



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011.

Trabajo presentado como requisito para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia Inicial.

AUTORA

Lissette Felicidad Naranjo Peñafiel

TUTORA

M.Sc. Tatiana Fonseca Morales

RIOBAMBA, Mayo del 2014

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

M.Sc.

Tatiana Fonseca Morales

CERTIFICA:

Que ha sido revisado y aprobado el presente trabajo titulado **LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011**, por consiguiente autorizó su presentación ante el tribunal respectivo.

Riobamba, Mayo de 2014

.....
TUTORA

M.Sc. Tatiana Fonseca.

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

El Tribunal de Tesis certifica que: El trabajo de investigación: **LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011**, de responsabilidad de Lissette Felicidad Naranjo Peñafiel, ha sido esmeradamente revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DE TRIBUNAL

NOTA

DERECHO DE AUTORÍA

Las opiniones presentadas en el vigente trabajo de investigación y que aparecen como propias, son en su totalidad de absoluta responsabilidad de la autora.

Lisette Felicidad Naranjo Peñafiel

DEDICATORIA

A Dios quien es mi fortaleza y mi guía dedico con gran amor este trabajo que ha sido el gran esfuerzo de quienes estuvieron a mi lado apoyándome y dando las fuerzas para seguir adelante, a mis queridos padres que con su esfuerzo y sacrificio me brindaron el apoyo incondicional,

Lisette Felicidad Naranjo Peñafiel

RECONOCIMIENTO

En especial un sincero reconocimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo y a toda la planta educativo quienes de una u otra forma me brindaron el apoyo para no desmayar en los estudios, a todas las personas que de una u otra forma prestaron su colaboración para poder realizar el trabajo de investigación, a los queridos niños que con su amor estuvieron dando de ellos para que todo salga a la perfección a las autoridades del Jardín que abrieron sus puertas para la ejecución de la tesis. Gracias por brindar la oportunidad de estar donde estoy hoy.

Lisette Felicidad Naranjo Peñafiel

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG.
PORTADA	i
CERTIFICADO DE TUTORÍA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xvii
SUMMARY	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema	5
1.3. Objetivos	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación e Importancia del Problema	6
CAPÍTULO II	
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8
2.2. Fundamentaciones	8
2.2.1. Fundamentación filosófica	8
2.2.2. Fundamentación epistemológica	9

2.2.3.	Fundamentación psicológica	10
2.2.4.	Fundamentación pedagógica	11
2.2.5.	Fundamentación sociológica	12
2.2.6.	Fundamentación axiológica	12
2.2.7.	Fundamentación legal	13
2.3	Fundamentación Teórica	15
2.3.1.	Ambiente	15
2.3.2.	Ambiente de aprendizaje	15
2.3.3.	El aula como lugar de ambiente educativo	16
2.3.4.	Ambiente de aprendizaje lúdico	18
2.3.5.	Los ambientes virtuales en el proceso educativo	19
2.3.6.	Tipos de ambientes de aprendizaje	19
2.3.7.	La utilización de los ambientes escolares	21
2.3.8.	Técnicas de estudio en los ambientes	21
2.3.9.	La importancia de los ambientes de aprendizaje	25
2.3.10.	Los ambientes de aprendizaje en el desarrollo	28
2.3.11.	Por qué se debe utilizar los ambientes	31
2.3.12.	Desarrollo infantil y espacios educativos	37
2.3.13.	Desarrollo cognitivo	40
2.3.14.	Importancia del desarrollo cognitivo	40
2.3.15.	La influencia del desarrollo cognitivo	41
2.3.16.	Como enseñar a mejorar lo cognitivo	42
2.3.17.	El desarrollo cognitivo como un proceso	43
2.3.18.	El educador infantil y el desarrollo cognitivo	52
2.3.19.	Como desarrollar lo cognitivo en los niños	55
2.4.	Definición de términos básicos	59
2.5.	Sistema de Hipótesis	67
2.6.	Variables	67
2.6.1.	Variable Independiente	67
2.6.2.	Variable Dependiente	67
2.7.	Operacionalización de variables	68

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO	70
3.1. Métodos de investigación	70
3.1.1. Método científico	70
3.1.2. Método inductivo	70
3.1.3. Método deductivo	70
3.1.4. Método analítico y sintético	70
3.2. Tipo de investigación	70
3.2.1. Investigación exploratoria	70
3.2.2. Investigación descriptiva	71
3.2.3. Investigación explicativa	71
3.3. Diseño de la investigación	71
3.4. Población y muestra	71
3.4.1. Población	71
3.4.2. Muestra	72
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	72
3.5.1. Técnicas	72
3.5.2. Instrumentos	72
3.6. Técnicas de procesamiento de datos	73

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	74
4.1. Entrevistas dirigidas a los docentes	74
4.2. Guía de observación dirigida a los niños	81
4.3. Entrevista dirigida a padres de familia	89
4.4. Cuadro comparativo de los resultados de los niños	96
4.5. Cuadro comparativo de la ficha antes y después	99
4.6. Comprobación de la hipótesis de investigación	101

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	102
5.1. Conclusiones	102

5.2.	Recomendaciones	103
	Bibliografía	104
	Webgrafía	106
	Anexos	107

CAPÍTULO VI

	PROPUESTA ALTERNATIVA	113
6.1.	Naturaleza del proyecto	114
6.1.1.	Lugar de realización	114
6.1.2.	Definición de la propuesta	115
6.2.	Factibilidad del proyecto	115
6.2.1.	Objetivos	115
6.2.2.	Objetivo general	115
6.2.3.	Objetivos específicos	115
6.3.	Metas	116
6.4.	Fundamentación teórica	116
6.5.	Alternativas de solución	125
6.6.	Actividades que se desarrollarán	125
6.7.	Para evaluar el problema	125

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁG.
CUADRO N° 1	
¿Tiene a disposición material didáctico de la asignatura en su aula?	74
CUADRO N° 2	
¿Los ambientes de aprendizaje otorga la oportunidad de multiplicar la capacidad a los niños?	75
CUADRO N° 3	
¿Posee los recursos y las herramientas de comunicación que permiten a los alumnos estar permanentemente en contacto tanto entre ellos como también con los profesores de los cursos?	76
CUADRO N° 4	
¿Le da ideas a sus alumnos para realizar alguna actividad?	77
CUADRO N° 5	
¿Con las actividades que realiza con sus alumnos ellos demuestran capacidad para realizar sus tareas escolares?	78
CUADRO N° 6	
¿Realiza actividades que estimulen la capacidad o habilidad de pensar en sus alumnos?	79
CUADRO N° 7	
¿Las actividades favorecen la capacidad emocional y favorece el razonamiento lógico?	80
CUADRO N° 8	
¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?	81
CUADRO N° 9	
¿Representa simbólicamente objetos, personas o lugares?	82
CUADRO N° 10	
¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?	83
CUADRO N° 11	
¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes o diferencias entre ellos?	84

CUADRO N° 12	
¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social se refleja en el juego?	85
CUADRO N° 13	
¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?	86
CUADRO N° 14	
¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?	87
CUADRO N° 15	
¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?	88
CUADRO N° 16	
¿Realiza con su niño ejercicios que le favorezcan al desarrollo cognitivo?	89
CUADRO N° 17	
¿Comparte con su niño leyéndole algún cuento o cantando con el?	90
CUADRO N° 18	
¿Cree usted que es suficiente el tiempo que le dedica a su hijo como para ayudarlo en el ámbito enseñanza aprendizaje?	91
CUADRO N° 19	
¿Cree que su tiempo está bien distribuido con su trabajo, con sus hijos y en el lugar?	92
CUADRO N° 20	
¿Para reemplazar el tiempo que no pasa con su hijo usted le compra juguetes que a ellos les guste o el juguete que está de moda?	93
CUADRO N° 21	
¿Piensa usted que la responsabilidad del hogar debería ir de la mano con el trabajo?	94
CUADRO N° 22	
¿Conversa usted a menudo con su hijo acerca de las cosas que le pasa o necesita para su aprendizaje?	95
CUADRO N° 23	
¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en la guía de observación a los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” de	96

la Parroquia San Isidro, Cantón Guano?

CUADRO N° 24

¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en la guía de observación a los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” de la Parroquia San Isidro, Cantón Guano del antes y después? 99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	PÁG.
GRÁFICO N° 1	
¿Tiene a disposición material didáctico de la asignatura en su aula?	74
GRÁFICO N° 2	
¿Los ambientes de aprendizaje otorga la oportunidad de multiplicar la capacidad a los niños?	75
GRÁFICO N° 3	
¿Posee los recursos y las herramientas de comunicación que permiten a los alumnos estar permanentemente en contacto tanto entre ellos como también con los profesores de los cursos?	76
GRÁFICO N° 4	
¿Le da ideas a sus alumnos para realizar alguna actividad?	77
GRÁFICO N° 5	
¿Con las actividades que realiza con sus alumnos ellos demuestran capacidad para realizar sus tareas escolares?	78
GRÁFICO N° 6	
¿Realiza actividades que estimulen la capacidad o habilidad de pensar en sus alumnos?	79
GRÁFICO N° 7	
¿Las actividades favorecen la capacidad emocional y favorece el razonamiento lógico?	80
GRÁFICO N° 8	
¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?	81
GRÁFICO N° 9	
¿Representa simbólicamente objetos, personas o lugares?	82
GRÁFICO N° 10	
¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?	83
GRÁFICO N° 11	
¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes o diferencias entre ellos?	84

GRÁFICO N° 12	
¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social se refleja en el juego?	85
GRÁFICO N° 13	
¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?	86
GRÁFICO N° 14	
¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?	87
GRÁFICO N° 15	
¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?	88
GRÁFICO N° 16	
¿Realiza con su niño ejercicios que le favorezcan al desarrollo cognitivo?	89
GRÁFICO N° 17	
¿Comparte con su niño leyéndole algún cuento o cantando con él?	90
GRÁFICO N° 18	
¿Cree usted que es suficiente el tiempo que le dedica a su hijo como para ayudarlo en el ámbito enseñanza aprendizaje?	91
GRÁFICO N° 19	
¿Cree que su tiempo está bien distribuido con su trabajo, con sus hijos y en el lugar?	92
GRÁFICO N° 20	
¿Para reemplazar el tiempo que no pasa con su hijo usted le compra juguetes que a ellos les guste o el juguete que está de moda?	93
GRÁFICO N° 21	
¿Piensa usted que la responsabilidad del hogar debería ir de la mano con el trabajo?	94
GRÁFICO N° 22	
¿Conversa usted a menudo con su hijo acerca de las cosas que le pasa o necesita para su aprendizaje?	95
GRÁFICO N° 23	
¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en la guía de observación a los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” de	97

la Parroquia San Isidro, Cantón Guano?

GRÁFICO N° 24

¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en la guía de 100
observación a los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” de
la Parroquia San Isidro, Cantón Guano del antes y después?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011.

