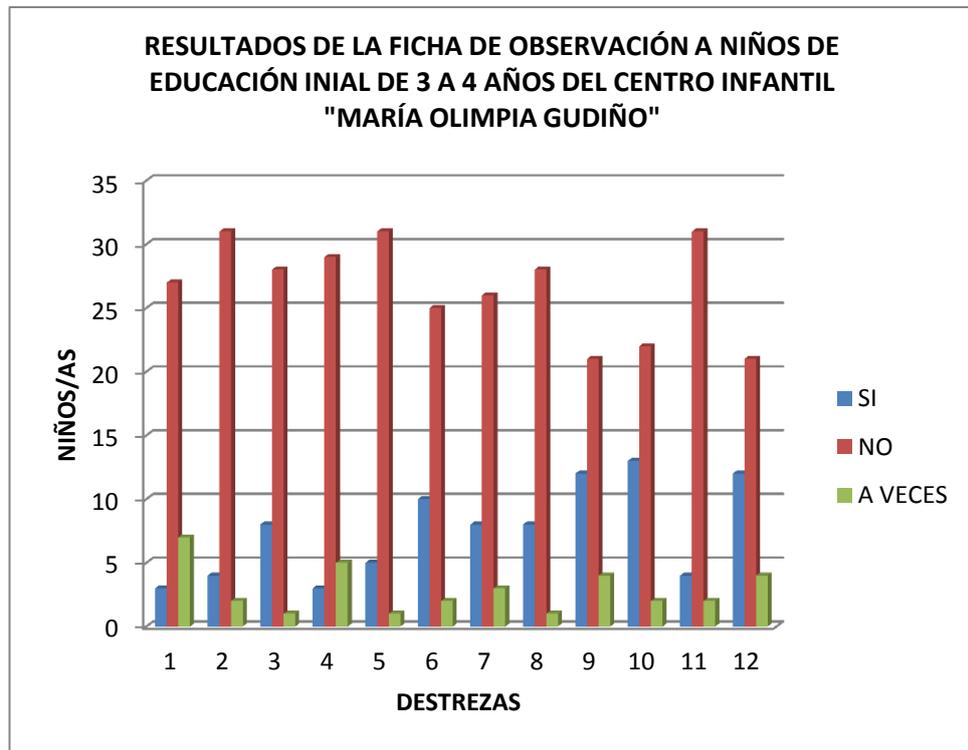
4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL "MARÍA OLIMPIA GUDIÑO"

CUADRO Nro. 12 Ficha de observación

VARIABLES	INDICADORES											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
El niño practica normas de cortesía y valores al relacionarse con sus compañeros	3	4	8	3	5	10	8	8	12	13	4	12
El niño expresa emociones y sentimientos a los demás de forma espontanea	27	31	28	29	31	25	26	28	21	22	31	21
El niño comparte los juegos en armonía con los compañeros	7	2	1	5	1	2	3	1	4	2	2	4
El niño gusta de compartir con sus compañeros responsabilidades	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
El niño identifica las nociones temporales básicas y estructura secuencias lógicas												
El niño vivencia sentimientos de satisfacción, plenitud, goce, felicidad y placer ante los logros												
El niño reproduce canciones, poemas y describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos empleando oraciones												
El niño se siente parte de su familia y compañeros												
El niño se reconoce en los demás con sus derechos y responsabilidades												
El niño asimila formas o modelos sociales de comportamiento positivo												
El niño participa en conversaciones cortas y utiliza en su vocabulario palabras que nombran personas y objetos que le rodean												
El niño se integra en juegos y trabajos grupales, con alegría y buen humor												
TOTAL	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37

Fuente: Ficha de Observación a niños de Educación Inicial

GRÁFICO Nro. 11 Ficha de observación



Elaborado por: Lorena Vivanco

Luego de la aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas del Centro Infantil “ María Olimpia Gudiño “ se pudo evidenciar que los niños en un alto porcentaje No practican normas de cortesía y valores al relacionarse con sus compañeros, No expresan emociones y sentimientos a los demás de forma espontánea, No comparten los juegos en armonía con los compañeros, No gustan de compartir con sus compañeros responsabilidades, el No identifican las nociones temporales básicas y estructura secuencias lógicas, No vivencia sentimientos de satisfacción, plenitud, goce, felicidad y placer ante los logros, No reproduce canciones, poemas y describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos empleando oraciones, No se siente parte de su familia y compañeros, No se reconoce en los demás con sus derechos y responsabilidades, No asimila formas o modelos sociales de comportamiento positivo, el No participa en conversaciones cortas y utiliza en su vocabulario palabras que nombran personas y objetos que le

rodean, No se integra en juegos y trabajos grupales, con alegría y buen humor.

Resultado que refleja que los niños y niñas de este Centro Infantil no han desarrollado destrezas para mejorar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos, no han fortalecido el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, no disfrutan de la participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Además no han logrado desarrollar la identidad y autonomía ni han alcanzado grados de independencia que le posibilitan ejecutar acciones con seguridad y confianza garantizando un proceso de aceptación y valoración de sí mismo. Razones que valida la elaboración de la propuesta de juegos recreativos al aire libre como estrategia metodológica para desarrollar la imagen corporal, la maduración tónica, el equilibrio, la coordinación de reflejos, habilidades motoras gruesas y kinestésicas.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Con los resultados obtenidos se puede establecer las siguientes conclusiones:

- Los educadores investigados afirman en su mayoría que nunca organizan su trabajo con los niños en ambientes de trabajo, ya que desconocen sobre la organización de estos espacios que favorecen el aprendizaje, la socialización y responden a necesidades educativas especiales en el Nivel Inicial.
- Se evidencia que los ambientes internos de aprendizaje que ayudan a fortalecer nociones básicas y operaciones del pensamiento son los de comunicación, construcción lógica, arte, dramatización y roles, estos desarrollan la expresión oral, la construcción de significados y el pensamiento lógico.
- Se determina que los ambientes de aprendizaje permiten descubrir las características y los elementos del mundo natural a través de los sentidos, la organización del tiempo, los materiales y las experiencias para desarrollar la capacidad creativa, construir conocimientos a partir de vivencias y responder a necesidades educativas.
- Se concluye que los niños y niñas no han desarrollado destrezas para mejorar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal, el

fortalecimiento del lenguaje verbal y no verbal, no disfrutan de manifestaciones artísticas y culturales.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a las autoridades del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 organizar el proceso curricular en ambientes internos de aprendizaje, que, garantizan la participación activa de los niños y el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.
- Se recomienda a los docentes del Centro Infantil Municipal capacitarse en la organización de ambientes lúdicos, llevar estas ideas a la práctica e implementar nuevos tipos de aprendizaje que permiten la formación integral de los niños.
- Se exhorta a los padres de familia a apoyar el trabajo de los educadores desde los hogares, para el fortalecimiento del trabajo realizado en ambientes internos de aprendizaje, así se garantiza el desarrollo nocional, emocional y social de sus hijos.
- Se sugiere a los docentes la utilización de la guía de organización de ambientes de aprendizaje internos para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial y hacer de este un instrumento de aprendizaje para mejorar su formación integral.

5.3 Contestación a las Preguntas de investigación

- **¿Cuáles son los ambientes lúdicos que posee la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años?**

El nivel de incidencia de los ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy notorio, ya que permiten ser estructurado en función de los objetivos pedagógicos, facilita a los niños la oportunidad de expresar sus manifestaciones de pensamiento a través de diferentes expresiones artísticas, la realización y elección de juegos simbólicos de imitación y de fantasía, jugar con material concreto, familiarizar a los niños con las funciones y textos del lenguaje oral, adquirir normas y practicar valores en la etapa nocional del niño de Educación Inicial.

- **¿Cómo se puede valorar el nivel de desarrollo de aprendizaje del área cognitiva, motriz y afectiva en los niños de 3 a 4 años?**

Los educadores investigados afirman en su mayoría que los ambientes lúdicos que permiten el desarrollo de aprendizaje son los ambientes internos, ya que son espacios preparados intencionalmente para facilitar las interacciones personales, potenciar la autonomía, promueven la adquisición de valores, actitudes, normas y capacidades individuales y de grupo.

Además como estrategias lúdicas son efectivas para que se desarrolle el aprendizaje significativo, permite oportunidades de desarrollo y aprendizaje en el área intelectual, social, cultural, física y emocional, induce a los niños y niñas a la toma de decisiones libre y certera, planificando, desarrollando y descubriendo soluciones, promueve e incentiva la actividad creadora, la adquisición de aprendizajes al ritmo de los educandos, que garanticen el desarrollo integral.

- **¿Una guía de ambientes lúdicos permitirá el fortalecimiento de destrezas y nociones en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años?**

Si, ya que es un medio educativo que al ser cuidadosamente planificado responde a las necesidades e intereses de los niños, son positivos para los procesos de aprendizaje al estar en función de los objetivos pedagógicos, permite buscar, desarrollar en el niño y la niña habilidades y destrezas que les ayude al manejo de las funciones espacio-temporal, conocimientos enfocados al concepto del cálculo, cantidad, forma y tamaño por medio del juego con el tiempo y espacio, la expresión visual, desarrollo de la creatividad e imaginación, el autoconocimiento y valoración por medio de los sentidos.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta

GUÍA DE AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS PARA LA GENERACIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS Y EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

6.2 Justificación e importancia

La educación es un recurso dinámico y potenciador de crecimientos múltiples en los seres humanos, firme asidero para el éxito y una segura esperanza para el niño, como ser maravilloso con una incontenible imaginación y creatividad, cuya fantasía le sumerge en un mundo de acción, donde los objetos que el ve, admira, manipula, le generan placer, entonces tonifica armoniosamente todo su ser, se siente feliz, crece y crea, para el ambientes para aprender y creer en los demás.

Además desde la perspectiva de integralidad que se evidencia en la estructura curricular de Educación Inicial, el ambiente de aprendizaje viene a representar la concreción de la acción educativa, de allí su importancia. Bajo este reconocimiento se presenta un conjunto de orientaciones acompañadas de fundamentos teóricos puntuales que brindan el soporte de dichas sugerencias. Es decir el Ambiente de Aprendizaje se presenta en forma general los criterios y razones para organizar los ambientes ya sean convencionales o no convencionales, y los posibles materiales o recursos que se utilizan en cada espacio, rincón o lugar, dejando a libertad y oportunidad que tienen las(os) docentes para

organizar los ambientes de aprendizaje de acuerdo a la edad, características de los niños y niñas, contexto en que se desarrolla la práctica pedagógica, tipo de atención y planes que se ejecuten, siempre sustentándolo en el enfoque curricular de este nivel.

En este contexto el ambiente debe ofrecer un clima favorecedor de los aprendizajes, donde exista respeto, cariño, oportunidad de producción, intercambios, descubrimientos y sentido del humor, y en el que los adultos, los niños y las niñas están libres de tensiones y entretenidos con su quehacer diario.

