



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMI PRESENCIAL

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,

Mención Educación Parvularia

TEMA:

---

“LOS AMBIENTES LÚDICOS EXTERNOS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL UNO Y DOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS ÁNGELES” UBICADO EN LA COOPERATIVA LAS PLAYAS SECTOR UNO, PARROQUIA ABRAHÁN CALAZACÓN DEL CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS”.

---

AUTORA: SARA SHIRLEYS BURGOS SOLÓRZANO

TUTORA: DRA. MG. ANITA DALILA ESPÍN MINIGUANO

Ambato-Ecuador

2013

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano CC. 1802356368, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.

Desarrollado por la egresada Sarita Shirleys Burgos Solórzano, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

-----  
Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano

**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor

-----

**Sara Shirleys Burgos Solórzano**

C.C.: 1711441863

AUTORA

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: "Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Ángeles" ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.", autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Sara Shirleys Burgos Solórzano

C.C.: 1711441863

**AUTORA**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “ Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.” presentada por el Sr. (Srta.), Sara Shirleys Burgos Solórzano, egresado(a) de la Carrera de: Parvularia, promoción: 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

Ambato, 13 febrero 2014

**LA COMISIÓN**

---

Dr. Mg. Pablo Enrique Cisneros Parra

MIEMBRO

---

Ing. Daniela Mercedes Mora Castro

MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

*El presente trabajo dedico a Dios por darme fortaleza para seguir adelante y la oportunidad de alcanzar las metas propuestas.*

*A mis hijos y de manera especial a mi esposo porque siempre me ha apoyado incondicionalmente para que continúe con mis estudios.*

*También dedico el trabajo a mi madre por brindarme su cariño, comprensión y apoyo para que siga adelante en esta etapa de mi vida.*

*Sara Burgos*

## *AGRADECIMIENTO*

*Agradezco a Dios por darme la fortaleza para seguir adelante y la oportunidad de alcanzar metas propuestas.*

*A mis hijos por darme la inspiración necesaria para realizar este proyecto*

*A mi esposo por su apoyo incondicional en esta etapa de mi vida.*

*A mi madre por el empuje que siempre me dio para seguir adelante en esta investigación.*

*A las familias y niños del Centro Infantil del Buen Vivir por su apoyo para llevar a cabo este trabajo de investigación.*

*Sara Burgos*

## ÍNDICE

Tabla de contenido	
Portada.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
<i>DEDICATORIA</i> .....	vi
<i>AGRADECIMIENTO</i> .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	- 1 -
CAPITULO I.....	- 5 -
<b>EL PROBLEMA</b> .....	- 5 -
<b>1.1. Tema</b> .....	- 5 -
<b>1.2. Planteamiento del problema</b> .....	- 5 -
<b>1.2.1. Contextualización</b> .....	- 5 -
1.2.2. Análisis crítico.....	- 8 -
1.2.3. Prognosis .....	- 8 -
1.2.5 Interrogantes.....	- 9 -
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	- 9 -
<b>1.3. Justificación</b> .....	- 10 -
<b>1.4. OBJETIVOS</b> .....	- 11 -
<b>1.4.1. General</b> .....	- 11 -
<b>1.4.2. Objetivos específicos</b> .....	- 11 -



2.4. Fundamentación Legal .....	- 14 -
2.3. Categorías Fundamentales .....	- 18 -
2.3.1 Categorías de la variable independiente.....	21
2.3.1.1.2. Objetivos de los ambientes.....	29
2.3.1.1.3. Características de los ambientes.....	30
Beneficios de Trabajar en los Ambientes de Aprendizaje: .....	32
¿Cómo organizar los ambientes de aprendizajes?.....	33
Desarrollo de los ambientes en el patio.....	33
<b>Importancia de los ambientes</b> .....	34
Ambiente de aprendizaje antiguo:.....	38
2.3.1.3.1 Aprendizaje significativo .....	46
2.3.1.3.1.1 Tipos de aprendizaje significativo .....	52
2.3.1.3.1.2. Aprendizaje de Representaciones .....	53
2.3.1.3.1.3. Aprendizaje de Conceptos.....	53
2.3.1.3.1.4. Aprendizaje de Proposiciones .....	54
2.3.1.3.1.5. Ventajas del aprendizaje significativo .....	55
Aprendizaje escolar y construcción de significados .....	56
La formación de conocimientos y el aprendizaje escolar .....	57
Trabajando con las ideas de los alumnos en el aprendizaje .....	59
<b>Estilos de aprendizaje</b> .....	62
<b>Factores psicosociales en el aprendizaje</b> .....	63
Aprender a aprender.....	65
La Atención:.....	67
La Memoria.....	68
2.5. Hipótesis.....	71

2.6. Señalamiento de variables.....	71
CAPITULO III.....	72
METODOLOGÍA.....	72
3.1. Enfoque investigativo.....	72
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	72
Investigación de Campo.....	72
Investigación Bibliográfica.....	72
3. Nivel o tipo de Investigación.....	73
Investigación Explicativa.....	73
3.4. Población y muestra.....	73
3.6 Técnicas e Instrumentos.....	77
3.7. Recolección de la Información.....	77
3.8. Recolección de información.....	78
<b>3.8.1.1. La observación:</b> .....	78
<b>3.8.1.2. Encuestas:</b> .....	78
<b>Métodos, técnicas e instrumentos.</b> ....	78
3.8. Procesamiento de la información.....	79
CAPITULO IV.....	80
4.1 Análisis de los resultados.....	80
4.2 Interpretación de datos.....	80
Modelo Lógico.....	100
Nivel de Significación.....	101
Nivel de Significación y Regla de Decisión.....	102
Gráfico N° 33.- Verificación Guía de Observación.....	103
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	104

<b>5.1 Conclusiones.</b>	104
<b>5.2 Recomendaciones.</b>	105
<b>CAPITULO VI.</b>	106
6.1 Datos Informativos.	106
6.2. Antecedentes de la Propuesta.	107
6.3. Justificación.	108
6.4. Objetivos.	109
6.4.1. Objetivo General.	109
6.4.2. Objetivos Específicos.	109
Análisis de Factibilidad.	109
6.5.1 Factibilidad técnica	110
6.5.2 Factibilidad Personal	110
6.5. Fundamentación	110
6.8. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.	120
<b>EL ARENERO</b>	129
<b>EXPLORACION DEL ENTORNO.</b>	134
Actividad:	134
<b>AMBIENTE DE JUEGOS LIBRES Y DIRIGIDO</b>	135
Actividad:	137
Actividad:	138
Actividad:	139
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>	140
<b>ANEXOS.</b>	142

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO 1 RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES .....	- 18 -
GRAFICO 2 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	19
GRAFICO 3 CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	20
GRAFICO 14: AMBIENTES LÚDICOS.....	80
GRAFICO 15: IMPORTANCIA DE LOS AMBIENTES LÚDICOS .....	81
GRAFICO 16: AMBIENTES LÚDICOS NECESARIOS EN EL APRENDIZAJE .....	82
GRAFICO 17: EL APRENDIZAJE INFLUIRÁ EN LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.....	83
GRAFICO 18: LOS AMBIENTES LÚDICOS AYUDARAN EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO.....	84
GRAFICO 19: INFORMADO DE DEBA HACER USTED PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS. ....	85
GRAFICO 20: EN CASA CUENTAN LOS NIÑOS CON AMBIENTES LÚDICOS PARA JUGAR .....	86
GRAFICO 21: LOS AMBIENTES LÚDICOS CREES QUE SEAN EFECTIVOS?.....	87
GRAFICO 22: A RECIBIDO ALGUNA CAPACITACIÓN SOBRE LOS AMBIENTES LÚDICOS? .....	88
GRAFICO 23: IMPORTANCIA TIENE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	89
GRAFICO 24: LE GUSTA AL NIÑO COMPARTIR JUGUETES Y MATERIALES.....	90
GRAFICO 25: UTILIZA NORMAS DE CORTESÍA EN LOS JUEGOS COMPARTIDOS.....	91
GRAFICO 26: EL NIÑO OBSERVA MATERIALES CON LENGUAJE IMPRESO .....	92
GRAFICO 27: SE EXPRESA CON LENGUAJE COMPENSIBLE LO OBSERVA EN SU ENTORNO.....	93
GRAFICO 28: DEMUESTRA INTERÉS Y CURIOSIDAD POR EL DESCUBRIMIENTO DE OBJETOS NOVEDOSOS? .....	94

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: POBLACIÓN Y MUESTRA .....	74
TABLA 2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	76
TABLA 3: VARIABLE INDEPENDIENTE: AMBIENTES LÚDICOS.....	75
TABLA 4: PLAN DE RECOLECCIÓN.....	77
TABLA 15: AMBIENTES LÚDICOS.....	80
TABLA 16 : IMPORTANCIA DE LOS AMBIENTES LÚDICOS.....	81
TABLA 17 : AMABLE Y CORTÉS COMPARTIENDO JUGUETES.....	82
TABLA 18 : EL APRENDIZAJE INFLUIRÁ EN LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.....	83
TABLA 19 : LOS AMBIENTES LÚDICOS APRENDEN BUENOS HÁBITOS.....	84
TABLA 20 : COMPARTEN JUGUETES Y MATERIALES CON OTROS NIÑOS.....	85
TABLA 21: EN CASA CUENTAN LOS NIÑOS CON AMBIENTES LÚDICOS PARA JUGAR.	86
TABLA 22: CREE USTED QUE SU NIÑO APRENDE UTILIZANDO MATERIAL DEL MEDIO .....	87
TABLA 23: ¿A RECIBIDO ALGUNA CAPACITACIÓN SOBRE LOS AMBIENTES LÚDICOS?	88
TABLA 24: CONOCE LO QUE ES EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	89
TABLA 25 : LE GUSTA AL NIÑO COMPARTIR JUGUETES Y MATERIALES.....	90
TABLA 26 : UTILIZA NORMAS DE CORTESÍA EN LOS JUEGOS COMPARTIDOS.....	91
TABLA 27 : EL NIÑO OBSERVA MATERIALES CON LENGUAJE IMPRESO.....	92
TABLA 28: SE EXPRESA CON LENGUAJE COMPRENSIBLE LO QUE OBSERVA EN SU ENTORNO.....	93
TABLA 29: DEMUESTRA INTERÉS Y CURIOSIDAD POR EL DESCUBRIMIENTO DE OBJETOS NOVEDOSOS? .....	94
TABLA 33 : COSTOS .....	107
TABLA 34: FACTIBILIDAD TÉCNICA.....	110
TABLA 35: FACTIBILIDAD PERSONAL.....	110
TABLA 36 PLAN DE ACCIÓN O MODELO OPERATIVO .....	119
TABLA 37: ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....	120
TABLA 38: REVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	120

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE: PARVULARIA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.

La problemática que se presenta desde la educación inicial es de gran importancia porque es en ella que se cimentan las bases para que los niños formen su personalidad y aprendan a socializarse y a respetar la interculturalidad del grupo y se presenta una gran problemática ya que las instituciones no poseen estos espacios con las características fundamentales que tiene como objetivo analizar cómo influye los Ambientes lúdicos externos en el aprendizaje significativo de los niños en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”, y el específico conocer el nivel de desarrollo de aprendizaje significativo de los niños y niñas de Educación Inicial uno y dos, es por ello que se presenta una propuesta para ayudar a la solución del problema basándose en la variable dependiente es conocer el aprendizaje significativo y la variable independientes los ambientes lúdicos que permitan su operacionalización las que ayudarán a la recolección de información necesaria para buscar la propuesta que buscan las conclusiones respectivas y las recomendaciones a quien dirige la institución objeto de estudio.

**Palabras claves:** Ambientes lúdicos, influencia, Nivel, problemática, importancia, cimentan, personalidad, interculturalidad, críticos, espacios, objetivo.

**AUTORA:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**TUTORA:** Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano

## INTRODUCCIÓN

El tema de investigación es; Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo, es de gran importancia debido al impacto que causará en el aprendizaje de los niños.

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos.

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas. El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone en manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.



Su estructura está dividida por capítulo.

**Capítulo I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:** en este se pretende conocer el objeto de investigación, que es lo se quiere investigar, el planteamiento del problema, el mismo que permite contextualizar como se percibe el fenómeno de investigación, el análisis crítico, la formulación del problema y sus directrices importantes para poder justificar la importancia, novedad, su impacto y los objetivos del tema.

**Capítulo II MARCO TEÓRICO:** aquí se muestran los antecedentes investigativos que servirán de soporte y su orientación filosófica que guiará la investigación, su fundamentación legal en la que se sustenta la investigación, la hipótesis y sus variables.

**Capítulo III METODOLOGÍA:** se presenta como y con qué se va a investigar cual es el enfoque, la modalidad básica, el nivel o tipo de investigación, la población o muestra y las variables de operacionalización, como se recoge la información y como se precisa.

**Capítulo IV ANÁLISIS DE RESULTADO:** es el Marco Administrativo aquí se muestra el logro del proyecto, los recursos el cronograma, su bibliografía y los anexos que sostiene la investigación.

**Capítulo V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:** Se describen las conclusiones y recomendaciones referentes al análisis estadístico de los datos de la investigación.

**Capítulo VI PROPUESTA:** Se considera la justificación, los objetivos su importancia, la Fundamentación Científico-Técnica, la factibilidad, se describe la Propuesta, su impacto, actividades y la evaluación de la Propuesta.

**Bibliografía y Anexos:** consta la bibliografía que se ha utilizado como referencia en el Trabajo como también los anexos correspondientes.

# **CAPITULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Tema**

Los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo.

### **1.2. Planteamiento del problema**

#### **1.2.1. Contextualización**

En los últimos diez años, el Ecuador ha realizado importantes esfuerzos por mejorar la calidad de vida de los niños, niñas, partiendo del reconocimiento de que ellos son sujetos de derechos y no objetos de protección. El Código de la Niñez y la Adolescencia constituyen el marco legal que ampara e impulsa las diferentes iniciativas estatales e institucionales dirigidas a implementar las nuevas políticas sobre niñez y adolescencia.

En el Cantón Santo Domingo la problemática se debe a que en los entornos familiares de las zonas urbanas marginales no cuentan con el debido conocimiento información sobre los ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas debido que las madres comunitarias no tienen el verdadero conocimiento sobre este tema ya que en su mayoría son de recursos limitados y no les alcanza para prepararse y dar un buen aprendizaje a los niños, viéndose notablemente el poco interés que tienen ellas por estos espacios lúdicos.

La misma situación se da en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” las madres comunitarias no tienen el conocimiento pedagógico necesario sobre los ambientes lúdicos externos, lo que da como resultado la poca importancia que les dan a estos espacios que son escenarios motivadores para desarrollar en los niños y niñas un buen aprendizaje significativo y así formar personas críticas, participativas y sociales.

## ÁRBOL DE PROBLEMA

### EFFECTOS

Deficiente aprendizaje significativo

Desinterés en las actividades lúdicas del centro infantil

Bajo nivel de aprendizaje de los niños/as menores de 5 años

INEXISTENCIA DE LOS AMBIENTES LÚDICOS EXTERNOS

No existen Ambientes lúdicos externos

Deficiente motivación de los niños/as por parte de las madres comunitarias

Desinterés de las madres comunitarias en la implementación de los ambientes lúdicos externos

### CAUSAS

**Grafico Nro.1** Árbol de Problemas

**Elaborado por:** Sarita Shirleys Burgos Solórzano

### **1.2.2. Análisis crítico**

Al no existir los ambientes lúdicos externos en el Centro Infantil del Buen vivir, los niños y niñas obtienen un deficiente aprendizaje significativo.

Otra de las causas es la deficiente motivación por parte de las madres comunitarias en el aprendizaje a los niños y niñas, esto provoca desinterés en las actividades lúdicas realizadas por ellos lo que ocasiona que sus habilidades y destrezas no sean bien desarrolladas por lo que las clases se vuelven rutinarias y monótonas.

Otra causa es el desinterés de las madres comunitarias en la implementación de los ambientes lúdicos, no le dan la importancia necesaria a las actividades que se pueden realizar en estos espacios, muchas de ellas no saben cómo utilizar los materiales que se encuentran en estos ambientes, dando como resultado un bajo nivel de aprendizaje en los niños y niñas menores de 5 años.

Al no contar con estos ambientes de aprendizaje en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” se corta la oportunidad de poder desarrollar en los niños y niñas al máximo sus potencialidades, puesto que los materiales didácticos tienen un valor importante en el proceso enseñanza-aprendizaje.

### **1.2.3. Prognosis**

En el momento que este proyecto de investigación se haga realidad los niños menores de 5 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” desarrollaran al máximo sus destrezas y habilidades, teniendo la oportunidad de realizar diferentes actividades lúdicas compartidas con compañeros y madres comunitarias, obteniendo como resultado un buen aprendizaje significativo y serian niños críticos y participativos y por lo consiguiente grandes personas de Nuestra Patria.

Al no realizarse este proyecto de investigación, los niños y niñas menores de 5 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”, no contará con estos escenarios lúdicos importantes y necesario, no podrá elevar el nivel de aprendizaje, no podrán relacionarse interculturalmente, adquirir valores, desarrollar su lenguaje, sus destrezas y algunas otras actividades.

#### **1.2.4. Formulación del Problema.**

¿De qué manera influyen Los Ambientes lúdicos externos en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazación del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas?

**Variable independiente:** AMBIENTES LÚDICOS EXTERNOS

**Variable dependiente:** APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

#### **1.2.5 Interrogantes**

1. ¿Cómo se puede identificar los diferentes ambientes lúdicos externos presentes en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”?
2. ¿De qué forma se puede conocer el nivel de desarrollo de aprendizaje significativo de los niños y niñas de Educación Inicial uno y dos?
3. ¿Por qué es necesario diseñar una propuesta de solución al problema planteado en relación a los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

**Campo:** Educación inicial

**Área:** Pedagogía;

Aprendizaje significativo

**Aspectos:** Ambientes lúdicos

### **Delimitación Espacial.**

En el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

### **1.3. Justificación**

Se considera que hay muchos niños y niñas con problemas en el aprendizaje, y por esta razón es interesante el tema, ya que vemos como muchos niños nacen con dificultades en su Aprendizaje y con el paso del tiempo este problema desemboca en otros problemas secundarios en los niños y niñas como lo es la baja autoestima y la inseguridad.

Se cree que al aplicarlas los ambientes lúdicos técnicas con los niños y niñas no tendrán que sufrir las secuencias en los problemas de la Aprendizaje.

La investigación es muy importante porque se busca establecer una relación entre los ambientes lúdicos y su incidencia en aprendizaje, ya que hay que investigar cada procedimiento y documentos para poder fundamentar esta propuesta.

La investigación es factible por qué se puede acceder a muchas fuentes de información por cuanto se cuenta con en el Centro Infantil del Buen Vivir Los Ángeles, y los padres de familias de la institución que se disponen del tiempo necesario para la investigación, y se cuenta con los recursos indispensable de la información con el fin de dar una pronta solución a la problemática.

Los beneficiarios de la presente investigación son los niños y niñas de la Centro Infantil del Buen Vivir Los Ángeles, porque elevaran su nivel de desarrollo en el aprendizaje.

La utilidad teórica de la investigación se manifiesta en la guía de alternativas y técnicas de los ambientes lúdicos y desarrollo del aprendizaje del presente trabajo productivo y beneficie a la institución.

De gran utilidad práctica por que se formula de solución al problema investigativo.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. General**

Determinar cómo influye los Ambientes lúdicos externos en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- 1.- Diagnosticar la importancia de los ambientes lúdicos externos en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”
- 2,- Analizar el nivel de desarrollo de aprendizaje significativo de los niños y niñas de Educación Inicial uno y dos.
- 3.- Establecer alternativas de solución que permita mitigar la problemática encontrada.



## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos

Autora: Jerez Masaquiza Martha Patricia, 2010 con el tema “Espacios recreativos y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la escuela “Alonso palacios”, de la comunidad pucara grande, parroquia Quisapincha, cantón; Ambato, provincia; Tungurahua durante el año lectivo 2009-2010”.

Tutora: Lcda. M. Sc. Noemy Hortensia Gaviño Ortiz

Ambato – ecuador

Autora; Lcda. María Blanca Licta Chugchilan, 2010 con el tema “Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer año de básica de la Escuela Fiscal Mixta Jorge Icaza Coronel del Cantón Latacunga” en el cual menciona, “con esta investigación se pretende realizar un enfoque de enseñanza aprendizaje aplicada a niños/as de tempranas edades, por otro lado conoceremos sus aplicaciones en la institución investigada es decir si está aplicando dentro del proceso educativo”.

<b>Tema</b>	<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Conclusión</b>
Importancia de los juegos dirigidos	Natera	2005	“El juego en el niño es más que una simple diversión, forma la primera práctica de educación y socialización que determina de manera positiva, el desenvolvimiento y desarrollo de la personalidad del niño.

Conocer el desarrollo del niño y la niña.	Vigotsky	1981	Los cinco primeros años de vida de un ser humano son fundamentales para el desarrollo de sus inteligencias.
---	----------	------	---

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

### **2.2.1. Fundamentación Axiológica**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA: Aportes para una construcción colectiva. (Noviembre de 2009).

La axiología es una rama de la filosofía que tiene como objeto la reflexión de los valores y juicio; las actividades lúdicas (juegos, recreación) constituye una práctica pedagógica de componentes axiológicos, están los de carácter lúdico que apuntan patrones que sirven para guiar la vida del niño o niña, siendo normativos, y determinante de actitudes y conductas; de ayuda para resolver conflictos y tomar decisiones, la satisfacción y placer que sienten al jugar, dota al niño o niña de conocimientos básicos para actuar de manera autónoma para enfrentar las situaciones y desarrollar habilidades sociales necesarias para desenvolverse en el medio.

La Educación Inicial se concibe en un sistema educativo que persigue la formación del ciudadano o ciudadana que se desea con base a las aspiraciones y expectativas actuales de la sociedad Ecuatoriana.

### **2.2.2. Fundamentación Ontológica**

ANGULO ARMENTA Joel. (Enero - Junio de 2009). La ontología es una ciencia aplicable a la realidad, estudia rasgos generales de cada modo de ser, los niños desde tempranas edades realizan diversas actividades lúdicas como

explorar, investigar el medio en el que se desenvuelven de esta manera sus conocimientos se acentúan y a la vez obtienen nuevos aprendizajes significativos que posteriormente será de suma importancia en su vida adulta.

### **2.2.3. Fundamentación Epistemológica**

REVISTA DE POSTGRADO ARJÉ FACE-UC. (Julio-Diciembre 2013). La epistemología teoría del conocimiento; analiza los preceptos que se emplean y orienta la actividad de la enseñanza considerando lo social, psicológico e histórico. La investigación se enmarca en el enfoque epistemológico, debido a que el problema analizado, presenta factores y causas de la limitada utilización de los ambientes lúdicos para generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

## **2.4. Fundamentación Legal**

### **Ley de Educación**

#### **Sección Quinta**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. 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. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita.

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

### **LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS**

#### **TITULO I. DEFINICIONES**

**Art. 1.- Finalidad.-** Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y

adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

**Art. 6.- Igualdad y no discriminación.-** Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

El Estado adoptará las medidas necesarias para eliminar toda forma de discriminación.

**Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afro ecuatorianos.-** La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afro ecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos.

**Art. 9.- Función básica de la familia.-** La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.

Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

**Art. 11.- El interés superior del niño.-** El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los

derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento.

Para apreciar el interés superior se considerará la necesidad de mantener un justo equilibrio entre los derechos y deberes de niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías.

Este principio prevalece sobre el principio de diversidad étnica y cultural.

El interés superior del niño es un principio de interpretación de la presente Ley. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

**Art. 12.- Prioridad absoluta.-** En la formulación y ejecución de las políticas públicas y en la provisión de recursos, debe asignarse prioridad absoluta a la niñez y adolescencia, a las que se asegurará, además, el acceso preferente a los servicios públicos y a cualquier clase de atención que requieran.

Se dará prioridad especial a la atención de niños y niñas menores de seis años. En caso de conflicto, los derechos de los niños, niñas y adolescentes prevalecen sobre los derechos de los demás.