RESUMEN

Esta investigación se realizó con los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno”, donde se abordó la problemática dada en la institución sobre los ambientes de aprendizaje que son útiles en el proceso del desarrollo cognitivo, de los infantes los datos obtenidos en el transcurso de la investigación fueron la información dada por las docentes, padres de familias y los niños con la ficha de observación los mismos que sirvieron de base para realizar los cuadros y los gráficos con sus respectivos análisis e interpretación, dando los resultados que se obtuvieron, del mismo estudio, con su fundamentación teórica que sirvió de plataforma para el desarrollo de la tesis, se trabajó con el método inductivo deductivo, teniendo en cuenta el tipo de investigación que se hizo explicativa, descriptiva, y explicativa para llegar a describir el problema que se investigó, para concluir con las conclusiones y recomendaciones las mismas que sirvieron para afirmar sobre los ambientes de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños, por su puesto también está la comprobación de la hipótesis que queda refleja afirmativamente. Para concluir con la propuesta alternativa, que son actividades que se ejecutaron con los niños del jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno”, para que sean más creativos e imaginativos y aprendan a desarrollar y utilizar sus habilidades y destrezas en la formación de su conocimiento utilizando los ambientes de aprendizaje que le sirvieran en el aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Es un ambiente de aprendizaje que promueve y fortalece el desarrollo cognitivo en los niños, dentro y fuera del aula. Por una parte, brinda la oportunidad de que los niños tengan un espacio dinámico y complejo de construcción de conocimiento. De otra parte, teniendo en cuenta algunas consideraciones sobre la concepción de desarrollo infantil, se establecen criterios para caracterizar como espacios educativos significativos: situaciones estructuradas, intensivas, extensivas, generativas y ricas en formas de interacción. Cada uno de los criterios se ilustra con ambientes de aprendizaje, basados en el uso de prácticas culturales de sus comunidades de origen. Las culturales resultan ser pertinentes para el desarrollo de las competencias de los niños.

La tesis para un mejor estudio se la ha dividido en seis capítulos que a continuación se detalla.

Capítulo I, se refiere al **Marco Referencial** cuyos componentes son: el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos y la justificación e importancia.

Capítulo II, el **Marco Teórico**, conformado por los siguientes elementos: antecedentes de la investigación, la fundamentación teórica, definiciones de términos, sistema de hipótesis, variables de la investigación y la respectiva Operacionalización.

El Capítulo III, compuesto por el **Marco Metodológico**, diseño de investigación, aplicada, descriptiva, de campo, bibliográfica, transversal, método, técnicas e instrumentos y la población y muestra

En el Capítulo IV, consta el **Análisis e Interpretación de resultados**, técnicas de procesamiento y análisis de datos, la encuesta dirigida a las maestras, la ficha

de observación aplicada a niños y niñas, prueba de funciones básicas y la comprobación de hipótesis

En el Capítulo V, constan las **Conclusiones y Recomendaciones**, referencias bibliográficas y anexos.

Por último en **Capítulo VI**, se ha adjunto una **Propuesta Alternativa** donde se hallará detalladamente esparcimientos que pueden ser utilizados en el aula de clases, la misma que cuenta con la edad, duración, espacio necesario, material, número de participantes, evidenciando los recursos a desarrollar y la descripción de cómo llevar a cabo el juego.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos años el sistema educativo ecuatoriano ha sufrido muchos cambios en el ámbito curricular, iniciando por la aplicación de la reforma curricular y posteriormente con la Actualización y Fortalecimiento curricular de Educación Básica, como por la generación de nuevos enfoques legales y pedagógicos orientados a conseguir los aprendizajes significativos, centrado en una educación de calidad y calidez. Frente a esta realidad se ha podido evidenciar que los docentes del país han tenido serias dificultades en estos procesos de transición curricular como en el manejo y aplicabilidad en el campo teórico y práctico en cada uno de los años de Educación Inicial y por ende en las áreas de estudio.

Otro de los problemas generales en el avance de la calidad educativa, se centra en la dependencia ideológica, cultural, científico-técnica frente a la globalización y la consolidación de la economía nacional en relación al resto del mundo, en virtud de que seguimos sometidos a las grandes potencias y lo que pretenden es nivelarnos al resto de los países desarrollados sin identificar o evaluar el nivel de alcance que tiene las disposiciones o imposiciones de las autoridades educativas a través de los diferentes cambios radicales que vienen dándose en la actualidad.

En la provincia de Chimborazo se puede determinar que los docentes no cumplen a cabalidad la aplicabilidad de la Actualización y Fortalecimiento Curricular, sin embargo de existir una serie de disposiciones y aumento de horas de trabajo en el aula y la institución para cada uno de los maestros, lo que implica que no se llegará en un cien por ciento a cubrir los dos campos fundamentales: la formación de la personalidad del educando y la formación de sus capacidades, implica de manera específica que no se ejecutan adecuadamente en los niveles de concreción de planificación curricular, la planificación por proyectos, los planes de clases, la

aplicación de metodologías y el proceso de la investigación formativa constituyen el aval técnico para diseñar, planificar y ejecutar la práctica educativa en forma sistemática, significativa y funcional, conforme a las innovaciones científico-técnicas y las demandas sociales.

Estos antecedentes conllevan directamente a tomar en consideración que se continúa fallando en la adecuada aplicabilidad de los contenidos y metodología de la educación centrado en técnicas y estrategias activas que permitan a los estudiantes a que sean participativos; identificándose limitaciones en el desarrollo cognitivo, psicomotriz y socio emocional de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

Tomando en consideración los antecedentes a nivel nacional y provincial se ha podido identificar que las docentes del Jardín de Infantes Anita Luisa Barreno de la parroquia de San Isidro, igualmente presentan desajustes en la adaptación y aplicación del currículo conforme a las necesidades del entorno.

Entre las causas que originan los desajustes se identifica el desconocimiento de la realidad del contexto, a ello se suma renuencia al trabajo en equipo, desconocimiento de la investigación participativa, muy limitada porque se centra únicamente a utilizar el texto emitido por el Ministerio de Educación. Existe la falta de seguimiento y actualización profesional de las docentes limitando respectivamente a la falta de estímulos para la superación profesional de los docentes conforme a los normativos y más disposiciones vigentes. Asimismo, la entrega responsable y con mística a las labores educativas de los educadores con vocación pasa desapercibida por la comunidad educativa.

Cuando se observan limitaciones en los docentes automáticamente se refleja en el escaso desarrollo evolutivo de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, así como se presentan restricciones en el avance de las habilidades como destrezas psicomotoras, cognitivas, afectivas, sociales y emocionales.

Otro de los aspectos que se pueden observar son las restricciones en la organización de los ambientes de aprendizaje por la falta de material didáctico, aspecto que conlleva a determinar que realmente no se aplican de manera adecuada y eficiente técnicas educativas que permitan mejorar la enseñanza aprendizaje, razón por la cual es necesario realizar cambios estructurales en sus planes y ejecución para que a futuro los niños y niñas se conviertan en verdaderos líderes. En los tiempos actuales, para ejercer con eficacia la profesión hay que prepararse continuamente, por lo que se necesita buscar todos los medios pedagógicos adecuados sean estos del entorno, técnicos y tecnológicos para estar al día en procura de desarrollar técnicas actualizadas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje dejando de lado los esquemas tradicionales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide los ambientes de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños del jardín de infantes “Anita Luisa Barreno” de la parroquia San Isidro, cantón Guano, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la importancia de los ambientes de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños del jardín de infantes “Anita Luisa Barreno” de la parroquia San Isidro, Cantón Guano, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el proceso educativo mediante la aplicación de técnicas activas, que faciliten la implementación de un adecuado ambiente de aprendizaje para generar el desarrollo cognitivo.

- Aplicar las técnicas educativas encaminado el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje, que garanticen el desarrollo cognitivo de los niños.
- Potenciar procesos pedagógicos para el desarrollo de destrezas y habilidades que generen el desarrollo cognitivo de los niños.
- Desarrollar una guía de actividades para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños utilizando los ambientes de aprendizaje.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

Una opción innovadora y eficaz es y será la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, en donde se forman maestras con verdadera vocación en procura de alcanzar un nivel profesional, para un adecuado desenvolvimiento en calidad de docentes al servicio de la educación, principalmente de los estudiantes de educación básica elemental con la finalidad de ejecutar con calidad y calidez para lograr su propio progreso y el desarrollo cultural del país.

El principal cambio que debe emprenderse en el sistema educativo nacional es reemplazar la enseñanza tradicional mediante conocimientos centrados en la construcción del aprendizaje a través de la aplicación de técnicas educativas que permitan hacer del ambiente del aula un sitio de recreación donde se desarrolle el aprendizaje cognitivo con paciencia, alegría y cordialidad.

Por otro lado permite orientar la aplicabilidad de técnicas educativas que aporte al desarrollo intelectual del niño durante la primera y segunda infancia en procura de mejorar la personalidad y el desarrollo social, así como la psicomotricidad, el desarrollo sensorial y perceptivo, todo aquello centrado en la implementación de un ambiente de aprendizaje en base a la determinación curricular para el primer año de Educación Básica y los niveles de concreción que culmina con el desarrollo de los proyectos de aula.

Con las técnicas activas de aprendizaje se logrará promover el desarrollo de la capacidad creadora, crítica y reflexiva para mejorar su desempeño y el logro de resultados satisfactorios en los educandos, además implica dar la importancia a la actualización y fortalecimiento curricular que propone entre sus innovaciones la inclusión de los ejes transversales como asunto de interés prioritario, los cuales dada su trascendental importancia, deben ser abordados en todas las áreas como componentes especiales que articulan todo el sistema educativo.

El desarrollo cognitivo de los niños debe ser tratado como un proceso motivacional que conllevan a la utilización de los ambientes de aprendizajes en el aula. Partiendo de la necesidad de generar modelos educativos en los que el docente sea un facilitador, comprometido con los avances científicos y tecnológicos, utilizando las tecnologías como herramienta en su práctica, y específicamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación es factible porque se cuenta con los recursos necesarios para la aplicación, y también con la disponibilidad de tiempo requerido predisposición de las autoridades tanto de la institución donde se aplicará la investigación y por parte de la Universidad Nacional de Chimborazo de su planta docente y de la tutora.

Los beneficiarios de la investigación serían los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” las autoridades de la institución docentes y padres de familia.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO DEL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA

De acuerdo a la revisión de los archivos y documentos existentes en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías acerca de proyectos o trabajos de investigación realizados sobre el tema en mención no existe uno relacionado en sí.

Después de haber realizado el estudio investigativo en el jardín de infantes Anita Luisa Barreno de la parroquia de San Isidro se puede afirmar, que no existe una propuesta investigativa, sobre este tema por lo que se considera de gran factibilidad su elaboración y aplicabilidad para el desarrollo cognitivo de los niños, en tales consideraciones el presente trabajo de investigación será de carácter original y pertinente.

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El comienzo del pensamiento el hombre ha tratado de cambiar y transformar lo que pasa en el mundo.

(PALAU, 2011).

“El hombre desde tiempos inmemoriales ha sido guiado por este sentido de creación y gracias a ello la humanidad se ha desarrollado como la conocemos y la herramienta principal de esa creación, que incluye la del mundo actual, es el aprendizaje. Por ello surge el sistema de enseñanza-aprendizaje, ya que el niño necesita seguir creando y

descubriendo nuevo conocimiento el cual adquiere un valor cada vez más grande en esta Era del Conocimiento (o de la Información), como se ha dado en llamar la época que nos ha tocado vivir”.

La importancia que tienen los ambientes de aprendizaje para los niños es que les permite ir desarrollando lo cognitivo intelectual, lo afectivo emocional es donde desplazan sus actividades escolares dándole un aprendizaje o conocimiento que lo adquiere por medio de los juegos que hay en cada ambiente los niños de 6 años, lo realizan por sus actividades cotidianas desarrollando su intelecto en el aprendizaje significativo que se da en su entorno, como un principio esencial en toda la educación de los niños que recién empiezan este proceso la docente es quien debe guiar orientar cada uno de sus avances, pero para eso se necesita que exista en la institución ambientes de aprendizaje donde se exprese por sí solo el conocimiento y vaya desarrollando lo cognitivo en base a la enseñanza que se imparte, es aquí donde el niño crea experimento con cosas nuevas que le facilitará su aprendizaje por medio de todas las actividades diarias que el docente le dé al niño desde sus inicios.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

El conocimiento en desarrollo permite ampliar sus posibilidades en el mundo, prestando sus servicios a todos los problemas que acontecen.

(DUARTE D., 2003).