6.3 Fundamentación de la propuesta

6.3.1 Fundamentación Pedagógica

Teoría ecológica contextual: Esta teoría contemporánea busca que el niño sea un individuo potencialmente crítico, creativo, ético, comprometido con el entorno al formar parte del grupo social; destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular, Es decir se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta, escolar donde la educación es una actividad esencialmente relacional que hace posible que los seres humanos se desarrollen como personas sociables.

Esta teoría comparte con casi todos los descubrimientos de la teoría cognitiva. El objetivo que persigue es que el niño aprenda por la mediación de padres, educadores, compañeros y la sociedad en su conjunto, en la que los medios de comunicación desempeñan un rol primordial donde el sujeto procesa la información que llega a su cerebro y construye nuevos esquemas de conocimiento, pero no como una realización individual, sino en condiciones de orientación e interacción

social, poniendo en el centro del aprendizaje al sujeto activo, consciente, orientado a un objetivo, pero dentro de un contexto socio-histórico determinado.

Como procedimientos por aplicarse en el desarrollo de esta teoría concibe que en el aula, los educadores propicien el ambiente afectivo y hasta material, donde los niños, con la ayuda de otros, pueden fortalecer su desarrollo mental que si hicieran por sí solos.

Montenegro Mario, (2008), en el módulo de "Didáctica de Educación Inicial", afirma:

"La teoría contextual representa el modelo de enseñanza-aprendizaje está centrado en la vida y en el contexto. Los mismos que resultan muy importantes para favorecer el aprendizaje significativo a partir de la experiencia. Lo importante aquí, más que etapas técnicas para enseñar, es que se pone énfasis en el clima de confianza que crea el profesor para favorecer la comunicación espontánea, el trabajo grupal, la realización de proyectos, tareas y vivencias, las relaciones con la comunidad, que enriquezcan la experiencia de los niños y puedan desarrollar sus habilidades. La evaluación de esta teoría es de tipo cualitativa y formativa". (p. 13).

Pensamiento que permite inferir que la educación no implica solo un acto de apropiación personal del conocimiento, sino también la integración social y compartida, donde la enseñanza no es tan solo situacional, sino también personal y psicosocial. Para ello el estudiante que aprende en la escuela no solo tiene que descubrir el significado de los conocimientos y utilizarlos para adaptarse mejor a la sociedad y

mejorarla, sino que tiene que consolidar sus conocimientos ya adquiridos para integrarse en una comunidad que busca su utilidad y el desarrollo permanente de los mismos y la evaluación es un proceso de interacción entre las personas y su entorno, profundizando en la reciprocidad de sus acciones, los procesos no observables, como pensamientos, actitudes, creencias y percepciones de los agentes educativos.

Teoría constructivista: Tiene como objetivo medular responder a la unidad formada por el conocimiento y la experiencia, por lo tanto se privilegian todas las metodologías activas, donde los estudiantes descubran o inventen la realidad mediante el contacto directo, la experimentación y actividades poco programadas y flexibles, en las que el protagonista sea el propio estudiante, a quien el docente guiará en el descubrimiento, donde el propósito fundamental es formar para la vida.

En el constructivismo, privilegia el aprendizaje por descubrimiento, con la idea de que no se puede enseñar a los niños, sino que hay que permitirles crear los conocimientos que necesitan, dentro del aprendizaje, constructivista merece especial atención la actividad de resolución de problemas. También busca desarrollar técnicas lúdicas que permiten la estimulación física y afectiva, considera importante que el estudiante fortalezca procesos mentales como observar, buscar información, identificar, analizar problemas, formular hipótesis, recopilar información, clasificar datos pertinentes, comprobar hipótesis y derivar conclusiones; que respondan a los intereses del niño, mediante el juego.

Torres, W., (2009), en el módulo de "Gestión Educativa" manifiesta:

“Para el constructivismo la vida real es el recurso por excelencia. No toma en cuenta los libros, los textos, ni los manuales, estos son sustituidos por estudios de campo y las clases contextualizadas, la

escuela se convierte en un mundo en pequeño”. (p. 37).

Es decir para el constructivismo el aprendizaje va paralelo al desarrollo de los estudiantes, resultado de una evolución natural, la acción educativa donde ha de estructurarse de manera que se favorezca los procesos constructivos personales mediante los cuales opera el crecimiento. Por lo tanto, la educación debe privilegiar situaciones vivenciales y de experimentación para los estudiantes, que les proporcionen la posibilidad de desarrollar sus esquemas mentales, para que puedan por si solos construir el conocimiento. El rol del docente es preparar las actividades y experiencias para que el niño aprenda.

Montero, R., (2010), en su obra Hacia la Pedagogía del conocimiento afirma.

“El constructivismo considera importante que el niño desarrolle procesos mentales como la observación, búsqueda de información, identificación y análisis de problemas, formulación de hipótesis, recopilación y clasificación de datos pertinentes, comprobación de hipótesis y derivación de conclusiones”. (p. 76).

Pensamiento que pone énfasis en el aprendizaje de los procedimientos antes que en el aprendizaje de los contenidos presentes en la realidad, esto responde al convencimiento de que el dominio de las herramientas mentales alienta a los niños a conocer más por sí mismos, así los niños aprenden a aprender, donde la secuenciación de los aprendizajes va desde lo más cercano a lo más lejano del estudiante, suponiendo que los contenidos próximos a los niños son los más factibles de aprender y la evaluación se fundamenta en la premisa de que cada estudiante construye su propio conocimiento o que el objetivo de la

educación es la construcción personal de las representaciones de la realidad, por lo que al evaluar se respetan los ritmos y niveles de actuación propios de cada educando.

Pedagogía Activa

La escuela activa se fundamenta en que el niño es el centro de la educación sobre el cual gira toda la enseñanza. Sus intereses deben ser conocidos y promovidos por la escuela. Lo fundamental es que el estudiante descubra el conocimiento y sus explicaciones a partir de la experiencia, donde la escuela no solo debe estar limitada a la enseñanza de contenidos, sino que debe preparar al niño para enfrentarse a la vida, lo que implica crear situaciones para que ellos desarrollen sus potencialidades siendo felices y seguros. Se debe permitir que actúen, favoreciendo su espontaneidad. El educador cumple un rol de guía que crea espacios y proporciona todos los materiales para que el estudiante, al tomar contacto, descubra y aprenda.

Álvarez, A., (2011), en el módulo de “Psicopedagogía”, afirma:

“La Escuela Activa parte de la concepción del aprendizaje como un proceso de adquisición individual del conocimiento, de acuerdo con las condiciones personales de cada estudiante, en el que interviene el principio del activismo, esta concepción supone el aprendizaje a través de la observación, el trabajo y la resolución de problemas, en un ambiente de objetos y acciones prácticas”. (p. 17).

Criterio que enfoca a la pedagogía activa como un medio donde los estudiantes guían su propio aprendizaje, emplean una metodología

participativa, que les permite aprender haciendo y jugando lo que facilita la resolución de los problemas de la vida diaria, donde se da énfasis al trabajo en grupo y desarrolla una educación participativa.

Para la pedagogía activa es muy importante la relación del educando con el medio o con la naturaleza, parte de la fundamentación biológica y naturalista, donde lo que interesa al niño es lo que pueda tener alguna consecuencia para la vida. Atrae la actividad, la misma que suscita por una necesidad de buscar, de saber, de mirar y de trabajar. Por tanto la enseñanza ha de ser práctica, pone en relación al estudiante con cosas concretas fácilmente comprensibles y utilizables.

Castro, O., (2012), en el módulo de “Mediación pedagógica” manifiesta:

“Para la pedagogía activa, el material didáctico debe tener ciertas características para desarrollar la percepción y la manipulación, ya que el aula es un espacio de trabajo dinámico y activo, donde se diseña una serie de estrategias para promover la relación individual y grupal. Además se considera que la educación no empieza ni termina al interior de la escuela, sino que se aprovecha las motivaciones que brinda el contexto cultural y social”. (p. 19).

Es decir en la educación activa, el maestro no demanda atención, sino que trata de despertarla, estimula a estudiar y a entender el fondo de las cosas mediante el planteamiento de problemas interesantes o juegos, donde el estudiante actúe, a partir de actividades y recursos que permiten interactuar a los niños para lograr aprendizajes duraderos tomando en cuenta las diferencias individuales.

6.3.2 Los Ambientes Internos de aprendizaje

Villarroel, J. (2010) en su obra *Crear para jugar, jugar para pensar*, afirma:

“Los ambientes internos de aprendizaje son espacios preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de niños y niñas, tomando en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje”. (p. 3)

Es decir estos espacios deben ser cuidadosamente planificados, rotulados, organizados y deben responder a las necesidades e intereses de los niños y niñas, facilitar las interacciones personales, potenciar la autonomía personal y social, favorecer los procesos de socialización, posibilitar las tareas individualizadas y responder a las necesidades educativas especiales.

La utilización de los ambientes de aprendizaje puede ser de forma libre o dirigida, lo que posibilita que el adulto intervenga según la dificultad de la tarea y las necesidades de cada niño o niña. Pueden ser fijos o variables en su utilización, permanentes o rotativos en el tiempo, obligatorios o libres según la participación, pequeños o grandes según el número de participantes.

Los ambientes de aprendizaje son positivos para los procesos de aprendizaje, pues favorecen la creación, la investigación, la curiosidad y promueven la adquisición de valores, actitudes, normas y desarrollan capacidades individuales y de grupo.

Los ambientes de aprendizaje pueden estar organizados temporalmente y en función de los objetivos pedagógicos que se hayan planteado.

Para conseguir crear ambientes de aprendizaje eficaces para el aprendizaje activo y significativo, se recomienda tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Establezca una fuerte relación positiva con los niños y niñas, permitiéndoles participar en conversaciones y demostrándoles que le interesa realmente lo que tienen que decir.
- Conozca a sus niños/as, obteniendo información sobre sus capacidades afectivas, físicas y cognitivas utilizando la observación diaria.
- Promueva una conducta adecuada en el área de trabajo, sin escatimar alabanzas, estímulos y reforzamiento positivo auténticos, siempre que se pueda.

Características de los ambientes de aprendizaje internos

Sotomayor, José (2009) en el módulo de Medios Pedagógicos en el aula, afirma:

“El ambiente es concebido como una construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación, es un sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Es un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores. Están inmersos los desafíos y las identidades, donde los desafíos son retos y las provocaciones que se generan desde las iniciativas propias o las incorporadas por los promotores, educadores y facilitadores entre otros, además fortalecen un

proceso de autonomía en el grupo y propician el desarrollo de los valores”, (p. 12)

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

- Brinde las posibilidades para satisfacer en el niño y la niña necesidades fisiológicas, de seguridad, recreación, juego y aprendizaje.
- Cada espacio físico debe contar con recursos variados, funcionales, reales y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.
- En un espacio físico deben utilizarse colores claros, armónicos, lavables que propicien bienestar y seguridad.
- Tener buena iluminación y ventilación.
- La organización adecuada de los recursos, influirá en el uso que les darán los niños y niñas y en lo que aprenderán con ellos; así como también les facilitará encontrar lo que necesitan. Para ello es necesario distribuirlos de acuerdo a su función, a la planificación que se esté desarrollando y a las características de los niños y niñas y el contexto social y cultural.