### **Régimen de buen vivir:**

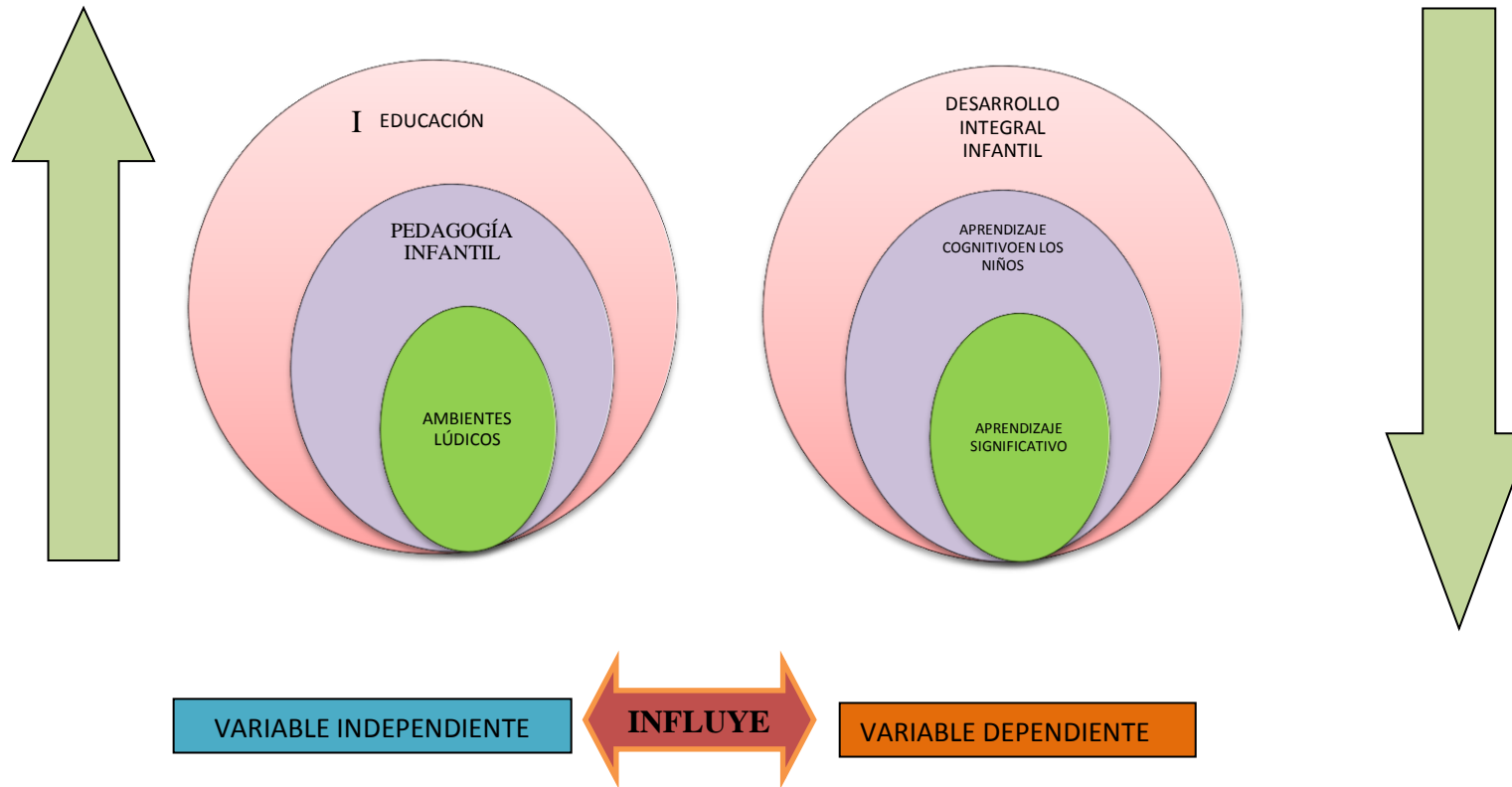
**Art. 340.-** El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo.

El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, habitad y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que faciliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

**Art. 349.-** El Estado garantizara al personal docente en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa de acuerdo a la profesionalización académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

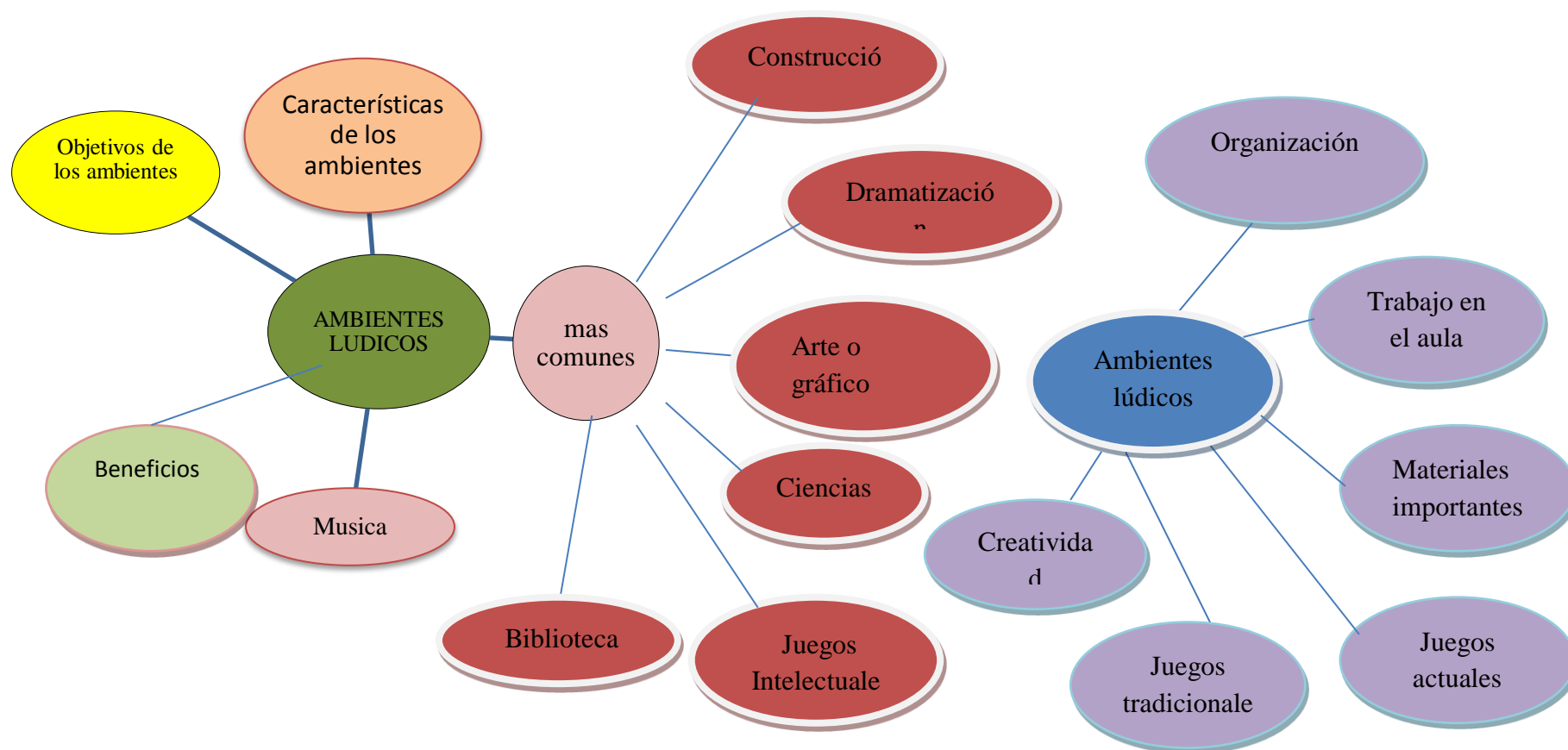
### 2.3. Categorías Fundamentales



**Grafico 1 Red de Inclusiones Conceptuales**

ELABORADO POR: Sara Shirleys Burgos Solórzano

## Variable Independiente

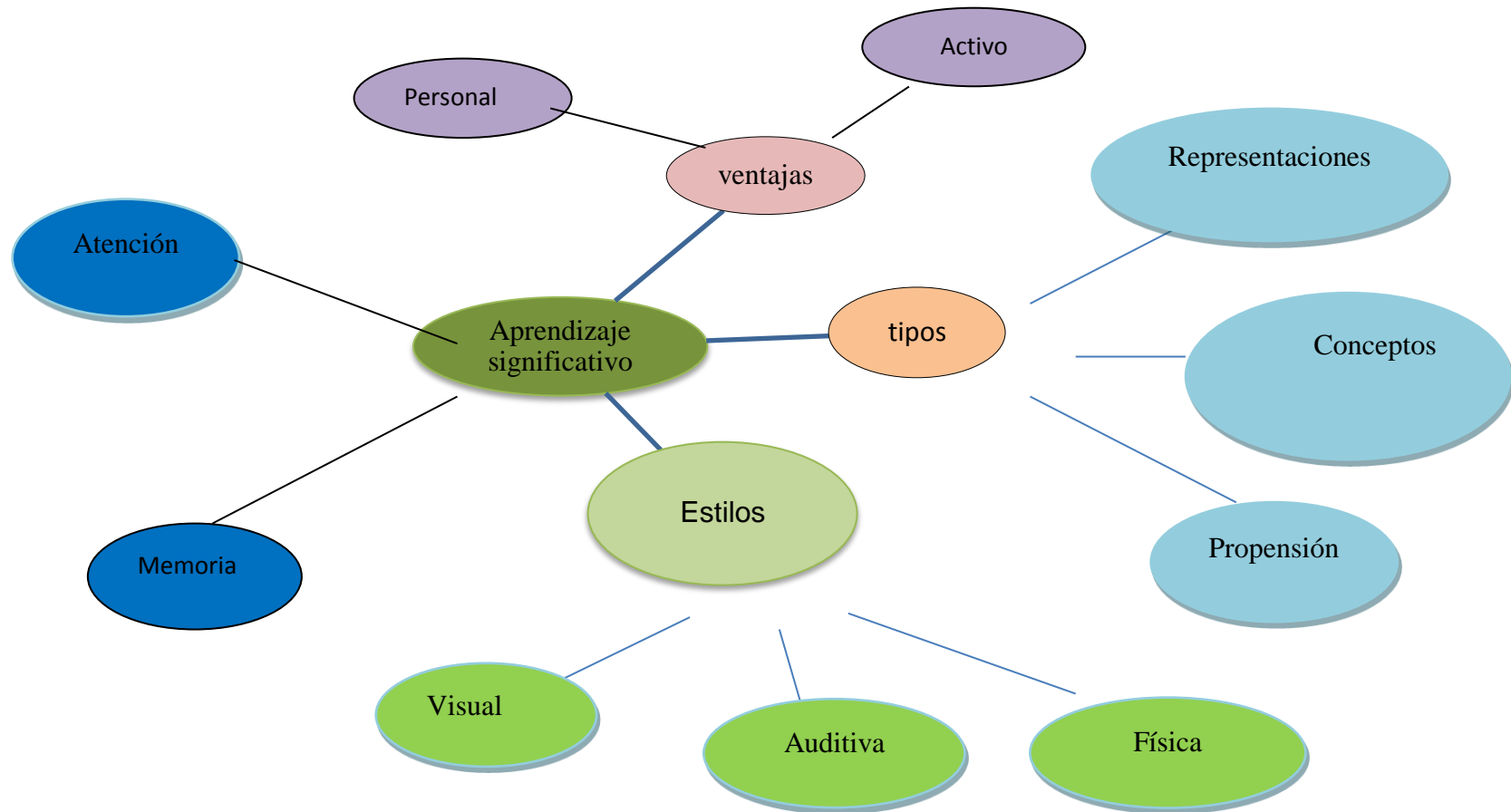


**Grafico 2 Constelación de ideas de la Variable Independiente**

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Variable Dependiente**



**Grafico 3 Constelación de la variable dependiente**

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

## 2.3.1 Categorías de la variable independiente

### 2.3.1.1 Ambientes lúdicos.

JIMENEZ VELEZ Carlos (2005) Inteligencia Lúdica. “Es así, cómo la ludoteca inteligente, se pueden considerar cómo espacios de carácter lúdico, no formal, en los que se debe fundamentar el fortalecimiento de la integralidad humana, haciendo énfasis, en todo lo relacionado con el desarrollo de las inteligencias múltiples, las capacidades de expresión creadora, el desarrollo de la conciencia humana, las sensibilidades. También debe fomentar la libertad, la convivencia pacífica, la responsabilidad democrática y los procesos críticos y reflexivos alrededor de lo social y de lo cultural”.

Este modelo organiza el aprendizaje alrededor de una necesidad educativa de los niños y las niñas, la misma que se aborda desde diferente perspectiva o puntos de vista, según los ambientes ya sean de arte, construcción, lenguaje, hogar, lógico etc. La misma necesidad educativa se trabaja con los ambientes externos, pero con distinto énfasis

Es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen el disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distinción que produce actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

ARBELAEZ PINTO Julio (2002). El espacio lúdico es en lo esencial; el ámbito de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural esto es, artístico, científico y político diversas formas de expresión de los intereses y concepciones de la existencia tanto material como espiritual del hombre. En la competencia de su exposición pública conformaría el magma desde el cual se constituye el basamento de la sociedad y eventualmente de su transformación en el **campo** de la libertad del pensamiento y de la expresión. En la participación de todos y cada uno de sus habitantes en la confrontación y aporte de aquellos pensamientos,

propuestas y discusiones que constituyen la esencia de lo que el pensamiento político contemporáneo ha venido a consagrar como el ejercicio de la **ciudadanía**.

Hablar del espacio lúdico en la Ciudad como temática dinamizadora de la cotidianidad del devenir de la ciudad y de quien la habita en la conservación de los caminos que se le pretenden trazar a nuestros centros urbanos aumenta la cantidad y la intensidad de la participación de los **núcleos poblacionales** quienes en la reflexión, discusión y definición de los elementos que lo conforman expresan los conceptos, ideas discursos, atributos, materialidades, ilusiones y utopías de su vivir en el contexto que legitima el desarrollo de las diferentes actitudes ciudadanas.

Simplificar el espacio lúdico en su alcance o significado al trazado, diseño y construcción arquitectónica de sus calles y parques o a la determinación y cuidado de su ocupación en la maximización masiva de su uso, impide un abordaje conceptual de manera sistemática y sería debido a la cantidad de elementos de todo tipo que involucra su tratamiento.

Frente al Espacio lúdico algunos teóricos de manera incipiente se han abocado a encontrar su lugar y singularidad dentro del contexto de sectores, atributos o componentes de las formulaciones de perspectivas de ciudad. Unos pocos piensan que sobre su conceptualización, difusión, cultura y construcción se puede dar las condiciones para **refundar la ciudad** en el siglo XXI. Ellos se ven enfrentados a los más que consideran un absurdo tal formulación dadas las distancias que con respecto al ámbito de la rentabilidad económica presenta su misma esencia dada por el **disfrute y no en la productividad**.

El ingreso global a la modernidad, los desarrollos permanentes a didácticas lúdicas que nos permiten acercarnos a procesos democráticos y la ampliación de las fronteras tecnológicas permiten la configuración de una conciencia real sobre la sociedad y la necesidad de su construcción y de la conformación de contextos políticos y culturales para su perfeccionamiento.

Así como el acceso a la comprensión y al discernimiento sobre la ciudad como centro lúdico pasan ineludiblemente por el establecimiento y la asimilación colectiva de la cultura, la construcción y el uso del espacio lúdico lo que implica necesariamente una alfabetización espacial que nos permita refundar la ciudad apropiándola en la asunción responsable y la generación seria de procesos y actitudes que lleven a darle respuestas consecuentes a la sociedad

ARBELAEZ PINTO Julio (2002). Funlibre VII. **La ausencia de una percepción y de una inteligencia sobre la dimensión del espacio lúdico físico material construido** y la tradicional ignorancia social sobre el significado y trascendencia de la dimensión espacial lúdica como condición determinante e ineludible de las condiciones de existencia tanto en el orden individual como colectivo dan soporte y justifican las **actitudes** sociales negativas sobre los espacios en que se habita.

La investigación contemporánea sobre la ciudad ha llevado a que la espacialidad lúdica, en especial cuando tiene alguna connotación cualitativa de las condiciones de vida, sea ignorada o minimizada en su significación cultural y material por eso podemos afirmar en un marco amplio de sensibilidad y conocimiento que la Bogotá lúdica es una ciudad analfabeta en lo espacial y, como consecuencia, se refleja en la construcción de su identidad histórico social, que aún hoy en la contemporaneidad desespecializada el imaginario individual y colectivo de la reivindicación social de la formulación de un proyecto lúdico artístico sobre el mismo.

En el ámbito colectivo hemos construido ciudades a las cuales no es que les falte espacio lúdico sino que han estado siendo edificadas, ocupadas, reglamentadas y administradas sin que la concepción del espacio lúdico como un espacio en el que la expresión, la creatividad, la recreación y el ocio hagan parte de los presupuestos y componentes de la identidad ciudadana

Por otro lado, a la mayoría de nuestros ciudadanos les impide entender las relaciones y la significación del espacio lúdico, dinamizado como continente de expresión y resultado de la arquitectura, del urbanismo y del arte como albergue y

propiciador del símbolo que consolida la historia y la memoria para ser vivificados en la recreación, la fiesta, el juego, o lo que es mejor en el encuentro, el intercambio y la conversación.

El espacio lúdico hace parte de la misma situación existencial: el espacio que es un continuum socio-histórico; cultural y físico no puede ser revolucionado y enriquecido sin la activación y dinamización de la imaginación y la creatividad de los hombres y las mujeres en su encuentro colectivo y cotidiano quienes desde el ejercicio de la lúdica y la recreación en el intercambio de pensamiento e imaginación en el espacio lúdico regresarían a **des-ordenar** la casa y a redefinir el futuro para que el individuo vuelva a salir a la calle, al bulevar, el paseo, el parque la plaza a redimensionarlos y significarlos como los espacios donde habitan los otros. Donde el **conflicto** generado por la puesta en escena de los mismos en común puede ser dirimido de manera civilizada y humana, es decir **imaginativa y creativa**.

El espacio lúdico es en donde de manera más creativa se puede albergar la alteridad y generar imaginarios distintos de reivindicación, de su ejercicio. La búsqueda de su construcción hace parte ya de ese proceso imaginativo y emancipatorio respecto de la repetición de la ciudad que hasta ahora se ha producido en Colombia.

Ese rompimiento es posible en el espacio lúdico porque ese es el atributo más connotado de la ciudad donde, por su propio funcionamiento, es factible el despliegue individual y colectivo de la creatividad y de la imaginación. Es una posibilidad espacial en la que para que se puedan generar y consolidar movimientos alteradores y transformaciones radicales de la sociedad es preciso que se liberen las dinámicas psíquicas y políticas de la imaginación, del pensar y de la creatividad ellas no pueden generarse sino en el intercambio y crítica de las formulaciones imaginarias que se propendían en el ejercicio de la comunicación y de la expresión.

Pensar es la ocupación de los ciudadanos que quieren discutir en un espacio lúdico creado por este mismo movimiento tiene pues esa proyección de grandeza que surge de la dinamización de la imaginación que genera y propicia la construcción, ocupación y uso del mismo espacio destinado para esos despliegues. En esta dirección, la asimilación del espacio lúdico como parte concomitante de la ciudad colombiana futura, cuestiona radicalmente el marco de construcción de la urbe y fundamentalmente el de la proyección urbana consciente o inconsciente. Pues esta perspectiva habla de una pandemia de largo plazo y de una reformulación de la sociedad como conjunto.

La formulación temporal de modelos lúdicos de ciudad en la sociedad constituye una innovación con sentido histórico referente a la consideración espacial lúdica la mirada se arroja sobre la urbe desde todos los sectores: sociales, políticos, económicos tanto desde los dominantes como de los contestatarios. La no incorporación de la lúdica en los discursos sobre la ciudad está marcada por una percepción negativa de la misma.

La formulación lúdica como un instrumento para la formación de la nueva ciudad y de sus ciudadanos, debe contribuir a la conformación de los actores sociales que al mismo tiempo y en el mismo movimiento, lo vayan concibiendo y formulando a él como plan y a la ciudad lúdica como el entorno en el cual la ciudadanía y su imaginario histórico social, por el mismo proceso, se va configurando como norte del desarrollo social.

De la complejidad urbana a la participación ciudadana la nueva ciudad no se refiere únicamente al crecimiento y transformación física de los actuales asentamientos humanos sino a la consolidación de una forma de existencia que tanto en el orden interno como en ámbito universal se ha venido prefigurando desde hace décadas, y que se ha posicionado como problema trascendental contemporáneo.

La perspectiva moderna de planeación no puede asumir la ciudad del futuro como el resultado pasivo de los desarrollos y decisiones históricos limitado y condicionado por circunstancias de poder.

La humanidad hace descansar una enorme esperanza en la **edificación lúdica cualificada de las urbes**, se espera que con ellas se alcance un mundo más estable y equitativo, libre de injusticias y conflictos, y se contribuya a la construcción de una paz amplia y duradera superación que construirá su lógica en la tendencia al examen y a la discusión - que se genera de manera natural como resultado de la confluencia y encuentro permanentes de la abigarrada multitud de propuestas culturales, sociales y espaciales en el interior de la ciudad y en la ampliación de horizontes y de campos referenciales que ella dinamiza en su revolución el mundo de lo aldeano y pueblerino a sus nuevas condiciones de libertad bajo los parámetros de definición de la sociedad sustentable y equitativa.

El tratamiento de todas estas divergencias pasa necesariamente por la conformación de un espacio lúdico de encuentro y de negociación y la construcción de una cultura lúdica de su utilización y respeto por parte de todos los estamentos de la sociedad. La instauración y la extensión del espacio y del tiempo públicos para permitir, dinamizar y potenciar la participación en el diseño del mundo urbano la planeación buscaría fundamentar los contextos políticos culturales y los horizontes socio-económicos, tanto como formular los procedimientos científicos y tecnológicos y los entornos espacio ambientales, a la construcción de los cuales se pretende convocar a los ciudadanos actuales que buscan conformar un ámbito lúdico que permita dignificar la existencia individual y colectiva tanto de ellos como de sus sucesores.

La configuración del plan es la conformación sistematizada de un horizonte de ciudad lúdica al que, mediante la dinamización de la participación y organización ciudadanas, se aboca la sociedad como forma de superarse a sí misma como una manera de recrear y ampliar las posibilidades de concretizar una forma de existencia que no sólo le dé un nuevo sentido al desarrollo económico - ampliando su proyección y significado a los ámbitos espirituales e intelectuales sino que

detenga a un desenvolvimiento que está poniendo en peligro las formas de existencia de la humanidad y de la misma tierra, como lo dejan en claro el pensamiento y la creatividad contemporáneos que ya no buscan configuraciones estables, sino la creación de **ámbitos** susceptibles de acomodar procesos que no admitan la cristalización física en formas definitivas.

En el espacio lúdico se dan la convivencia y la exclusión como características protuberantes en el entorno enunciado la necesidad actual de la producción de los actores urbanos de tal manera que puedan asumir sus responsabilidades y potenciar su eficiencia económica, política y cultural en la creación y consolidación de las **formas de existencia** que asuma el liderazgo y la lúdica en la consolidación de la cultura ciudadana mediante su legitimación

No ha sido su propósito entrar a definir un cosmos físico, sino que pretende comprender algo más abstracto, pero también, ojalá así sea, algo más emocionante, como es aquello que tiene que ver con el uso e interiorización de los espacios y sus respectivas vivencias, por parte de unos ciudadanos dentro de su intercomunicación social.

El ser urbano recreado y lúdico no puede afirmarse que corresponde tan solo a una condición material de quienes habitan la ciudad.

Los centro del buen Vivir, como institución encargada de la educación de los niños y niñas, debe considerar la historia del niño, hecha de conquistas y progresos dentro de su ambiente familiar y social. Cada niño es diferente del otro; sus experiencias anteriores, sus intereses y sus posibilidades han de ser el punto de partida de su formación. Habrá que respetar, pues, su ritmo personal y su tiempo preciso.

Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño o, dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos.



Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. El material que ponemos a su alcance, las situaciones de juego y de descubrimiento que se crean y los resultados que se obtienen son el fruto del proceso de su intervención para captar la realidad y ajustarla a su medida.

Para acabar, queremos añadir que en esta etapa educativa (0-6 años) no creemos necesario establecer diferencias entre rincón y taller. Hay autores que definen el “rincón” como el espacio donde el niño realiza todo tipo de juego espontáneo, individual o en pequeños grupos y “taller”, como el espacio donde se adquieren unos aprendizajes de carácter más escolar, a través de consignas más o menos delimitadas.

Teniendo en cuenta las características del niño de estas edades, pensamos que es artificial romper la simbiosis que existe entre jugar y aprender, en continua interacción con los otros niños.

En otras palabras quererlos es interesarse por los estudiantes, exigiéndoles, porque la exigencia es cariño, lo contrario es indiferencia. Cuando uno de ellos está en problemas necesita que le echen una mano ahí está el arte del profesor. Tomando en cuenta la experiencia como docente los estudiantes sin duda tienen problemas familiares o económicos, lo que dificulta que la exigencia entorpecería al estudiante llevándolo a unos grados de precisión y entonces el aprendizaje no sería significativo entre la relación estudiante - docente . Lo más viable desde un punto de vista sería apoyarla estudiante con los temas dando información y aplicar estrategias de aprendizaje que él pueda comprender.

Un punto muy importante a considerar es el espacio físico ya que es necesario tener en el aula una iluminación de luz natural si esta no es suficiente se debe utilizar la luz artificial que sea agradable al estudiante, al igual que los espacios recreativos deben ser necesarios y adecuados para un mejor desenvolvimiento de acuerdo a las actividades a desarrollar para que el aprendizaje sea significativo.

Sin embargo se debe tomar en cuenta los colores a utilizar para que sea fácil de propiciar un ambiente armonioso y sobre todo tranquilo.

#### **2.3.1.1.2. Objetivos de los ambientes**

IBÁÑEZ SANDÍN Carmen (2005).- Manifiesta lo siguiente.-

- ✓ Propiciar el desarrollo global del niño.
- ✓ Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- ✓ Posibilitar aprendizajes significativos.
- ✓ Desarrollar su creatividad e investigación.
- ✓ Realizar actividades y que el niño las perciba como útiles.
- ✓ Facilitar la comunicación de pequeño grupo entre sus compañeros y la individual con otro compañero o con la profesora.
- ✓ Potenciar el lenguaje oral y lógico en los niños, tanto en la comunicación como en la verbalización de su actividad.

JIMÉNEZ VÉLEZ Carlos (2007) “En conclusión, el juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo Sico afectivo emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Cómo proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos pues la neo corteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad). Por otra parte como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia sea otra forma del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. Desde ésta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo”.

El juego y sus diferentes expresiones plásticas, corporal, musical y otras, son medios que permiten al niño exteriorizar libremente sus pensamientos, sentimientos, emociones, aun cuando no sabe expresarse oralmente; proporcionándole el goce de la creación, dando rienda suelta a sus fantasías y facilitando el descubrimiento por si mismo de su entorno. Por ejemplo cuando el

niño realiza un dibujo y le da un nombre de alguien que él conoce y va describiendo todas las vivencias que ha tenido con esa persona.

LOPEZ LASO María (2011) "El juego y su metodología Infantil"

- Favorecer el desarrollo psicomotor de los niños aprendiendo a caminar por terrenos diferentes y permitiéndoles conocer sus propias capacidades físicas
- Promover la capacidad de observación
- Fomentar el conocimiento del entorno
- Facilitar el desarrollo del esquema corporal
- Promover la adquisición de conceptos temporales
- Facilitar el desarrollo de la orientación espacial
- Fomentar el desarrollo del lenguaje y la comunicación
- Facilitar la adquisición de destrezas
- Fomentar el desarrollo de valores positivos
- Facilitar el desarrollo de la autonomía personal y la autorregulación
- Fomentar el respeto al medio ambiente

### **2.3.1.1.3. Características de los ambientes**

MONSERATT90 (2013). Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- ✓ Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- ✓ El rincón debe ser atractivo.
- ✓ Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- ✓ Que favorezca la autonomía.
- ✓ Que desarrolle la creatividad.
- ✓ Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- ✓ Que podamos cambiarlo a lo largo del curso al menos trimestralmente.
- ✓ Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- ✓ Que sea fácilmente evaluable.

- ✓ Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo

En la búsqueda de métodos que faciliten los aprendizajes del niño, se ha implementado en las aulas los ambientes de aprendizaje, estos son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

De esta manera el aula infantil se divide por sectores de trabajo o de juego, donde el niño o grupos de niños exploran, descubren cada sector empleando su propio razonamiento siendo guiados por la profesora o de manera autónoma.

Algunas condiciones generales que debemos tener en cuenta en la distribución por rincones para que en el niño se fomente su observación y experimentación, es conseguir una ambientación cálida en general, colocando cortinas, cambiando la mesa del profesor por una mesa camilla, sustituir las luces de tubo por lámparas, incluir espejos, fotografías, es decir, combinando elementos del hogar con los de la escuela.

TORIO LOPEZ Susana (1997). Otras consideraciones importantes para la puesta en práctica de los ambientes son las siguientes:

- ✓ Cada ambiente ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas.
- ✓ El material ha de ser asequible a los niños. Eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición.
- ✓ Para favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos y otros, con las fotografías, símbolos y dibujos correspondientes.
- ✓ Es imprescindible la tarea de conservación del material deteriorado. Es triste ver muñecas sin brazos, cuentos sin hojas, rompecabezas sin piezas,

etc. Los rincones de aprendizaje, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.

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.

PAREDES Gabriela (2012). Ambientes de Aprendizaje más comunes:

- ✓ Construcción
- ✓ Dramatización
- ✓ Arte o Gráfico Plástica
- ✓ Música
- ✓ Ciencias
- ✓ Biblioteca
- ✓ Juegos Tranquilos o Intelectuales

**Beneficios de Trabajar en los Ambientes de Aprendizaje:**

VÁSQUEZ ORDOÑEZ Francisco (2011).

- ✓ 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,
- ✓ Contribuye a la manipulación y exploración.

- ✓ Ejercita habilidades de motricidad fina.
- ✓ Refuerza nociones básicas.
- ✓ Incentiva el uso del lenguaje.

### **¿Cómo organizar los ambientes de aprendizajes?**

CORDON Aby (2013). Considerar el espacio con el que se cuenta en el aula para seleccionar sus respectivos materiales así como el mobiliario a usar.

Ubicarlos en un espacio que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades.

Cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen en ellos puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material.

Establecer un horario para el uso de los ambientes de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.

Preparar algún distintivo que los niños puedan usar y que facilite la identificación del rincón en que se encuentra, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños en los diferentes rincones.

Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes.

Desarrollo de los ambientes en el patio.

La idea de trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas.

Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad.

Espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características del rincón.

El tiempo de duración varía según la demanda e interés de los niños y niñas; se pueden establecer rincones semanales, quincenales o mensuales. El tiempo de duración, al igual que el tipo de rincón, deberá variar periódicamente para que los menores tengan la posibilidad de escoger y rotar por distintas alternativas de juego o trabajo.

Es importante mencionar que los materiales que se utilicen en los ambientes, si bien deben ser específicos para cada espacio, no necesariamente deben ser comprados para su uso; es decir, los materiales pueden ser adecuados, reciclados o elaborados por los adultos. Lo que se debe rescatar de esta metodología es el concepto en sí, más allá del material fabricado ex profeso.

Para los más pequeños, hasta los 5 años de edad, los ambientes de juego son los más adecuados, ya sea individual o grupal. Para los niños y niñas de mayor edad se pueden organizar los rincones de trabajo, donde se mantienen actividades recreativas o lúdicas pero con un objetivo predeterminado, esto es, apoyar e incentivar el desarrollo de destrezas desde formas de trabajo diferentes a las aplicadas regularmente en el aula. Los rincones, sean de juegos o de trabajo, son estrategias de organización en base a los distintos intereses que puedan tener los niños o niñas.

### **Importancia de los ambientes**

CORRAL Antonio (2001). Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 6-7 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual.

El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos.

Las estructuras mentales se cimientan mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras.

Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

Los ambientes brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia.

Las actividades lúdicas apoyan mucho la comunicación con otros, sea de modo verbal o no. Si los grupos son pequeños, se facilita aún más.

Si bien es un trabajo que se desarrolla de manera bastante espontánea y libre, no implica la ausencia de un profesor-a. El papel de este es crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y mediar para despertar la curiosidad, el interés, la investigación, la experimentación, etc., a través de retos, preguntas, problemas, etc. Esta estimulación por parte del adulto, debe ser equilibrada y planificada.

### **Materiales importantes.**

MENDEZ JARAMILLO Sandra (2009). Un estándar de aula no existe, se la adecua según las necesidades, según lo programado, por el número de niños o por los recursos y facilidades que se dispongan.



Para los niños y niñas de 3 a 6-7 años aproximadamente, se podrían implementar los ambientes de:

**Tienda.** Un lugar adecuado con todo lo necesario para poder vender y comprar en diferentes referentes de medidas, como: balanza, cinta métrica, metros, tazas, cucharas, paletas, etc. Deberán haber varios recipientes con productos como: cereales secos, arroz, fideos, botellas, telas, cintas, sogas, etc.

**Movimiento y drama.** Un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse. Puede ir implementado con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios (collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, etc.), un espejo grande, etc.

**Construcción.** Un lugar para armar. Puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños o colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarinas plásticas, vasos y platos plásticos, etc.

**Plástica y pintura.** Un lugar dedicado a la pintura y al modelado. Aquí deben estar todos los implementos posibles para la pintura: lápices de colores, pintura líquida, brochas, esponjas, hilos, cotonees, papel vario, etc. Para el modelado puede haber plastilina, masa, arcilla, etc.

**Descanso y lectura.** Un lugar para relajarse y poder leer. Puede equiparse con una colchoneta, cojines, un estante con variedad de libros y cuentos, láminas, fotos, etc.

**La casita.** Es el espacio designado para recrear actividades del hogar. Puede haber: un comedor con tazas, platos, cubiertos, etc.; una cocina con ollas, cucharones, fogón, etc.; un planchador con ropa, plancha, etc.

**Oficios.** Un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, etc. Puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar, etc.

**Arenero y agua.** Implementar un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes, etc.; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.

Para los niños y niñas de años superiores, hasta 7mo de básica, el rincón puede estar más direccionado en cuento a objetivos específicos de destrezas por desarrollar o fortalecer. Se pueden aplicar los rincones de trabajo sin olvidar que es muy importante proponer varias actividades en cada rincón para que el menor pueda elegir, ya sean estas planteadas como un reto individual o por grupos pequeños, con opciones de resolver actividades con diferentes grados de dificultad.

De igual manera, el menor debe tener la oportunidad de cambiar de rincón pero esta vez bajo un control que llevará el profesor-a, para certificar el trabajo realizado y el esfuerzo del estudiante. Es necesario recordar que si bien son rincones de trabajo, la dinámica es diferente; estos rincones deben ser llevados como un tiempo de diversión, relajación, ayuda amena y relación con otros.

En cada ambiente el-la profesor-a pondrá fichas de trabajo con actividades a resolver, donde el menor puede o no hacer uso de ellas para trabajar. Es decir, si el menor decide ir al rincón de lectura únicamente a leer, lo puede hacer si así lo desea, sin que esto implique que deba resolver una ficha de trabajo con respecto a su lectura. Recuerde que las opciones de fichas para trabajar deben ser amenas, diferentes, retadoras, atractivas, de tal manera que despierte la curiosidad y las ganas de solucionar cada reto. Aquí se podrían implementar rincones de:

**Ambiente de lectura y escritura.** Donde se puede poner varios libros, revistas, cómics, periódicos, fotos e incluso una computadora, para que los menores puedan leer y crear a gusto sus propios artículos.

**Ambiente de Matemática.** Con materiales manipulables para que el menor pueda resolver de manera concreta los retos que le plantean las fichas de trabajo.

**Ambiente de juegos de mesa.** Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, etc. Este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Juegos como parchís, ajedrez, damas, rompecabezas, etc., pueden formar parte de este Ambiente.

**Ambiente de proyectos.** Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de ambientes, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido.

**Ambiente de creación.** Un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masa, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

**Ambiente de aprendizaje antiguo:**

CARACUN CUYAN María (2012). Ambiente de construcciones con bloques.- La construcción y el trabajo con bloques y otros accesorios contribuyen no solo al desarrollo de la habilidad manual del niño sino también a concretar sus ideas acerca del medio en que vive, a combinar con maestría los mundos de realidad y fantasía, a precisar sus conceptos y su vocabulario, a acrecentar su socialización dado que, salvo en los más pequeños, esta actividad se realiza en general entre varios.

Ha de recordarse que es conveniente ubicar el rincón de construcciones en un espacio de la sala que no sea paso obligado y en el cual los productos de la actividad de los niños puedan conservarse un día o más.

Los bloques que forman la base del material para este rincón pueden ser de diversos tipos y medidas. Los más comunes son los bloques huecos y el denominado Smith Hill. De los primeros, consideramos que debe disponerse de un equipo compuesto por bloques grandes, pequeños y medianos, en cantidad suficiente como para realizar actividades que pongan en juego los músculos pequeños e igualmente los que contribuyan a la ejercitación de los músculos grandes.

**Ambiente de ciencia:** El niño de 3 y 4 años tiene un marcado interés y una especial curiosidad por obtener información acerca de los objetos, fenómenos y seres del mundo que lo rodea. Para lograrlo necesita, más que oír lo que se le diga al respecto, observar, experimentar, actuar con y sobre las cosas.

El rincón de ciencia tiene por finalidad favorecer la actitud de observación, buscar respuestas a las preguntas respecto al mundo natural por medio de incipientes investigaciones, realizar sencillas experiencias realizadas en contacto directo con el medio físico

El equipo mínimo del rincón de ciencia debe constar de los siguientes elementos:

- caja con animalitos (conejo, canario, hámster)
- pecera con pececitos de colores.
- 2 o 3 lupas
- 1 termómetro grande.
- una buena calidad de semillas y bulbos para experimentar germinación

**Ambiente de la casita de la muñeca:** El juego dramático es, como ya lo señaláramos al desarrollo intelectual del preescolar, la expresión del pensamiento simbólico a través del cual los niños en esta etapa elaboran, hacen comprensible para ellos mismos lo que ven y escuchan a su alrededor.

Este ambiente ha de reunir, por lo menos, los muebles y utensilios básicos del hogar, así como ropas de adulto con los cuáles el niño gusta caracterizarse para

identificarse aún más con el rol que representa. Se ha de contar, así, con:

-cama de muñecas.

-cochecito de paseo.

-ropa de cama, colchón, almohada.

-muñecas.

-armario.

-cocina.

-soga, perchas.

-teléfono.

-utensilios de limpieza

**Ambiente de madurez intelectual:** Este rincón, como su nombre lo indica, está destinado a la ejercitación tendiente a estimular la madurez intelectual. Está orientado, fundamentalmente, al uso y a la manipulación de objetos; es decir: a las actividades cuyo objeto son desarrollar las capacidades necesarias para el dominio psicomotriz, la discriminación perceptiva la adquisición de esquemas mentales que preparan el pensamiento lógico.

Los materiales son:

Rompecabezas

Domino de colores

Pequeños mecano

Equipo para formar series de tamaño y de color

Formas modernas de las loterías Decroly.

**Ambiente de arte:** En el capítulo referente a expresión artística desarrollamos con amplitud lo relativo a las actividades que se realizan en este rincón la organización y equipamiento de esta área de arte debe ser amplia, con comodidad para trabajar y desplazarse Para el depósito de los materiales resulta muy adecuado un mueble con estantes anchos y abiertos debe constar de los siguientes elementos:

Caballetes, panel de hardboard o material aglomerado para pinchar los papeles sobre los cuales trabajaran los niños.

Gabinete para guardar papel.

Gabinete para guardar pinturas.

Anaqueles para secar trabajos.

Lápices de cera o de pasta.

Goma de pegar.

Tijeras romas

Plastilina.

**Ambiente de biblioteca** El interés que los niños pequeños pueden sentir por manejar libros y todo material impreso se estimula en la medida en que estos sean lo suficientemente atractivos en cuantos a su presentación y se encuentran a su disposición en un ambiente cómodo y apropiado.

Al comienzo del año bastan unos pocos libros, 12 a 15, bien seleccionados con imágenes atrayentes en el transcurso del año se han de ir cambiando y arreglando otros. Es obvio que la relación de los libros ha de hacerse teniendo en cuenta los intereses característicos de los niños de la sección a la que están destinados.

**Ambiente de carpintería:** El trabajo con maderas y herramientas es una actividad que, adecuadamente supervisada por la maestra jardinera, cumple importantes objetivos dentro del programa del jardín infantil. Sirve en particular al desarrollo de la coordinación vasomotora y, por otra parte, para canalizar en una actividad constructiva la energía de los niños. El equipo del rincón de carpintería estará constituido, básicamente por los siguientes elementos:

Banco de trabajo

Panel para herramientas

Martillos, serruchos, tenazas, destornilladores

Limas

Clavos, tornillos, tachuelas, madera

Papel de lija

**Ambiente de música y ritmo:** Aunque en general las actividades de música y ritmo se suelen dar fuera de la sala común, ya sea en un espacio interior especial, o al aire libre, el disponer de un rincón destinado a sencillos instrumentos musicales, a un tocadiscos y a la discoteca, sirve para que los niños se entreguen espontáneamente a dichas actividades y para que la jardinera tenga a mano los mencionados elementos que utilizara en varias oportunidades.

**Instrumentos:**

Maracas

Silbato

Castañuelas

Tambores

Panderetas

Campanillas

**Ambiente de pensamiento lógico:** Aprender a través del juego es abrir la puerta hacia el descubrimiento y el conocimiento, por ello este rincón prepara a los niños para el mundo numérico por medio de conceptos como cálculo, cantidad, forma y tamaño. También se le denomina rincón de Operaciones lógico-matemáticas, se le llama así porque por medio del contacto directo con los objetos y de la modificación del mundo externo, el niño incorpora nociones de forma, tamaño, espacio, clase y número. Acá los niños manipulan objetos, mezclan sustancias, realizan comparaciones de cantidad, color, distancia y calculan el tiempo. También establecen relaciones de causalidad, realizan agrupaciones, construcciones de nociones lógicas y conceptos matemáticos que facilitan su relación con el medio.

- **Materiales:** Domino, rompecabezas, loterías, material para encajar, siluetas, cajas, envases, trozos, botones, legos, etc.

**Ambiente de motricidad:** Este ambiente busca dotar al niño de recursos para el desarrollo de habilidades y destrezas que lo encaminen hacia el manejo del espacio-temporal. Proporciona oportunidades de juegos y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad gruesa. Presentan los ejercicios con deferente grado de dificultad. Las actividades les permiten conocer su cuerpo y canalizar su energía.

Su finalidad es proporcionar la oportunidad para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras gruesas y equilibrio corporal. Permite el control de movimientos y rapidez motora por medio del JUEGO. Fomenta el control de movimientos, respuesta inmediata de precisión y rapidez motora, mayor y mejor expresión corporal. Es sumamente importante tener en cuenta que la motricidad tiene características eminentemente lúdicas.

**Materiales:** Llantas, toneles, boliches, sillas, pelotas, traga bolas, costales, canastas, cajas, palos de escoba, etc.

**Ambiente de ciencia y experimentación** Este ambiente es un espacio para observar y explorar el ambiente inmediato, para tomar conciencia del mundo físico. Fomenta la investigación a través del estímulo de la curiosidad innata y tendencia al juego. Su propósito es la orientación científica para el desarrollo de estructuras mentales que fundamenten habilidades y actitudes.

Procesos que promueve el ambiente de ciencia y experimentación:

Observación

Descripción

Clasificación

Comparación

Identificación

Asociación

Interpretación



Comprobación

Medición

Valoración

**Ambiente de comunicación y lenguaje:** Crear un ambiente que permita en el niño el placer y el interés por la lectura y escritura como medio del aprendizaje y comunicación..

Se les introduce al lenguaje de la comunicación, expresión visual, desarrollo de la creatividad e imaginación, haciendo uso de distintos recursos y materiales. Su finalidad es enriquecer el desarrollo del lenguaje articulado y no articulado, para que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. Así también favorece el desarrollo de la expresión oral, el aumento de su vocabulario y el interés por la lectura y literatura infantil, creando y reproduciendo sus propios textos de lectura y utilizando el pensamiento creativo e imaginario.

**Ambiente de arte:** Este rincón acerca al niño a estímulos sensoriales conecta sus sentidos con el autoconocimiento y valoración. Es un espacio motivador que les ofrece a los niños recursos que les permiten interpretar su mundo interno y externo, ya que propone una serie de actividades y juegos orientados a canalizar el desarrollo del aprendizaje. Debe proporcionar la oportunidad de desarrollar destrezas de aprendizaje y motivar la creatividad. En él los niños tienen contacto con las nociones de forma, color, creación y expresión en áreas específicas.

**Materiales:** chinchines, tapi chines, trompetas, pitos, triángulos, cascabeles, platillos, cilindros, tapitas, etc.

### **2.3.1.2. PEDAGOGÍA.**

#### **2.3.1.2.1. Aprendizaje.**

BARO Alejandra (2011). Surge cuando el estudiante, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee, dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido

anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene.

**Proceso de enseñanza:** La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

Educación y los ambientes lúdicos: En la búsqueda de métodos que faciliten los aprendizajes del niño, se ha implementado en las aulas los Ambientes de juego o aprendizaje. Estos son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

De esta manera el aula infantil se divide por sectores de trabajo o de juego, donde el niño o grupos de niños exploran, descubren cada sector empleando su propio razonamiento siendo guiados por la profesora o de manera autónoma.

### **Desarrollo infantil.**

CALDERON Maura (2012). Consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se dan una serie de cambios físicos y psicológicos, que van a implicar el crecimiento del niño. En este artículo se detalla lo básico que implica el desarrollo infantil y los abordajes más importantes, desde los cuales se lo intenta explicar.

El desarrollo infantil va a tener una serie de pautas que podrían denominarse generales, para una cultura y momento socio históricas dado. Según la sociedad en

la cual se sitúa un niño y su familia, habrá cierto desarrollo esperado para un niño de determinada edad.

### **Educación de los espacios lúdicos.**

GUAPISACA AUCAPIÑA Fernanda (2012). Todos los expertos del mundo de la infancia coincide en la influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado del niño en sus aspectos cognitivos, afectivos y sociales. Frente a esta situación crece una tendencia al apoyo de los beneficios del uso del juego en el ámbito de la escuela este movimiento ha quedado reflejado en la ley orgánica de Educación que potencia la búsqueda de nuevos recursos pedagógicos.

### **3.2.1.3 EDUCACIÓN.**

ALFAGEME GONZALES María (capítulo 1). La educación es un concepto más integral, es multifacético, se aprende diversas materias diferentes, involucra todos los aspectos de la personalidad, es el saber hacer, pensar y sentir de los seres humanos. Por medio de la Educación es que sabemos cómo actuar ante la sociedad que vivimos.

Es un proceso de socialización mediante el cual las personas desarrollamos capacidades físicas e intelectuales habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).

### **2.3.1.3 VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **2.3.1.3.1 Aprendizaje significativo**

COLL Cesar, MARTIN Elena, MAURI Teresa, MIRAS Mariana, ONRUBIA Javier, SOLE Isabel, ZABALA Antoni (2006) “El Constructivismo en el aula”. “EL ESTADO INICIAL DE LOS ALUMNOS ¿Con qué cuentan los alumnos al iniciar un determinado proceso de aprendizaje?

¿Cuál es la base desde la que, mediante la leyenda necesaria pueden llevar a cabo la actividad constructiva que supone aprender algo de un modo significativo? A grandes rasgos, y pese a tratarse de aspectos que se encuentran, sin duda, interrelacionados, la concepción constructivista señala tres elementos básicos que determinan lo que se denomina el estado inicial de los alumnos, a modo de radiografía, en el momento de iniciar un proceso cualquiera de aprendizaje.”