“La asimilación de conocimientos como desarrollo del pensamiento se apoya en los ambientes educativos que enriquece y hace más complejas las interpretaciones que sobre el tema puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas escolares y, sobre todo, ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlos con mayor pertinencia”.

Es una experiencia de conocimiento a partir de las prácticas educativas y Ambientes de Aprendizaje, de su relación con el saber, la verdad, el poder y los procesos educativos. En ese sentido los docentes son mediadores para la adquisición del aprendizaje de los párvulos la orientación que se da a los niños de los 6 años con la utilización de los ambientes respectivos para el proceso de enseñanza aprendizaje, a esta edad los infantes adquieren un conocimiento más amplio cuando ellos aplican por su propia experiencia tocando o palpando cada una de las cosas, las estrategias que utilice el docente dependerá del buen conocimiento o desarrollo cognitivo de sus alumnos para alcanzar un buen aprendizaje y demostrarlo en la práctica con la docente y sus compañeros.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

El sujeto aprende de acuerdo a sus experiencias vividas y organiza su pensamiento de acuerdo a sus necesidades.

(ARIZAGA, 2008).

“Para él, aprendizaje significa la organización e integración de información en la estructura cognoscitiva del individuo, parte de la premisa de que existe una estructura en la cual se integra y procesa la información, la estructura cognoscitiva es pues, la forma como el individuo tiene organizado el conocimiento previo a la instrucción. Es una estructura formada por sus creencias y conceptos, los que deben ser tomados en consideración, de tal manera que puedan servir de anclaje para conocimientos nuevos, en el caso de ser apropiados o puedan ser modificados por un proceso de transición cognoscitiva o cambio conceptual”.

Es aquí donde el docente busca en los niños de 6 años sus potencialidades habilidades y destrezas para poder aprender mediante actividades donde se involucra el pensamiento lo intelectual lo cognitivo, estos aprendizaje le dan al niño una forma más práctica y divertida para aprender, los ambiente educativos deben ser adecuados y apropiados para el nivel de los párvulos, es aquí donde los infantes adquieren conocimiento nuevo a más del conocimiento que han adquirido

en el transcurso de su enseñanza el desarrollo de lo cognitivo le facilita al niño integrarse en el medio escolar o en cualquier parte donde se desenvuelva, los ambientes de aprendizaje le ayudan a los infantes a interactuar y relacionarse con las cosas del medio ambiente.

2.2.4. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El aprendizaje que utiliza da soluciones a cada uno de ellos mostrando su potencialidad y capacidad de resolverlos.

(AUSUBEL, 1999).

“El aprendizaje significativo es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del niño y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas que se presenten. Es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los estudiantes viven y en otras situaciones que se presentan a futuro”.

La utilización de los ambiente de aprendizaje le facilita al docente manejar con estrategias y técnicas nuevos conocimientos donde el niño ira adquiriendo y poniendo en práctica cada uno de los aprendizajes, el docente será un mediador de cada uno de estos nuevos aprendizajes; el niño utilizara de acuerdo sus necesidades e intereses cada uno de estos ambientes es importante que el párvulo que está en las edades de 6 años, va poco a poco adquiriendo y desarrollando las habilidades y destrezas tanto cognitivas, afectivas emocionales y psicomotrices, todo esto le ayuda al niño ir desarrollando su capacidad intelectual demostrando en su rendimiento y su comportamiento ante las cosas que se presentan día a día.

De igual manera, el docente debe preocuparse por presentar imágenes mentales concretas para que se identifiquen con las características psicológicas del niño, es el docente que buscara alguna solución en bien de sus estudiantes y de la

comunidad donde el desarrolla buenos hábitos de conducta intelectuales cognitivo.

2.2.5. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLOGICA

Todo los problemas que se presentan en la sociedad el hombre los resuelve utilizando los medios que están a su alcance.

(LEORI – GOURHAM, 1971).

“Todo problema ético remite a un asunto estético, al campo de lo que se podría llamar estética social en tanto está en juego una forma de sensibilidad y es social, porque no se trata de la experiencia individual, sino de la afección que se comparte con el grupo y que decide el curso del comportamiento del sujeto y su escena en público”.

La educación debe avanzar respetando el desenvolvimiento de los niños y niñas de 6 años en procura de ir progresivamente insertándoles en todo ámbito social en procura de que alcancen un normal desenvolvimiento en todo el proceso educativo y social para que se inserten en cualquier medio o entorno social, entonces aquí está la importancia de los ambientes de aprendizaje en procura de incluirles en un proceso científico, cultural con actitudes positivas como de hechos éticos y morales, el niño es un ente sociable que busca estar relacionado con los demás el docente debe ayudar a que estos párvulos empiecen a socializar y así procura que hay una educación en base a todo lo que ellos realizan en coordinación con su maestra los ambientes de aprendizaje deben prestar las condiciones para que el infante pueda desenvolverse e ir mejorando su enseñanza aprendizaje por medio de un aprendizaje significativo.

2.2.6. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Cada lugar y espacio que el sujeto interioriza aprende a valorar y a darle la importancia que tiene en la sociedad respetando e inculcando a los demás.

(BARBERÁ, 1988)

“Cuando el ser humano se olvida que tiene un mundo interior, se olvida de sus propios valores, que se debe añadir al mundo en su coexistencia; se debe emprender un viaje por la vida interior, con el fin de encontrarlos allí y que estos valores no acaben por perderse”.

El docente busca enseñar a los niños pequeños de estas edades de 6 años a irles inculcándoles valores y costumbres que le ayuden a ir mejorando su calidad de vida, y que más cuando el niño juego demuestra todo su conocimiento de ellos dependerá como actúa y su personalidad que se irá moldeando de acuerdo a un proceso que el docente debe de buscar formas y métodos donde el párvulo comparta y se integre a la sociedad en base a unos principios establecidos, para mejorar el proceso o el desarrollo cognitivo que se demuestra en las acciones del juego, en sus habilidades, destrezas tanto cognitivas afectivas emocionales y motrices.

La axiología educativa es un proceso de que se viene aplicando en la educación, que orientan a la formación de la personalidad en torno a la integración con la sociedad, por lo que los educadores se debe formar a los niños forjando una conciencia en valores dando el ejemplo y practicándolo en clase mediante expresiones positivas.

2.2.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador

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.

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano garantizando su desarrollo integral, respetando los derechos humanos, la educación será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa de calidad y calidez; además, estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, “la educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”.

Art. 28. La educación debe responder al interés público y no se sujetará al servicio de intereses individuales o corporativos. El Estado garantizará la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente, siendo un derecho de todas las personas y comunidades interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende....

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 8. Todos los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

Literal 1. Asistir regularmente a clases y cumplir con las tareas y obligaciones derivadas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Literal 4. Comprometerse con el cuidado, buen uso, mantenimiento y mejoramiento de las instalaciones físicas, bienes y servicios de las instituciones educativas.

Literal 5. Tratar con dignidad, respeto y sin discriminación alguna a los miembros de la comunidad educativa.

Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 37. Los niños/as y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, derecho que demanda de un sistema educativo que:...

Literal 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

Literal 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

Literal 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Con lo que establece la Ley dar la oportunidad a los niños y niñas de recibir una buena educación desde sus primeros años de vida para poder alcanzar el objetivo que se plantea la docente desde cuando ingresa a su aula en el proceso de la educación.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1. AMBIENTE

Es fundamental tomar en cuenta el medio donde funciona el establecimiento educativo, para que la acción didáctica esté encaminada a la realidad donde se desenvuelve el educando y de esta manera tome conciencia de su entorno del cual debe participar en forma consciente y ajustada a las exigencias económicas culturales y sociales de su comunidad. **(De Mattos, 1999)**

2.3.2. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Es el conjunto de elementos y actores (profesores y alumnos) que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollan actividades que permiten

asimilar y crear nuevo conocimiento. El ambiente de aprendizaje tiene objetivos y propósitos claramente definidos los cuales son utilizados para evaluar los resultados.

El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación **(Ospina, 1999)**.

La expresión ambiente educativo induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. De allí se deriva que educa la ciudad, la calle, la escuela, la familia, el barrio y los grupos de pares, entre otros. Reflexionar sobre ambientes educativos para el sano desarrollo de los sujetos convoca a concebir un gran tejido construido con el fin específico de aprender y educarse. **(Naranjo & Torres, 1996)**

“El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa”. **(Chaparro, 1995)**.

2.3.3. EL AULA COMO LUGAR DE AMBIENTE EDUCATIVO

Dentro del mundo de la escuela, tal vez es el aula de clases donde se ponen en escena las más fieles y verdaderas interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes. Una vez cerradas las puertas del aula se da comienzo a interacciones de las que sólo pueden dar cuenta sus actores. Es aquí donde el maestro se hace y se muestra, aquí ya los deseos se convierten en una realidad, ya no es el mundo de lo que podría ser, sino el espacio de lo que es.

Son muchos los investigadores que se han dedicado a estudiar la clase como el momento crucial del acto educativo.

En cuanto al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales en la escuela, se plantean unos principios como hipótesis de trabajo, que merecen ser retomados acá. **(Cano & Lledo, 1995).**

- a. El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes.
- b. El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales.
- c. El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos ya sean contruidos o naturales dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos.
- d. El entorno escolar ha de ofrecer distintos sub escenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas, según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses.
- e. El entorno ha de ser contruido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad.

En síntesis, se pretende propiciar ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes por lo que se debe establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el maestro, el niño y el grupo, ante lo cual los docentes deben tomar en consideración las diferencias individuales, en procura de fortalecer la autoestima y el aprendizaje.

2.3.4. AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS

“La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura: La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (Huisinga, 1987)

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado.

Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos.

Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la incorporación del juego: este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los niveles de preescolar y primaria, pero que a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse a favor de formas más expositivas de enseñanza.

2.3.5. LOS AMBIENTES VIRTUALES EN EL PROCESO EDUCATIVO

“En la época actual las relaciones físicas personales empiezan a perder peso, obviamente sin desaparecer, y empiezan a tomar fuerza el universo mediático-relacional, el espacio de los lenguajes y el tiempo de las nuevas comunicaciones. Aparece el concepto de cibercultura, como un escenario tecnológico para la producción cultural, de la mediatización de lo social. Con este fenómeno, las instituciones, los roles personales, los individuos, las identidades y los grupos se transforman, lo que de alguna manera introduce incertidumbre, desconcierto y a veces desorientación, pero también nuevas posibilidades de organización social e institucional”. (Martín Barbero, 2002).

Los sistemas de educación no son ajenos a este escasísimo discernimiento. Los procesos de enseñanza se ven obligados a indagar cómo se suscitan en una relación de aprendizaje ya no sólo mediada por el lenguaje oral y escritural, sino por el iconográfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual.

A partir de la aparición de los medios tecnológicos implica que debe existir una relación directa en procura de que exista un acercamiento a los nuevos medios de la tecnología y la información en procura de manera una relación directa con el saber mismo, para alcanzar una nueva concepción del saber, surgiendo una visión más cercana al conocimiento en construcción.

2.3.6. TIPOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Según la información de la que se dispone actualmente se determina que no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para el mundo. Ante lo cual se cita los siguientes tipos de aprendizajes más comunes:

- a. Aprendizaje memorístico o repetitivo, se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

- b. Aprendizaje receptivo, en este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- c. Aprendizaje por descubrimiento, el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- d. Aprendizaje significativo, es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- e. Aprendizaje de mantenimiento, es la adquisición de criterio, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- f. Aprendizaje innovador, es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.
- g. Aprendizaje visual, las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social.
- h. Aprendizaje auditivo, una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.
- i. Aprendizaje kinestésico, las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas kinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas.

2.3.7. LA UTILIZACIÓN DE LOS AMBIENTES ESCOLARES EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

Dos términos suelen ser empleados de modo equivalente a la hora de referirse al espacio de las aulas: «espacio» y «ambiente». Sin embargo, pensamos que podríamos establecer una diferencia entre ellos, si bien debemos tener en cuenta que están íntimamente relacionados.