Organización de los ambientes de aprendizajes internos

Sánchez Portal, Diomedes (2007) en la obra Educar con Excelencia, manifiesta: El educador para generar aprendizajes significativos debe seguir las siguientes indicaciones:

- El espacio físico debe ofrecer las oportunidades de: explorar, armar, separar, rodar, manipular, observar, juntar, poner encima de otro, mantener el equilibrio de los objetos, establecer semejanzas y diferencias, comparar, agregar, desagrupar, organizar, experimentar con el tamaño, el peso, el volumen, el espacio, unir, martillar, clavar, enroscar, atornillar, integrar parte todo, plantar, seriar, clasificar, contar, establecer correspondencia término a término, encajar, establecer semejanzas y diferencias, agrupar, otros. Es importante ubicar de manera visible y al alcance de los niños y niñas carteles de: selección, normas, registros de experiencias, proyectos en ejecución, modelos con instrucciones, otros, así como rotular el espacio y los materiales con letra legible (azul o negra), a la altura de los niños y niñas.
- El ambiente de aprendizaje debe facilitar la realización y elección de juegos simbólicos, de imitación, creativos y de fantasía.
- Debe ser un lugar para que el niño y la niña representen las experiencias que poseen de su ambiente. Además, les brinda la oportunidad de identificar y reproducir diferentes roles de personajes de cuentos e historias y teatro que han visto o vivido en situaciones familiares y comunitarias, que sean significativas para ellos.
- Permite satisfacer la necesidad que tienen los niños y niñas de sentir, tocar, oler, probar, experimentar, explorar, manipular, formular hipótesis, comprobar, predecir, descubrir, comparar, clasificar, seriar, mezclar, trasvasar, amasar, medir, resolver, amontonar, verter, aplastar, cernir, modelar, chapotear. Este lugar sirve tanto para desarrollar en el niño y la niña procesos científicos, como los procesos matemáticos. En cuanto a los procesos científicos, están presentes: la observación, investigación, exploración, descubrimiento de organismos vivos e inofensivos, objetos y experiencias del mundo

inmediato. Es importante aprovechar las experiencias e intereses de los niños y niñas para que cuiden y conserven su ambiente y sus recursos. En cuanto a los procesos matemáticos, están presentes: las interacciones que el niño o la niña establecen por medio de las relaciones espaciales.

Clasificación de los Ambientes de Aprendizaje Internos

Los ambientes de aprendizaje se encuentran clasificados en:

- Ambiente del arte
- Ambiente de dramatización y roles
- Ambiente de comunicación
- Ambiente de construcción lógica
- Ambiente de aseo

6.3.3 El juego como actividad recreativa en la infancia

El juego como actividad recreativa e interactiva, es importante para el niño y la niña, ya que por medio de éste, exteriorizan y canalizan sus emociones, intereses e imaginación, adquiriendo, a la vez, responsabilidad, socializando con otros niños, niñas y adultos.

Gallardo, O., (2010), Educación Física y la expresión corporal manifiesta:

“Juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. (p. 14).

Es decir es una actividad necesaria para los niños tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Entre las características de los juegos más comunes y representativas se pueden citar:

- El juego es una actividad propia de la infancia.
- Es una actividad placentera.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- El juego tiene un fin en sí mismo.
- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- El juego es innato.
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- El juego favorece su proceso socializador.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- En el juego los objetos no son necesarios.
- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

6.3.3.1 El juego como instrumento en el desarrollo integral del niño:

Ortega, Rosario, (2008) En la obra Jugar y aprender, afirma:

“El juego es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz sino que además incrementará su capacidad intelectual social moral y creativa. Su práctica le permitirá aumentar el caudal de experiencias psicomotrices, coordinación general y específica interactuando con el medio circundante mientras que durante su exploración lo pone en contacto con los diferentes objetos captando así sus formas colores tamaños y texturas”. (p. 21)

Pensamiento que demuestran que a medida que el niño juega adquiere valores fundamentales para poder vivir en sociedad tales como el ser cooperativo, honesto y respetar su propia persona como a los demás pares y adultos, va aprendiendo progresivamente normas de convivencia ayudándolo a compartir sus cosas y las de los demás.

Además el juego le permite al niño asumir diferentes responsabilidades como así también obligaciones creando de esta forma nuevas pautas de conducta que no solo lo adapta al medio sino que además lo incorpora. Por medio de la actividad lúdica va aumentando su autoestima ya que se va conociendo a sí mismo, tanto en sus potencialidades como debilidades ayudándolo de esta manera a disminuir sus temores pudiendo tomar iniciativas que incrementan aún más su poder creativo latente.

El juego en todas sus formas es la primera herramienta que toma el niño y que le permite experimentar diferentes sensaciones satisfaciendo sus necesidades y expectativas como el medio de expresión creativa, social y emocional. Es importante tener en cuenta que el juego debe estar de acorde a la edad cronológica como así también a sus inclinaciones y necesidades para ser productivo de modo que provoque un cambio favorable en su desarrollo.

En su desarrollo, se produce una interacción y retroalimentación del niño y el juego que va a desencadenar en aprendizaje que influye directamente sobre su expresión corporal y lingüística, lo cual le permitirá una mejor comunicación con el entorno, un incremento en sus relaciones y/o vínculos incrementar su capacidad intelectual y cognitiva incorporando una mejor adaptación tempo-espacial.

Los juegos recreativos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan cumple un rol educativo, ayudar a profundizar los estímulos físicos y mentales y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas de las personas.

Entre los juegos recreativos existen una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- Mejorar los ambientes lúdicos internos, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar en los niños aprendizajes y nociones que permitan la discriminación perceptiva, el fortalecimiento de la motricidad fina, motricidad gruesa y esquema corporal mediante ambientes de aprendizaje.
- Sistematizar ambientes de aprendizaje interno en función cronológica del proceso formativo de los niños.
- Socializar la guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años, a través de talleres con maestros para dar a conocer sobre la importancia.

6.5 Ubicación sectorial y física

La Investigación se llevó a cabo en la Provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, en Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño N 1, Institución

con infraestructura funcionales, con espacios verdes, material didáctico moderno, con cuerpo docente calificado para una educación de excelencia y calidad, los beneficiarios directos son los estudiantes de 3 a 4 años de Educación Inicial.

6.6 Desarrollo de la propuesta

Partiendo de la Fundamentación teórica y el diagnóstico realizado se estructuró una guía de ambientes lúdicos internos para la generación de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas en los niños/as del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N 1.

La elaboración de esta guía por sus características constituye un aporte a mejorar la calidad de la educación a través del aprendizaje con espacios preparados e implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón, en función de los intereses de los niños y niñas para explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura.

En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas, ya que a través del juego en los ambientes de aprendizaje, los niños desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas. En ellos se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje. Este juego puede ser libre o dirigido por la maestra, como en el caso del Periodo Juego -Trabajo que conlleva toda una planificación.

Para el desarrollo de esta guía se aplicó el enfoque constructivista fundamentado en ambientes lúdicos internos para que el niño asuma un

papel participativo, activo en su aprendizaje, que sea el constructor quien aprende haciendo y tomando contacto con materiales diseñados para generar aprendizajes duraderos, desarrollar la creatividad y potenciar nociones y destrezas con criterio de desempeño. Aspectos con los que se lograría la formación integral del niño con altos niveles cognoscitivos y psicomotrices, para que se convierta en un agente de cambio social. La guía se elaboró tomando como referente leyes, principios y normas sobre educación inicial, destaca como parte estructural fundamentos altamente organizadas para niños de este nivel de escolaridad. A continuación se esquematiza la propuesta:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA



<https://www.google.com.ec/search?q=moments+precious>

AUTORA: Lorena Vivanco

TUTOR: Dr. Pablo Flores

GUÍA DIDÁCTICA



<https://www.google.com.ec/search?q=moments+precious>



RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

1. Identificar la presencia de pre-requisitos en los niños.
2. Considerar las instalaciones, materiales de reciclaje y servicios de la comunidad como primer recurso didáctico.
3. Al iniciar cada tema, analice la técnica y los objetivos propuestos.
4. Promover la observación como primer paso de conocimiento e identificación con el entorno

INTRODUCCIÓN:

Esta guía se ha diseñado con el fin de apoyar el trabajo docente para el desarrollo de aprendizajes, que permita la construcción del conocimiento, a partir de ambientes internos.

El eje central de esta propuesta es promover el fortalecimiento de destrezas que ayuden al niño/a a desarrollar plenamente las nociones y apoyar su formación personal y social en el proceso de enseñanza.

La característica fundamental de esta guía es la organización de ambientes internos de aprendizaje, cuidadosamente planificados responden a las necesidades e intereses de los niños, facilitan las interacciones personales, favorecen los procesos de socialización, posibilitan tareas individualizadas y responden a las necesidades educativas especiales.

En cada tema se presenta:

- Objetivos.
 - Fundamento técnico.
 - Características.
 - Actividades Sugeridas.
- Ubicación.
Recursos.



<https://www.google.com.ec/search?q=moments+precious>

AMBIENTE DE ARTE



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

TALLER 1

TÍTULO: DACTILOPINTURA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejar con libertad materiales que entran en contacto directo con el cuerpo.
- Pasar gradualmente del volumen o tridimensión a la superficie o bidimensión.
- Concientizar las manos, sus partes y el uso de las mismas.
- Alcanzar la coordinación viso manual.
- Ejercitar la disociación digital.
- Integrar la acción de la mano en forma global y sedimentaria al espacio gráfico o papel.



<http://www.ebay.com/sch/Precio-us-Moments-/39594/i.html>



La dactilopintura es una maravillosa técnica, apta para iniciar al niño en el manejo de la pintura. Además, permite el desarrollo de la coordinación visomotora "ojo-mano".

La palabra dactilopintura viene del griego dáktilos, que significa dedos. Es por ello que quienes la practican se familiarizan con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad.

RECURSOS

MATERIALES PARA DACTILOPINTURA

- 2 cucharadas de sal
- 2 tazas de harina
- 3 tazas de agua fría
- 2 tazas de agua caliente
- Color vegetal o anilinas Vasijas o recipientes
- Papeles de diferentes clases.
- Cartón, cartulina, vidrio
- Ropa adecuada.



<http://www.ebay.com/sch/Precio-us-Moments-/39594/i.html>

ESPACIO

Mezcla para dactilopintura

- En un recipiente, coloca la sal, la harina y el agua fría, y mezcla todo muy bien hasta que obtengas una masa cremosa.
- Luego agrega el agua caliente y cocina esta mezcla durante tres minutos, mientras agregas lentamente el color a tu gusto.
- Deja enfriar y envasa cada color en un recipiente diferente.
- Coloca un poco de dactilopintura sobre una hoja de papel.
- Esparce la pintura con tus manos.