COLL Cesar, MARTIN Elena, MAURI Teresa, MIRAS Mariana, ONRUBIA Javier, SOLE Isabel, ZABALA Antoni (2006) “El Constructivismo en el aula”.  
“LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS

La concepción constructivista responde afirmativamente a esta cuestión y propone considerar que un tercer aspecto indispensable es la radiografía inicial de los alumnos: los conocimientos que ya poseen respecto al contenido concreto que se propone aprender, conocimientos previos que abarca tanto conocimiento e informaciones sobre el (propio contenido como conocimiento que, de manera del ser humano) en términos de esquema del conocimiento.”

COLL Cesar, MARTIN Elena, MAURI Teresa, MIRAS Mariana, ONRUBIA Javier, SOLE Isabel, ZABALA Antoni (2006) “El Constructivismo en el aula”.  
“LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE.

El interés de la concepción constructivista por las cuestiones relativas al estado inicial de los alumnos, (y en este caso por los esquemas en que se hallan organizados sus conocimientos), no es tanto un interés por estudiar y analizar estas cuestiones en sí misma, sino en tanto que representen e incidan directamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo en el aula. A este respecto, una de las afirmaciones más contundentes acerca del papel del conocimiento previo del alumno en los procesos educativos es la sentencia.”

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor

educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para comprender la labor educativa, es necesario, tener en consideración tres elementos del proceso educativo:

- los profesores y su manera de enseñar
- la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce
- el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Lo anterior debe desarrollarse dentro de un marco psicoeducativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico. En esta percepción una "teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del:

- ¿Cómo se aprende?,
- ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?,
- ¿Por qué se olvida lo aprendido?,

Y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "**principios del aprendizaje**", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el profesor desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su misión.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

El aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce.

Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño.

Dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se exponen dos condiciones resultantes de la pericia docente:

- primero se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo.
  - en segundo lugar, se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior nos permita abordar un nuevo aprendizaje.
- Como docentes debemos partir desde el conocimiento previo del alumno para un correcto desarrollo del aprendizaje.

Al referirnos al aprendizaje significativo y contenidos, encontramos que la relación existente entre estos dos aspectos es muy amplia y coherente, aunque en ocasiones para que ambos se relacionen y se dé la finalidad buscada, tenemos como docentes que adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los alumnos, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debemos tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el alumno tenga, sino de que el niño

transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo.

CARRASCO DAVILA Alan (2008). Esto nos lleva a la reflexión de las diferentes actitudes, aspectos y circunstancias del desenvolvimiento del educando y la transformación de los conocimientos que posee convirtiéndolos en significativos, logrando de esta manera desempeñar y obtener un aprendizaje amplio, fundamentado en los conocimientos previos del niño. Como docentes tenemos la obligación de organizar trabajo, tiempo, y dinámicas para conseguir un buen ambiente de trabajo, logrando con ello que el alumno adquiera un buen conocimiento.

La educación para el aprendizaje significativo supone la capacidad de desarrollar estrategias de aprendizaje de larga vida, "aprender a aprender". El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no sólo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) sobre la base de experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa (entendiendo por "**estructura cognitiva**", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización) que se relaciona con la nueva información, de tal modo que ésta

adquiere un significado y es integrada en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores (conceptos amplios y claros) preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto "relevante", preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

(NOTA DEL CIEPB): Para que los nuevos contenidos puedan ser significativamente aprendidos y retenidos es necesario que se hallen disponibles en la estructura cognoscitiva conocimientos o conceptos más inclusivos y relevantes que proporcionen un «anclaje conceptual» a las nuevas ideas. Son los «includores» (o subsunsores) que mediante el proceso de acreción determinan la adquisición de nuevos significados y su retención.

La peculiaridad más importante del aprendizaje significativo, es que produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo busca entre otros aspectos romper con el tradicionalismo memorístico que examina y desarrolla la memoria y la repetición.



El aprendizaje significativo se preocupa por los intereses, necesidades y otros aspectos que hacen que lo que el alumno desea aprender tenga significado y sea valioso para él; de allí vendrá el interés por el trabajo y las experiencias en el aula. Pero para lograr lo anterior, según Ausubel, es preciso reunir las siguientes condiciones:

a) El contenido propuesto como objeto de aprendizaje debe estar bien organizado de manera que se facilite al alumno su asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquél y los conocimientos que ya posee. Junto con una buena organización de los contenidos se precisa además una adecuada presentación por parte del docente que favorezca la atribución de significado a los mismos por el alumno.

b) Es preciso, además, que el alumno haga un esfuerzo por asimilarlo, es decir, que manifieste una buena disposición ante el aprendizaje propuesto. Por tanto, debe estar motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo.

c) Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos (activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. De manera que se requiere una base previa suficiente para acercarse al aprendizaje en un primer momento y que haga posible establecer las relaciones necesarias para aprender.

#### **2.3.1.3.1.1 Tipos de aprendizaje significativo**

RIVERA Jessica (2013). Es trascendental reiterar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende. Por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje

significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

A.- de representaciones,

B.- de conceptos, y

C.- de proposiciones.

### **2.3.1.31.2. Aprendizaje de Representaciones**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL David (1983). “Manifiesta que ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan.

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra representa, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.”

### **2.3.1.3.1.3. Aprendizaje de Conceptos**

RAMIREZ MONTOYA Maria, BURGOS AGUILAR Jose, (2010).- “Los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o

signos partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones”.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior puede decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

#### **2.3.1.3.1.4. Aprendizaje de Proposiciones**

AUSUBEL David (1983). Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

#### **2.3.1.3.1.5. Ventajas del aprendizaje significativo**

CHACON Katherine (2013). **Es personal**, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

\* Produce una retención de la información más duradera.

\* 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. La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Ausubel propone unos requisitos para que el aprendizaje sea significativo:

**Una significatividad lógica:** es decir, que el material sea potencialmente significativo. La significatividad debe estar en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

**Una significatividad psicológica:** el que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

**Una significatividad funcional:** una disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

#### Aprendizaje escolar y construcción de significados

Al relacionar lo que ya sabemos con lo que estamos aprendiendo, los esquemas de acción y de conocimiento de lo que ya sabemos se modifican. También cabe mencionar, que no siempre se va a dar un aprendizaje significativo, es decir, no siempre da lugar a la construcción de significados y en muchas ocasiones el aprendizaje se limita a la mera repetición memorística, por ello como docentes debemos tratar de que los alumnos desarrollen trabajos como lo prefieran, estimulando los conocimientos previos y abarcando al tema visto.

Al tocar el tema del significado y sentido del aprendizaje escolar, se emplea el término "sentido" con la finalidad de subrayar el carácter experimentador que en buena lógica constructiva impregna el aprendizaje escolar y la percepción que tiene el alumno de una actividad concreta y particular de aprendizaje, misma que no coincide necesariamente con la que tiene el profesor.

Al utilizar la expresión, el significado de dicho aprendizaje escolar, es con la finalidad de una buena intención y de la obtención de un adecuado aprendizaje y aprovechamiento de los conocimientos brindados por el profesor, el cual debe contener un conocimiento amplio y constructivo.

Al desempeñarnos como docentes, debemos enseñar y aprender, construir y compartir, cuando hablamos de estos puntos de vista, es muy amplio para las

definiciones. El enseñar, aprender, construir y compartir son muy necesarios que se relacionen debido a que cada uno depende del otro.

Es evidente que esta construcción progresiva de significados compartidos el profesor y el alumno juegan papeles netamente distintos. El profesor conoce el principio del significado que espera compartir con el niño, el alumno por lo contrario desconoce este referente último ya que si lo conociera no tendría sentido su participación. Hacia el que trata de conducirle el profesor y por lo tanto debe ir acumulando progresivamente los sentidos y significados que construye de forma interrumpida en el transcurso de las actividades o tareas escolares.

La formación de conocimientos y el aprendizaje escolar

Durante muchos siglos la enseñanza fue exclusivamente verbal, basada en la repetición de frases y escuchar al profesor. Es a partir del Siglo XVII cuando se empiezan a introducir imágenes en los libros de textos, al tiempo que se recomienda el contacto con la naturaleza y la adecuación de las cosas.

Con la aparición de la ciencia moderna a finales de la Edad Media y su difusión a partir del Renacimiento cambia la valoración de los tipos de conocimientos y poco a poco empieza a introducirse el método experimental para indagar la naturaleza. Actualmente, la enseñanza verbal se da en lo más mínimo y sin embargo se va cada vez haciendo e inventando más dinámicas para una educación activa en donde el alumno le ponga atención y estimule para realizar los diferentes trabajos que los contenidos vistos contengan.

Se denomina el empirismo y racionalismo cuando los filósofos ingleses sostuvieron que el conocimiento se basa sobre todo en la experiencia y por ello se denominaron empiristas. El empirismo fue elaborado por filósofos como Locke, Hume y Berkeley, mientras que en el racionalismo podemos citar a Descartes.

Por su parte los racionalistas sostienen que hay un conocimiento a priori, conocimientos que el sujeto tiene una forma innata que encuentra en sí mismo sin necesidad de esta en contacto con la experiencia.

Cuando en la segunda mitad del siglo XIX surge la psicología como disciplina independiente ésta hereda la problemática filosófica y la disputa entre las posiciones empiristas y racionalistas. Los primeros psicólogos provenían o bien de la fisiología o de la medicina.

La novedad que introducen los psicólogos es que estudian experimentalmente el problema del aprendizaje. Los psicólogos suelen definir el aprendizaje como "un cambio de la capacidad o la conducta que es relativamente permanente y no puede atribuirse simplemente al proceso de desarrollo".

Los psicólogos de esta forma comenzaron estudiando la percepción, es decir, como obtenían conocimientos por medio de los sentidos pusieron en manifiesto que no nos limitamos a obtener información del exterior sino que la organizamos profundamente.

Desde un punto de vista muy particular el aprendizaje por comprensión siempre se da, debido a que los alumnos para resolver o contestar diferentes trabajos deben de leer instrucciones, analizar y comprender de esta manera, la formación del alumno se va formando de una manera reflexiva.

El condicionamiento clásico que consistiría en ir informando nueva conducta por asociación en un procedimiento demasiado lento y no puede explicar cómo se aprenden los conocimientos de cada día.

Este tipo de aprendizaje se presenta en ocasiones en las escuelas ya que estos aprendizajes se aprenden realizando, observando y sobre todo la explicación del maestro, y la atención que tenga el alumno hacia una clase dada en el aula de clases.

Así por ejemplo, se ha venido enseñando con métodos verbales y los sujetos han

aprendido a pesar que se fundan en una idea errónea de cómo se realiza el aprendizaje. Lo mismo sucede con procedimientos modernos

Con los métodos que se han utilizado a lo largo de la historia, muchos individuos han aprendido pero otros aprenden poco y muy lentamente. Se supone que el individuo al término de la escolaridad tiene que tener una serie de conocimientos que la sociedad exige.

En la actualidad hay una tendencia a ir aumentando más y más los contenidos de los programas escolares y esto no tiene el efecto de que los niños aprendan, ya que no depende de la cantidad que pretendemos enseñar, si no como lo hagamos.

Los conocimientos que adquiere el alumno en el período de estudios, deben ser transformados por el enseñante, ya que de esta forma como profesor va transformando los conocimientos que el alumno tiene en su contexto y entorno que lo rodea.

Trabajando con las ideas de los alumnos en el aprendizaje.

Los alumnos adquieren ideas sobre cómo son los hechos y fenómenos sociales y naturales mediante sus experiencias con todo lo que les rodea lo que escuchan y discuten con otras personas, a lo que conocen por medios de comunicación, muchos de éstos hechos serán objetos de estudio a lo largo de la escolarización.

En el último decenio y de una manera creciente se han multiplicado los estudios sobre las concepciones de los niños. Estos trabajos han conducido a la identificación de muchas ideas que caracterizan las representaciones de los alumnos. El aprendizaje promueve también las diferentes interacciones entre los niños y los maestros ya que esto depende el aprendizaje del alumno, esto a su vez genera la buena transmisión del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La influencia que las concepciones generan en los alumnos y su aprendizaje es de gran importancia ya que de esto depende una adquisición de los conocimientos dados por el maestro.



Para poder conocer las ideas que tengan los alumnos sobre un tema, no olvidemos que en el caso de las concepciones de los niños no se muestran como una conducta evidente, sino que han de ser necesariamente inferidas a partir de sus experiencias verbales, orales, escritas, dibujos, etc.

El conjunto de ideas y técnicas empleadas a la exploración de las ideas de los niños abarca una amplia gama desde el uso de los cuestionarios, registro de las expresiones verbales y guiones de entrevistas.

El uso de los cuestionarios tanto en la investigación psicoeducativa como en otras disciplinas, está siempre rodeada de cierta polémica. La crítica habitual hacia este tipo de pruebas es que sitúan al encuestado ante una serie de preguntas que puedan ser totalmente nuevas para él y la necesidad de tener que dar una respuesta.

La entrevista es una de las evaluaciones más adecuadas para explorar, qué es lo que conocen nuestros alumnos. Esta técnica utilizada en combinación con el cuestionario, es muy importante ya que con ella sabemos cuáles son las actitudes de los niños y también nos muestra en ocasiones el comportamiento del niño y su razonamiento.

Es difícil encontrar una definición de aprendizaje que abarque todo lo que está implicado en el proceso de aprender. Vamos a intentar definirlo a través de distintas aproximaciones. Es importante que nos alejemos de teorías reduccionistas que sólo lo contemplan desde puntos de vista aislados; no es solamente un proceso de entrada y salida de información, ni es tampoco un proceso meramente biológico, ni tampoco se lo puede considerar solamente desde lo emocional. El aprendizaje integra lo cerebral, lo psíquico, lo cognitivo y lo social. Por lo tanto, podemos decir que es un proceso neuropsicocognitivo que se dará en un momento histórico, en una sociedad determinada, con una cultura singular.

En consecuencia puedo mencionar que las actividades, conceptos y ejemplos que nos presentan esta ponencia nos puede sacar de varias dudas con respecto a la interacción del mismo.

Este tema nos habla también de un punto que a mi parecer es muy interesante ya que nos muestra un sin fin de estrategias para organizar, inculcar y sobre todo explorar cómo se lleva a cabo un aprendizaje significativo en el aula y también cuáles son los pensamientos del profesor hacia el conocimiento del alumno y también sobre qué son las concepciones y cómo se va a evaluar al niño.

Se debe destacar la influencia que tiene sobre el aprendizaje todo nuestro bagaje, es decir nuestras experiencias pasadas, nuestros afectos, nuestras vivencias y las situaciones sociales en las que se desarrolla el aprender. "Nuestra estructura psíquica da sentido a los procesos perceptivos, mientras que la organización cognitiva sistematiza toda la información recibida de una manera muy personal de acuerdo con las experiencias vividas y las situaciones sociales en las que se desarrolla". Por lo tanto los sujetos del aprendizaje y sus modos de aprender son producto de prácticas culturales y sociales.

El psicólogo y pedagogo David Paul Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Ventajas del Aprendizaje Significativo: Produce además una retención más duradera de la información. 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. 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 alumno. Es personal, todo es una tontería ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

El proceso de aprendizaje ya no se considera una acción pasiva de recepción, ni la enseñanza una simple transmisión de información. Al contrario, hoy hablamos del aprendizaje interactivo, de la dimensionalidad del saber. El aprendizaje supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Es siempre una reconstrucción interior y subjetiva, procesada y construida interactivamente.

Los seres humanos requerimos de permanentes aprendizajes que se dan desde el mismo momento de la gestación. El aprender es el camino para lograr el crecimiento, maduración y desarrollo como personas en un mundo organizado: las interrelaciones con el medio nos permiten que el conocimiento se organice. El aprendizaje es un proceso que se da durante toda la vida.

La siguiente definición nos aparece útil porque abarca el aprendizaje en su sentido más amplio. “El aprendizaje es un proceso integral que acontece desde el inicio de la vida. Requiere, para el que aprende, de cuerpo, del psiquismo y de los procesos cognitivos que se dan en un sistema social organizado, sistematizado en ideas, pensamientos y lenguaje”.

### **Estilos de aprendizaje**

QUINTANA ALONSO Adelia (2003). Los tres estilos de aprendizaje más comunes son:

**Estilo visual.-** Se refiere a las personas que aprenden preferentemente mediante la observación. Puede tener dificultad para recordar instrucciones y mensajes verbales. Para ellos es muy importante ver la expresión facial y el lenguaje

corporal de las personas que hablan para poder entender y retener la lección. Durante charlas o conferencias en fotocopias y transparencias a tomar notas antes que seguir la explicación oral, para estudiar prefiere leer, o hacer resúmenes, tienen facilidad para leer mapas, diagramas y cuadros. Su ortografía suele ser buena porque visualiza las palabras antes de escribirlas. Tiene facilidad para reconocer caras pero les cuesta recordar los nombres. Suelen ser organizados, poniendo mucha atención al detalle. Puede tener dificultad para recordar mensajes e instrucciones verbales.

**Estilo auditivo.-** Se refiere a las personas que aprender mejor cuando reciben la información puede hablar y explicar esa información a otra persona. Tiene facilidad de palabra y expresan sus emociones verbales. Tienen éxitos cuando las instrucciones son dadas en voz alta o ellos deben responder oralmente. Les es más fácil recordar información cuando esta es presentada en forma de poema o canción. Les gusta hablar sobre lo que están haciendo y suelen hacer muchas preguntas. Cometan faltas de ortografía porque tienen más a escribir las palabras como le suenan. Recuerda lo que oye, por lo que suele recordar más los nombres que las caras.

**Estilo físico o kinestésico.-** Se refiere a las personas que aprenden por medio de las actividades físicas, ellos aprenden cuando hacen cosas, a través del movimiento y la manipulación física. Necesitan moverse constantemente y buscan cualquier pretexto para levantarse. Les gusta tocarlo todo y a través de ellos descubrir cómo funcionan las cosas. No suelen ser grandes lectores y tienden a tener mala ortografía. Recuerdan las impresiones generales pero no los detalles. Las explicaciones solo visuales o auditivas hacen que pierdan el interés.

### **Factores psicosociales en el aprendizaje**

En el aprendizaje, el sujeto está comprendido como totalidad. Aprende desde su cuerpo, desde sus afectos, desde su capacidad intelectual, desde su esquema referencial. Aprender el sujeto se descubre a sí mismo al distinguirse como yo

diferente a los demás y al mundo. Por lo tanto hay un aprendizaje de la realidad interactuando con el aprendizaje de sí mismo.

El ser humano viene al mundo formando parte de una estructura familiar y con un lugar asignado a ella. La interacción con el mundo se produce primeramente a través del vínculo con la madre a través de sus cuidados al que el niño forme el primer yo, el yo corporal. Esta relación de amor es la que permite al niño luego desplazar a la realidad su impulso hacia los elementos que hace explorar. Para que esto se produzca, madre debe retirarse paulatinamente, lo cual provoca al niño angustia y frustración y así el niño debe procurarse medios de satisfacción. Una de las vías es el aprendizaje.

El aprendizaje es una relación vincular. Eso supone que hay dos términos: sujeto y objeto. Cuando hablamos del objeto, nos referimos a todo lo que se conoce como no – yo. El objeto adquiere significado en la conciencia mediante las relaciones y la posibilidad de categorías para que sea inteligible. Es el vínculo con la madre el niño estructura sus capacidades individuales y también su actitud frente al mundo y por lo tanto frente al aprendizaje.

Es muy importante entender que el aprendizaje va unido al crecimiento a ir dejando poco a poco la dependencia para llegar a ser independientes. En este proceso el niño debe estar en posibilidades de transferir sus actos fuera del núcleo familiar y encontrar otros modelos de identificación en sus compañeros y profesores. También desde la familia debe darse el espacio para aceptar el crecimiento ya que es el camino para que de la socialización de los procesos de pensamiento y los mecanismos de contacto con la realidad. La familia con su actitud, puede permitir que el error sea admitido, o puede convertirlo en el temor al fracaso. El mismo puede suceder con la escuela.

La posibilidad de aprender depende del proceso de individuación, es decir del pensamiento psicológico del ser humano, que cuando puede aprender de sus sensaciones y sentimientos pasa del plano de la acción al de la simbolización. El sujeto puede reflexionar acerca de lo que siente y piensa. El educador desde su

función, puede ayudar y ponerlo en palabras sentimientos y sensaciones y debe cuidar de que el alumno establezca un vínculo saludable con el objeto de aprendizaje.

#### **2.3.1.3.2. Aprendizaje cognitivo.**

##### **Aprender a aprender.**

ORDOÑEZ LEGARDA María del Carmen, (2003), menciona “Jean Piaget contribuyo enormemente al entendimiento del desarrollo de la inteligencia. Su visión naturalista y biológica surge de observar la interacción del niño con su medio ambiente y de la comprensión de los procesos internos de organización y adaptación que le permite dar nuevo sentido al mundo que le rodea”.

El concepto de "aprender a aprender" está íntimamente relacionado con el concepto de potencial de aprendizaje. Él "aprender a aprender" pretende desarrollar las posibilidades de aprendizaje de un individuo, para conseguir por medio de la mejora de las técnicas de destrezas, estrategias y habilidades acercarse al conocimiento.

Supone un estilo propio de conocer y pensar. Pero este concepto de "aprender a aprender" implica enseñar a aprender, enseñar a pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que supone en la práctica una reconversión profesional de los docentes, al pasar de meros explicadores de lecciones (escuela clásica) o simples animadores socio-culturales (escuela activa) a mediadores del aprendizaje y mediadores de la cultura social e institucional.

El conocimiento meta cognitivo es el conocimiento sobre el conocimiento. Conocer lo que conocemos y sabemos, cómo lo conocemos y almacenamos en la memoria a largo plazo, facilita el uso de lo sabido y a su vez la posibilidad de mejora del propio conocimiento.

La meta cognición es una de las manifestaciones más importantes del "aprender a aprender". No basta con aprender o saber, utilizar procedimientos y métodos

adecuados para saber, sino que resulta imprescindible, en el marco del "aprender a aprender", saber cómo estructuramos nuestros aprendizajes, darnos cuenta de cómo pensamos al pensar sobre nuestro propio pensamiento y cómo elaboramos el mismo.

Para aprender, es necesario tomar en cuenta los factores disposiciones y el transfer del conocimiento. La importancia de estos factores, es el tener el deseo de aprender y el esfuerzo, el rozar el límite de la propia capacidad.

Aprender con esfuerzo es un estado de la mente, inquieta, ambiciosa, exploradora. En este esfuerzo está la construcción del conocimiento que es apropiarse de algo, insertarlo en su esfera personal ya que eso es lo que hace el aprendizaje significativo y le da el conocimiento útil, que tiene larga vida y que se aplica o transfiere a otros campos del conocimiento y puede cambiar la realidad creativamente.

El "transfer" tiene lugar como estrategia en sí misma en el pensamiento crítico y creativo. Es la usanza de un conocimiento aprendido en un contexto a un nuevo contexto. Puede ser de dos tipos: "transfer cercano", cuando se aplica en el mismo contexto; y, "transfer lejano" aplicado a un nuevo contexto. Por lo que habría un "transfer" de práctica del proceso y otro como abstracción.

Se aprende por cambio conceptual, cuando en una situación el conocimiento de que disponemos no nos sirve para explicar o interpretar la nueva información. Es en la búsqueda colectiva de solución a ese problema cuando aparece el nuevo conocimiento.

Para que se produzca el cambio conceptual es necesario poner en juego todos los procesos mentales. Se reestructura así la red de conocimientos, destrezas y actitudes de cada uno porque se retroalimentan la acción y el pensamiento, es decir, que el cambio no se da en un conocimiento, sino en un sistema de conocimientos, destrezas y actitudes.