El término «espacio» se refiere al espacio físico, es decir, a los locales para la actividad, caracterizados por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración.

Por el contrario, el término «ambiente» se refiere al conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y la sociedad en su conjunto). **(Battini, 1982).**

De un modo más amplio se puede definir el ambiente como un espacio amplio e importante para motivar a los niños, ante lo cual deberán estar una serie de recursos didácticos para todos los procesos psicomotrices. Es por eso que, se manifiesta que el ambiente habla, transmite sensaciones, evoca recuerdos, da seguridad o inquieta, pero nunca deja indiferentes.

2.3.8. TÉCNICAS DE ESTUDIO EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

“Las técnicas y estrategias es directamente proporcional a lo útiles que son para el aprendizaje de cada alumno. Tener buenas herramientas de aprendizaje es esencial, de la misma manera que es esencial dominar determinados conceptos, utilizar procesos y procedimientos de trabajo adecuados, disponer de determinadas capacidades, destrezas y habilidades y contar con determinadas

actitudes y valores ligadas al proceso de aprendizaje-enseñanza”.(González Expósito, 2010).

Importancia de las técnicas de estudio

Este artículo trata sobre la importancia que posee el conocimiento de las adecuadas técnicas de estudio en cada momento por el alumnado, para que su aprendizaje sea fructífero y significativo.

También se pretende poner de manifiesto el importante papel que posee el docente ante la puesta en contacto del alumnado con las diferentes técnicas de estudio que existen, ya que por ellos sólo no podrían llegar a exprimir al máximo y rendir de la mejor manera posible en los momentos de estudio. (Alcantara Trapecio, 2010).

A partir de la puesta en práctica de las distintas técnicas de estudio se pone en marcha una gran cantidad de habilidades por parte del estudiante, como pueden ser lectura comprensiva, superficial, concentración, etc., por lo que no sólo favorecen los resultados en el estudio, sino que mejoran y desarrollan una gran cantidad de habilidades necesarias para la evolución de nuestros niños. Tradicionalmente los docentes han considerado que la mejor manera de estudiar es memorizar una gran cantidad de conceptos, para después reproducirlos en el examen. Esto se ha comprobado que no da los resultados oportunos en el aprendizaje del alumnado, ya que sólo se limitan a reproducir los contenidos memorizados en la memoria a corto plazo en el examen, por lo que los esquemas mentales previos no llegan a modificarse, ni se produce un aprendizaje significativo, llegándose a olvidar rápidamente los nuevos contenidos.

Técnicas que ayudan al trabajo intelectual

Estudiar de forma adecuada fatiga y existen unas técnicas que ayudan al descanso del trabajo intelectual y al mismo tiempo favorecen la concentración. Hay dos momentos en los que conviene reposar del trabajo: (Marcellach, 2001).

- **Al parar y realizar el descanso correspondiente en el proceso enseñanza aprendizaje, hay tres niveles progresivos:** cambio de trabajo intelectual, cambio mental completo y cambio de ocupación total. Asimismo existen una serie de ejercicios de relajación que pueden practicarse. Cambios de postura física para movilizar los músculos inactivos durante el estudio y ejercicios respiratorios.
- **Cuando se sienten cansados para el trabajo intelectual:** Si piensas que estás fatigado te cansarás más, por lo tanto hay que distraerse del cansancio, hay que observar si hay tensiones internas que nos restan energía, hay que observar si están aplicando bien las diversas técnicas.

Las técnicas educativas para el desarrollo de la Memoria

La memoria es un conjunto de procesos destinados a retener, evocar y reconocer los hechos pasados. Está en estrecha relación con el interés y la atención, así como con la adecuada operatividad del cerebro. Es imprescindible para la vida, ya que sin ella la existencia se desarrollaría en un presente vacío de significados. La memoria se sirve de los sentidos para recoger los hechos y datos que luego serán nuevamente elaborados por la mente.

La eficacia de la memoria depende de los siguientes factores: **(Marcellach, 2001)**.

- **Factores físicos:** son una alimentación equilibrada, descanso suficiente y correcta respiración.
- **Factores psíquicos:** ser realistas en nuestras metas y aspiraciones, controlar el pensamiento y afrontar las situaciones problema y solucionarlas.
- **Factores intelectuales:** debe existir verdadera motivación e interés en aprender para efectuar la comprensión de los datos, factor imprescindible de la memorización.

Para facilitar el proceso de la memorización efectiva podemos utilizar lo siguiente:

- **Asociación de ideas:** Organizar los datos en unidades con sentido, agrupados de acuerdo a un principio básico general, ya que así una idea evocará a otra.
- **Recodificar el material:** Imponer nuestra propia estructura al material, cuidando que esa estructura sea adecuada al contenido y utilizar nuestras capacidades sensoriales de modo interrelacionado.
- **Fragmentar el material:** El material a memorizar debe ser fragmentado en unidades con sentido que memorizaremos una a una. Cuando hayamos terminado, realizaremos una globalización de lo fragmentado.
- **Utilizar el interés del estímulo:** La curiosidad y el verdadero interés, una buena concentración, la ausencia de nervios y el súper aprendizaje, ayudarán al proceso de memorizar.
- **Repetición regular:** Este es el mejor medio para garantizar la fortaleza del estímulo.
- **Características personales:** Es necesaria la intención de aprender y la voluntad de asimilar, de modo que es conveniente que nuestros estudios coincidan con nuestros gustos personales.

Las técnicas educativas aportan al aprendizaje

La educación ha de organizarse en cuatro aprendizajes fundamentales que serán, para los individuos, sus pilares de vida: **(Marcellach, 2001)**.

- **Aprender a conocer**, dotando a los individuos de los instrumentos de la comprensión.
- **Aprender a hacer**, para incidir en su entorno y la transformación del mismo.
- **Aprender a cooperar**, para una vida social armónica, de intercambio y crecimiento armónico.
- **Y Aprender a ser**, que amalgama los tres aprendizajes anteriores como proceso fundamental.

Esta visión de la educación está dotada de un profundo sentido de congruencia con las demandas de nuestro entorno social y contempla el aprender a SER como

una posibilidad real de la educación escolar, solucionando al mismo tiempo una problemática social de grandes dimensiones que se ve reflejada en el aula de forma particular, impidiendo, además, el buen desarrollo del proceso educativo. (Palau, 2011).

2.3.9. LA IMPORTANCIA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

La educación va mucho más lejos de una mera transmisión de conocimientos. En los momentos presentes, es una acción integral, que amerita para su ejecución, de una adecuada comprensión e integración del proceso formativo, con el uso adecuado de las tics.

Citando a María Teresa Lugo: el objetivo de la educación será ofrecer una formación de calidad que favorezca la adquisición de competencias para seguir aprendiendo toda la vida y desenvolverse en la sociedad.

Es importante que el facilitador tenga presente que en el aprendizaje de una persona existen en conjunto de elementos que inciden de manera positiva o negativa para que se logre la absorción de conocimientos, los cuales se pueden llamar factores del aprendizaje, tales como: aptitud, ambiente, personalidad, actitud, referente, reforzamiento, motivación, actuación, memoria y activación.

La sociedad le demanda a la educación en general que se articule con las necesidades actuales de la sociedad. Para responder a esta demanda están diseñando nuevas ofertas e incorporando la innovación tecnológica. En el aprendizaje se identifican elementos que garantizan el logro de buenos resultados, como la inteligencia o capacidad para aprender, las motivaciones, qué me lleva a aprender, el método o sea cómo hago para aprender y dentro del método, están las técnicas, las cuales facilitan los procesos de aprendizaje, garantizando excelencia en los productos finales.

Dentro de todo lo anterior, nos falta hacer referencia al ambiente de aprendizaje, que lo dejamos sentir de manera implícita, pero que ahora lo desarrollaremos más

ampliamente en estos párrafos siguientes, como elemento esencial para todo proceso efectivo de aprendizaje.

Un ambiente de aprendizaje es un escenario en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje. Para llevar a cabo un proceso tan complejo se requieren de una serie de elementos que favorezcan el aprendizaje de los alumnos.

La infraestructura física. En el caso de una docencia presencial la misma requiera de un espacio físico adecuado y mobiliario y equipos apropiados para la docencia. En el caso de la educación virtual se requiere de una infraestructura tecnológica, con los recursos y materiales adecuados para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los recursos de aprendizaje. Estos deben estar diseñados de forma que propicien el auto aprendizaje, que generen un aprendizaje significativo y que permitan el desarrollo de competencias acorde a los nuevos tiempos. Además de los contenidos de aprendizaje, se deben considerar aquí recursos físicos y virtuales que motiven a los alumnos a aprender, coherentes con los objetivos de aprendizaje y propiciadores de interacción.

Los recursos de aprendizaje deben integrarse al proceso de aprendizaje con una clara intencionalidad educativa. Por consiguiente, deben diseñarse respondiendo no solo al perfil del destinatario, sino también integrando a los mismos las estrategias de aprendizajes adecuadas a los objetivos del curso.

La Comunicación. La interacción que se genera entre el docente y los alumnos. Sí es uno de los elementos más importantes de un ambiente de aprendizaje. Para ello es recomendable el uso de una estrategia de comunicación efectiva entre docentes y alumnos que propicie la construcción de conocimientos por parte de los alumnos. El docente juega aquí un rol de mediador o facilitador del aprendizaje.

La comunicación de los alumnos entre sí a través de las estrategias de aprendizaje colaborativo y cooperativo permiten tanto el desarrollo de competencias sociales, tales como aprender a convivir con los demás, como competencias laborales como el trabajo en equipo, fomentando además el desarrollo de actitudes y valores necesarios para la vida.

En entornos de aprendizaje virtuales, la interacción no sólo se limita a la comunicación bidireccional entre docentes y alumnos y alumnos entre sí, sino que, implica también la interacción entre los alumnos y los materiales de aprendizaje. Esta interrelación debe ser generar una participación de los alumnos que propicie la construcción de sus propios saberes.

Planificación del proceso de aprendizaje. La meta de todo proceso de educativo es el logro de los objetivos educativos y las competencias en los alumnos.

Este proceso requiere de una rigurosa planificación en la que se describa de manera clara las acciones de intervención docente, las estrategias y actividades de aprendizaje, los recursos a utilizar (materiales de apoyo, recursos tecnológicos y de comunicación, entre otros), los criterios y estrategias de evaluación y las acciones de retroalimentación.

En síntesis, se puede decir que el diseño de ambientes de aprendizaje implica una gran variedad de aspectos a considerar. Por lo que en función a la modalidad educativa, se tendrán ambientes que importanticen una serie de elementos más que otros, como lo sería el espacio físico en la educación presencial y el espacio virtual en la Educación a Distancia.

No obstante, consideramos que hay elementos indispensables en un ambiente de aprendizaje, tales como: los recursos de aprendizajes, la comunicación y la planificación. <http://elio-manuel.blogspot.com/2013/03/importancia-de-los-ambiente-de.html>

2.3.10. LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS

Para Vigotsky: Desde el comienzo de la vida humana el aprendizaje está relacionado con el desarrollo, ya que es un aspecto necesario y universal del proceso de desarrollo de las funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas.

El camino de desarrollo del ser humano está en parte, definido por los procesos internos de desarrollo del ser humano que no tendría lugar si el individuo no estuviese en contacto con un determinado ambiente cultural.

Por lo tanto de lo señalado, se desprende el hecho de que todos los seres humanos comparten características universales debido a la herencia biológica y cultural que como especie tenemos en común y, al mismo tiempo, cada uno de nosotros varía en función de sus circunstancias físicas e interpersonales.