- Área interna del salón
- Junto a ventanales
- Música variada

PROCESO

Precisión motriz que se realiza con la mano predominante:

- Póngase el guante en las dos manos.
- Pinte las hojas, de todas maneras con las dos manos.
- Pinte la hoja con el dorso de la mano.
- Pinte la hoja con el anverso de la mano.
- Pinte con la mano abierta, cerrada.



Con la mano predominante espacio restringido.

- Estampar con la mano abierta
- Estampado con la mano cerrada.
- Con el dorso y el anverso.
- Con los nudillos, con la palma, con los dedos, con las puntas, con los bordes, con las yemas, con las uñas, con las muñecas, etc.
- Con las partes duras, con las blandas, con las que se doblan, con las que no se doblan.

Disociación digital, con la mano predominante,

- Pinta con el dedo índice por todas partes, órdenes de comprensión pon o haz.
- Tres cruces en la parte superior de la hoja.
- Un punto en la mitad.
- Una raya en las esquinas de la hoja.
- Un camino de una punta a otra.
- Laberintos son de doble y de una línea. Se busca siempre motivos de interés.





EVALUACIÓN

En una hoja A3 con las manos abiertas y palmas de los pies juntos vamos a pintar la figura de la parte inferior.

<https://www.google.com.ec/search?q=moments+precious>



TALLER 2

TÍTULO: LA RONDA

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Orientar el desarrollo de la expresión corporal por medio de manifestaciones artísticas por medio de la música

<http://www.ebay.com/sch/Precio-us-Moments-/39594/i.html>



RECURSOS



- Grabadora
- CD.
- Cintas
- Pandereta
- Sonajeros
- Tambores
- Maracas
- Pelotas
- Ulas

ESPACIO

Área interna del salón, iluminada y amplia

PROCESO

- Primeramente se enseña la letra de la ronda a los niños.
- luego se musicaliza la letra.
- Se organiza los movimientos en función del ritmo.
- Se organiza los movimientos coreográficos.
- Se desarrolla la ronda con movimientos música y ritmo.

<http://www.ebay.com/sch/Precio-us-Moments-/39594/i.html>

RONDA EL ARTISTA

Director
Yo soy un artista
que vengo de París

Coro
Tú eres un cuentista
que no has estado allí.

Director
Y se tocar muy bien

Coro
Y nosotros también

Director
Toco el violín,
sin, sin, sin; sin, sin, sin
sin, sin, sin; sin, sin, sin

Coro
sin, sin, sin; sin, sin, sin
sin, sin, sin; sin, sin, sin.

Director
Toco la trompeta
ta, ta, ta; ta, ta, ta



<http://www.ebay.com/sch/Precio-us-Moments-/39594/i.html>

EJEMPLO

MOVIMIENTOS

- Indicar el pecho, elevar los brazos y dar una vuelta.
- Señalar al director y mover la cabeza en señal de negación.
- Mover la cabeza en señal de afirmación.
- Señalar el pecho

- Incitar el toque del violín.
- Coger el compás golpeando el piso con una pierna.

- Hacer lo mismo que el director.
- Imitar el toque de la trompeta.
- Coger el compás golpeando el piso con un pie o palmadas.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

POSICIÓN COREOGRÁFICA

- Realizar diferentes movimientos rítmicos, primero experimentar en el aula, luego en el patio para aumentar su accionar. Se puede incrementar más instrumentos musicales. Ejemplos:

- trombón: tu, tu, tu ...
- piano: pin, pin, pin...
- guitarra: ring, ring, ring ...

EVALUACIÓN

<https://www.google.com.ec/search?q=moments+precious>

Realice los movimientos coreográficos de la ronda arriba Juan.

Letra

Arriba Juan, arriba Juan
ya cantó el gallito,
¡ay! no mamá, ¡ay! no
mamá
es muy tempranito.

Arriba Juan, arriba Juan
hay que ir a la escuela,
¡ay! no mamá, ¡ay! no
mamá
me duele la muela.

Arriba Juan, arriba Juan
te compré un helado,
¡ay!.si mamá ¡ay! si mamá
ya estoy levantado.

Movimientos

- Simular que duermen.
- Imitar el movimiento de las alas.
 - Poner la cara de enojados.
 - Mover uno de los brazos.
- Simular que duermen.
- Caminar unos pocos pasos.
 - Poner la cara de enojados.
 - Indicar la mejilla.
 - Simular que duermen.
 - Simular que tienen un helado en las manos.
 - Sonreír.
 - Llegar a la posición de pie.

Posición Coreográfica

En un círculo sentarse todos, imitar que tienen sueño y seguir cantando la canción mientras se hacen los movimientos de acuerdo a lo indicado.

TALLER 3

TÍTULO: POESÍA

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



- Pictogramas
- Grabadora
- Micrófonos
- Abanicos
- Maracas
- Claves

ESPACIO

Área interna del salón, junto a ventanales

PROCESO



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

- Seleccione poemas que se relacionen con las experiencias reales de los niños. miembros de la familia, actividades diarias, animales, prendas de vestir, juguetes muy cortos
- Lea los poemas en un ambiente agradable, cómodo y espontáneo, nunca como una imposición.
- Dirija una conversación hacia algún personaje, animal o elemento que esté incluido en el poema, antes de iniciar la lectura.
- La lectura debe ser adecuada a la edad y maduración de los niños, amena y dramatizada.
- lea por partes el poema.
- Estimule a los niños a repetirlos o aprenderlos.
- Invite a los niños para decir palabras que rimen con otras.
- Estimule a los niños a recitar poemas con ademanes y modulación de voz , procure que lo sientan como un juego para evitar inhibición

SALUDOS

EJEMPLO

Buenos días, buenas tardes,
que bonito es saludar,
A mis lindos abuelitos,
A mi mamá y a mi papá



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

EVALUACIÓN

De forma coordinada repita el poema
nuestros amigos.

El sol, que nos da calor.
La luz, que nos deja ver.
El agua, que es alimento.
El aire, puro tan necesario.
Todos son indispensables
Para vivir y crecer.



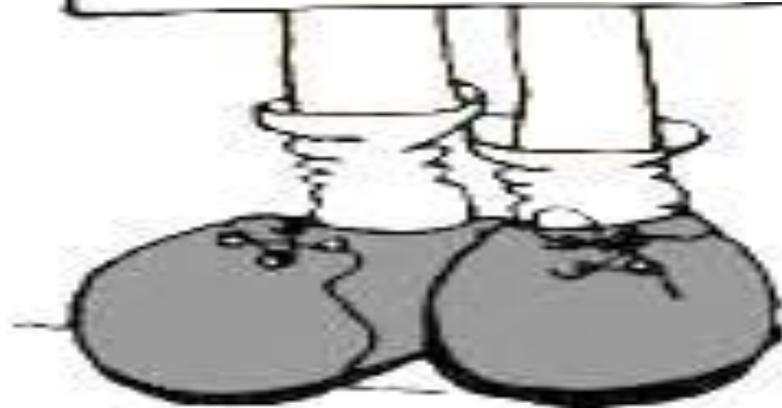
<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

AMBIENTE DE DRAMATIZACIÓN Y ROLES

TALLER 4



Facilita la realización y elección de juegos simbólicos, de imitación, creativos y de fantasía. Debe ser un lugar para que el niño y la niña representen las experiencias que poseen de su ambiente. Además, les brinda la oportunidad de identificar y reproducir diferentes roles de personajes de cuentos e historias y teatro, dramatizar lo que han visto o vivido en situaciones familiares y comunitarias.



TÍTULO: MÚSICA

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales, manifestando respeto y colaboración con los demás.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



- Panderetas
- Maracas
- Sonajeros
- Tambores
- Violín
- Trompetas
- Flautas
- Flautines
- Armónicas

ESPACIO

Área interna del salón, junto a
ventanales

PROCESO

- Disponga de un área de música adecuados para niños preescolares.
- Planifique actividades musicales que favorezcan la participación activa de los niños en la práctica del baile, las palmadas, las marchas.
- Participe activamente con ellos cantando, bailando, poniendo coreografías, esto facilita la seguridad emocional del grupo
- Haga varios ejercicios modificando el ritmo de la música.
- Fomente actividades rítmicas ligadas a los movimientos básicos naturales como caminar, correr, saltar, galopar, flexionar el cuerpo y extenderlo, girar y deslizarse.
- Procure tener siempre una actividad rítmico- musical cuando pase de una actividad a otra.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

EVALUACIÓN

Con ayuda de los instrumentos musicales del rincón entonen la canción los pollitos.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

LOS POLLITOS

LOS POLLITOS DICEN
PÍO PÍO PÍO
CUANDO TIENEN HAMBRE
CUANDO TIENEN FRÍO



LA GALLINA BUSCA EL MAÍZ
Y EL TRIGO
LES DA LA COMIDA
Y LES BUSCA UN ABRIGO

BAJO SUS DOS ALAS
SE ESTÁN QUIETECITOS
Y HASTA EL OTRO DÍA
DUERMEN LOS POLLITOS



TALLER 5

TÍTULO: DRAMATIZACIONES

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Comprender el significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- Disfraces
- Títeres
- Teatrines
- Marionetas
- Mascaras
- Antifaces
- Grabadora
- CD
- Muñecos
- Juguetes
- Telas
- Materiales del medio

ESPACIO

Área interna del salón, junto a ventanales

PROCESO

- Planifique actividades que favorezcan la participación activa de los niños en la práctica de la dramatización, baile, las palmadas, las marchas.
- Participe activamente con ellos cantando, bailando, poniendo coreografías, esto facilita la seguridad emocional del grupo.
- Haga varios ejercicios modificando el argumento
- Fomente actividades rítmicas ligadas a los movimientos básicos naturales como caminar, correr, saltar, galopar, flexionar el cuerpo y extenderlo, girar y deslizarse.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>



EJEMPLO

<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

La ciudad de Hamelin estaba infestada de ratas y todos hicieron grandes promesas a un flautista que se ofreció a librarles de ellas. Él tocó la flauta y todas las ratas le siguieron hasta morir en el río. Pero cuando el flautista regresó para recoger su dinero, lo prometido les pareció mucho, y se negaron a pagarle. Entonces el flautista tocó de nuevo su flauta, y esta vez los niños le siguieron hasta una gran cueva en una montaña, de la que no regresaron jamás.

EVALUACIÓN

Dramatice la retahíla la ranita
cucú



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

CUCÚ

Cucú cantaba la rana
cucú debajo del agua
cucú asomó la cabeza
cucú quería cerveza
cucú pasaba un tendero
cucú vendiendo carero
cucú yo quiero lentejas
cucú comida de viejas
cucú yo quiero rosquillas
cucú comida de pillas
cucú yo quiero galletas
cucú valen dos pesetas
cucú que vida tan cara
cucú me meto en el
agua.