### **La Atención:**

JIMENEZ CARRION María (FEDACE). Es una condición básica para el funcionamiento de los procesos cognitivos, ya que implican la disposición neurológica del cerebro para la recepción de los estímulos. Nos permite mantener los sentidos y la mente pendiente de un estímulo durante un determinado plazo de tiempo y además, nos permite elegir y seleccionar las estrategias más adecuadas para el objetivo que se persigue. No se trata solo de focalizar sobre un objeto, o mantener un estado de concentración en algo; entran en juego procesos neurobiológicos, efectivos y cognitivos. Se refiere a la manera en que la persona pone en funcionamiento una secuencia de procesos frente a la desorganización que le producen las experiencias nuevas. La atención está presente y participa activamente en la conducta humana desde la entrada del estímulo hasta la salida motora. Son varios los procesos psicocognitivos que contribuyen en la atención tales como la percepción, memoria y praxis; además no podemos olvidarnos de los componentes motivacionales y afectivos que permiten que este proceso alcance el éxito. Sin la atención la memoria y el aprendizaje no podrán darse.

El proceso atencional sigue un desarrollo progresivo hasta convertirse en un proceso complejo que abarca lo neurológico, lo psicológico y lo cognitivo. Los primeros procesos atencionales en el niño tienen que ver con conductas reflejas relacionadas con las necesidades fisiológicas vitales. Se refiere a un estado de vigilancia. Durante los primeros meses, conforme a un proceso de maduración del sistema nervioso, se conforma un estado de alerta que facilita las respuestas automáticas. En un comienzo estos estados son escasos, pero pasadas las quince semanas aproximadamente se prolongan permitiendo la relación con el entorno. A partir de los seis meses ya se puede hablar de atención focalizada que se refiere a la concentración directa de una actividad particular. Esta ligada a la persecución y posibilita la relación con los otros. El siguiente paso en el proceso de desarrollo de la atención es la **atención selectiva**. Aquí ya podemos hablar de resistencia a la distracción, es decir ya es posible la inhibición de ciertas respuestas ante estímulos frente a otros más relevantes. Están implícitos complejos procesos de



discriminación y jerarquización de estímulos de modo que la selección sea adecuada a la situación. Por último llegamos a la atención sostenida.

### **La Memoria**

INFANCIA Y ADOLESCENCIA EN AMERICA (Tomo II). La memoria nos posibilita recordar nuestro pasado. Sin ella cada experiencia la viviríamos como algo nuevo; la vida sería una serie sin sentido, que no mantiene relación con el pasado, y que no nos sería de utilidad para el futuro. Su falta imposibilitaría la transmisión de todo el conocimiento que el hombre ha construido a través de la historia y, desde el punto de vista personal no existiera las bases para la estructuración, lo cual requiere del registro de lo vivido, organizado en el tiempo. La memoria es indispensable en el proceso del aprendizaje.

La memoria es un complejo que abarca lo neurológico, lo psíquico y lo cognitivo. Depende de las asociaciones neurales que se organizan de una manera específica construyendo una enorme red que se distribuye por la corteza cerebral y las formaciones subcorticales. La memoria puede ser modificada según el tiempo de almacenamiento de los recursos y según el contenido que se almacena.

Según el tiempo de almacenamiento de los recuerdos y según el tiempo de almacenamiento de los recuerdos y según el contenido que se almacena. Según el tiempo de almacenamiento en los recuerdos, podemos encontrar dos fases en la memoria:

#### Procesamiento de la información

Es importante conocer de qué forma nuestro cerebro procesa la información para ser desechada o retenida en nuestra memoria larga. Para entender mejor este proceso nos vamos a centrar en la forma en que recolectamos, evaluamos, guardamos y recopilamos la información. Este proceso incluye tres grandes pasos:

1. Registro sensorial.
2. Memoria a corto plazo.
3. Memoria a largo

### **El profesor:**

CASTRO FONTALVO (2013). La intervención pedagógica para la construcción individual del conocimiento es necesaria. Es mediante esta ayuda, que el profesor acompaña, encamina al alumno a construir significados y a dar sentido a lo que aprende. El verdadero forjador del proceso de aprendizaje del alumno construir significados y a dar sentido a lo que aprende. El verdadero forjador del proceso de aprendizaje es el alumno, es el quien va a construir los significados. La función del proceso es ayudarlo en esta tarea.

El profesor tiene un lugar importante en la construcción del aprendizaje. Las actividades que realice ayudaran a la maduración del sistema nervioso central y a la estructuración psíquica y cognitiva para funcionar de acuerdo con las exigencias del medio. La importancia del profesional que orienta a los estudiantes, es muy grande. Ellos tienen que saber cómo las actividades que realizan con los niños favorecen a su maduración. Por esto, un estudiante no solo debe saber que hacer y cómo hacerlo, sino para que lo está haciendo.

En el proceso que lleva a cabo el alumno al construir su conocimiento, los avances se mezclan con dificultades bloqueos e incluso, a veces retrocesos. Es muy importante comprender como las actividades favorecen al desarrollo de determinadas funciones. También es importante comprender que mientras más temprano se realicen intervenciones se tendrá mayores probabilidades de comenzar reparar o modificar las conexiones cerebrales y su funcionamiento.

CHUQUIRIMA CONZA (2011). El profesor debe:

1. **Enseñarle a pensar:** desarrollar el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que le permitan optimizar sus procesos de razonamiento.
2. **Enseñarle sobre el pensar:** animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales(meta cognitivo) para poder controlarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje,

3. **Enseñarle sobre la base de pensar:** quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del currículo escolar.

La intervención del docente es una guía de la actividad del alumno las estrategias que utiliza serán valiosas si motivan en los alumnos el análisis del tipo de operaciones mentales que se realizan en diferentes momentos de la clase, de manera que den cuenta de cómo y bajo qué circunstancias aprenden.

Planes y Programas.- Como el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y programa de estudio estén diseñados teniendo esto en cuenta. Si el conocimiento es construido a partir de la experiencia, es importante construir en los procesos educativos experiencias significativas. La enseñanza debe situarse en un ambiente real.

El aprendizaje es un proceso interactivo en el que se experimenta, se busca soluciones; la información es importante pero más importe es la forma en el que se presenta y la función que juega la experiencia de la persona que aprende, la búsqueda, la investigación, la exploración, juegan un papel muy importante en la construcción de los conocimientos.

En una perspectiva constructivista, el diseño y la planificación de la enseñanza deberían prestar atención a cuatro aspectos importantes:

Los contenidos de la enseñanza: deben ser significativos no solo que sea relevante y tenga una organización clara, sino que sea posible asimilarlo, es decir que exista la estructura cognitiva por parte del que aprende, y que existan elementos relacionables en su estructura, con el material de aprendizaje.

Los métodos y estrategias de la enseñanza: deben ofrecer a los alumnos la posibilidad de adquirir el conocimiento y de practicarlo en un contexto de uso lo más realista posible.

## **2.5. Hipótesis**

La implementación de los ambientes lúdicos incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles “del Cantón Santo Domingo de la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

## **2.6. Señalamiento de variables**

Variable Independiente:

Ambientes lúdicos

Variable Dependiente:

Aprendizaje significativo

Termino de relación

Incide

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque investigativo.**

La investigación además es de carácter cuali-cuantitativo por que se utiliza una técnica importante como es la observación ya que permite determinar la acción en identificar la identidad y los requerimientos de los objetos de la investigación. Tiene un estilo más llamativo a la investigación ligada a la aplicación de los ambiente.

La investigación se ubica en el paradigma crítico propositivo; crítico porque analiza una realidad socio-educativa y propositiva porque plantea una alternativa de solución al problema investigado.

#### **3.2. Modalidad Básica de la Investigación.**

##### **Investigación de Campo**

Se realiza a través de la consulta de documentos libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, la de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio.

##### **Investigación Bibliográfica**

La investigación bibliográfica constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, además de que constituye una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes –teorías, hipótesis, experimentos, resultados, instrumentos y técnicas usadas- acerca del tema o problema que el investigador se propone investigar o resolver.

### **.3. Nivel o tipo de Investigación**

#### **Investigación Explicativa**

Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas como de los efectos, mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

#### **Investigación Descriptiva**

Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis. El énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren las mediciones de dos o más características con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno.

### **3.4. Población y muestra**

#### **Población:**

La población o universo que se pretende estudiar debe definirse en forma rigurosa, ya que de la manera en que se haga tal definición dependerá de la calidad de la muestra seleccionada y el éxito de los resultados. La investigación se llevará a cabo en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas en el Centro del Buen Vivir “Los Ángeles” que se encuentra ubicado en una población que se detalla a continuación.

**Tabla 1: Población y muestra**

<b>N°</b>	<b>UNIVERSO</b>	<b>POBLACIÓN</b>	
1	COORDINADOR	1	
2	PROMOTORA	9	
3	REPRESENTANTES LEGALES	53	
4	NIÑOS	60	
	TOTAL	123	

**ELABORADO POR:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

### 3.5. Matriz de Operacionalización de Variables

**Tabla 2: Variable Independiente: Ambientes Lúdicos**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICASE INSTRUMENTOS
<p>Son ambientes organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo, a la estimulación de estas áreas de desarrollo, promedio de la actividad lúdica, (juego) es generada por los materiales que implementan cada uno de los espacios de aprendizaje, favoreciendo el parecimiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados.</p>	<p>Material</p> <p>Contenido</p> <p>Actividades</p>	<p>Se deben contar con el material necesario para su utilización.</p> <p>Reciclar los Materiales de que no se utiliza.</p> <p>Maneja conocimientos Cognitivos, socio afectivo, lenguaje motriz fina y motriz gruesa con perfección</p> <p>Realiza juegos</p> <p>Realiza diálogos cortos</p>	<p>¿La maestra utiliza material concreto?</p> <p>¿Los niños utilizan material del aula?</p> <p>¿Los niños les gustan realizar trabajos utilizando material concreto?</p>	<p>Encuesta y cuestionario dirigido a los representantes legales de los niños del Centro del buen Vivir “los Ángeles” de la ciudad de Santo Domingo</p>

**ELABORADO POR:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Variable Dependiente:** Aprendizaje Significativo

**Tabla 3: Aprendizaje Significativo**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es el resultado de una interacción del nuevo material de información con la estructura cognitiva Preexistente en el niño.	Proceso Conocimientos Conductas  Experiencia Razonamiento Observación	Enseñanza Aprendizaje Habilidades Destrezas Comportamiento Conocimientos previos Percepción	¿El proceso de enseñanza aprendizaje debe ser integral  ¿El buen comportamiento de los niños influencia en el Rendimiento escolar?  ¿Los conocimientos o experiencias de los niños son requisitos para el nuevo Aprendizaje?	Encuesta y cuestionario dirigido a representantes legales personal docente del Centro del Buen Vivir “Los Ángeles”

**ELABORADO POR:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

### 3.6 Técnicas e Instrumentos

La técnica que se utilizó en la investigación fue la encuesta, el instrumento es un cuestionario elaborado por la autora dirigida a los padres de familia, además se realizarán fichas para detectar. El problema en los niños y niñas con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación, por los mismos que constan como anexos, con preguntas abiertas.

### 3.7. Recolección de la Información.

**Tabla 4: Plan de Recolección**

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos
¿De qué personas u objetos?	Los niños, padres de familia y maestras.
¿Sobre qué aspectos?	Ambientes Lúdicos
¿Quién?	La investigadora
¿Cuándo?	Septiembre a Marzo del 2012-2013
¿Dónde?	En el Centro Infantil del Buen Vivir Los Ángeles del Nivel de Educación Inicial Uno y Dos.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, Entrevista, Ficha de Observación
¿Con qué?	Cuestionario
¿En qué situación?	Cotidiano en la vida diaria del niño y niña en la Escuela

**ELABORADO POR:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

### **3.8. Recolección de información**

Para la siguiente Investigación científica se utilizarán las siguientes técnicas para la elaboración de este proyecto educativo:

#### **3.8.1.1. La observación:**

Consiste en la medición y el registro de los hechos observables. Esta actividad debe realizar de forma objetiva, sin que las opiniones, los sentimientos y las emociones influyan en la labor científica.

#### **3.8.1.2. Encuestas:**

En esta investigación se aplicará la encuesta por muestreo, ya que se utiliza a una sola parte o muestra representativa de la población, para sacar de su información una generalización aplicable a toda ella.

Para la presente investigación se utilizará la encuesta por cuestionario, que permite recopilar la información mediante preguntas a las que el encuestado deberá responder por escrito. Se aplicará encuesta a la muestra de la población representada por los docentes y representantes legales.

### **Métodos, técnicas e instrumentos.**

#### **Métodos**

Un método es el conjunto de instrumentos a las que se les da un determinado nombre de tal manera que sea posible ejecutarlas en cualquier momento sin tenerlas que reescribir, sino solo utilizando su nombre a esas instrucciones se les denomina cuerpo del método, y a su ejecución a través de su nombre llamada al método.

**El Método Inductivo- Deductivo.-** Es un procedimiento mediante el cual se logra inferir cierta propiedad por relación a partir de los hechos particulares, que sigue ciertas normas o estrategias que van desde la observación, experimentación, establecer semejanzas y diferencias y a teorizar el conocimiento; todo esto se lo realiza a través de la investigación.

**El Método Deductivo.-** Va desde un todo hacia un caso particular esto se refiere a la aplicación de un procedimiento para la solución de un problema planteado.

**El Método Analítico – Sintético.-** Permite que por medio del método analítico se distinguen los elementos del fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado.. Se sintetiza las superaciones en la imaginación para establecer una explicación tentativa que someterá a pruebas.

### **3.6.1. Técnicas**

Es un procedimiento o un conjunto de procedimientos prácticos en vista a un logro de un resultado o a varios resultados y utilizando métodos inductivos y/o analógicos en cualquier campo del saber o accionar humano.

### **3.6.2. Instrumentos.**

#### **3.6.2.1. Ficha de observación.**

La ficha de observación se aplica a los niños y niñas de educación inicial 1 y 2 del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” para obtener información sobre el desenvolvimiento y participación de ellos.

#### **3.6.3.2.2 Cuestionario.**

El instrumento que se utilizará en la presente investigación es el cuestionario conocido como una de las herramientas más utilizadas para la recolección de la información.

### **3.8. Procesamiento de la información.**

Para la realización de la investigación se procederá a la aplicación de encuestas a los representantes legales y a las promotoras las mismas que serán aplicadas al total de la población y guías de observación a los niños que permitirán determinar los avances de aprendizaje con la implementación de los rincones lúdicos.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de los resultados

#### 4.2 Interpretación de datos

#### Encuesta dirigida a los padres de familia del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

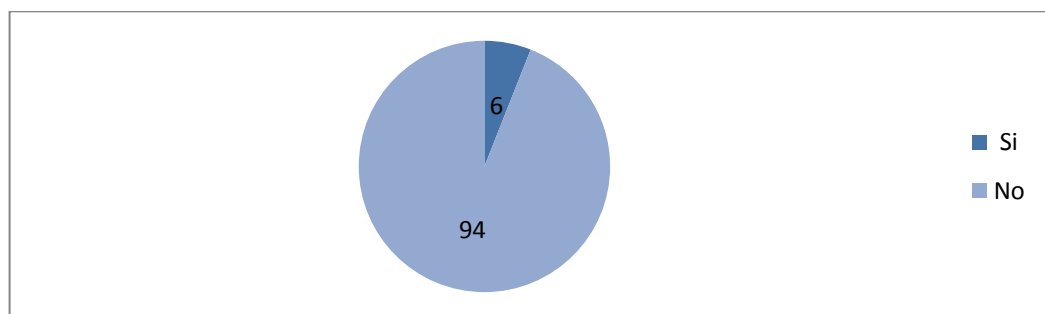
##### 1. Pregunta N° 1.- ¿Conoce usted lo que son los ambientes lúdicos?

**Tabla 5: Ambientes lúdicos.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	3	6 %
No	50	94%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a Padres de Familia

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 4: ambientes lúdicos.**

#### Análisis e Interpretación

De los 53 padres encuestados 50 señalan que no conocen sobre los ambientes lúdicos, lo que representa el 94%, mientras que 3 indican que Si, lo que es igual al 6%.

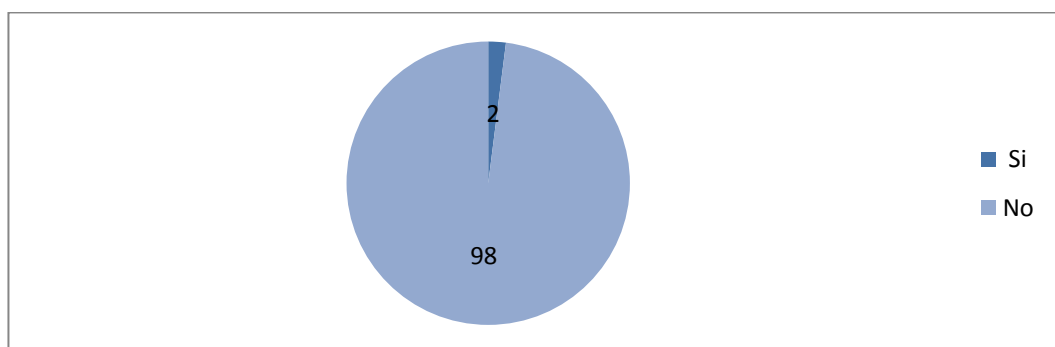
Esto señala que la mayoría de los padres de familia no conocen sobre la importancia de los ambientes lúdicos que ayudaría al aprendizaje los niños, por cuanto no se les ha brindado alguna capacitación, para el mejoramiento de los niños mediante los Ambientes lúdicos.

**Pregunta N°2.-** ¿Sabe la importancia que tienen los ambientes lúdicos en el desarrollo de su niño?

**Tabla 6 : Importancia de los ambientes lúdicos**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	1	2%
No	52	98%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a padres de familia

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 5: Importancia de los ambientes lúdicos**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 52 señalan que No, que representa el 98%, mientras que 1 indican que Si que es igual al 2%.

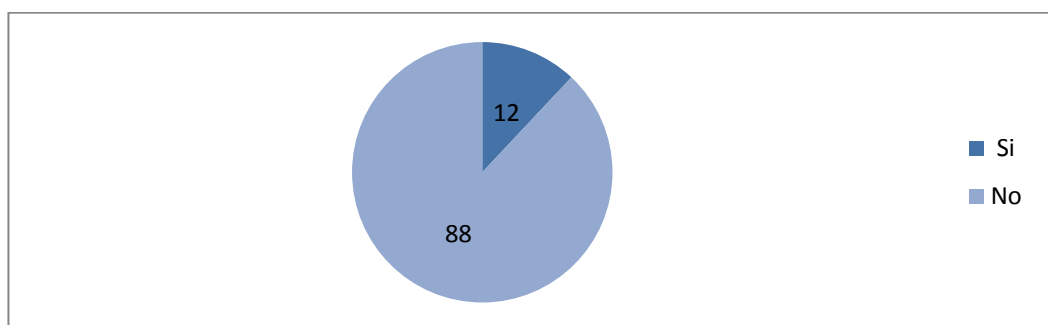
La mayoría de los padres exponen que las madres comunitarias docentes no les han explicado la importancia de los ambientes lúdicos para un mayor aprendizaje de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil.

**Pregunta N° 3.-** ¿Su hijo es amable y cortés cuando comparte sus juguetes con otros niños?

**Tabla 7 : Amable y cortés compartiendo juguetes.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	6	12%
No	47	88%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los Padres de Familia

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano.

Grafico 6: Ambientes lúdicos necesarios en el aprendizaje

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 6 señalan que si saben la importancia de los ambientes lúdicos, lo que representa el 12%, mientras que 47 indican que no, que es igual al 88%.

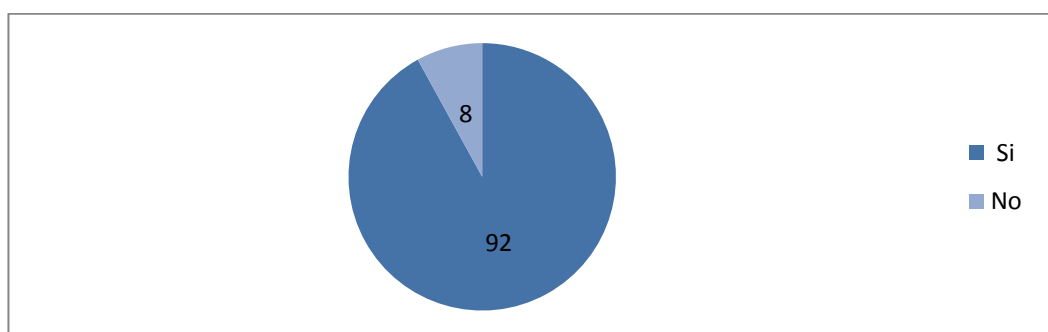
La mayoría de los padres expresan que no saben cuál es la importancia de los ambientes lúdicos en los niños, ya que las maestras no les han brindado conocimiento sobre los mismos

**Pregunta N° 4.-** ¿Cree usted que un buen aprendizaje influye en la personalidad de su hijo?

**Tabla 8 : El aprendizaje influirá en la personalidad del niño...**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	49	92%
No	4	8%
<b>Total:</b>	53	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 7: El aprendizaje influirá en la personalidad del niño**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 49 señalan que Si, que representa el 92%, mientras que 4 indican que No que es igual al 8% y 1

La mayoría de los padres de familia manifiestan que un buen aprendizaje a la edad de sus hijos influirá en su personalidad por el resto de la vida, mientras tanto el resto explica es no tiene nada que ver el aprendizaje con la personalidad del niño, por cuanto ellos aún están pequeños.

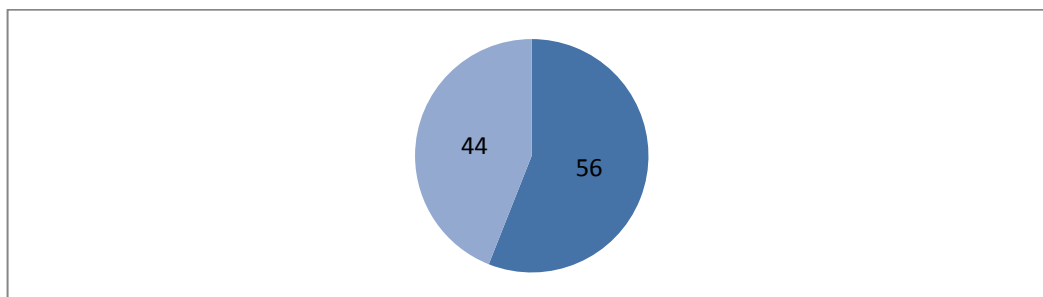


**Pregunta N° 5.-** Cree usted que en los ambientes lúdicos los niños aprenden buenos hábitos?

**Tabla 9 : los ambientes lúdicos aprenden buenos hábitos.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	28	56%
No	25	44%
<b>Total:</b>	53	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 8: Los ambientes lúdicos ayudaran en el aprendizaje del niño.**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 28 señalan que habrá mayor aprendizaje mediante los ambientes lúdicos, lo que representa el 56%, mientras que 25 indican que no, que es igual al 44%.

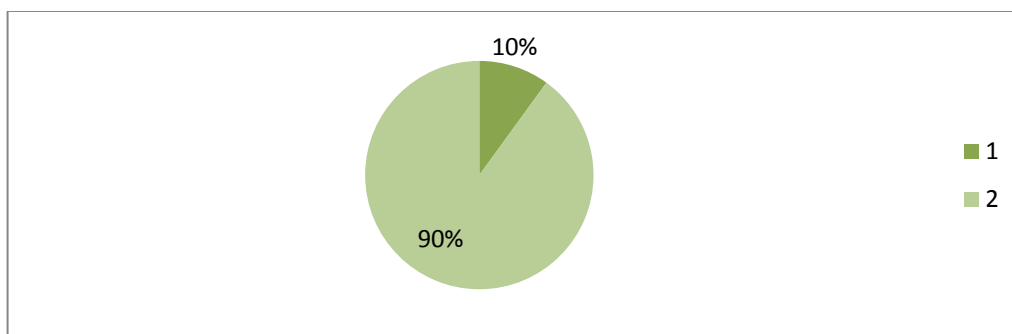
Los resultados de la encuesta manifiestan que si, mediante los ambientes lúdicos podríamos tener resultados positivos en el aprendizaje de los niños, por cuanto ya conociendo de la importancia de los ambientes lúdicos ayudarían a mejorar el rendimientos de los niños y niñas.