Para comprender el desarrollo es esencial tener en cuenta, tanto las semejanzas biológicas y culturales que subyacen a individuos y grupos, como las diferencias que existen entre ellos.

Desde este punto de vista, cabe realizarse la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación entre desarrollo y aprendizaje?

(Por supuesto entendido desde el punto de vista de este autor)

Al intentar responder esta pregunta, que se desprende del párrafo anteriormente expuesto, e intentando dar una explicación de este, debemos profundizar brevemente en algunas ideas que desarrollo Vigotsky, para así comprender a cabalidad las relaciones que el estableció entre desarrollo y aprendizaje.

Para comenzar dando una respuesta, se hace necesario hacer una distinción, entre el concepto de aprendizaje y desarrollo.

- El concepto de aprendizaje alude a los procesos mediante los cuales las personas incorporamos nuevos conocimientos, valores y habilidades que son propios de la cultura y la sociedad en que vivimos.
- Vigotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para él, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

Desde aquí se destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo y postula una nueva relación entre desarrollo y aprendizaje. Para este autor el desarrollo es gatillado por procesos que son en primer lugar aprendidos mediante la interacción social:

“El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean”. Vinculado a lo expuesto se encuentra su concepción del aprendizaje, como un proceso que siempre incluye relaciones entre individuos.

El aprendizaje no es solo el fruto de una interacción entre el individuo y el medio; la relación que se da en el aprendizaje es esencial para la definición de este proceso, que nunca tiene lugar en el individuo aislado.

La formación de las funciones psicológicas superiores ocurre, en un primer momento en la interacción o cooperación social (inter psicológica), y en un segundo momento con la internalización del producto de la interacción social (intrapicológica) y que se desarrollan y van ocurriendo en un proceso que implica trabajar en la Zona de Desarrollo Próximo (Z.D.P)

Para comenzar a entender las relaciones existentes entre el desarrollo y el aprendizaje se hace indispensable retomar el concepto Vigotskiano de zona de desarrollo próximo

El concepto evidencia la maduración intelectual del alumno y su potencialidad para resolver situaciones problemáticas con o sin la intervención de “otro” Estos

hallazgos son de suma importancia para la actividad docente ya que él es ese “otro significativo” para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo enunciado hasta aquí, la zona de desarrollo potencial, plantea que la maduración por sí sola, no es capaz de producir funciones psicológicas superiores como lo son el empleo de signos y símbolos, siendo éstos el resultado de una interacción social y ello supone necesariamente la presencia de los demás (mediadores).

De esta manera el pensamiento del ser humano avanza a medida que desarrolla esquemas mentales, logrando así que éstos sean cada vez más acordes con su estructura mental sobre los fenómenos y objetos del ambiente con los que se relaciona constantemente, desde que nace y a lo largo de su desarrollo. La teoría de Vigostky está frecuentemente asociada con el enfoque Constructivista.

Por tanto, es importante, recordar que Vigostky nunca afirmó que la construcción del conocimiento del estudiante pueda ser conseguida espontánea o independientemente. El proceso de la formación de conceptos en el estudiante ocurre en la constante interacción entre las nociones espontáneas de éste y los conceptos sistemáticos introducidos por el maestro. Si bien, este es un aspecto importante y central de su teoría podemos preguntarnos ¿acaso no resulta, muy rígida, o centralizada en demasía en los mediadores externos?, si bien esta pregunta es interesante de responder, es material para un análisis mucho más extenso.

Vygotsky encuentra profundas relaciones entre desarrollo y aprendizaje pues considera que ambos están íntimamente relacionados, dentro de un contexto cultural que le proporciona la “materia prima” del funcionamiento psicológico: el individuo cumple su proceso de desarrollo movido por mecanismos de aprendizaje accionados externamente. Así mismo y aunque en la relación del individuo con el medio, los procesos de aprendizaje tienen lugar en forma constante, cuando en éste existe la intervención deliberada de un otro social, enseñanza y aprendizaje comienzan a formar parte de un todo único,

indisociable, que incluye al que enseña, al que aprende y la íntima relación entre ambos.

- **En síntesis:**

Está claro que desde que comienza nuestra vida, el aprendizaje juega un papel determinante en nuestro desarrollo intelectual, además de ser un aspecto necesario para el adecuado desarrollo evolutivo; por otro lado el desarrollo humano está definido por procesos internos que no se darían si no se estuviera en contacto con un determinado ambiente cultural.

El punto de arranque crucial para el desarrollo es la apropiación activa de recursos del medio ambiente por parte del individuo, siendo el mundo social la fuente del desarrollo de las funciones psicológicas superiores solo de una manera mediatizada indirecta.

Por lo tanto, es la sociedad la que hace accesible al niño la herencia del pasado cultural, cuya incorporación constituye el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Es un aprendizaje universal puesto que todos los sujetos poseen características similares, propias de la especie humana.

<http://www.psicopedagogia.com/desarrollo-aprendizaje>

2.3.11. ¿POR QUÉ SE DEBE UTILIZAR LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE?

El Ambiente de aprendizaje, para el alumno y Ambiente de gestión docente, para el profesor son los espacios de trabajo para ambos roles. Estos ambientes están integrados con todos los sistemas de la institución, es decir los académicos y los administrativos.

De esta forma ambos ambientes tienen directamente acceso a toda la información pertinente y relevante que necesitan ambos roles.

Ambos ambientes, que sólo se diferencian por sus atributos, responden a una configuración de un entorno tecnológico que permite a sus usuarios, fundamentalmente profesores y alumnos, un acceso fácil y la utilización de diferentes recursos con el fin de aprovechar toda la información, la gestión y la formación necesaria, conveniente y posible.

El ambiente de aprendizaje tiene diferentes lugares donde el propio profesor puede editar los documentos o archivos de contenidos de él o de los cursos bajo su responsabilidad, así como el programa del curso, la calendarización de actividades académicas, las calificaciones, las instrucciones para sus alumnos y las comunicaciones con carácter de información o noticia.

Los recursos que el profesor tiene a disposición en el ambiente de aprendizaje son: el Editor Web, con el cual puede elaborar, diseñar o importar todo tipo de documentación o archivo directamente para uso de sus actividades académicas; el Centro de Documentación que es un lugar donde el profesor puede publicar material didáctico complementario para los alumnos; la Guía de Instrucciones, que es el lugar donde el profesor puede explicar sesión a sesión sobre las actividades académicas recomendadas para el alumno.

Así mismo el profesor dispone de listas de distribución de alumnos y publicadores de calificaciones. Las herramientas más poderosas de este ambiente son la evaluación y seguimiento. El profesor puede generar su propio instrumento de evaluación en línea y aplicarlo a uno o más alumnos. Junto con crear este instrumento paso a paso, también podría hacer uso de material ya existente en una base de datos poblada, o bien asignar directamente las preguntas que él determine. Además el docente cuenta con una herramienta para realizar el seguimiento académico de sus alumnos por cada tipo de actividad que planifique.

El ambiente de aprendizaje tiene dos medios de difusión que se utilizan dependiendo de la naturaleza de la información. En el Diario Mural el profesor puede publicar información relevante o de interés para sus alumnos o eventos interesantes que recomienda visitar. Existe otro recurso llamado Noticia, el cual se utiliza para avisos más contingentes, como por ejemplo “se postergó una

actividad”. La diferencia es que este aviso urgente le aparece al alumno en su “primera plana” de tal manera que tome conocimiento.

El ambiente de aprendizaje tiene a disposición del profesor tres medios de comunicación con sus alumnos:

El Correo electrónico, recurso asincrónico, cuya distinción con los correos tradicionales, es el registro que es capaz de generar para cada una de las comunicaciones de los alumnos, alimentando al sistema para que alerte cuando hay alguna pregunta sin contestar en un plazo preestablecido. El Chat, recurso sincrónico, que ofrece diferentes espacios públicos y privados para compartir. Además esta comunicación en tiempo real, en forma adicional a la “clase en línea” que podría dictar el profesor, ofrece la posibilidad de crear grupos de trabajo colaborativo en línea por iniciativa del profesor o de cualquier alumno del curso. Si eventualmente alguno de los que participó en un chat desea grabar la sesión, puede hacerlo bajando localmente toda la secuencia de la sesión en su propio computador. El Foro de Discusión, recurso asincrónico, es un medio de comunicación ideal para las actividades de aprendizajes basadas en estudio de casos. El profesor enuncia el caso y los alumnos, en forma individual o grupal participan de la actividad, enriqueciendo el análisis del tema sobre la base del debate.

A fin de ilustrar de manera más clara sobre las actividades que potencialmente un profesor puede realizar en este ambiente de aprendizaje, se detallan a continuación las siguientes, como ejemplo:

- Tener a disposición el material didáctico de la asignatura.
- Instruir sesión a sesión las actividades recomendadas.
- Actualizar contenidos de su asignatura.
- Agregar o modificar actividades académicas.
- Agregar o eliminar capítulos / unidades de materias.
- Construir evaluaciones objetivas online.
- Administrar pruebas individual o grupal en modalidad on-line.

- Corrección automática de las pruebas.
- Entrega de los errores cometidos en las respuestas.
- Almacenar instrumentos de evaluación.
- Utilizar la base de datos ya poblada de preguntas con sus respuestas, ejercicios.
- Publicar en el mismo sitio web todo tipo de documentos archivos.
- Editar en el mismo ambiente cualquier tipo de documento.
- Publicar calificaciones.
- Obtener el seguimiento académico de sus alumnos.
- Obtener registro de participación de cada una de las actividades online de los alumnos.
- Generar informativos a través de los medios tecnológicos del sistema.
- Comunicarse con sus alumnos a través de los medios tecnológicos sincrónicos del sistema.
- Comunicarse con sus alumnos a través de los medios tecnológicos asincrónicos del sistema.

A este mismo ambiente de aprendizaje es posible eventualmente, adicionarle otros recursos de aula como video streaming, compartir documentos en línea y otros, sin embargo uno de los aspectos más importantes a considerar son los recursos tecnológicos necesarios por parte de los usuarios. Es preferible postergar algunas implementaciones que precisan de mayores configuraciones, en beneficio de la agilidad de funcionamiento.

Aspectos metodológicos

No existe estandarización de ritmos de aprendizaje, todos los docentes son distintos así como todos los alumnos son diferentes. Es un error que el docente se ajuste al ritmo del estudiante más lento o más rápido dado que ello solo conlleva la desmotivación de unos u otros.

No podemos formar una persona con características reflexivas si lo sometemos a un ambiente en el cual se le instruya permanentemente lo que debe hacer. El

proceso formativo debe permitir el ejercicio individual y autónomo y además el desarrollo de las capacidades de interacción.

Los estudios delatan que la falta de capacitación es el mayor obstáculo para hacer uso eficaz de la tecnología. Los docentes necesitan mayores habilidades y destrezas en el uso de la tecnología como una herramienta de enseñanza e investigación.

En la medida que los docentes desarrollen con agresividad programas de capacitación para la Usabilidad de la tecnología podremos mejorar efectivamente los procesos de enseñanza aprendizaje.

La capacitación a profesores junto con un buen "sistema nervioso digital", como llaman algunos autores, son claves para lograr los éxitos esperados en el mejoramiento de la gestión docente.

Algunas ventajas que presenta el ambiente de aprendizaje

- 1) El ambiente de aprendizaje otorga la oportunidad de multiplicar la capacidad investigadora de los alumnos, condición necesaria ante el avance vertiginoso del conocimiento.
- 2) El ambiente de aprendizaje a través de sus herramientas y recursos se constituye en un real aporte para el profesor en materias de administración docente.
- 3) El ambiente de aprendizaje posee los recursos y las herramientas de comunicación que permiten a los alumnos estar permanentemente en contacto, tanto entre ellos como también con los profesores de los cursos.
- 4) Acceso sin restricciones geográficas al sitio web, permitiendo desde cualquier lugar acceder a la información y contenidos académico de los cursos disponibles.
- 5) El uso de ambientes de aprendizajes hace desaparecer las inhibiciones y los temores socioculturales que afecta a los alumnos en su participación durante las clases presenciales, originando comunicaciones más efectivas con los profesores.