AMBIENTE DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE



El ambiente de comunicación tiene por objeto familiarizar a los niños y niñas con las distintas funciones y textos del lenguaje oral y escrito, para que la experiencia genere el interés y gusto por leer y comunicarse en el futuro.

TALLER 6

TÍTULO: EL CUENTO

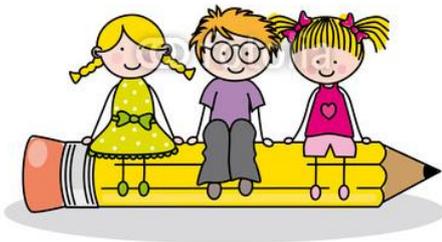
OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- Cuentos tridimensionales, de tacto, de aromas, de agua, tradicionales
- Juegos de imágenes
- Fotografías
- Títeres
- Tarjetas
- Pictogramas
- Libros de imágenes móviles

ESPACIO

Área interna del salón, espacio amplio, ventilado.

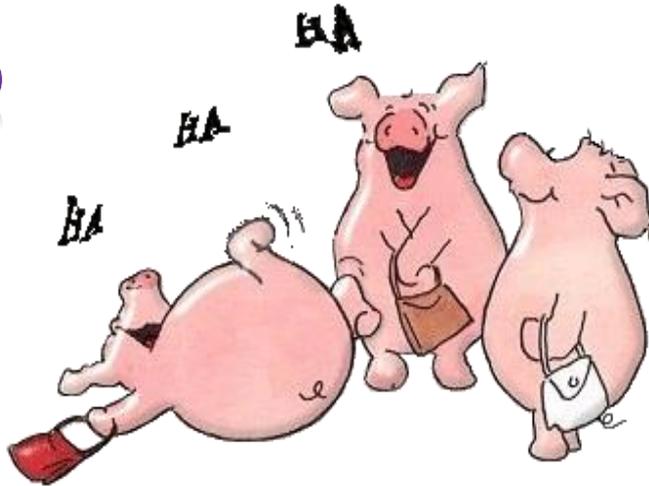


<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

PROCESO

- Seleccione el cuento de acuerdo a los intereses y el desarrollo de los niños
- Léalo y cuéntelo con sencillez y claridad.
- Deténgase, si el niño lo pide, para explicar algunas nuevas palabras.
- Haga la mímica correspondiente y la entonación en las palabras para hacerlo más vivencial.
- Realice ejercicios como :
descubre el final, qué pasaría sí, modifica el final, cambia los personajes
- Comente, si el cuento fue de su agrado y ¿por qué?
- Motive a los niños para que inventen sus propios cuentos

EJEMPLO



LOS TRES CHANCHITOS

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndoles para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse una casa. El pequeño la hizo de paja, para acabar antes y poder irse a jugar. El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él. El mayor trabajaba en su casa de ladrillo.

Ya veréis lo que hace el lobo con vuestras casas- riñó a sus hermanos mientras éstos se lo pasaban en grande. El lobo salió detrás del cerdito pequeño y él corrió hasta su casita de paja, pero el lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó. El lobo persiguió también al cerdito por el bosque, que corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó. Los dos cerditos salieron pitando de allí. Casi sin aliento, con el lobo pegado a sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y ventanas. El lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por el que entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado, para colarse por la chimenea. Pero el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón descendió por el interior de la chimenea, pero cayó sobre el agua hirviendo y se escaldó. Escapó de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque. Se cuenta que nunca jamás quiso comer cerdito.

EVALUACIÓN



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

Con ayuda del teatrín y sus títeres, relate el cuento del Gran Mago cazador de mentiras.

El Gran Mago cazador de mentiras, inventa unas piedras mágicas para encontrar al niño más mentiroso. Son piedras preciosas que crecen con cada mentira, así que van pasando de mano en mano hasta llegar a los más mentirosos. Un niño, que era muy, muy mentiroso, empieza a acaparar todas estas piedras, y cuando ya tiene muchas, decide irse en un pequeño barco.

Cuando está en el mar, el mago aparece en su barco y empieza a hacerle preguntas sobre las piedras. Como el niño sólo responde con mentiras, las piedras comienzan a crecer y el barco comienza a hundirse. El niño se asusta y llora, se arrepiente, y pide perdón al mago, pero éste sólo le salva cuando le promete dedicarse a ser su ayudante.

Y el niño fue ayudante del mago cazador de mentiras durante muchos años, hasta que un día, el mago se retiró y aquel niño que había sido tan mentiroso acabó siendo el gran mago cazador de mentiras.

TALLER 7

TÍTULO: ADIVINANZAS

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, experiencias, como medio de comunicación



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- Juegos de imágenes
- Fotografías
- Títeres
- Tarjetas
- Pictogramas
- Libros de imágenes móviles
- Útiles de aseo
- Utensilios del hogar

ESPACIO

Área interna del salón, espacio amplio, ventilado.

PROCESO



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

- Seleccione adecuadamente las adivinanzas al nivel de razonamiento de los niños.
- Recuerde que las adivinanzas deben ser un reto a la reflexión, sin llegar al extremo de dificultad, que provoque el desinterés de los niños.
- Ayude a los niños, analizando la adivinanza con ellos para encontrar la respuesta de cada acertijo.
- Dé pistas y, en caso necesario, modifique la adivinanza.
- Estimule a los niños y nunca les dé la idea de fracaso si no encuentra la respuesta
- Aumente poco a poco el grado de dificultad
- Haga divertida la actividad, poniendo variantes como la que el niño, a través de mímica represente la respuesta de la adivinanza.
- Invite a los niños a que elaboren sus propias adivinanzas.

EJEMPLOS



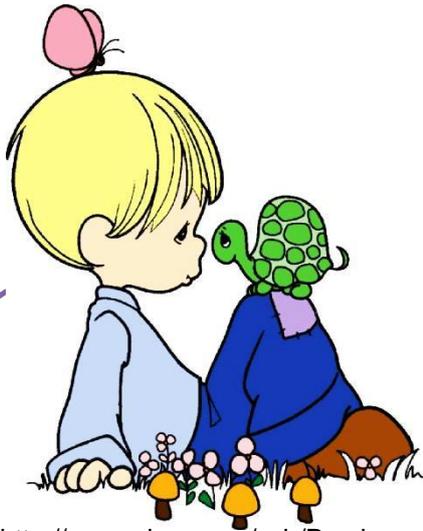
<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>



Una casa de soldaditos
Son sus gorros
coloraditos
Que será?

Blancas soy del agua nací
Pobres y ricos
Me saborean a mí.
¿Quién soy?





<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

Brillan de noche,
Con gran derroche
Duermen de día
Con alegría.

¿Quién soy?



EVALUACIÓN

De respuesta a las
siguientes adivinanzas



Roja por dentro,
verde por fuera
manta de día
de noche fría

¿Quién soy?

AMBIENTE DE CONSTRUCCIÓN LÓGICA

Es un lugar o espacio físico en el cual el niño y la niña tienen oportunidad para jugar con material concreto: diseñar, explorar, armar, separar, rodar, manipular, observar, juntar, poner encima de otro, mantener el equilibrio de los objetos, conservación de cantidad, establecer semejanzas y diferencias, comparar, agregar, desagrupar, organizar, experimentar con el tamaño, el peso, el volumen, el espacio, unir, martillar, clavar, enroscar, atornillar, integrar parte y todo, plantar, seriar, clasificar, contar, establecer correspondencia término a término, encajar, establecer semejanzas y diferencias, agrupar, otros.



TALLER 8

TÍTULO: ARMADOS CON BLOQUES Y LEGOS

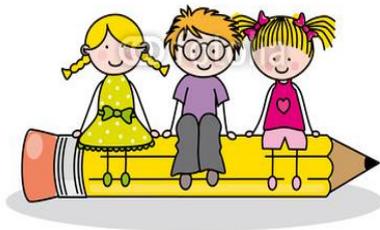
OBJETIVO ESPECÍFICO

- Fortalecer las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- Rompecabezas, loterías, domino.
- Colección de objetos reales, representativos, bidimensionales, tridimensionales, para clasificar, seriar, cuantificar.
- Tacos de madera, plástico y de colores.
- Legos grandes y pequeños, bloques
- Accesorios para complementar las construcciones.
- Sábanas, cobijas, para tapar las construcciones, para simular techo, toldos etc...
- Cajas grandes o pequeñas de cartón o madera.
- Pedazos de alfombras de diversos tamaños, colores, grosores y textura.
- Candados, llaves, cerraduras.
- Juegos de memorias.

ESPACIO

Área interna del salón, junto a ventanales

PROCESO



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>



- Seleccione adecuadamente los legos al nivel de razonamiento de los niños.
- Ayude a los niños, analizando las figuras por su color y forma
- Estimule a los niños a formar armados diversos y nunca les dé la idea de fracaso.
- Aumente poco a poco el grado de dificultad
- Haga divertida la actividad, poniendo variantes como agrupación, textura, color.
- Invite a los niños a que elaboren sus propios armados

EJEMPLO



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+alegres+jugando>

UNA CASITA CON LEGOS

- Primeramente clasifique los legos por color
- Luego forme la base,
- Arme las paredes dejando las puertas y ventanas
- Forme el techo
- Incorpore detalles como puertas, jardines, ventanas, chimenea
- Recuerde en cada fase explicar las nociones de color, espacio, forma.



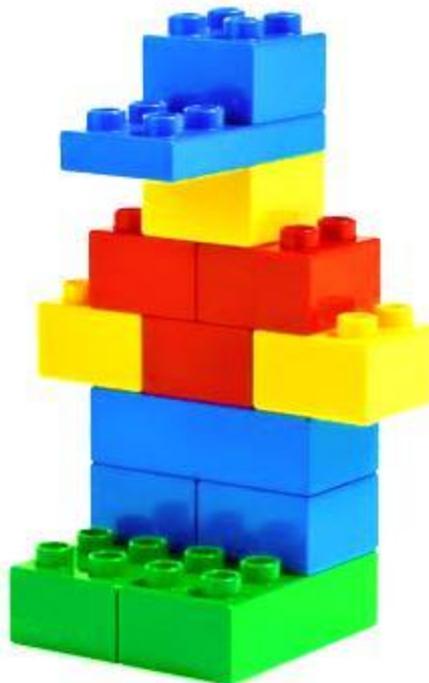
<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+alegres+jugando>

EVALUACIÓN



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

Arme un robot como indica la figura



TALLER 9

TÍTULO: DESARROLLO ESPACIAL

ROMPECABEZAS

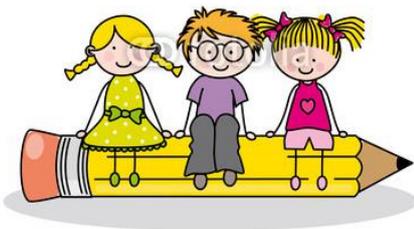
OBJETIVO ESPECÍFICO

- Manejar las nociones espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- Rompecabezas de 4 a 8 piezas
- Colchoneta
- Mesa
- Insertajes
- Juguetes
- Pictogramas