**Pregunta N° 6.-** Comparte su hijo juguetes y materiales con otros niños?

**Tabla 10 : Comparten juguetes y materiales con otros niños**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	5	10%
No	48	90%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Grafico 9: Informado de deba hacer usted para mejorar el aprendizaje de los niños.**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 48 señalan que cuentan con los ambientes lúdicos en casa lo que representa el 90%, mientras que 5 indican que sí, que es igual al 10%.

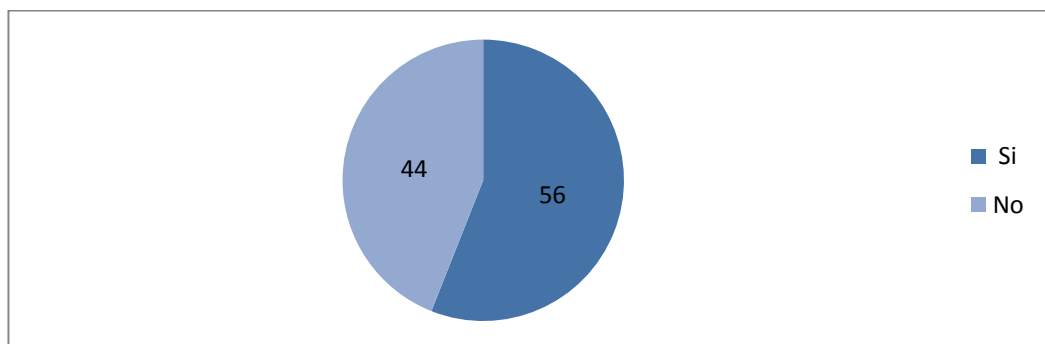
Los resultados de la encuesta manifiestan que no cuentan con ambientes lúdicos adecuados para que sus hijos puedan jugar en casa y esto si es preocupante porque los niños estarían en casa frente a un televisor o a una computadora y no desarrollan su aprendizaje adecuadamente.

**Pregunta N° 7.-** En casa cuentan los niños con ambientes lúdicos para jugar?

**Tabla 11: Ambientes lúdicos para jugar.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	28	56%
No	25	44%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 10: Ambientes lúdicos para jugar**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 28 señalan que habrá mayor aprendizaje mediante los ambientes lúdicos, lo que representa el 56%, mientras que 25 indican que no, que es igual al 44%.

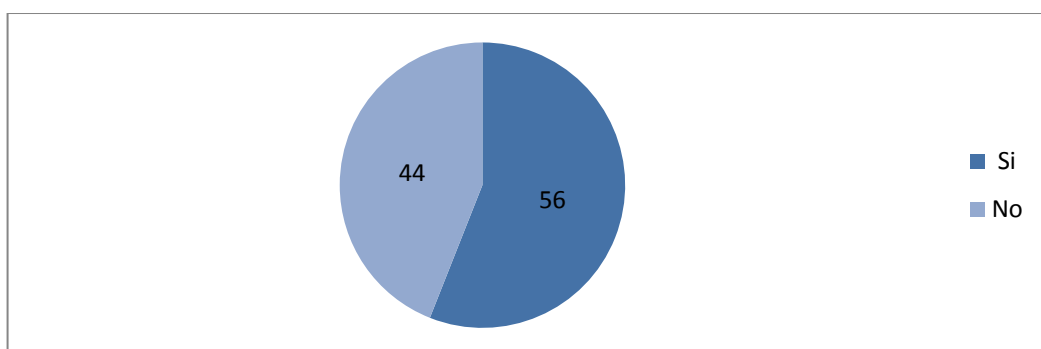
Los resultados de la encuesta manifiestan que si, mediante los ambientes lúdicos podríamos tener resultados positivos en el aprendizaje de los niños, por cuanto ya conociendo de la importancia de los ambientes lúdicos ayudarían a mejorar el rendimiento de los niños y niñas.

**Pregunta N° 8.-** ¿Cree usted que su niño aprende utilizando material del medio?

**Tabla 12: Material del medio**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	28	56%
No	25	44%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 11: Material del medio**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 28 señalan que los ambientes lúdicos son efectivos, lo que representa el 56%, mientras que 25 indican que no, que es igual al 44%.

Los resultados de la encuesta manifiestan que si, los ambientes lúdicos son efectivos ya que mediante el juego el niño aprende y desarrolla su aprendizaje.

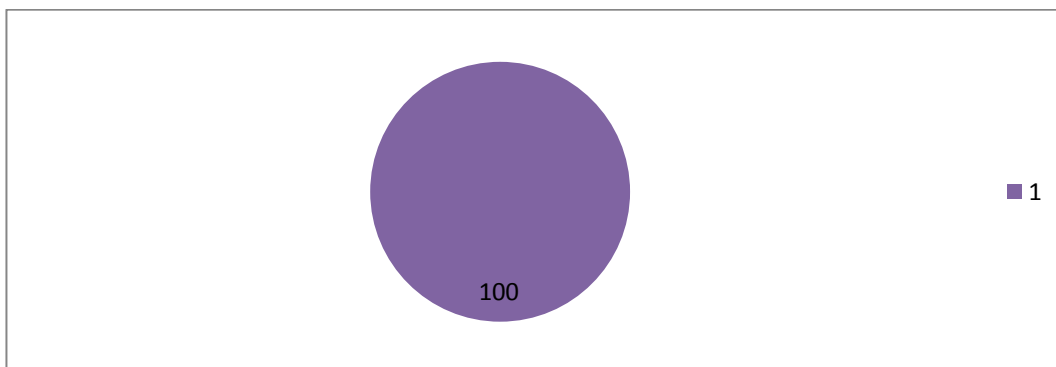
**Pregunta N° 9.-** ¿A realizado usted un ambientes lúdicos para su hijo?

**Tabla 13: Los ambientes lúdicos para su hijo?**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	0	0%
No	53	100%
<b>Total:</b>	53	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 12: Los ambientes lúdicos para su hijo?**

### **Análisis e Interpretación**

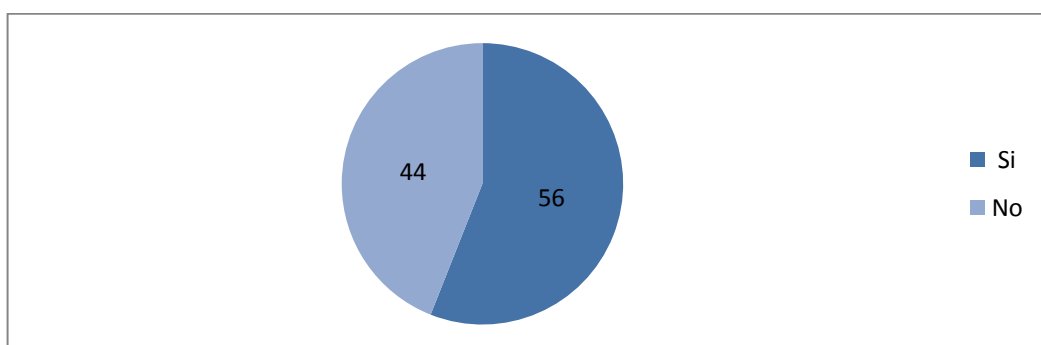
De los 53 padres encuestados manifiestan que no han recibido ninguna capacitación sobre los ambientes lúdicos, lo que sí es preocupante porque las maestras no están cumpliendo con la información adecuada hacia los padres de familia.

**Pregunta N° 10.-** Sabe usted que es el aprendizaje significativo en los niños y niñas?

**Tabla 14: Conoce lo que es el aprendizaje significativo.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	28	56%
No	25	44%
<b>Total:</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familias.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 13: Importancia tiene el aprendizaje significativo**

### **Análisis e Interpretación**

De los 53 padres encuestados 28 señalan que si saben de la importancia que tiene el aprendizaje significativo en los niños, lo que representa el 56%, mientras que 25 indican que no, que es igual al 44%.

Los resultados de la encuesta manifiestan que si, ellos saben que el aprendizaje significativo es importante en la vida del niño y esto ayudara el resto de la vida del infante.

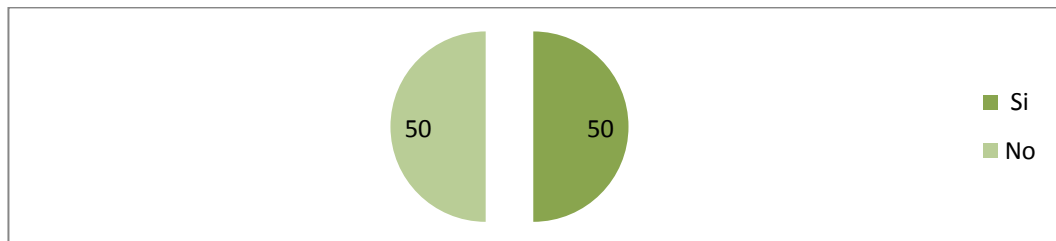
**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE INICIAL UNO Y DOS  
DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS ÁNGELES”**

**1. Participa y colabora el niño en actividades colectivas compartiendo juguetes y materiales?**

**Tabla 15 : Le gusta al niño compartir juguetes y materiales.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	30	50
No	30	50
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 14: Le gusta al niño compartir juguetes y materiales.**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicada la ficha de observación señalan a 30 niños y niñas si participan y colaboran en actividades colectivas, lo que representa el 50%, mientras que 30 indican que no lo hacen, que es igual al 50%.

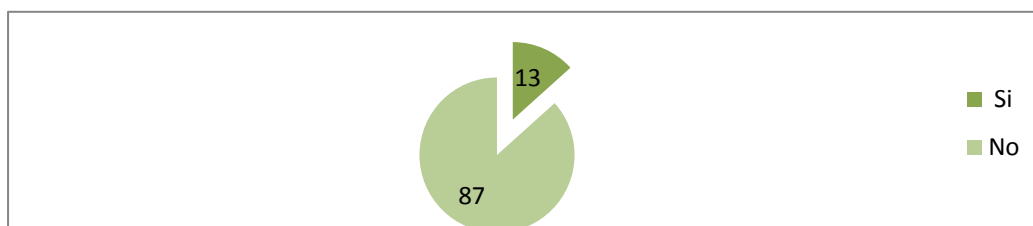
Los resultados de la ficha de observación manifiestan que los niños no les gusta participar en actividades colectivas.

## 2. Utiliza normas de cortesía regulando su conducta en juegos compartidos?

**Tabla 16 : Utiliza normas de cortesía en los juegos compartidos.**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	08	13
No	52	87
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 15: Utiliza normas de cortesía en los juegos compartidos.**

### Análisis e Interpretación

De los 60 niños aplicada la ficha de observación señalan a 8 niños si utilizan normas de cortesía, lo que representa el 13%, mientras que 52 indican que no lo hacen, lo que es igual al 87%.

Los resultados de la ficha de observación manifiestan los niños no utilizan normas de cortesía en los juegos.

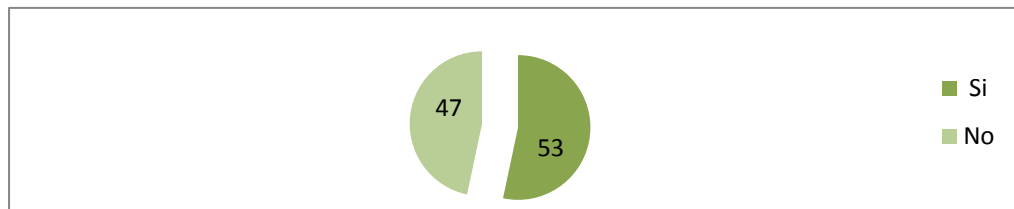


### 3. Observa y explora el niño los materiales que contienen lenguaje impreso?

**Tabla 17 : El niño observa materiales con lenguaje impreso**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	32	53
No	28	47
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 16: El niño observa materiales con lenguaje impreso**

#### **Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicada la ficha de observación señalan a 32 niños que si observan material impreso, lo que representa el 53%, mientras que 28 indican que no, que es igual al 47%.

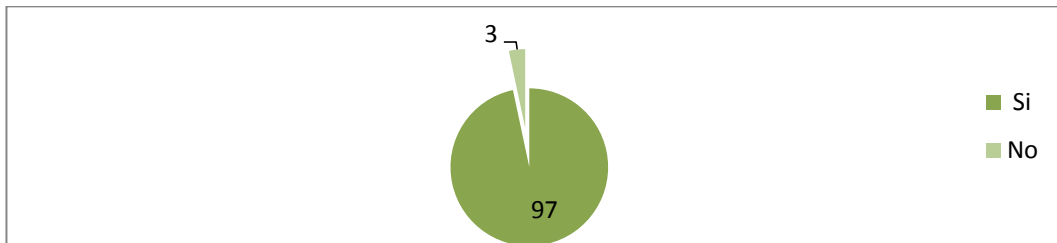
Los resultados de la ficha de observación manifiestan que sí, que a lo niños les llama la atención los materiales impresos lo que es beneficioso para su aprendizaje escolar.

#### 4. Se expresa con lenguaje comprensible lo observa en su entorno?

**Tabla 18: Observa en su entorno**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	19	32
No	41	68
<b>Total:</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 17: Observa en su entorno**

#### **Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 19 niños que si expresan lo que observan en su entorno, lo que representa el 32%, mientras que 41 indican que no, que es igual al 68 %.

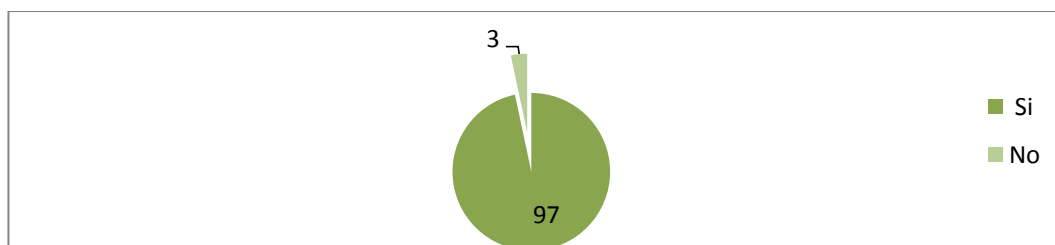
Los resultados de la ficha de observación manifiestan existe dificultad en el desarrollo del lenguaje.

**5. Expresa el niño interés y curiosidad por el descubrimiento de objetos novedosos?**

**Tabla 19: Demuestra interés y curiosidad por el descubrimiento de objetos novedosos?**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	58	97
No	2	3
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 18: Demuestra interés y curiosidad por el descubrimiento de objetos novedosos?**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 58 niños que si expresan interés por objetos novedosos, lo que representa el 97%, mientras que 2 indican que no, que es igual al 3%.

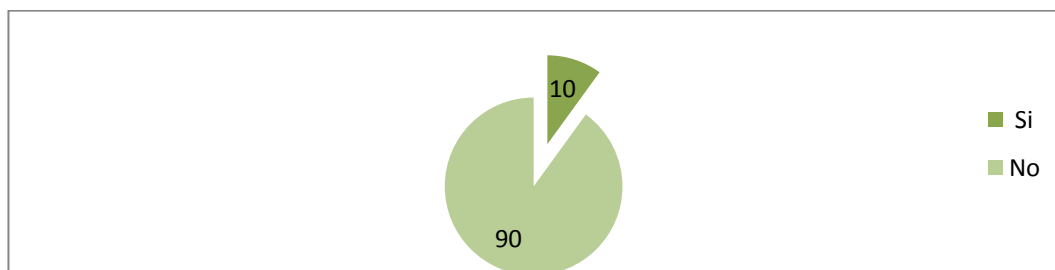
Los resultados de la ficha de observación manifiestan que la curiosidad en los niños y niñas es innata.

**6. Demuestra alegría e iniciativa el niño cuando realiza distintas actividades con material del entorno?**

**Tabla 30: Demuestra alegría el niño cuando realiza actividades con material del entorno**

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	31	52
No	29	48
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico 29: Demuestra alegría el niño cuando realiza actividades con material del entorno**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 31 niños que si expresan alegría cuando realizan actividades con material del entorno, lo que representa el 52%, mientras que 29 indican que no, que es igual al 48%.

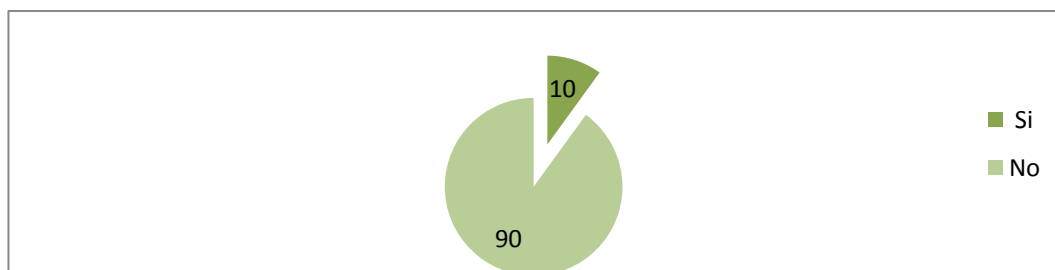
Los niños y niñas en esta etapa les gusta interactuar con distintos tipos de material del entorno, en lo cual demuestran curiosidad por todo lo que hacen.

**7. El niño alcanza un mayor desarrollo de las habilidades y destrezas manipulando objetos concretos?**

Tabla 31: mayor desarrollo de las habilidades y destrezas manipulando objetos concretos?

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	52	87
No	8	13
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico30: Desarrollo de habilidades y destrezas manipulando objetos concretos.**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 52 niños que si desarrollan sus habilidades y destrezas, lo que representa el 87%, mientras que 8 indican que no, que es igual al 13%.

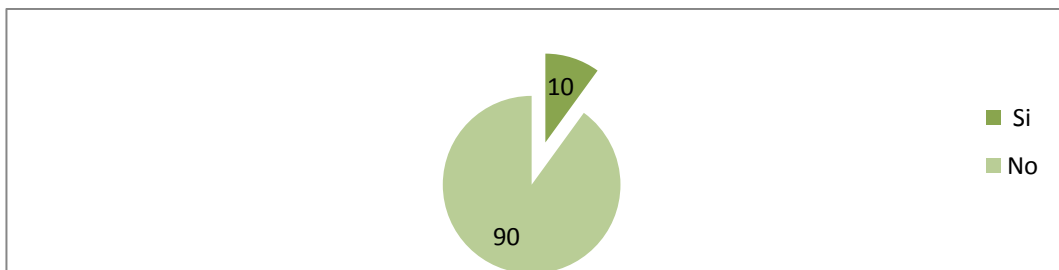
Los resultados de la ficha de observación manifiestan que los niños y niñas tienen un buen desarrollo de las destrezas y habilidades, mediante la manipulación de objetos concretos.

**8. El niño progresa en la capacidad autónoma mediante el aprendizaje significativo?**

Tabla 32: Los niños y niñas progresan en la capacidad autónoma mediante el aprendizaje significativo?

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	55	92
No	5	8
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Gráfico31: Progreso en la capacidad autónoma mediante el aprendizaje significativo?**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 55 niños si progresan su capacidad autónoma mediante el aprendizaje significativo, lo que representa el 92%, mientras que 5 indican que no, que es igual al 8%

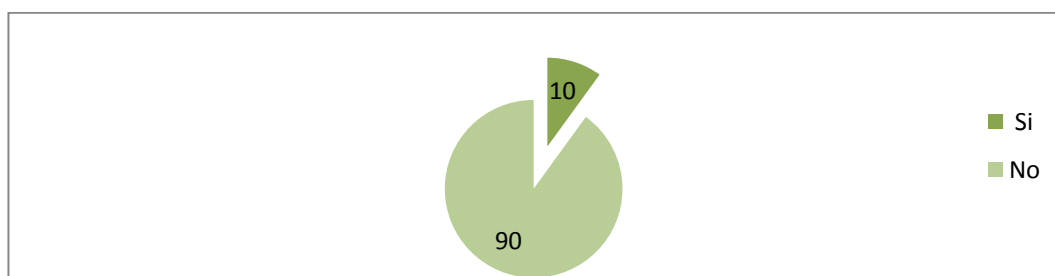
El aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas fomenta la capacidad de los niños y niñas que por si solos realicen actividades de manera autónoma.

**9. Demuestra el niño solidaridad ante sus compañeros cuando estos lo necesitan?**

Tabla 33: Demuestra el niño solidaridad con sus compañeros cuando lo necesitan.

Opciones	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Si	6	10
No	54	90
<b>Total:</b>	60	100%

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

**Grafico32: Demuestra el niño solidaridad con sus compañeros cuando lo necesitan.**

**Análisis e Interpretación**

De los 60 niños aplicados la ficha de observación señalan a 6 niños si demuestran solidaridad ante sus compañeros, lo que representa el 10%, mientras que 54 indican que no, que es igual al 90%

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL PERSONAL PROMOTOR DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL UNO Y DOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS ÁNGELES” UBICADO EN LA COOPERATIVA LAS PLAYAS SECTOR UNO, PARROQUIA ABRAHÁN CALAZACÓN DEL CANTÓN SANTO DOMINGO**

**OBJETIVO** : Recopilar información para proponer una solución y aportar al mejoramiento de los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo.

1. ¿Conoce que son los ambientes lúdicos?

Realizada la entrevista da como resultado que las promotoras si conocen lo que son los ambientes lúdicos, pero no su utilidad ni importancia porque no han recibido hasta la actualidad ninguna capacitación relacionada con el tema.

2. ¿Cuántos ambientes lúdicos usted conoce?

Manifestaron en esta entrevista que conocen los ambientes lúdico del aula y que los externos sólo el arenero y el vivero. No tienen el conocimiento necesario sobre este tema

3. ¿los ambientes lúdicos que se encuentran en este centro infantil son cómodos y adecuados para la edad de los niños?

Dieron a conocer que sí que todos son cómodos y adecuados para la edad del niño.

4. ¿Qué otras herramientas de trabajo utiliza usted para el aprendizaje de los niños?

Manifestaron sobre las herramientas de trabajo que utilizan es el cuento, la lectura de cuento o narraciones, diálogo corto y canciones infantiles con los respectivos movimientos.



5. ¿Participa usted activamente en los ambientes con los niños?

De los resultado de esta entrevista se obtuvo que las promotoras no participan en los ambiente lúdicos con los niños y menos realizando actividades en ellos.

6. ¿Se ha preocupado usted por hablar con los padres de los niños sobre la importancia que tienen los ambientes lúdicos en el aprendizaje?

Al plantear ésta pregunta muchas promotoras de cuidado dieron a notar que no se preocupan en hablar con los padres de familia sobre la importancia que tienen los ambientes lúdicos en el aprendizaje de los niños.

7. ¿Cree usted que los ambientes lúdicos están desarrollando el aprendizaje acorde a la edad de los niños?

Del resultado de ésta pregunta las promotoras de cuidado cren que los ambientes lúdico se estan desarrollando un buen aprendizaje a los niños.

8. ¿Ha notado si al niño le gusta el aprendizaje a través de los ambientes lúdicos?

Manifestaron las promotoras que a los niños les gusta mucho los momentos que pasan en los ambientes, que sí han dado buenos resultados positivos.

Los valores en los niños y niñas es de suma importancia ya que desde pequeños asimilan de mejor manera este aprendizaje lo que le servirá en el ahora y en un futuro.

#### **4.3. Verificación de Hipótesis**

##### **Modelo Lógico**

**H<sub>0</sub>** = los Ambientes lúdicos externos no mejorara en el aprendizaje significativo de los niños del nivel de educación inicial uno y dos del centro infantil del buen

vivir “los ángeles” ubicado en la cooperativa las playas sector uno, parroquia Abrahán Calazacón del cantón Santo Domingo, durante el año lectivo 2011 - 2012.

**H1=** “los Ambientes lúdicos externos si mejorara en el aprendizaje significativo de los niños del nivel de educación inicial uno y dos del centro infantil del buen vivir “los ángeles” ubicado en la cooperativa las playas sector uno, parroquia Abrahán Calazacón del cantón Santo Domingo, durante el año lectivo 2011 - 2012.

Para verificar la hipótesis se utilizó la prueba estadística del chi-cuadrado que es un estadígrafo no para métrico o de distribución libre que nos permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

### **Combinación de frecuencias**

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió dos preguntas al azar a través del formulario de encuestas de cada una de las variables.