- 6) La utilización de ambientes de aprendizajes permite a cada alumno disponer de un espacio privado, permitiéndolo administrar según sus necesidades las comunicaciones con el profesor, como también con sus compañeros de curso.
- 7) El entorno dedicado del curso, permite a los profesores tener un cuidado particular de cada alumno, traduciéndose en una atención personalizada y controlada mediante las herramientas de comunicación disponible.
- 8) La utilización de herramientas específicas, como el foro de discusión, permite conseguir los beneficios del trabajo colaborativo y obtener una retroalimentación de conocimiento a todos los alumnos.
- 9) El alumno con esta modalidad puede administrar su tiempo a medida que estudia, despertando su atención y obligándolo a cumplir con una agenda que lo formará en autodisciplina.
- 10) En cierta forma genera una mejor racionalidad de los factores tiempo, espacio y dinero.
- 11) Existen además otros factores que son fuertemente incidentes en los rendimientos de los alumnos como por ejemplo que este medio de aprendizaje impide los enfrentamientos de caracteres, facilita el trabajo imparcial, reduce la indisciplina de los alumnos etc.

Sugerencias para un cambio efectivo

Tal como se insinuó en la Introducción, se presenta una pauta con los aspectos más importantes a considerar en el proceso de implementación del cambio, debiendo cada organización “adecuar” estos planteamientos generales, conforme a su propia realidad.

El fenómeno de la globalización y la competencia provocan dos grandes efectos: los riesgos y las oportunidades. Los mayores riesgos se deben a la mayor competencia y a la velocidad de los cambios y las mayores oportunidades se deben a los mercados más extensos o sin fronteras y a la disminución de las barreras.

Evidentemente se trata entonces de minimizar los riesgos y aprovechar al máximo las oportunidades convirtiendo a la organización en un competidor más potente.

Lo práctico sería adoptar las siguientes acciones concretas:

- Analizar mercado e identificar las oportunidades.
- Desarrollar una visión y una estrategia.
- Formar equipo para dirigir cambio.
- Comunicar de manera efectiva la visión y la estrategia.
- Identificar y reducir todos los “posibles frenos”.
- Planificar mejoramientos visibles y sistemas de reconocimientos.

La comunicación del cambio debe ser a través de un planteamiento simple, en lo posible usando imágenes, utilizando todo tipo de informativos y reuniones en lo formal y fundamentalmente en la interacción informal. Otro aspecto que siempre es bueno recordar es que los actos de “repetición” son los únicos que se van internalizando en las organizaciones. Es básico cuidar la generación de inconsistencias y el ejercicio del liderazgo.

Teniendo presente que el propósito es conseguir el alineamiento de los miembros de la organización con la nueva visión, debemos derrotar las resistencias por la vía de la convicción, postulando que el cambio provocará un beneficio para la organización y para cada una de las personas que lo protagoniza.

Finalmente, se insiste en la aplicación cuidadosa de estas pautas generales dado que las principales dificultades de las organizaciones para avanzar en estas materias responden al orden “cultural” y de capacitación.

2.3.12 DESARROLLO INFANTIL Y ESPACIOS EDUCATIVOS SIGNIFICATIVOS

Un espacio educativo se puede considerar significativo en la medida que promueva el principal sentido de la educación: el aprendizaje y el desarrollo humano. Desde este punto de vista es pertinente revisar algunas consideraciones sobre la concepción del desarrollo infantil que permitan derivar implicación es para el diseño de ambientes de aprendizaje que contribuyan, significativamente, al

crecimiento integral de los niños. A partir de estas implicaciones es posible definir la naturaleza de los espacios educativos significativos.

La primera consideración es que los niños poseen competencias innatas y las usan para desarrollar nuevas competencias. De acuerdo con algunos autores, los niños vienen equipados con mecanismos innatos en diferentes dominios de conocimiento, como el social, lingüístico, físico ó matemático, que son utilizados para atender y organizar la información que proviene del medio y comprender su realidad (Karmiloff-Smith, 1996; Gelman, 2000). El desarrollo infantil consiste en un proceso de reorganizaciones y transformaciones permanentes de estas y de nuevas competencias, y por lo tanto, requiere escenarios exigentes que revelen los retos del mundo real. Desde el nacimiento y durante el período de la infancia son diversos los espacios donde los niños actúan e interactúan con otros y con su mundo. Los diálogos madre-bebé durante el baño diario, la resolución de un problema cotidiano como amarrarse los zapatos, encontrar un juguete perdido o ayudar a los hermanos a lavarse las manos, las prácticas tradicionales como armar el pesebre o construir un caballito de palo y los juegos de competencia, como "La gallina ciega" o "La rayuela" con los compañeritos constituyen situaciones enriquecedoras y novedosas para los niños porque los enfrentan a las exigencias de la vida diaria.

Sin embargo, no toda experiencia durante la infancia resulta significativa para los niños. El desarrollo infantil no se traduce sólo en aprender "contenidos" sobre el mundo o generar "hábitos" para sobrevivir. Por esta razón las actividades centradas en el uso de rutinas ya aprendidas, como por ejemplo, hacer planas y bolitas de papel para pegar en un cuaderno, copiar dictados o jugar todos los días el mismo juego, no constituyen para los niños un desafío porque no hay nada nuevo que crear. Igualmente las actividades centradas en el uso exclusivo de la memoria y la atención como aprender un texto para hacer una exposición o poner atención al tablero mientras la maestra habla no favorecen el desarrollo del pensamiento creativo ni la autonomía en la resolución de problemas para la vida.. Un espacio educativo significativo debe ser, por el contrario, un escenario de

aprendizaje retador y generador de múltiples experiencias para quienes participan en él. Un espacio educativo resulta significativo para el desarrollo en la infancia cuando el conjunto de situaciones relacionadas entre sí, en el ambiente de aprendizaje, favorecen la construcción de nuevo conocimiento y permiten el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción (Otálora, 2007). Esta constituye, en esencia, la función de la educación en la sociedad.

Una segunda consideración sobre la concepción de desarrollo infantil es el reconocimiento del rol activo que los niños desempeñan en sus propios procesos de cambio. Ellos piensan porque les gusta pensar y conocen porque quieren saber siempre más, exploran porque quieren descubrir, deciden cuándo quieren aprender algo nuevo y además deciden qué aprender. Más sorprendente aún, los niños vuelven una y otra vez sobre lo que ya saben para comprender mejor (Karmiloff-Smith, 1996).

Una tercera consideración es que los niños no aprenden ni se desarrollan de la misma manera. El desarrollo infantil no es lineal, no tiene un inicio y un final fijos, ni sigue una vía de avance progresivo de menos a más conocimiento, y por lo tanto, sus cambios no dependen exclusivamente de la edad (Puche-Navarro, 2003). Por esta razón cuando los ambientes de aprendizaje son significativos no están relacionados con una edad determinada en la que los niños deban participar.

Es posible, por ejemplo, que en un juego que enseña una maestra a sus niños, sean ellos quienes a veces expliquen las instrucciones a sus compañeros o elijan los roles del juego.

Una cuarta consideración es que los niños no aprenden ni se desarrollan solos. Un papel importante en el desarrollo infantil, porque afecta de manera única y diferenciada la experiencia de los niños, enriqueciéndola y colmándola de importantes significados. Los niños requieren de la presencia de otros niños que los acompañen en la empresa de crecer y de adultos que apoyen sus procesos de

cambio. Esta interacción favorece la construcción de su identidad y la formación de rasgos específicos de su personalidad que los diferencian de los demás.

Como última consideración, es necesario señalar que estas formas de pensamiento y aproximaciones de los niños a la realidad, sólo se pueden evidenciar en las conductas y verbalizaciones que ellos muestran cuando manipulan los objetos, cuando juegan, cuando hacen una pregunta, cuando realizan sus actividades cotidianas o cuando interactúan con los demás. **OTÁLORA. Yenny 2007 espacios educativos significativos para la educación en la infancia. Artes Gráficas del Valle, Cali.**

2.3.13 DESARROLLO COGNITIVO

Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

El desarrollo cognitivo, también conocido como desarrollo cognoscitivo, por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

La terapia cognitiva o terapia cognitiva-conductual, por último, es una forma de intervención de la psicoterapia que se centra en la reestructuración cognitiva, ya que considera que las distorsiones mencionadas anteriormente producen consecuencias negativas sobre las conductas y las emociones.

2.3.14. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO

Tiene que existir una base biológica sana para que las potencialidades se desplieguen así como un ambiente favorecedor y estimulante. Además el

desarrollo cognitivo está sujeto a las eventualidades que puedan suceder a lo largo del crecimiento como por ejemplo enfermedades o traumatismos que afecten la estructura biológica. **(Piaget, 1996).**

Los procesos cognoscitivos se van desarrollando de forma gradual en el ser humano a partir del nacimiento. Cuando un niño o niña tiene la oportunidad de participar en la educación formal, tienen mayor oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que les permiten integrar de forma más ordenada estos procesos. Siendo la memoria parte vital en el quehacer diario no importando la edad que tenga el individuo; hemos considerado necesario que los padres conozcan cuáles son las funciones y beneficios que tiene la estimulación de la misma, y cómo ésta se va desarrollando según la edad de los niños.

Es necesario también que conozcan y apliquen técnicas que estimulen la memoria, para que los niños desarrollen los diversos tipos de memoria que existen. Hay padres que se quejan de la falta de retención que sus hijos manifiestan en el hogar cuando se les da una instrucción a seguir, pero por el mismo desconocimiento que existe sobre el tema les es imposible corregir de manera adecuada estas situaciones.

Pero además es importante mencionar que para aquellos padres quienes no han tenido esta oportunidad de convivencia con sus hijos, hacerlos partícipes del proceso educativo a través de programas que estimulen los procesos cognitivos de memoria, beneficia a ambas partes porque la relación puede madurar y ser más estrecha entre ambos, y el niño adquiere niveles más altos de habilidad y capacidad intelectual.

2.3.15. LA INFLUENCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La comunicación afectiva toma en este contexto un valor extraordinario si se asume la tesis de L. S. Vigotsky acerca de que toda función psíquica superior

aparece dos veces: primero intersico lógicamente, luego intrasico lógicamente, como ley general del desarrollo psíquico donde la comunicación es fundamental. Dado que compartimos los criterios acerca de la importancia de la comunicación afectiva en el mejor desempeño del proceso de enseñanza- aprendizaje, es que decidimos abordar este tema en el presente trabajo. **(Vigotski, 1987).**

El desarrollo del hombre tiene una determinación histórico-social, siendo las relaciones sociales con los demás, a través de la comunicación, las que alcanzan el papel protagónico.

Es así que a través de la interacción con los otros el estudiante incorpora los instrumentos culturales. Vigotsky destaca la importancia de las interacciones sociales, tras la idea de la “Mediación” y de la “Internalización” como aspectos fundamentales para el aprendizaje, defendiendo que la construcción del conocimiento ocurre a partir de un intenso proceso de interacción entre las personas. Por tanto, es a partir de su inserción en la cultura que el niño, a través de la interacción social con las personas que le rodean, se va desarrollando.

2.3.16. CÓMO ENSEÑAR A MEJORAR LO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE

Enseñar a pensar es un enfoque que va más allá del objetivo tradicional de los aprendizajes concretos entendidos como cambios en la conducta. Se trata de enseñar a que las personas sean cada vez más conscientes y responsables de sus capacidades, procesos y resultados de aprendizaje. Las investigaciones desarrolladas desde el enfoque de la psicología cognitiva han modificado las concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje. **(Coll, 1990).**

La capacidad para aprender continuamente tiene mucho que ver con el aprendizaje de estrategias generales del pensamiento que nos permiten conocer, y buscar la información que necesitamos, en un momento dado, para resolver una tarea o solucionar un problema.