ESPACIO

Área interna del salón, junto a ventanales



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

PROCESO

- Seleccione adecuadamente los rompecabezas al nivel de razonamiento de los niños.
- Ayude a los niños, analizando las formas, figuras por su color y textura.
- Estimule a los niños a formar rompecabezas
- Aumente poco a poco el grado de dificultad incrementando piezas.
- Haga divertida la actividad, poniendo variantes como música, trabajos en pares y armados colectivos
- Invite a los niños a intercambiar los rompecabezas.
- Aproveche esta actividad para reforzar las nociones espaciales



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+alegres+jugando>

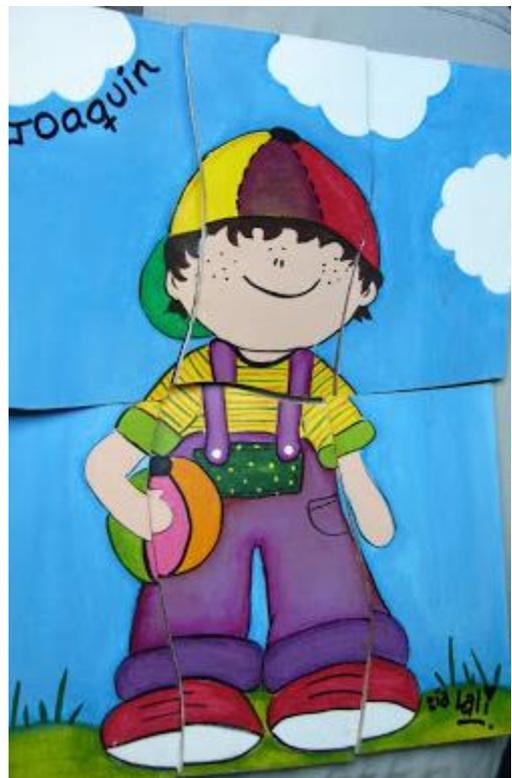
EJEMPLO



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+alegres+jugando>

ROMPECABEZAS JOAQUÍN EL DEPORTISTA

- Primeramente clasifique las piezas según el pictograma.
- Luego ubique la primera pieza
- Forme los espacios más grandes
- Incorpore el resto de piezas según su posición espacial
- Recuerde en cada fase explicar las nociones de espacio, forma y color.



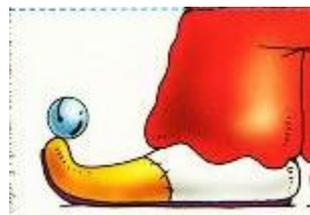
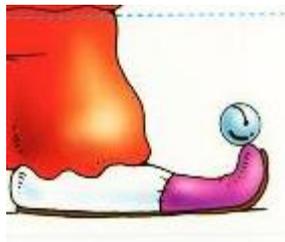
<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

EVALUACIÓN

Arme el rompecabezas, encajando sus piezas adecuadamente.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>



AMBIENTE DE

ASEO



Es un lugar donde los niños y niñas pueden acceder a objetos para la higiene y aseo personal. Estos objetos pueden estar en un aparador o repisa, fuera del baño, colocados dentro de un estuche personal que puede ser la caja en la que usualmente se venden los artículos y luego dentro de un vaso personal o de un recipiente general.

TALLER 10

TÍTULO: EL ASEO DE MI CUERPITO

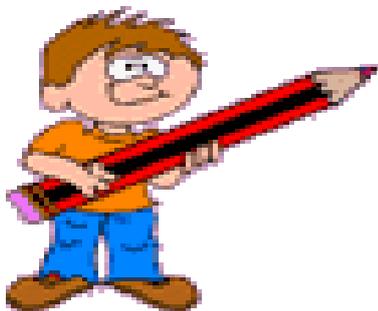
OBJETIVO ESPECÍFICO

- Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

RECURSOS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

- ✓ Cepillos dentales
- ✓ Toallas, Jabones
- ✓ Papel higiénico
- ✓ Toallas húmedas
- ✓ Corta uñas
- ✓ Lavacaros
- ✓ Jabón
- ✓ Gel antiséptico
- ✓ Láminas ilustrativas
- ✓ Pictogramas
- ✓ Videos

ESPACIO

Área interna del salón, junto a redes de agua y baños , espacio amplio



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>

PROCESO

- Seleccione adecuadamente las actividades a desarrollar con los niños. (lavado de manos, cara, pies, dientes...)
- Inicie la actividad con una ronda o canción
- Estimule a los niños a desarrollar hábitos higiénicos
- Aumente poco a poco el grado de dificultad incrementando las acciones
- Haga divertida la actividad, poniendo variantes como trabajos en pares.
- Invite a los niños a intercambiar experiencias sobre el cuidado personal.
- Aproveche esta actividad para reforzar las nociones del ámbito de identidad y autonomía.
- Lea un cuento sobre cuidado personal e higiene.
- Aplique una técnica plástica para reforzar sobre la higiene corporal.



<http://www.ebay.com/sch/Precious-Moments-/39594/i.html>

EJEMPLO

Yo cuido mis dientes



- Al iniciar la actividad cante con los niños que linda sonrisa.
- Prepare pictogramas para que el niño identifique acciones a seguir
- Invite a los niños a observar el ambiente de aseo y los útiles que allí se ubican, explicando su importancia y utilidad.
- Resalte el valor de la higiene corporal, en especial los dientes.
- Concienciar sobre el uso adecuado del agua, el cuidado de la salud oral y la importancia del orden en cada ambiente.
- Demuestre con el ejemplo el uso adecuado del cepillo dental.
- Lea un cuento, una fábula o chistes sobre el tema.

CANCIÓN

QUE LINDA SONRISA

Mi boquita es bonita
con mis dientes limpiecitos
los lavo después de la comidas
y quedan aseaditos

PICTOGRAMAS



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>



CUENTO

El Sapo Dientudo

<https://www.google.com.ec/#q=sapo>

Hace mucho, mucho tiempo, hubo un mago que por casualidad inventó un hechizo un poco tonto, **capaz de dar a quien lo recibiera una dentadura perfecta**. Como no sabía qué hacer con aquel descubrimiento, decidió utilizarlo con uno de sus sapos. El sapo se transformó en un sonriente y alegre animal, **que además de poder comer de todo**, comenzó también a hablar.

- Estoy encantado con el cambio- repetía el sapo con orgullo- **prefiero mil veces las dulces golosinas que seguir comiendo sucias y asquerosas moscas**. Viendo el regalo tan maravilloso que suponía aquella dentadura para el sapo, y el poco cuidado al elegir sus comidas, el mago no dejaba de repetirle:

- Cuida tus dientes, Sapo. **Lávalos y no dejes que se enfermen ni tengan caries**. Y sobre todo no comas tantas golosinas...

Pero Sapo no hacía mucho caso: pensaba que su dentadura era demasiado resistente como para tener que lavarla, **y las golosinas le gustaban tanto que ni intentaba dejar de comerlas**. Así que un día aparecieron las caries en su dentadura y se fueron extendiendo por su boca poco a poco, hasta que al descuido de Sapo descubrió que tenía todos los dientes huecos por dentro, y se le empezaron a caer. Intentó cuidarlos entonces, **pero ya poco pudo hacer por ellos**, y cuando el último de sus relucientes dientes cayó, perdió también el don de hablar.

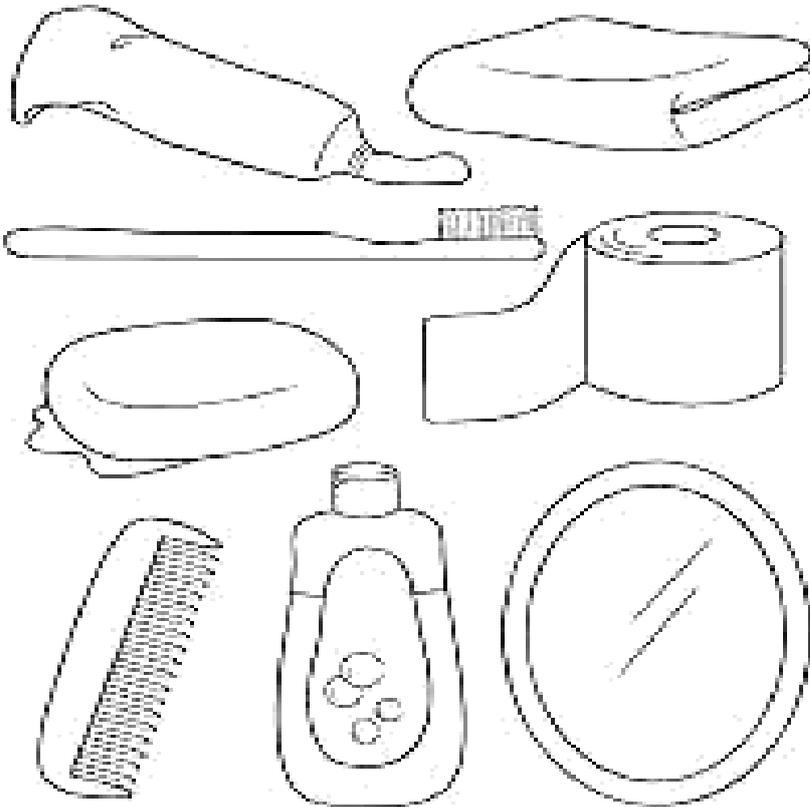
¡Pobre Sapo! Si no lo hubiera perdido, **le habría podido contar al mago que si volviera a tener dientes los cuidaría todos los días**, porque no había nada más asqueroso que volver a comer bichos ¡puaj!

EVALUACIÓN

Coloree de azul los útiles para asear los dientes y tenerlos sanos.



<https://www.google.com.ec/#q=ni%C3%B1os+animados>



6.7 IMPACTOS

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Además es una etapa donde los niños y las niñas buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los demás, en este contexto esta propuesta investigativa presenta los siguientes impactos:

6.7.1 Impacto social

El desarrollo de la guía de ambientes lúdicos internos para la generación de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas de los niños de Educación Inicial representa una alternativa de aprendizaje eficaz, con alto impacto, ya que facilita las interacciones personales, favorece los procesos de socialización del niño, es un medio para la asimilación de formas o modelos sociales de comportamiento hacia el desarrollo de hábitos cooperativos, solidarios y la interiorización de valores humanos.

6.7.2 Impacto educativo

La novedad de la investigación se refleja en la orientación para la organización de espacios o rincones lúdicos dentro del aula, preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de niños y niñas tomando en cuenta el tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje, acciones que apoyan en el desarrollo integral del niño y alcanzar los logros evolutivos hacia el desarrollo de la personalidad.