### **Nivel de Significación**

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5%.

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

En donde:

$X^2$  = Chi-cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada o teórica

### Nivel de Significación y Regla de Decisión

### Grado de Libertad

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula

$$GL = (f-1) (c-1)$$

$$GL = (2-1) (2-1)$$

$$GL = 1 * 1$$

$$GL = 1$$

Chi cuadrado de la tabla = 3,84

Chi cuadrado del cálculo = 5.91

### CALCULO DEL JI O CHI CUADRADO

#### GUIA DE OBSERVACION FRECUENCIA OBTENIDA

PREGUNTA	Si	No	TOTAL
1 guia obs.	30	30	60
6 guia obs.	17	43	60
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>73</b>	<b>120</b>

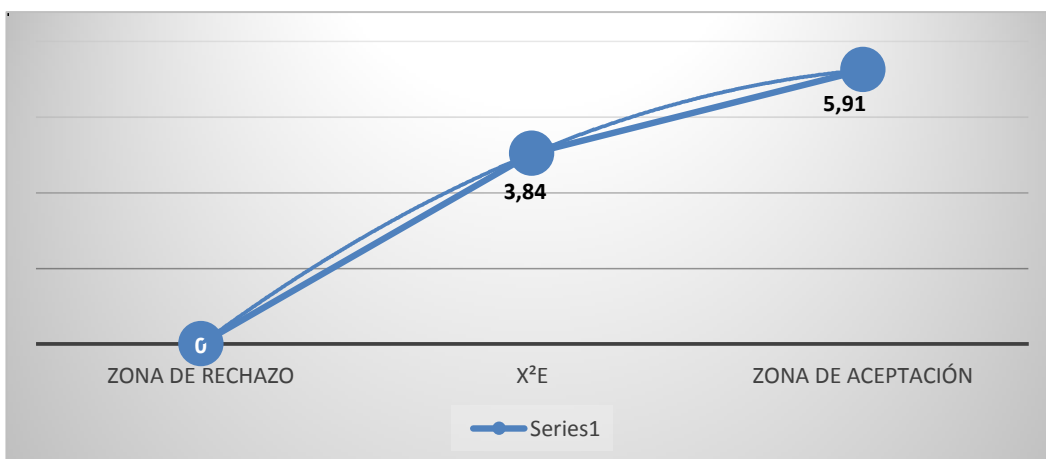
#### FRECUENCIA ESPERADA

PREGUNTA	Si	No	Total
1	23,50	36,50	60
2	23,50	36,50	60
<b>Total</b>	<b>47,00</b>	<b>73,00</b>	<b>120</b>

### CALCULO JI O CHI CUADRADO

FO	FE	TOTAL	$(FO-FE)^2/FE$
30	23,50	6,50	1,80
17	23,50	-6,50	1,80
30	36,50	-6,50	1,16
43	36,50	6,50	1,16
<b>120</b>	<b>120,00</b>	<b>0,00</b>	<b>5,91</b>

Gráfico N° 33.- Verificación Guía de Observación



### Conclusión

El valor de  $X^2E = 3,84 < X^2c = 5,91$  de esta manera se confirma la hipótesis alterna, que los Ambientes Lúdicos incide positivamente en el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas del nivel inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **5.1 Conclusiones.**

En el presente proyecto tiene una conclusión basada en la hipótesis y objetivos planteados anteriormente.

1.- Los ambientes lúdicos son importante para el desarrollo de los niños y niñas en las diferentes áreas y etapas, mejorando notablemente en el aprendizaje significado de los niños y niñas del nivel uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

2.- En el proceso de enseñanza y aprendizaje el papel del padre de familia, educadores y comunidad resultan esencial, como portadores y mediadores del conocimiento los cuales deben tener la noción necesaria sobre la importancia de las actividades lúdicas educativas que realicen, puestos que los niños aprenden de los adultos y de otros niños las cosas más sencillas hasta las más complejas como la manera de resolver problemas, sus formas de pensar y actuar.

3.- El niño al participar en juegos lúdicos pedagógicos da origen a la actividad intrínseca gracias a la cual vive experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social y con el medio natural

## **5.2 Recomendaciones.**

- 1.- Crear los ambientes lúdicos externos para complementar con los internos y así obtener un buen aprendizaje significativo en los niños y niñas.
  
- 2.- Proporcionar al adulto el conocimiento para la realización de diferentes acciones, que el niño observe y se apropie de esta conducta, haciéndola suya, interiorizándola e incorporándola a su accionar y diario vivir.
  
- 3.- Propiciarles al niño y niña mediante el juego experiencias significativas desarrollando su potencialidades en las diferentes áreas del desarrollo logrando así un buen convivir diario.

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 Datos Informativos.**

##### **Título de la Propuesta.**

Guía didáctica de los ambientes lúdicos externos para potencializar el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo.

##### **Institución ejecutora:**

Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

##### **Beneficiarios:**

Con la elaboración de esta guía didáctica sobre los ambientes lúdicos los beneficiarios serán los docentes, estudiantes del Centro Educativo ya que se pretende mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel uno y dos.

##### **Ubicación:**

Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

##### **Tiempo estimado para la ejecución:**

Inicio: enero 2013

Fin: Febrero 2013

##### **Equipo técnico responsable**

Directivos de la Institución

Investigadora (Sara Shirleys Burgos Solórzano.)

Padres de Familia

**Costo:**

**Tabla 20 : Costos**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CONCEPTO</b>
Diagnosticar la capacitación a madres comunitaria	\$50
Designación de responsables para la aplicación del plan	\$20
Planeación del proceso	\$50
Capacitación del talento humano	\$100
Total	\$270

## **6.2. Antecedentes de la Propuesta.**

Analizando que, en la actualidad la falta de los ambientes lúdicos está ocasionando bajo nivel de aprendizaje en los niños y la dificultad que, esta tiene para llegar a ser aprendida de manera significativa y productiva por los niños, para que pongan en práctica sus conocimientos adquiridos y sean capaces de resolver problemas de la vida diaria. Todo esto conlleva a una preocupación para los docentes, ya que ellos propician los aprendizajes y buscan llegar a ellos de la mejor manera, para que su labor sea segmentada en base a la realidad en la que se desenvuelve, por tal motivo se efectuará la elaboración y aplicación de estrategias activas, puesto que es la fundamental para el desarrollo de los niños.

Es importante recordar que esta estrategia será de gran utilidad para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, y contar con estudiantes críticos reflexivos y creativos.



### **6.3. Justificación.**

Ante el problema planteado nace la inquietud de proponer un cambio para la enseñanza de los ambientes lúdicos; por esta razón, se propone diseñar una guía didáctica sobre la utilidad de los ambientes externos, en donde el estudiante experimente en base a la lúdica para que construya su propio aprendizaje desde una perspectiva desarrolladora, es decir el niño interactúa con otros niños y con sus maestras.

El diseño de ambientes lúdicos de aprendizaje es una propuesta educativa innovadora a la luz de las aportaciones recientes de las ciencias de la educación.

En ésta guía se hace un análisis histórico-conceptual del papel, y se da una panorámica general de los estudios realizados al respecto tanto por Piaget como por Vigotsky y otros teóricos de la educación y el desarrollo infantil. Además de describir las características y elementos que componen los ambientes lúdicos de aprendizaje, el autor explica la función del maestro mediador, y presenta siete categorías de juegos y actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de los niños de educación básica en las áreas de socialización, afectividad, expresión oral y escrita, creatividad y trabajo cooperativo.

#### **La Importancia**

El diseñar una propuesta que dé solución a los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de ambientes lúdicos que permitan las distintas posibilidades de expresión del ser humano en lo intelectual, motor, el placer, el compartir, además que asuma las características de los niños y niñas.

#### **La Utilidad**

Su contenido fácil de entender por parte de los padres de familia y promotoras del Desarrollo infantil, como guía para el desarrollo del aprendizaje significativo.

## **Los Beneficiarios**

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas; promotoras del desarrollo infantil.

## **6.4. Objetivos.**

### **6.4.1. Objetivo General.**

Diseñar una guía sobre los Ambientes Lúdicos Externos, que contenga metodologías de enseñanza para que el aprendizaje sea significativo en los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

### **6.4.2. Objetivos Específicos.**

- 1.- Socializar la guía sobre los ambientes lúdicos externos a las Madres Comunitarias del Centro Infantil del Buen Vivir Los Ángeles.
- 2.- Ejecutar la propuesta de los ambientes lúdicos externos que contenga metodología de enseñanza para el aprendizaje significativo de los niños y niñas.
- 3.- Evaluar la aplicación de la guía de los ambientes lúdicos externos.

## **Análisis de Factibilidad**

Las políticas a implementarse antes y durante la ejecución de la propuesta son:

Si existieren sugerencias para agregar al trabajo comunicar a la autora, para llegar a un conceso y realizar el cambio sugerido.

Los directivos responsables monitorearán los ajustes propuestos a la guía.

Una vez que se inicie la aplicación de la guía de estrategias activas en este caso los se deberá informar a los directivos del Centro con el fin de evaluar el trabajo.

Se realizaran trabajo con los padres de familia los cuales asistirán obligatoriamente a las convocatorias que serán entregadas con anterioridad.

Los directivos del Centro Infantil apoyaran a dar cumplimiento a la propuesta para mejorar el aprendizaje de los niños del centro infantil.

## **Factibilidad Técnica**

### **6.5.1 Factibilidad técnica**

**Tabla 21: Factibilidad técnica**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Detalles de factores a evaluar</b>
Instalaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula</li> </ul>
Recursos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de los ambientes lúdicos</li> </ul>
Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora, Impresiones.</li> </ul>

**Elaborado por:** Sara Shirley Burgos Solórzano

### **6.5.2 Factibilidad Personal**

**Tabla 22: Factibilidad Personal**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Detalles de factores a evaluar</b>
Personal técnico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La investigadora</li> </ul>
Personal de apoyo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directora, docente.</li> </ul>

**Elaborado por:** Sara Shirley Burgos Solórzano

## **6.5. Fundamentación**

Fundar Fundación Educacional Arauco Tirua 2001

### **Guías didácticas.**

TIRUA. (2001). FUNDAR. ¿CÓMO HACER GUÍAS DIDÁCTICAS? Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como vemos muchos sinónimos, en

cada sinónimo vemos un matiz distinto. Cada palabra es parecida, pero el objetivo es diferente.

Es un instrumento que recoge conocimientos básicos que se ha de detener en un determinado campo del saber para conseguir los objetivos deseados y facilitar a las personas un mejor dominio teórico del área que se interese.

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio; por ejemplo:

Guías de : Motivación, Aprendizaje, Comprobación, Síntesis, Aplicación, Estudio, Lectura, Observación, Refuerzo, Nivelación, Anticipación, Anticipación, etc.

Como hay múltiples guías didácticas y todas tienen objetivos distintos es necesario conocer algunos requisitos básicos que deberíamos tener presentes al confeccionar una guía.

- 1.- Objetivo
- 2.- Estructura
- 3.- Nivel del alumno
- 4.- Contextualización
- 5.- Duración
- 6.- Evaluación

### **1.- Objetivo:**

DE LEON Luis (2002). Se hace necesario focalizar muy bien y concretamente lo que pretendemos. Por ejemplo, si queremos conseguir mejorar el aprendizaje individual, haremos una guía de refuerzo y aplicación; si queremos ayudar a alumnos a conseguir autonomía, produciremos guías de autoaprendizaje, si vamos a asistir a un museo, elaboraremos una guía de visita, etc.

En la guía debe estar escrito el objetivo, para que el alumno tenga claro lo que se espera de él. Además el profesor debe verbalizar este propósito varias veces para así conducir mejor el desarrollo y fijar instrucciones en los alumnos.

## 2.- Estructura:

Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por eso se sugiere que deben tener: espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, con espacios para que el alumno responda. Además debe tener reactivos o ítems es diversos que favorezcan tener al alumno en alerta.

Se propone que el docente al confeccionar una guía debe tener presente los siguientes pasos:

- Decidir el tipo de guía que usará.
- Especificar en qué subsector
- Determinar en qué nivel la aplicará.
- Seleccionar el Objetivo Fundamental en el cual se inserta.
- Establecer en qué contexto de la unidad.

En la edición para el alumno se aconseja el siguiente formato:

- Nombre de la Guía
- Subsector y Nivel
- Señalar el objetivo de la guía. - Identificación del alumno: Nombre, Curso, Fecha
- Instrucciones generales : Forma de trabajo, Tiempo, Sugerencia de materiales que puede usar.

- Actividades con instrucciones específicas de los pasos a seguir. Por ejemplo:

GUÍA DE \_\_\_\_\_

Unidad: \_\_\_\_\_

Subsector: \_\_\_\_\_

Objetivo Fundamental: \_\_\_\_\_

Objetivo de la Guía: \_\_\_\_\_

Nivel : \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: (Leídas en silencio)

- Lee atentamente esta guía
- Trabaja en forma individual
- Pégala en tu cuaderno o archívala en tu carpeta.
- Tienes 15 minutos para trabajar

3.- Nivel del alumno:

Es importante que la guía sea acorde con las condiciones del alumno, es decir dirigida al momento en que está en su aprendizaje y adaptada a su realidad.

Por ejemplo si queremos aplicar operatoria con multiplicaciones y no hemos llegado al paso de la aplicación y además, señalamos ejemplos con vocabulario Descontextualizado; el alumno se confundirá y finalmente en vez de avanzar en logros retrocederemos.

4.-Contextualización

En algunas ocasiones, nos damos cuenta que al usar las actividades de los textos de estudio los alumnos no comprenden bien o se desmotivan. Se debe a que encuentran los ejemplos o situaciones muy alejados de su realidad. Será difícil motivar a un alumno de Arica cuando le hablan del frío de la zona central o de la Antártida.

Por eso, si las guías son confeccionadas, por los profesores que conocen la realidad de sus alumnos, deberían nombrar situaciones locales o regionales o incluso particulares del curso. Es increíble lo que refuerza la motivación y compromiso del alumno por desarrollarla. Esto no quiere decir, que en algunas ocasiones también es positivo que el alumno conozca otras realidades, ya que le permiten tener puntos de referencia para comparar y elementos que le ayudarán a formar su nivel crítico.

Recordemos que el equilibrio en los estímulos va formando el pensamiento crítico de los alumnos.

#### 5.- Duración

Una guía individual debe durar alrededor de 25 minutos en su lectura y ejecución; ya que la experiencia nos indica que más allá de este tiempo, el alumno se desconcentra y pierde interés. En el caso de guías grupales es distinto ya que la interacción va regulando los niveles de concentración. Incluso hay guías que pueden tener etapas de avance y desarrollarse en más de una clase.

#### 6.- Evaluación:

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje, evaluar es sondear la situación para seguir adelante; por lo tanto es vital que el alumno- en conjunto con su profesor- revise y compruebe sus logros o analice sus errores, para así reafirmar lo aprendido y además al autoevaluarse se desarrolla su autoestima.

Una guía, también puede significar una ponderación en la calificación de alguna unidad.

Otro aspecto importante de la evaluación, hace referencia con que al profesor le facilita el conocimiento de sus alumnos, ver cómo ellos aprenden a aprender, observar las interrelaciones, etc.

Sistematicemos entonces:

- Una guía didáctica es una herramienta con ciertas condiciones que media la interacción entre el Docente y el alumno. Además cumple un objetivo que debe ser conocido por ambos agentes.

### **Recursos para hacer guías de aprendizaje.**

Al planificar nuestras actividades y tener como objetivo construir una guía, es importante tener en cuenta la realidad con la cual contamos y a partir de esa realidad confeccionarlas. Debemos ser pragmáticos, ya que en ocasiones planeamos mentalmente o por escrito una hermosa guía; no obstante al querer llevarla a la práctica nos damos cuenta, que fuimos muy ambiciosos y no tenemos todos los elementos.

Hoy en día contamos con muchos recursos, además de la creación personal. Debemos confiar en esos recursos ya que hubo personas que pensaron y crearon materiales para que sean utilizados con nuestros alumnos. Lo importante es citar la fuente y contextualizarla. Será ahorro de tiempo y esfuerzo al tomar esta decisión.

Cabe resaltar que una guía se puede llevar a cabo con un mínimo de recursos, incluso debemos adaptar lo existente a nuestras realidades, por ejemplo actividades de textos de estudio, guías del profesor, etc.; pero es necesario que los consideremos con antelación, para así no frustrar nuestros proyectos.



Los recursos básicos a considerar antes de la elaboración del instrumento e incluso en la planificación al inicio del año o al reprogramar algunos contenidos son: el tiempo, el material y la reproducción de éste. TIEMPO.

Al igual que en la confección de un instrumento de evaluación, la guía requiere de un tiempo en su elaboración que se debe considerar en la planificación. Lo positivo es que después el tiempo invertido en la creación, es recuperado en la clase ya que el profesor tendrá un papel menos protagónico, pues debe centrar su atención en la supervisión del trabajo del alumno. Supervisión entendida en el sentido amplio de asesoría.

En síntesis, el profesor colabora en construir "andamiajes" para que el alumno construya.

## **MATERIALES**

Se hace imprescindible que el profesor sea práctico y utilice los elementos que tiene a su alcance en la confección de la guía:

- Textos del alumno
- Guías del profesor
- Textos de la Biblioteca del Profesor
- Diarios
- Revistas

Para que los alumnos las desarrollen es importante que recurran a estos mismos elementos por ej., textos, atlas, libros de consulta, diccionarios, etc. Es vital que para fomentar el trabajo riguroso del alumno se valide lo que tiene a su alcance, sobre todo a nivel de textos que están presentes en la biblioteca, así sentirá que la guía es contextualizada a su realidad.

## **Reproducción del material**

Muchas veces elaboramos un material precioso, motivante, etc y nos encontramos que no podemos reproducirlo o por el contrario, simplemente no hacemos guías porque no tenemos cómo multiplicarlas.

El ingenio debe usarse y además pedir ayuda a la comunidad, una actividad a beneficio, alguna campaña de recolección de diarios, botellas, etc con los apoderados para comprar material o alguna maquinaria o un “dito” que podemos confeccionar en nuestras casas.

Si la escuela tiene como objetivo trabajar con guías y esto forma parte de un proyecto, se puede lograr Financiamiento mediante los PME.

Cabe destacar que la reproducción depende del tipo de guía que se aplique, pues en algunos casos puede ser individual, en otro grupal, en otros usar la guía como modelo y responder en el cuaderno, para que así se pueda reutilizar, etc.

### **TIPOS DE GUÍAS DIDÁCTICAS**

TIRUA. (2001). FUNDAR. Existe variedad de guías, hemos buscado un muestrario de las más significativas. Es importante que las actividades estén diversificadas y que no sólo sean referentes al dominio cognitivo.

1. Guías de Motivación.
2. Guías de Anticipación.
3. Guías de Aprendizaje.
4. Guías de Comprobación.
5. Guías de Aplicación.
6. Guías de Síntesis.
7. Guías de Estudio.
8. Guías de Lectura.
9. Guías de Visita o del espectador.
10. Guías de Observación
11. Guías de Refuerzo.

12. Guías de Nivelación, etc.

### **3- Guías de Aprendizaje**

Se realizan en el momento en que se están trabajando contenidos o competencias.

El alumno mediante la guía va adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades y el profesor la utiliza como un buen complemento de la clase.

**Tabla 23 Plan de acción o modelo operativo**

<b>FASES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Socialización</b>	Socializar a las Promotoras de desarrollo infantil, directivos y Padres de familia sobre la aplicación de la Guía de estrategias lúdicas para la aplicación de los ambientes externos	Reunión de trabajo con todos los docentes y directivos de la institución, y padres de familia	Humanos y Materiales Tecnológicos	Investigadora Promotoras Presidente de padres de familia	15 – 06 – 2013
<b>Planificación</b>	Planificar y entregar la Guía de estrategias lúdicas para la aplicación de los ambientes externos en el centro infantil.	Información sobre el correcto manejo y aplicación de la Guía de estrategias lúdicas para la aplicación de los ambientes externos	Humanos y Materiales	Investigadora Promotoras Presidente de padres de familia	15 – 06 – 2013 Hasta 17 – 06 – 2013
<b>Ejecución</b>	Ejecutar de la Guía de estrategias lúdicas para la aplicación de los ambientes externos diferentes áreas del centro infantil.	Realizar las diferentes actividades y juegos de la Guía de estrategias lúdicas.	Humanos y Materiales	Investigadora Promotoras Presidente de padres de familia	Durante todo el año lectivo 2013-2014
<b>Evaluación</b>	Evaluar la factibilidad de la propuesta planteada para potencializar el aprendizaje significativo en los niños y niñas	Repliquen y transmitan sus experiencias y logros de la aplicación Guía de estrategias lúdicas.		Investigadora Promotoras Presidente de padres de familia	Todo el año lectivo 2012-2013

**Elaborado por:** Sara Burgos

## 6.7. Administración.

Esta propuesta está administrada por la investigadora Sara Burgos

**Tabla 24: Administración de la Propuesta**

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>RECURSOS HUMANOS</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>PRESUPUESTO</b>	<b>FINANCIAMIENTO</b>
Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”	Sara Burgos	Computadora internet Hojas, Parlantes	\$700	Investigadora

**Elaborado por:** Sara Burgos

## 6.8. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta

**Tabla 25: Revisión de la Evaluación**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Qué evaluar?	Aporte en el desarrollo del aprendizaje de los niños
2. ¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficacia de los resultados
3. ¿Para qué evaluar?	Para verificar los resultados de los objetivos planteados.
4. ¿Con que criterios evaluar?	Amor, paciencia, y cariño
5. ¿Indicadores?	Cuantitativos y cualitativos.
6. ¿Quién evalúa?	Sara Burgos
7. ¿Cuándo evaluar?	Concluida la aplicación de la propuesta
8. ¿Cómo evaluar?	Observación
9. ¿Fuentes de información?	Maestras e investigadora
10. ¿Con qué evaluar?	Atreves del juego

**Elaborado por:** Sara Burgos



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD: SEMI PRESENCIAL

---

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA APLICACIÓN DE LOS AMBIENTES LÚDICOS EXTERNOS PARA POTENCIALIZAR LA IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "LOS ÁNGELES" UBICADO EN LA COOPERATIVA LAS PLAYAS SECTOR UNO, PARROQUIA ABRAHÁN CALAZACÓN DEL CANTÓN SANTO DOMINGO.

---

COMPILADORA: SARA SHIRLEYS BURGOS SOLÓRZANO

AMBATO-ECUADOR

2013

## INTRODUCCIÓN

El presente manual que se está realizando es para guiar al docente en su afán de desarrollar el aprendizaje de los niños, el mismo que contiene diferentes actividades enriquecedoras pedagógicas, para que se puedan aplicar dentro de las planificaciones de trabajo.

Como los ambientes lúdicos no han sido muy conocidos realizare un manual de cómo elaborar cada ambiente

Los ambientes nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente. Pueden ser de trabajo o de juego. Según el tipo de actividad algunos rincones necesitan ser dirigidos por el maestro. En otros rincones los niños/as pueden funcionar con bastante autonomía.

Organizados en grupos reducidos, los niños y niñas aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a compartir conocimientos. Los rincones también potencian su iniciativa y el sentido de la responsabilidad. Los Docentes planifican las actividades de manera que cada niño/a vaya pasando a lo largo de un período de tiempo (semana, quincena,...) por todos los diferentes rincones de trabajo. Es positivo que haya más de un maestro en el aula de modo que cada uno se encargue de atender unos rincones concretos.

Trabajar por rincones nos permite dedicar una atención más individualizada a cada niño/a, planificando actividades de aprendizaje adaptadas a sus conocimientos previos.