Esto implica que tan importante es saber cuál es la información que uno tiene como saber la que le falta, en un momento dado, para resolver la tarea o solucionar el problema. Esto también implica que para favorecer un aprendizaje permanente se necesita sobre todo enseñar al sujeto las capacidades que le permitan generar de manera continua la información que va necesitando.

2.3.17. EL DESARROLLO COGNITIVO COMO UN PROCESO DEL JUEGO

El valor del juego en el desarrollo cognitivo: aspectos teóricos.

Proponerse desde el nivel inicial el desarrollo integral de los chicos, requiere aclarar algunas cuestiones acerca del desarrollo cognitivo. En otras palabras, qué quiere decir desarrollo y cómo entender este proceso evolutivo desde referentes teóricos flexibles a las variaciones de las distintas regiones del país.

En la actualidad, se reconoce que las pautas evolutivas establecidas por los modelos teóricos se cumplen, cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las propias acciones. Los niños alcanzarán el despliegue y complejización de su potencialidad, sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participan se organizan para hacer posible la progresión de las habilidades y competencias.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas

(significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

Cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a:

- Comparar acciones
- Intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego.
- Mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego
- Centrarse en tarea,
- Recuperar información
- Establecer relaciones y combinaciones
- Pensar acerca de las acciones (la reflexión posterior al juego)

Cuando hablamos de saberes previos, nos referimos a:

- Los conocimientos matemáticos
- Los conocimientos del área de lengua
- Los juegos que saben jugar

Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender que las habilidades y aprendizajes específicos son contenidos subjetivos que han sido valorados y estimulados en el marco socio-cultural de pertenencia. Son logros de los chicos que revelan las expectativas y la intencionalidad educativa de los adultos significativos (padres y maestros). Desde esta posición reconocemos que las oportunidades para jugar dependen del permiso y propuestas de los adultos.

Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejización de procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.

Las dificultades que pueden presentar los chicos para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el aprendizaje del jugar y de los juegos.

Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes a la complejización tanto en términos sociales como cognitivos.

La lectura social del desarrollo nos guía en el diseño de entornos educativos que faciliten y enriquezcan la capacidad de juegos de los chicos. Se trata de tomar a los aportes teóricos como puntos de referencia para delinear un recorrido evolutivo para el juego en el contexto escolar.

Las distintas formas del juego

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es considerado como un contexto de producción cognitiva. Hablar de contexto de producción cognitiva, significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Jugar es un modo de hacer con la mente que implica procesos básicos del aprender y del pensar. Contar con oportunidades de juego de manera sistemática pensadas en este sentido promueve el desarrollo integral del niño.

Partiendo de los aportes que explican el lugar central del juego en la transformación de la inteligencia, el juego se ubica en el jardín de infantes como ordenador de prácticas. Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos. Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción intersubjetiva que presenta atributos propios. Modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos.

Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en el jardín. En este escrito pensaremos sobre el juego en sectores, el juego como instrumento de enseñanza, el juego como contenido y el juego en el patio.

Juego en sectores

En esta propuesta el aula se sectoriza en función de criterios, datos recogidos en las observaciones, formación del maestro, recursos materiales disponibles. La característica central y específica es que se trata de un tiempo de tarea en el jardín sostenido en la elección de los chicos. Elección que devela los contenidos y actividades que han resultado más interesantes para ellos.

La tarea de elegir es un desafío para los niños ya que los ubica como protagonistas: una situación de clase que les va enseñando a ser autónomos. Quizás sólo en la escuela los niños tienen la oportunidad de hacer este aprendizaje social que será fundamental a lo largo de toda su vida.

El proceso de elección no es solo temático. Es decir no se trata sólo de elegir un sector, sino de elegir compañeros para hacer juego en grupo. Por eso decimos que esta propuesta de aula potencia grupalidad.

Potencia la disponibilidad de los chicos a estar y hacer en grupo. Los pone en situación de tener que hacer con otros de manera independiente del adulto. Desafío social, afectivo y cognitivo que le permite al docente observar y analizar aspectos del desarrollo de sus alumnos invisibles en otro tipo de propuestas.

Esta propuesta pedagógica integra el sector de: construcciones, dramatizaciones, juegos tranquilos, con el sector de plástica, biblioteca, carpintería. Esta variedad forma parte de las preferencias del maestro, de los lineamientos institucionales y de los recursos materiales.

Pensaremos sobre los tres sectores de juego.

Sector de Construcciones

Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta a partir de la cual el juego se inicia y se va organizando con la selección y combinación de materiales e instrumentos. Las características físicas y funcionales de los materiales a los que tengan acceso los chicos impactan directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas.

Estos juegos requieren de los jugadores habilidades técnicas: recortar papel, cartón, tela, pegar con cinta de papel, cinta scotch, voligoma, plasticola. En otros

términos, establecer relaciones entre características de la superficie y tipo de adhesivo, entre tipo de textura y filo de la herramienta, entre grosor y tipo de corte, entre otros. Por otro lado, ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio.

Los juegos de construcciones facilitan secuencias de juego más largas, ricas en verbalizaciones y combinaciones, prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas. La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para ir hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. La imagen (lo que los chicos quieren armar) inicia el proceso de construcción, oficia de ordenador en tanto sostiene la acción concreta sobre los materiales y las negociaciones entre compañeros; y también es esta imagen la que los chicos rescatan para evaluar sus producciones y a la de los otros. Esta capacidad indica los avances del pensar en tanto señalan la distancia entre la acción y las ideas.

Este tipo de juego muchas veces se combina a las dramatizaciones en tanto permite el armado del escenario y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar.

Sector de dramatizaciones

Dramatizar implica todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Los personajes son adjudicados y asumidos en el mismo proceso de juego. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensilios, vestimenta y adornos como soporte de los significados. Los temas de las dramatizaciones remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos (familia y comunidad) y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades. En otros casos dan cuenta de saberes más amplios

ligados a los cuentos y a los medios de comunicación (dibujitos animados, películas, noticieros).

Los materiales que conformen el sector de dramatizaciones enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y planifique alternativas de recursos que posibiliten a los chicos variar y ampliar los temas que juegan dramáticamente. Para analizar cognitivamente esta manera de jugar es valioso diferenciar entre tema y contenido. El tema del juego da cuenta de a las condiciones de vida de los niños; el contenido revela el nivel de aprendizaje alcanzado con relación a estas condiciones de vida. Por lo tanto un tema puede jugarse durante bastante tiempo estableciendo diferencias con relación al contenido. En otras palabras, es necesario variar la oferta de objetos, ideas y recursos para promover y lograr que los chicos amplíen y complejicen el contenido de los juegos.

Sector de Juegos Tranquilos

En general, en este sector se presentan juegos que han sido presentados como juegos para aprender. Los niños podrán elegir por si mismos los juegos ya enseñados por el maestro y esta elección y la manera de jugar permitirá evaluar las características del aprendizaje logrado.

Se eligen juegos con reglas convencionales, como cartas, juegos de recorrido. También pueden presentarse enhebrados, rompecabezas o de encastre. Es importante reconocer que algunos de estos materiales promueven acciones de ejercitación generalmente solitarias, que las alejan de una experiencia de juego compartido.

El juego como instrumento de enseñanza

Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos

dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar. Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.

Algunas pautas y atributos para la selección del juego:

- Grupal o de a parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva),
- Con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente
- Consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín
- Integre saberes previos de los chicos con relación al contenido curricular
- Reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones.

El juego como instrumento de enseñanza puede aparecer en tres formas: juego centralizador, juegos matemáticos y juegos dramáticos.

Juego centralizador

Es un juego diseñado por el maestro, ligado a un contenido disciplinar o a una experiencia específica que se pretende rescatar. Muchas veces integra y representa contenidos de paseos, o temáticas sociales y comunitarias.

Juegos matemáticos

Juegos que implican el uso de saberes matemáticos a través de acciones

significativas y grupales. Los juegos promueven la recuperación de los contenidos por fuera del esquema de presentación, facilitando la transferencia y uso de un conocimiento para situaciones significativas y valiosas para los chicos.

Juegos dramáticos

Generalmente ligados a cuentos trabajados por el docente, promueven la recuperación de distintos aspectos de la historia, la adquisición de esquema narrativo, el desarrollo del lenguaje oral, el reconocimiento de atributos según el rol. Son juegos inventados por el docente que muchas veces comienzan con un pedido o iniciativa de los chicos.

Juego en el patio

Es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. El espacio físico del patio con los recursos que contenga es el territorio para jugar juntos. La observación de los recreos ofrece al maestro información sobre el jugar y los juegos que los chicos pueden sostener sin mediación por parte del adulto.

Es un tiempo espacio que a veces también requiere de las ideas y propuestas de juego del maestro como intervenciones tendientes a enriquecer los saberes de los chicos con relación a los juegos tradicionales, regionales, a la resolución de situaciones sociales y problemáticas.

Juego como contenido

En la recuperación de los juegos tradicionales en el jardín de infantes hace posible la transmisión de un saber histórico. Juegos que antes se aprendían en la propia familia o comunidad, y que en los últimos años hemos empezado a extrañarlos al no verlos en los patios de las escuelas, en los pasillos entre las salas, en las plazas.

Son juegos que los maestros enseñan por diferentes propósitos, y que hacen posible que los chicos aprendan a jugar juntos y aprendan juegos.

Para muchos chicos, esta propuesta de juego del docente, es la entrada al juego como contenido de su propia cultura; una herencia a la que tienen derecho.

A modo de cierre

Pensar sobre el juego permite tomar conciencia de los múltiples aspectos que los constituyen desde lo social y desde lo institucional.

Desde esta posición, es posible reconocer las características actuales de la presencia del juego en el jardín de infantes. Este proceso de reflexión requiere de aportes conceptuales que ordenen la comprensión de las acciones y delimiten las propuestas a futuro.

En este escrito se propone una selección y jerarquización de ítems ligados al juego con la intención de facilitar la puesta en marcha de acciones variadas y fundamentadas. Los criterios y conceptos teóricos se presentan al modo de herramientas para que el maestro adquiera seguridad y confianza al diseñar propuestas para jugar.

Sobre el juego podemos pensar:

Misiones. 2006, Ordenando criterios para seguir jugando en el jardín de infantes
Trayecto Formativo: Una aproximación a la problemática del Nivel Inicial.

2.3.18. EL EDUCADOR INFANTIL Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS

Entendemos por maduración el proceso a través del cual el sujeto alcanza la plenitud de sus capacidades, es decir logra su máximo nivel de desarrollo, en este proceso intervienen factores de dos tipos:

- Los factores hereditarios: establecen lo que la persona puede llegar a ser, condicionan sus posibilidades de desenvolverse en su medio.
- La influencia ambiental: determina el resultado final, en función de la cantidad y calidad de experiencias que el niño reciba de su entorno va a depender su desarrollo.

Desarrollo es la combinación entre la maduración, la herencia individual y las influencias que desde el exterior ha recibido.

El desarrollo del niño NO se contempla como un fenómeno endógeno e individualista fruto exclusivo de una maduración sino dependiente de variables de alto contenido social.

Para Piaget y las corrientes constructivistas, el desarrollo es espontáneo y su nivel determinaría qué aprendizajes pueden realizar los niños.

Para los culturalistas, Vygotski y la escuela rusa, el aprendizaje sería el elemento dinamizador del desarrollo.

Todas las corrientes destacan la importancia de los aprendizajes específicos, logrados a través de la propia actividad del niño.