6.7.3 Impacto Económico

Los materiales y actividades propuestas para desarrollar los ambientes internos de aprendizaje son de fácil realización, no son

costosos y permiten emplear productos reciclables en la elaboración de material concreto que permita al niño explorar, armar, manipular, establecer semejanzas y aprender constructivamente

6.8 Difusión

Esta investigación al ser una iniciativa didáctica con importantes aportes sobre la organización de ambientes lúdicos internos en Educación Inicial será difundida en un Taller en el Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño N 1”, que fue el punto de apoyo para el trabajo de campo y la multiplicación en el aula y fuera de ella, cuyo contenido está orientado en beneficio del mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los niños, constituyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa cuando sea puesta en práctica con los educandos.

6.9 Bibliografía

1. ÁLVAREZ A. (2011), “Módulo de “Psicopedagogía”, UTA, Ambato.
2. ALVEAR, Norma (2007) “Taller de diseño y manejo de proyectos de aula”, Edit. MEC, Quito.
3. BARROS, Teodoro (2008) “Educar con calidez” Edit. MEC, Quito – Ecuador.
4. BENALCÁZAR, Marco (2010) “Guía para realizar Trabajos de Grado”, Edit. Libertario, Ibarra.
5. BRIONES, G, (2009) “Investigación en el aula y en la escuela”, Edit. Andrés Bello, Bogotá.
6. CASTRO, O., (2012) “Módulo de Mediación pedagógica” Edit. UTPL, Loja – Ecuador.
7. CASTRO, R., (2010), “Módulo “Educación Parvularia”, Edit. UNITA, Quito.
8. CERVANTES, G, (2009), “Tecnología educativa” Edit. UTPL, Loja – Ecuador.
9. CERVANTES, L., (2009), “Ensayo de “Educación de Calidad” Edit. MEC, Quito.
10. CORTIJO, R. (2011) “Ambientes de aprendizajes significativo”, Edit. Andrés Bello, Bogotá.
11. FRAGA, Rafael (2009), “Módulo de “Pedagogía General”, Edit. UNITA, Quito.

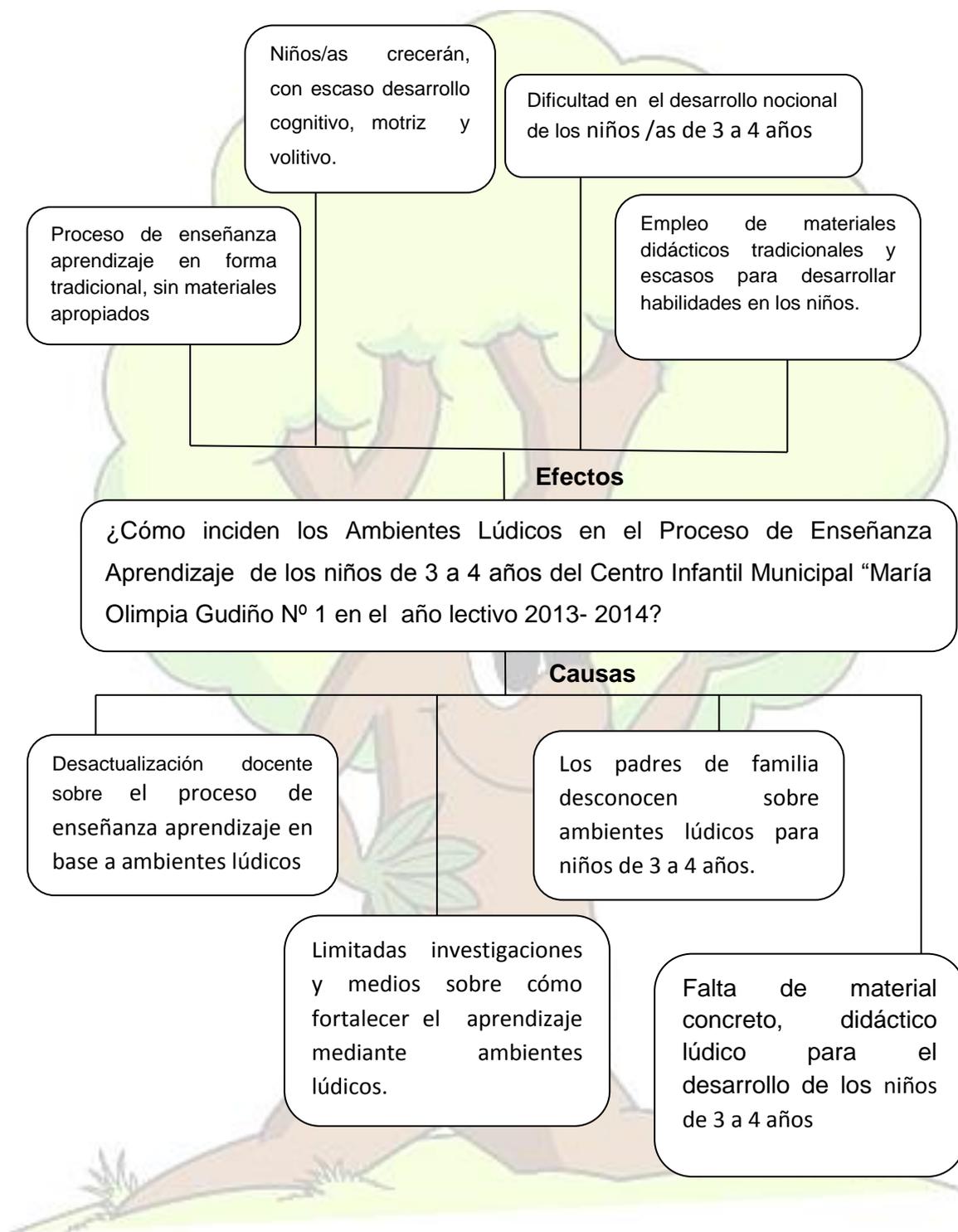
12. FUENTES, Patricio (2011) "Técnicas de Trabajo individual y de grupo en el aula, de la teoría a la práctica", Edit. Pirámide, España.
13. GALLARDO, O., (2010), "Educación Física y la expresión corporal", Edit. UNITA, Quito.
14. LOREN, Martín, (2007), "Desarrollo de la Inteligencia" Edit. Pacífica, España.
15. LOUGHLIN, Suina, (2011) "El ambiente de aprendizaje: diseño y organización", Edit. Morata, España.
16. MERITAN, T (2011), "Didáctica General", Edit. CEPS, Venezuela.
17. MONTENEGRO Mario, (2008), "Módulo de Didáctica de Educación", Edit. UNITA, Quito.
18. MONTERO, R., (2010), "Hacia la Pedagogía del conocimiento", Edit. UESS, Guayaquil.
19. ORTEGA, Rosario, (2008) "Jugar y aprender", Edit. Diada, España.
20. RAMÍREZ, Marcelo (2009) "Bases para un Currículo Integrado" Edit. Paz, Ecuador.
21. ROBALINO, R. (2012) "Educación Inicial" Edit. Cristal, España.
22. RUSSELL. W (2012) "Destrezas en la infancia" Edit. Pacífica, España.
23. SÁNCHEZ PORTAL, Diomedes (2007) "Educar con Excelencia", Edit. Sion. S.A. Venezuela.
24. SILVESTRE, Margarita, (2007) "Enseñanza aprendizaje desarrollador", Edit. Magisterial, Perú.

25. SOTOMAYOR, José (2009) "Medios Pedagógicos en el aula" Edit. Diada, España.
26. SHARDAJOV, M (2007) "Desarrollo del pensamiento en Educación Inicial", Edit. Grijalbo, México.
27. TORRES, W., (2009), "Módulo de" Gestión Educativa" Edit. UTP L Loja.
28. VILLARROEL, J (2008) "Didáctica Especial" Edit. Libertad, Ecuador.
29. VILLARROEL, J. (2010) "Crear para jugar, jugar para pensar", Edit. Identidad Gráfica, Ibarra.
30. ZABALZA, H. (2011) "Ambientes de aprendizajes", manifiesta "Edit. Andrés Bello, Bogotá.

ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

TEMA: “LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1 DE EDUCACIÓN INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N 1, EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014”.	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo inciden los Ambientes Lúdicos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013 – 2014. ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de incidencia de los ambientes lúdicos, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” Nro. 1, en el año lectivo 2013 - 2014.
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los ambientes lúdicos que posee la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años? • ¿Cómo se puede valorar el nivel de desarrollo de aprendizaje del área cognitiva, motriz y afectiva en los niños de 3 a 4 años? • ¿Una guía de ambientes lúdicos en función de las condiciones pedagógicas, socioculturales, físicas y psicológicas permitirá generar aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas de los niños de 3 a 4 años? • ¿Los maestros al ser socializados, a través de talleres con maestros y padres de familia aplicarán la propuesta de una guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar los ambientes lúdicos que posee la institución en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños 3 a 4 años. • Valorar el nivel de desarrollo de aprendizaje del área cognitiva, motriz y afectiva en los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” Nro. 1, en el año lectivo 2013 - 2014. • Elaborar una guía de ambientes lúdicos en función de las condiciones pedagógicas, socioculturales, físicas y psicológicas para generar aprendizajes significativos y el fortalecimiento de destrezas. • Socializar la guía de ambientes lúdicos para el fortalecimiento de aprendizajes de los niños/as de 3 a 4 años, a través de talleres con maestros para dar a conocer sobre su importancia.

ANEXO 3

ENCUESTA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL "MARÍA OLIMPIA GUDIÑO" Nº 1

Estimado (a) Compañero:

El presente cuestionario tiene por objeto recoger la información sobre los ambientes lúdicos internos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 1er nivel de Educación Inicial, los datos son reservados, y de exclusiva utilidad para este estudio por lo que se solicita que sus respuestas sean sinceras y concretas.

INSTRUCTIVO:

Seleccione la respuesta que usted considere correcta o constante, de manera breve, a cada una de las preguntas que se le proponen. Si no tiene respuesta para algunas de ellas deje en blanco el espacio respectivo.

1. ¿Organiza su trabajo con los niños/as en ambientes de aprendizaje?

Siempre
Casi Siempre
A Veces
Nunca

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2. ¿Considera usted que los ambientes internos de aprendizaje son espacios preparados intencionalmente para favorecer los aprendizajes de los niños/as?

Siempre
Casi Siempre
A Veces
Nunca

3. ¿Los ambientes internos de aprendizaje responden a las necesidades e intereses de los niños y niñas, facilitan las interacciones personales y favorecen los procesos de socialización?

Siempre
Casi Siempre
A Veces
Nunca

4. ¿De los siguientes ambientes internos de aprendizaje, cuáles considera usted que ayudan a potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento en los niños /as?

Ambiente de arte
Ambiente de dramatización y roles
Ambiente de construcción lógica
Ambiente de la comunicación
Ambiente lúdico
Ambiente autocontrol

5. ¿Considera usted que los ambientes internos de aprendizaje permiten descubrir las características y los elementos del mundo natural a través de los sentidos?

Siempre
Casi Siempre
A Veces
Nunca

6. ¿En su trabajo de aula usted toma en cuenta la organización del tiempo, los materiales y las experiencias de aprendizaje para diseñar los ambientes internos de aprendizaje?