## **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

CURRICULO OPERATIVO EDUCACION INICIAL INNFA-. Una estrategia metodológica es una herramienta que utiliza el educador para poner en práctica el modelo de organización curricular que ha escogido. Las mismas estrategias servirán para diferentes modelos curriculares, variado ligeramente la manera y la frecuencia con que se empleen

Lo importante para que una estrategia metodológica resulte efectiva es que se la utilice de manera permanente y sistemática durante un cierto periodo de tiempo. Tanto los educadores como los niños y las niñas deben tener suficientes oportunidades de aplicar la estrategia como para conseguir los objetivos propuestos a nivel satisfactorio. Las estrategias metodológicas que se pueden usar en educación inicial son muy variadas. A continuación se presentan algunas de las más recomendables de acuerdo a los principios del círculo operativo y de acuerdo al referente curricular que establece al arte y el juego como los lineamientos metodológicos para la educación inicial.

Juego libre

Juego dirigido

Juego simbólico

Expresión corporal

Dramatización

Teatro de títeres

Momento música

Biblioteca

Talleres

Salidas pedagógicas

Clubes

Asamblea



## **JUEGO LIBRE**

Es la principal actividad en la vida del niño y de la niña, pues cumple importantes funciones para el desarrollo:

Jugar motiva;

Permite ocupar el tiempo constructivamente;

Estimula el crecimiento afectivo, intelectual y físico;

Ayuda a explorar los talentos e inclinaciones personales;

Enseña a relacionarse con otras personas y a resolver conflictos;

Estimula la imaginación y la creatividad;

Enseña a resolver problemas.

Cómo estrategia metodológica, el juego libre consiste en crear espacios de tiempo a lo largo de la jornada de trabajo para que los niños y las niñas puedan jugar sin la intervención directa de los adultos o con muy poca mediación. El rol del adulto se reduce a motivarles y a resguardar su seguridad.

Este juego debe ocurrir tanto al aire libre cómo en espacios interiores, Puede utilizar materiales y juguetes, u ocurrir solo con el manejo del cuerpo, el espacio, el movimiento y el lenguaje.

Todos los niños y niñas en edades comprendidas entre el nacimiento y los seis años deben tener oportunidades diarias de juego libre, sin importar la modalidad de atención que reciban.

### **Ejemplos de experiencias de aprendizaje en el juego libre.**

Utilizo los sentidos (vista, oído, olfato, tacto y gusto) para explorar juguetes y otros objetos del medio.

Arma y desarma.

Construyo,

Utilizo juguetes y otros objetos del medio para desarrollar y probar mis capacidades físicas: levantar, empujar, arrastrar, saltar, trepar, etc.

Exploro y gozo con la naturaleza.

Invento nuevos usos y funciones para los juguetes y otros objetos.

Aprendo a cuidarme y a evitar peligros. Me relaciono con los demás: niños, niñas y adultos.

Conozco nuevos amigos: niños, niñas y adultos.

Descubro nuevos espacios, materiales y actividades para jugar.

### **Ejemplos de materiales para el juego libre**

Agua

Arena

Tierra

Pelotas

Muñecos

Móviles

Juguetes de arrastre

Juguetes de desplazamiento

Cajas grandes de cartón de diversos tamaños

Recipientes de diferentes formas, tamaños y texturas.

### **JUEGO DIRIGIDO**

Cumple las mismas funciones que el juego libre, pero se diferencia en que existe un mayor grado de mediación del adulto, quién propone los juegos, ofrece materiales y otros recursos, establece las reglas o guía la construcción de las mismas. Además, el juego dirigido tiene un propósito didáctico y ayuda a conseguir un objetivo de aprendizaje previamente establecido.

También el juego dirigido debe ocurrir al aire libre y en espacios interiores, Generalmente requiere la utilización de diversos materiales y juguetes estructurados.

La frecuencia con que se utilice la estrategia del juego dirigido dependerá de los objetivos de aprendizaje planteados para un determinado periodo de tiempo.

### **JUEGO SIMBÓLICO**

Este tipo de juego es esencial para el desarrollo de los niños y las niñas, pues les ayuda a conquistar importantes capacidades como: pensamiento abstracto, pensamiento lógico, resolución de problemas, manejo del miedo o la duda, trabajo en equipo.

El juego simbólico es uno de los medios que utiliza el niño o la niña para comprender el mundo que le rodea. Aunque aparece entre el primer y segundo año de vida, los fundamentos del juego simbólico se establecen en los primeros meses cuando los bebés empiezan a imitar lo que ven, exploran activamente su medio e interactúan con las personas más cercanas.

Cuando los niños y las niñas se involucran en el juego simbólico utilizan símbolos y con ellos reemplazan objetos, seres, acciones o eventos que han experimentado. Usar un símbolo quiere decir utilizar una casa para representar o sustituir a otra. Los niños y las niñas representan objetos (cuando usan una caja como un carro, por ejemplo), representan personas u otros seres vivos (cuando simulan ser la mamá o el papá, por ejemplo) y representan eventos o acciones (cuando corren sobre un palo y simulan montar a caballo).

### **EXPRESIÓN CORPORAL**

Como estrategia metodológica, la expresión corporal consiste en plantear actividades de movimiento y expresión gestual que acompañen al lenguaje verbal

y a otras formas de expresión humana, La expresión corporal puede acompañar a las canciones, las poesías, las retahílas, las rondas, las rimas, los trabalenguas, la narración y otras formas de tradición oral y expresión literaria.

La expresión corporal es una herramienta muy eficaz para promover el desarrollo del auto concepto, el esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la concepción del espacio y la concentración.

El educador guía la expresión corporal y puede ofrecer modelos, pero también estimula y respeta las diversas manifestaciones de expresión individual que surjan de cada niño o niña. La expresión corporal es una herramienta que estimula la creatividad y las expresiones no habituales.

Esta estrategia metodológica debe practicarse a diario para obtener resultados positivos.

#### **¿Qué son los ambientes de Aprendizaje?**

Consisten en organizar el espacio y los materiales para construir un ambiente de aprendizaje que surja espontáneamente. En estos ambientes el niño/a es el protagonista y constructor de su propio aprendizaje. El papel del maestro es secundario y se basa fundamentalmente en organizar y favorecer el aprendizaje.

### **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS**

EL ALUMNO ES EL CONSTRUCTOR DE SU PROPIO APRENDIZAJE. EL profesor se convierte en guía y mediador para facilitar el proceso. Se utilizan el tipo de tareas no definidas.

EL JUEGO LIBRE ES EL PRINCIPAL RECURSO DIDACTICO.

SE UTILIZA COMO PRINCIPAL ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN LA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y MATERIALES.

Utilización de todo tipo de recursos y materiales.

Se utiliza como principal estrategia de intervención la organización del espacio y los materiales.

**DESPLAZAMIENTO:** Movimientos realizados con nuestro cuerpo para trasladarlo de un lado a otro en el espacio. Voltar, arrastrarse, gatear, andar, correr y deslizarse.

**SALTOS:** Horizontales, verticales y saltar obstáculos.

**EQUILIBRIO:** Estático y dinámico.

**TREPAS, SUSPENSIONES Y BALANCEOS:** Aportan confianza y seguridad.

**LANZAMIENTOS RECEPCIONES Y BOTES:** Coordinación óculo-manual.

**PERCEPCIÓN, CONTROL Y EXPRESIÓN CORPORAL:** Esquema corporal y expresión corporal.

**MANEJO DE OBJETOS:** Tocar, empujar, tirar, mover, arrastrar, rodar y construir.

## AMBIENTE DE CIENCIA Y NATURALEZA

### **Objetivo:**

Desarrolla la observación y la experimentación, descubre las propiedades de los objetos. En esta sección el niño podrá conocer nuevos instrumentos su uso y manejo en el ámbito educativo buscando respuestas a las preguntas respecto al mundo natural, por medio de insipientes investigaciones realizar sencillas experiencia en contacto directo con el medio físico.

**Se debe realizar,** en un lugar donde puedan interactuar con diferentes roles y puedan disfrazarse. Puede implementarse con alfombra o estera, ropa reciclada, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios (collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, etc.), un espejo grande, etc.

## EL ARENERO

### **Objetivo:**

Desarrolla la motricidad fina y gruesa de los niños, en este ambiente expresan libremente sus sentimientos, imaginación, libertad de expresión corporal y su creatividad.

**Se debe utilizar:** en un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes, recipientes plástico, agua, canales y otros sencillos materiales.

### **Actividad:**

- ❖ Hacer castillos de arena

**Edad:** A partir de los 3 años de edad.

### **Materiales:**

1. Vasos plásticos

2. Pala plástica
3. Arena
4. Agua

**Desarrollo.**

Jugaremos con los niños con diferentes tamaños de vasos plásticos, llenándolos de arena mezclada con agua, luego se colocarán unos sobre otros hasta formar el castillo de arena.



## EL ESTANQUE

### Objetivo:

Desarrolla la creatividad, motricidad fina y gruesa, lenguaje y el tacto.

**Se debe utilizar:** en un lugar donde haya agua con diferentes materiales para sustituir un objeto por otro.

### Actividad:

❖ Jugar a bañarse

**Edad:** A partir de los 3 años de edad.

### Materiales:

1. Vasos plásticos
2. Pelotas pequeñas
3. Recipiente.



### Desarrollo.

Jugaremos con los niños en una piscina pequeña plástica, con pelotas plásticas y con diferentes tamaños de vasos plásticos, llenándolos de agua, usaremos un objeto sustituyéndolo por el jabón, se indicara la forma de bañarse correctamente.



## LA GRANJA

### Objetivo:

Realiza juego de roles desarrolla la inteligencia, motricidad fina y gruesa, contacto con los animales, etc

**Se debe utilizar:** en un lugar con mucho espacio verde y seguro, donde haya animalito.

### Actividad:

- ❖ Jugar al granjero

**Edad:** A partir de los 3 años de edad.

### Materiales:

5. Botas
6. Mandil
7. Recipientes plásticos
8. Animalitos



### Desarrollo.

Jugaremos con los niños al granjero recorriendo los espacios verdes, escuchando una narración relacionada con el tema, luego nos colocamos los utensilios para observar ¿cómo están nuestros amiguitos los animalitos. Luego detallaremos cada una de las características de los animalitos.

## EL HUERTO

### Objetivo:

Desarrolla la motricidad fina y gruesa de los niños, en este ambiente se ponen en contacto con la naturaleza, expresan libremente sus sentimientos y su afinidad con el suelo..

**Se debe utilizar:** en un lugar cómodo y apropiado, se relaciona y observa la causa y después el efecto.

### Actividad:

- ❖ Sembrar semillas de lechuga.

**Edad:** A partir de los 3 años de edad.

### Materiales:

1. Vasos plásticos
2. Pala plástica
3. Tierra abonada
4. Semillas
5. Guantes
6. mandil



### Desarrollo.

Caminamos con los niños en el patio indicándole qué es lo que vamos a a realizar, nos pondremos el mandil, guantes para poder coger tierra y sembrar la semillita. Volviendo después de unos día

## EXPLORACION DEL ENTORNO

### Objetivo:

Desarrolla la observación y la experimentación, descubre las propiedades de los objetos. En esta sección el niño podrá conocer nuevos instrumentos su uso y manejo en el ámbito educativo.

### Se pueden utilizar:

Espumas, corchos, lijas, lupas, pinzas, mangueras, recipientes, botellas plásticas, balanzas, embudos, hojas, plantas.

### Actividad:

- ❖ Dar un paseo en el patio de la Institución, motivándolos con una lupa y con anteojos elaborados.

**Edad:** a partir de los 3 años

### Materiales.

1. Lupa
2. Anteojos
3. Hojas, palitos, piedritas, plástico, etc.



### Desarrollo

Salir a dar un paseo por todo el patio con los niños, ir observando y recogiendo todo lo que encontramos ya sean hojas, piedritas, papeles, palitos, insectos, tierra, flores, etc.

Pedirle que juguemos a examinar cada uno de los objetos encontrados cómo: de qué tamaño son, cuales tienen la misma forma, cuales son suaves ásperos o duros, cuales tienen igual o diferente color, entre otras observaciones que realice el docente.

## AMBIENTE DE JUEGOS LIBRES Y DIRIGIDO

### LA RAYUELA

#### Actividad:

- ❖ Jugar a la rayuela

**Edad:** a partir de los 4 años

#### Materiales.

1. Tizas de colores
2. Ficha de madera o plástica

#### Desarrollo.

Jugamos con los niños en el patio a la rayuela del gatito, indicándole las reglas del juego y los turnos de participación de cada uno de ellos que tienen que respetar.



## EL GRAFISMO

### Objetivo:

En este rincón se trabaja la **coordinación visor-motora**. Los niños ejercitan una serie de trazos que les permitirán aprender a escribir la grafía de los números y de las letras en un futuro, los materiales que utilizan en esta edad son variados.

**Se puede utilizar:** Pinceles, tizas, palitos, crayón, lápices, pintura, arena, tierra, cartón, spray, sorbete, lana, etc.

### Actividad

Dibujan caminos con el dedo, con un palo, con pintura, pincel,...

**Edad:** a partir de los 3 años

### Materiales:

1. Arena
2. tierra
3. palo
4. Pintura
5. Pincel



### Desarrollo

Jugamos con los niños a hacer caminos largos y cortos con el dedo en el aire, sobre una mesa, en la pared, en el suelo y con pintura sobre algún papelote. También con un palito en la tierra, en la arena, y por último con tiza en la pizarra o en el piso.

## EL TUNEL

### Objetivo:

Variar movimiento del cuerpo durante el desplazamiento desarrollando el sentido de la vista, la agilidad y flexibilidad del cuerpo haciendo variaciones repentinas durante el juego.

### Se pueden utilizar:

Tubo de asbesto cemento partido por la mitad, llantas, sacos, tachos de plástico, cartón con la técnica de papel mache.

### Actividad:

- ❖ Jugar respetando los turnos y las reglas del juego en el gusanito

**Edad:** a partir de los 3 años

### Materiales.

4. Saco
5. mangueras
6. Cartón y pintura.

### Desarrollo

Salir a dar un paseo por todo el patio con los niños, ir observando el material que se dispone para iniciar el juego, se le explica con anterioridad las reglas del juego y en que consiste este.



## LA RESBALADERA

### Objetivo:

Desarrolla la coordinación de movimientos de su cuerpo para deslizarse de un lugar a otro perdiendo el miedo a las alturas y adquiriendo equilibrio en la exploración del espacio de su entorno.

### Se pueden utilizar:

Palos, tabla liza, lamina de latón, clavo, tornillos. La estructura central deberá enterrarse para darle mayor estabilidad.

### Actividad:

- ❖ Pedir a los niños y niñas que nos acompañen al patio para indicarles las reglas el juego a utilizarce

**Edad:** a partir de los 3 años

### Materiales.

7. escaleras
8. resbaladeras
9. niños

### Desarrollo

Salir a dar un paseo por todo el patio con los niños en grupos indicándoles el objeto con el que vamos a jugar y pedirles que en orden y con mucho cuidado y despacio vamos a subir a la resbaladera y continuamos a deslizarnos de maneras distintas como sin sostenerse, asía tras, boca abajo etc.



## JUEGOS CON LLANTAS

### Objetivo:

Desarrolla la coordinación de movimientos de su cuerpo para desplazarse de un lugar a otro perdiendo el miedo a las alturas y adquiriendo equilibrio en la exploración del espacio de su entorno.

### Se pueden utilizar:

Palos, tabla liza, lamina de latón, clavo, tornillos. La estructura central deberá enterrarse para darle mayor estabilidad.

### Actividad:

- ❖ Pedir a los niños y niñas que nos acompañen al patio para indicarles las reglas el juego a utilizarse

**Edad:** a partir de los 3 años

### Materiales.

10. escaleras
11. resbaladeras
12. niños



### Desarrollo

Salir a dar un paseo por todo el patio con los niños en grupos indicándoles el objeto con el que vamos a jugar y pedirles que en orden y con mucho cuidado y despacio vamos a subir a la resbaladera y continuamos a deslizarnos de maneras distintas como sin sostenerse, asía tras, boca abajo etc.



## BIBLIOGRAFÍA

- JIMENEZ VELEZ Carlos (2005) Inteligencia Lúdica. “Es así, cómo la ludoteca inteligente
- IBAÑEZ SANDIN Carmen (2005) El Proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula. Dieciocho Edición .
- RAMIREZ MONTOYA María, BURGOS AGUILAR José (2010) Recursos Educativos abiertos en ambientes Educativos con tecnología. Primera edición
- CODIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA (2012)
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2012)
- LOPEZ LASO María (2011)”El juego y su metodología Infantil”
- JIMENEZ VELEZ Carlos (2007)
- COLL Cesar, MARTIN Elena, MAURI Teresa, MIRAS Mariana, ONRUBIA Javier, SOLE Isabel, ZABALA Antoni (2006) “El Constructivismo en el aula”.
- Jerez Masaquiza Martha Patricia, 2010 con el tema “Espacios recreativos
- Lcda. María Blanca Licta Chugchilan, 2010
- CURRICULO OPERATIVO PARA INICIAL. INNFA
- AUSUBEL, N (1983)
- CALDERON Maura (2012) Desarrollo Infantil .
- GUAPISACA AUCAPIÑA Fernanda del Pilar (2012)
- ALFAGEME CONZALES Maria. Capitulo 1
- PAREDES Gabriela (2012)
- CARRASCO DAVILA Alan (2008). El Aprendizaje Significativo
- CORRAL Antonio (2001) Psicología Evolutiva vol. 1
- FREDERICK Taylor (2013)
- MENDEZ JARAMILLO Sandra (2009) Universidad Estatal de Milagro

CORDON Aby (2013)

CARACUB CUYAN María Mercedes (2012 )

ARBELAEZ PINTO Julio Enrique, Espacio Lúdico 2002

RIVERA Jessica (2013). Aprendizaje Significativo

JIMENEZ CARRION María. FEDACE. Guía de Familia.

INFANCIA Y ADOLESCENCIA EN AMERICA LATINA . Tomo II

CASTRO FONTALVO (2013). Estrategia Lúdica Pedagógica.

CHUQUIRIMA CONZA (2001)

QUINTANA ALONSO Adelia (2003). Humanidades y Ciencias Sociales

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA: Aportes para una construcción colectiva. (Noviembre de 2009).

ANGULO ARMENTA Joel. (Enero - Junio de 2009).

REVISTA DE POSTGRADO ARJÉ FACE-UC. (Julio-Diciembre 2013).

DE León Luis (2012). Guía Metodológica.

TIRÚA (2001). **FUN**DAR.

## ANEXOS

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



### FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

#### ENCUESTA PARA PADRES

**OBJETIVO** : El objetivo de la presente encuesta es oobtener Información sobre los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” ubicado en la cooperativa las Playas sector uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo.

#### INSTRUCCIÓN :

- Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar
- Marque con una x la respuesta que usted crea que es la adecuada.

1. ¿Conoce usted lo que son los ambientes lúdicos?

SI  NO

2. ¿sabe la importancia que tienen los ambientes lúdicos en el desarrollo de su niño?

SI  NO

3. ¿Considera usted que los ambientes lúdicos son necesarios para el aprendizaje de su hijo?

SI  NO

4. ¿Cree usted que un buen aprendizaje influye en el comportamiento de su hijo?

SI  NO

5. ¿Cree usted que en los ambientes lúdicos los niños aprenden buenos hábitos?

SI  NO

6. ¿Comparte su hijo juguetes y materiales con otros niños?  
SI  NO
7. ¿En casa cuentan con ambientes lúdicos para jugar en su hogar?  
SI  NO
8. ¿Cree usted que su niño aprende utilizando material del medio?  
SI  NO
9. ¿A realizado usted un ambiente lúdico para su hijo?  
SI  NO
10. ¿Sabe usted lo que es el aprendizaje significativo en los niños?  
SI  NO

NOMBRE: \_\_\_\_\_

N° DE CÉDULA: \_\_\_\_\_ FIRMA

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA DIRIGIDA AL PERSONAL PROMOTOR DEL NIVEL DE  
EDUCACIÓN INICIAL UNO Y DOS DEL CENTRO INFANTIL DEL  
BUEN VIVIR “LOS ÁNGELES” UBICADO EN LA COOPERATIVA LAS  
PLAYAS SECTOR UNO, PARROQUIA ABRAHÁN CALAZACÓN DEL  
CANTÓN SANTO DOMINGO**

**OBJETIVO** : Recopilar información para proponer una solución y aportar al mejoramiento de los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo.

9. ¿Conoce que son los ambientes lúdicos?

SI  NO

10. ¿Cuántos ambientes lúdicos usted conoce?

-----  
-----  
-----  
-----

11. ¿los ambientes lúdicos que se encuentran en este centro infantil son cómodos y adecuados para la edad de los niños?

SI  NO

12. ¿Qué otras herramientas de trabajo utiliza usted para el aprendizaje de los niños?

-----  
-----  
-----  
-----

13. ¿participa usted activamente en los rincones con los niños?

SI  NO

14. ¿Se ha preocupado usted por hablar con los padres de los niños sobre la importancia que tienen los ambientes lúdicos en el aprendizaje?

SI  NO

15. ¿Cree usted que los ambientes lúdicos están desarrollando el aprendizaje acorde a la edad de los niños?

SI  NO

16. ¿Ha notado si al niño le gusta el aprendizaje a través de los ambientes lúdicos?

SI  NO

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Nº DE CÉDULA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**FIRMA**

**Gracias por su colaboración**

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



### FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

#### FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE INICIAL UNO Y DOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS ÁNGELES” UBICADO EN LA COOPERATIVA LAS PLAYAS SECTOR UNO, PARROQUIA ABRAHÁN CALAZACÓN DEL CANTÓN SANTO DOMINGO

**OBJETIVO** : Recopilar información para proponer una solución y aportar al mejoramiento de los Ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo.

1. Participa y colabora el niño en actividades colectiva compartiendo juguetes y materiales?  
Si..... No.....
2. Utiliza normas de cortesía regulando su conducta en juegos compartidos?  
Si..... No.....
3. Observa y explora el niño los materiales que contienen lenguaje impreso?  
Si..... No.....
4. Se expresa con lenguaje comprensible lo que observa en el entorno?  
Si..... No.....
5. Expresa el niño interés y curiosidad por el descubrimiento de objetos novedosos?  
Si..... No.....
6. Demuestra alegría e iniciativa el niño cuando realiza distintas actividades con material del entorno.

Si..... No.....

7. El niño alcanza un mayor desarrollo a las habilidades y destrezas manipulando y utilizando objetos concretos.

Si..... No.....

8. Los niños progresan en la capacidad autónoma mediante el aprendizaje significativo.

Si..... No.....

9. Demuestra el niño solidaridad ante sus compañeros cuando estos lo necesitan.

Si..... No.....



## Imagen Nº 1

**Fuente:**Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



## Imagen Nº 2

**Fuente:**Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Imagen Nº 3**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Imagen Nº4**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Imagen N° 5**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Imagen N° 6**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico Nº 7**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico Nº 8**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 9**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 10**

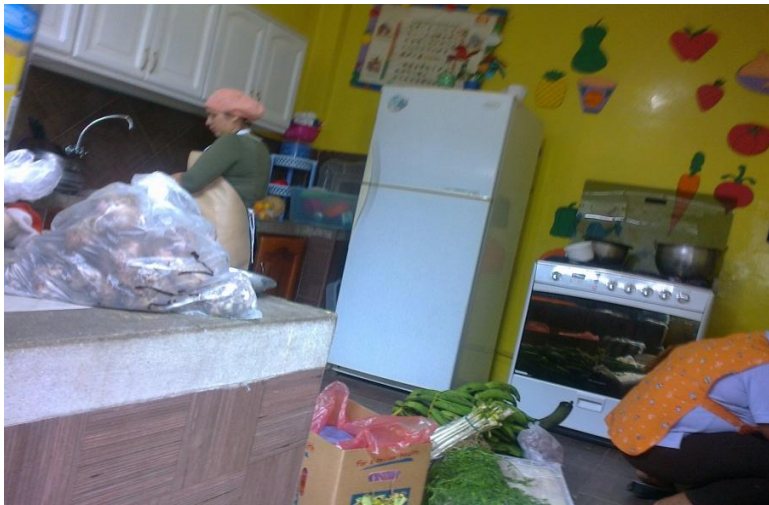
**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 11**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 12**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 13**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 14**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”  
**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 15**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 16**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano





**Gráfico N° 17**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 18**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 19**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 20**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 21**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano



**Gráfico N° 22**

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”

**Elaborado por:** Sara Shirleys Burgos Solórzano