Mucho
Poco
Nada

7. Para el trabajo en clase usted se basa en los conocimientos previos, experiencias, intereses y señala las actividades adecuadas para que el niño/a descubra y se relacione adecuadamente con el medio social?

Mucho
Poco
Nada

8. ¿Conoce usted qué ambientes de aprendizaje internos posibilitan las tareas individualizadas y responden a las necesidades educativas especiales de los niños de Educación Inicial?

Mucho
Poco
Nada

9. ¿Conoce usted que materiales son necesarios para implementar cada uno de los ambientes internos de aprendizaje de los niños de Educación Inicial?

Siempre
Casi Siempre
A Veces
Nunca

10. ¿De los siguientes ambientes internos de aprendizaje, cuáles considera usted que ayudan a desarrollar la identidad, autonomía y confianza en los niños/as de Educación Inicial?

Ambiente de arte	<input type="checkbox"/>
Ambiente de dramatización y roles	<input type="checkbox"/>
Ambiente de construcción lógica	<input type="checkbox"/>
Ambiente de la comunicación	<input type="checkbox"/>
Ambiente lúdico	<input type="checkbox"/>
Ambiente de interculturalidad	<input type="checkbox"/>
Ambiente de aseo	<input type="checkbox"/>

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACIÓN

		INDICADORES											
V A R I A B L E S													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
SI													
NO													
A VECES													
TOTAL													

ANEXO 5
CERTIFICACIONES



**LCDA. GINA SAA MOLINA
TECNICA PEDAGOGICA DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL**

A petición verbal de la interesada,

CERTIFICA:

Que, la señorita **ALEXANDRA LORENA VIVANCO SANTAMARIA**, quien porta la cédula de ciudadanía N° 200002944-3, estudiante de Octavo Semestre de Educación Parvularia "B" de la Universidad Técnica del Norte, realizó la investigación consistientes en la ficha de observación a las niñas y niños y la aplicación de la encuesta al personal docente en nuestro Centro de Desarrollo Infantil, de acuerdo a los resultados se ploteo una propuesta educativa **"LOS AMBIENTES LUDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1º DE EDUCACION INICIAL DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARIA OLIMPIA GUDIÑO N° 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014"**, como parte del trabajo de grado, la misma que fue aplicada con adecuados recursos y momentos respectivos; además, dejó constancia que durante este tiempo demostró actitudes propositivas y proactivas, liderazgo, capacidad para relacionarse con los demás, autoestima y espíritu altruista.

Esto CERTIFICO en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso de la presente en la circunstancia que considere pertinente y necesario.

Ibarra, Junio 16 del 2014

Atentamente


Lcda. Gina Saá Molina
C.C. 100147388-1



Gobierno Autónomo
Descentralizado Municipal
San Miguel de Ibarra



**LCDA. MARTHA CANGAS GODOY,
RESPONSABLE DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARIA OLIMPIA
GUDIÑO**

A petición verbal de la interesada,

CERTIFICA:

Que, la señora, **ALEXANDRA LORENA VIVANCO SANTAMARIA**, quien porta la cédula de ciudadanía N° 200002944-3, estudiante del Octava Semestre de Parvularia "B" de la Universidad Técnica del Norte, realizó la difusión al personal docente y administrativo de este Centro Infantil de la Guía Didáctica "GUÍA DE AMBIENTES LUDICOS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS Y EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS", del 1 al 10 de Septiembre del año en curso, como parte del trabajo de grado, la misma que fue aplicada con adecuados recursos y momentos respectivos; además, dejó constancia que durante este tiempo demostró actitudes propositivas y proactivas, liderazgo, capacidad para relacionarse con los demás, autoestima y espíritu altruista.

Esto CERTIFICO en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso de la presente en la circunstancia que considere pertinente y necesario.

Ibarra, Septiembre 11 del 2014

Atentamente

**LCDA. MARTHA CANGAS GODOY,
RESPONSABLE DEL CENTRO INFANTIL**

AE

ACADEMIC ENGLISH

Your Pathway to Academic Excellence

Ibarra 30 de septiembre de 2014

Msc. Raymundo López
DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Presente.-

Reciba un cordial saludo de parte de Academic English, por medio del presente nos dirigimos a usted para certificar que ha sido revisado y corregido el "Abstract" del trabajo de grado con título: "LOS AMBIENTES LUDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1 DE EDUCACION INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL "MARIA OLIMPIA GUDIÑO" N.-1 EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014", trabajo realizado por el autora, ALEXANDRA LORENA VIVANCO SANTAMARÍA.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso de la presente como estime conveniente.

Atentamente.-



Abimbola Ige
1751744531
Perito Traductor Autorizado por la Función Judicial

Ibarra, 3 de octubre de 2014

Msc. Raymudo López
DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGIA

Presente.-

Reciba un cordial saludo, a la vez por la presente me dirijo a usted para certificar que ha sido revisada y corregida la parte fonológica, semántica, pragmática y ortográfica, del trabajo de grado con título **"LOS AMBIENTES LUDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1 DE EDUCACION INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARIA OLIMPIA GUDIÑO N° 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014"**, realizado por la autora, **ALEXANDRA LORENA VIVANCO SANTAMARÍA**.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. La interesada puede hacer uso de la presente como estime conveniente, excepto en fines legales.

Atentamente.-


Msc. Mireya Cerpa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

UNIVERSIDAD ACREDITADA RESOLUCIÓN 002 - CONEA - 2010 - 129 - DC.

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

31 de mayo de 2014

Doctor,

Carlos Garzón Velasco

RESPONSABLE DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N° 1

Presente.-

Licenciada:

La Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, en mi calidad de Coordinadora de Carrera de Educación Parvularia de los Programas Semipresenciales, me permito extender a usted un atento y cordial saludo y a la vez augurarle éxito en las funciones que acertadamente dirige.

La presente tiene como finalidad solicitarle comedidamente autorice a la Sra. Alejandra Lorena Vivanco Santamaria, estudiante de la Licenciatura de Parvularia; el acceso a la institución que usted dirige, con la finalidad de que pueda aplicar la encuesta y ficha de observación, como parte del trabajo de Grado a desarrollarse, previo a la obtención del título de Licenciatura.

Por la atención que se dé a la presente, le agradezco,

Atentamente,

CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

MSc. Marieta Carrillo

COORDINADORA DE CARRERA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES
Ibarra - Ecuador

Recibido

Carlos Garzón V.

Visión Institucional

La Universidad Técnica del Norte en el año 2020, será un referente en ciencia, tecnología e innovación en el país, con estándares de excelencia internacionales.

Av. 17 de Julio s-21 y José María
Córdova, Barrio El Olivo.
Teléfono: (06) 2997300
Fax: Ed: 7011.
Email: utn@utn.edu.ec
www.utn.edu.ec
Ibarra - Ecuador



Ibarra, 31 de Octubre del 2013
Oficio 013 - CIM

Magister
ALICIA CEVALLOS C.,
COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE PRACTICA DOCENTE - FECYT
Presente

De mi consideración:

Permitame saludarle y manifestarle que uno de nuestros principios es la corresponsabilidad interinstitucional como estrategia para el logro de nuestros objetivos comunes, en tal virtud y vista su solicitud, me permito comunicarle que la señorita estudiante ALEXANDRA LORENA VIVANCO SANTAMARIA, ha sido considerada para que realice la práctica pre-profesional en nuestro Centro Infantil Municipal, en la carrera de Parvularia, a partir del día lunes 4 de Noviembre del 2013, de lunes a viernes en el horario 07h00 a 13h00 hasta la culminación de las 160 horas reglamentarias.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Cordialmente,

Dr. Carlos Garzón Velasco
RESPONSABLE DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL



Ibarra, 03 de octubre de 2014

Magíster
Raimundo López
DECANO DE LA FECYT
Presente.-

Señor Decano

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado cuyo título es: "**LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1º DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N° 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014**" de autoría de la señora Vivanco Santamaria Alexandra Lorena, de la carrera de Parvularia luego del proceso de Investigación cumple las normas establecidas para el efecto, me permito consignar la calificación de 10/10 (DIEZ SOBRE DIEZ)

El presente trabajo se encuentra listo para la sustentación correspondiente ante el Tribunal que designe el H. Consejo Directivo, para lo cual me permito sugerir la conformación de los mismos docentes, que estén integrados por Dr. Vicente Yandún, Dra. Yanine Rhea y Lic. Hidalla Arciniegas.

Particular que informo para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Dr. Pablo Flores
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
H. CONSEJO DIRECTIVO

Oficio 2655 UTN-FECYT-HCD
24 de abril del 2014

Magister
Marieta Carrillo
COORDINADOR DE LA CARRERA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Señor Coordinador:

El H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología en sesión Ordinaria 23 de abril del 2014, se resolvió aprobar el Plan de Trabajo de Grado tema "LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1º DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO Nº 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014", perteneciente a la señorita: Vivanco Santamaría Alexandra Lorena, estudiante de la Especialidad de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia y designar como Director del plan de trabajo de Grado al Dr. Pedro Pablo Flores.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO


Msq. Luis Enrique Jaramillo
SECRETARIO ABOGADO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología
SECRETARIO ABOGADO
Ibarra - Ecuador

Copia: Dr. Pedro Pablo Flores. DIRECTOR DEL PLAN DE TRABAJO DE GRADO
COORDINACIÓN DE INESTIGACIÓN
Srta. Vivanco Santamaría Alexandra Lorena INTERESADA

Anita V.


Recibido 16-05-2014
13h00

ANEXO 6
FOTOGRAFÍAS DEL TRABAJO DESARROLLADO



Docentes llenando la encuesta





Niños en una jornada de trabajo





Niños en una jornada de trabajo





Niños en una jornada de trabajo





Niños en una jornada de trabajo





Socialización de la guía propuesta





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	2000029443		
APELLIDOS Y NOMBRES:	VIVANCO SANTAMARÍA ALEXANDRA LORENA		
DIRECCIÓN:	Manuel Zambrano 3-24, La Victoria I Etapa		
EMAIL:	lexlorebonita@live.com		
TELÉFONO FIJO:	2615119	TELÉFONO MÓVIL:	0985531613

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1° DE EDUCACIÓN INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014
AUTOR (ES):	Vivanco Santamaría Alexandra Lorena
FECHA: AAAAMMDD	2015-02-04
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Docencia Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Pedro Pablo Flores

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Vivanco Santamaría Alexandra Lorena, con cédula de identidad Nro. 2000029443, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 4 días del mes de Febrero de 2015.

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Alexandra Lorena Vivanco.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **VIVANCO SANTAMARÍA ALEXANDRA LORENA**, con cédula de identidad Nro. 2000029443, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **LOS AMBIENTES LÚDICOS INTERNOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 1° DE EDUCACIÓN INICIAL, DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N 1 EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciatura en Docencia Parvularia**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 4 días del mes de Febrero de 2015.

(Firma) *A.L.S.*

Nombre: Alexandra Lorena Vivanco

Cédula: 2000029443