- Para Piaget. La actividad y el autodescubrimiento son ingredientes esenciales, la interacción se llevará a cabo entre el niño y los objetos, el niño logrará aprender de forma individual y nuestro papel se ha de centrar en provocar contactos con el medio y en facilitar su proceso de autoaprendizaje.
- Para los culturalistas, la interacción se refiere claramente al intercambio con los adultos y con los iguales, considerados como agentes protagonistas con el niño de su propio aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje

- **Situaciones naturales:** donde se engloban todos los momentos del día vividos por el niño, todos ellos pueden suponer situaciones de enorme interés educativo: la hora de la comida, el cambio, el juego.
- **Situaciones abiertas:** motivadoras, promovidas y surgidas del propio grupo de niños pero retomadas y recreadas por el Educador que es capaz de aprovecharlas.
- **Situaciones vividas y percibidas por el niño de forma individual:** que le permiten simultáneamente descubrir, expresar y divertirse.
- **Situaciones que propician en cada niño una respuesta individual, distinta y creativa:** acorde con su momento real de maduración y desarrollo.
- **Situaciones abiertas al diálogo:** al intercambio enriquecedor con los iguales y el entorno y al apoyo necesario y fundamental del Educador.

Ejemplos en diferentes grupos de la etapa, la idea de Situación de Aprendizaje.

El nivel 1-2 sería una prolongación de lo descrito en un proceso natural y sin cambios bruscos, en el que las rutinas van ocupando menos tiempo de manera progresiva y las situaciones de juego y actividad aumentan paulatinamente.

Las capacidades motrices, sensoriales y perceptivas que van siendo desarrolladas individualmente por cada niño van a propiciar su interés por aspectos cada vez más variados del entorno que le rodea. Fundamentalmente, los objetos y el espacio en los primeros momentos, extendido posteriormente a los compañeros.

El dominio progresivo de su expresión y comunicación propiciará, siempre que exista el clima adecuado, la participación en la situación natural que surge de la convivencia en el aula.

Unidad 1

La experiencia nos dice que el niño de 5 a 6 años se interesa y se involucra cada vez más activamente en las situaciones, y que el hecho de que, por ejemplo, un tiempo de la jornada escolar, incluso en niveles tempranos, esté dedicado a un taller específico (plástica, experiencias, cuentos...) supone para ellos una situación cotidiana y natural que admiten con interés, e incluso en ocasiones con entusiasmo, siempre que la motivación haya sido trabajada previamente y se mantenga un ritmo y variedad de actividades suficientemente atrayente. Obviamente la existencia de ese taller específico implica un medio de sistematización del trabajo que en función de su planificación, apoya y refuerza en su conjunto un aprendizaje global y de evidente significación.

2.3.19. CÓMO DESARROLLAR LO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE JARDÍN

Desarrollo cognitivo en preescolar

Cuando se habla de desarrollo cognitivo se hace referencia a los procesos básicos cognitivos, a las habilidades y a los mecanismos que intervienen en el aprendizaje y en la forma de actuar y de reaccionar según las capacidades cognitivas en desarrollo.

En educación se trata de conocer qué tareas, qué ejercicios son los que pueden realizar los niños de 5 a 6 años en función de las competencias o capacidades cognitivas que poseen en esas edades, ejercicios y tareas que estimulen las capacidades en desarrollo y el pensamiento.

Los estudios actuales sobre los procesos cognitivos básicos en preescolar son recientes y la mayoría parten de la teoría de Piaget y dentro de las teorías constructivistas del enfoque de Vigostki que proporciona un modelo de intervención psicológica basado en la ayuda del adulto, del educador, para adquirir los aprendizajes en educación formal e informal, situando la práctica

educativa en lo que sabe hacer el niño, en los conocimientos previos, y a partir de esos conocimientos previos ir construyendo con el adulto, con el educador, los aprendizajes nuevos en interacción e interrelación, con ayuda, apoyo y ajustando los objetivos a las necesidades de los niños, facilitando el aprendizaje para que pueda conseguirlo con el esfuerzo adecuado.

En cuanto a los procesos cognitivos básicos, atención-percepción, memoria, razonamiento en preescolar, Piaget y colaboradores situaron al niño de preescolar en la etapa preoperacional, definida por una serie de características como son: principio de irreversibilidad, centración, pensamiento intuitivo, egocentrismo, características dificultan las operaciones lógicas.

Las investigaciones actuales, especialmente a partir de los años noventa, han abordado con experimentos diferentes a los que realizaron Piaget y sus colaboradores, los procesos cognitivos que se dan en estas edades escolares y han aportado datos nuevos sobre las capacidades cognitivas del niño preescolar.

Datos que están suficientemente comprobados para que se puedan incluir como tareas escolares para favorecer el aprendizaje y la instrucción.

Brevemente los sintetizamos:

Uno de los procesos cognitivos básicos más investigados es el de Atención y Percepción, la percepción es la puerta de entrada del conocimiento y la que aporta datos para interpretar y adquirir nuevos conocimientos o reestructurar los existentes en educación.

1. Atención y Percepción

Realizar actividades atención y de percepción y de categorización básica basadas en semejanzas perceptivas.

- Actividades de atención individual y atención en grupo
- De categorización: El niño de preescolar puede realizar clasificaciones supraordinadas, pensamiento categorial o lógica de clases, y esta capacidad les permite iniciar las primeras clasificaciones de objetos.

Las primeras clasificaciones de objetos son por semejanzas. Puede clasificar objetos parecidos. A estas primeras clasificaciones o categorías de objetos les denominó Rosca clasificaciones básicas o categorías básicas. Según esta autora y sus colaboradores la lógica de clases es más temprana de lo que suponía Piaget y sus colaboradores. Los niños puede realizar clasificaciones perceptivas por semejanzas del estilo: gato con gato, silla con silla, caramelos con caramelos, incluso sin ayudarles.

Ahora bien, las clasificaciones supra ordenadas, que son las que clasifican por características abstractas, por ejemplo: animales, muebles, alimentos, no pueden realizarlas ya que necesitan de esos conceptos lingüísticos para hacerlo.

Según Nelson, otra autora que ha estudiado estas edades, el lenguaje es el que permite realizar las clasificaciones superiores y además favorece la percepción de realidades que no pueden observarse pero si pensarse o entenderse.

Un mueble no se puede observar pero si se puede pensar abstractamente en el significado, es lo que se ha llamado abrir el pensamiento a la abstracción en estas primeras edades.

Los nuevos estudios en preescolar proponen realizar más actividades de clasificación apoyadas en lenguaje abstracto para favorecer y activar el pensamiento y ordenar la experiencia, a la vez de realizar microprocesos cognitivos de forma involuntaria por parte del niño que favorecen la metacognición.

2- Actividades de memoria

Las actividades de memoria son importantísimas en preescolar, la memoria es la que permite adquirir información, comprenderla y utilizarla.

Las dos estrategias que deben utilizarse son:

- Actividades de repetición: Repetir el material que hay que aprender. Se pueden repetir los ejercicios, las fichas, o bien se pueden repetir verbalmente números, canciones, etc.

Repetir consolida el aprendizaje: en voz alta y mirando fijamente el material

- Organizar el material para recordarlo mejor

Organizar el material favorece la planificación de las tareas y la memoria comprensiva

3- Actividades de Atención- Perceptiva

Actividades de atención perceptiva que focalicen la atención visual en diferentes elementos importantes para entender la tarea, antes de ejecutar la tarea, antes de realizar el ejercicio.

4- Actividades de Solución de Problemas sencillos

- Sumas, restas y desplazamientos

Pongo cosas/ quito cosas

Los problemas de desplazamientos ni quitar ni añadir, cambiar la situación favorecen el razonamiento lógico

5.- Teoría de la mente

Los niños descubren la mente en estas edades, y a partir de los cinco años pueden realizar abstracciones simples sobre material conocido, sobre situaciones conocidas y realizar inferencias sobre el pensamiento propio y el pensamiento de otros.

Realizar actividades que estimulen a capacidad o habilidad de pensar y de pensar lo que pensarán otros, este tipo de actividades favorecen la capacidad de ponerse en lugar del otro, son actividades cognitivas con componentes emocionales y favorecen el razonamiento lógico. <http://reeducacion.com/desarrollo-cognitivo-prescolar.aspx>

2.4. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICO

ACCIÓN. Según la Real Academia de la Lengua Española, acción es un efecto que causa sobre algo. La amplitud de esta palabra es superada difícilmente por otra alguna; pues toda la vida es acción, y solo existe inacción absoluta en la muerte y en la nada. En sus significados generales, acción equivale a ejercicio de una potencia o facultad, efecto o resultado de hacer. En la jurisdicción criminal, la que entabla la víctima de un delito o sus derechos habientes para conseguir la restitución de lo arrebatado, la reparación del daño y la indemnización de perjuicios.

ACTITUDES. Las actitudes son un tipo de diferencias individuales que afectan el comportamiento de los individuos. Se puede definir como las tendencias relativamente durables de emociones, creencias y comportamientos orientados hacia las personas, agrupaciones, ideas, temas o elementos determinados. Tanto la gente importante en la vida de la persona, como los factores genéticos tienen influencias en las actitudes del individuo.

ACTIVIDAD. Acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos

procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo.

ACTIVIDADES. (Lat. activitas, activas = actuar) es una faceta de la psicología. Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. La actividad es generadora del reflejo psíquico el cual, a su vez, mediatiza a la propia actividad.

ADQUISICIÓN. Acto o hecho en virtud del cual una persona obtiene el dominio o propiedades de un bien o servicio o algún derecho real sobre éstos. Puede tener efecto a título oneroso o gratuito; a título singular o universal, por cesión o herencia.

AGILIDAD: La capacidad de realizar una tarea o acción de la manera más rápida y eficiente, o sea empleando la menor cantidad de energía posible. Es la habilidad de cambiar rápida y efectivamente la dirección de un movimiento ejecutado a velocidad. Para desarrollar la Agilidad es indispensable trabajar la Movilidad Articular y la Flexibilidad Corporal.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE. El aula en la Educación Inicial es de trascendental importancia para el proceso enseñanza aprendizaje, pues es en ellos, se brinda al niño y a la niña la oportunidad de vivir, situaciones de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo infantil: cognitivo, socio-afectivo, motriz. El ambiente en el ámbito educativo hace referencia a la organización del espacio, disposición y distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se permiten y se dan en el aula. Se trataría de proyectar lugares donde reír, amarse, jugar, encontrarse, perderse, vivir. Un lugar en donde cada niño y cada niña encuentran su espacio de vida.

APRENDIZAJE. Adaptación de los seres vivos a las variaciones ambientales para sobrevivir. Madurar es necesario para aprender y adaptarse al ambiente de la manera más adecuada.

CAPACIDADES. Las capacidades son aquellas aptitudes que el alumno ha de alcanzar para conseguir un desarrollo Inicial como persona.

CONJUNTO. En el sentido de que no es posible definirlos en términos de nociones más elementales, por lo que su estudio puede realizarse de manera informal, apelando a la intuición y a la lógica.

CONOCIMIENTO. Hechos o información adquiridos por un ser vivo a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad. Lo que se adquiere como contenido intelectual relativo a un campo determinado o a la totalidad del universo. Conciencia o familiaridad adquirida por la experiencia de un hecho o situación. Representa toda certidumbre cognitiva mensurable según la respuesta a: ¿Por qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?.

CREATIVIDAD. Denominada también ingenio, inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. Es un subconjunto de la inteligencia, entendiendo ésta como conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad.

CÚMULO. Coincidencia en tiempo y lugar de gran número de cosas, especialmente de hechos, circunstancias, ideas o sentimientos.

DESARROLLO COGNITIVO. Lo cognoscitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Este, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo) por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la

capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente

DESARROLLO. Conclusión de capacidades que permitan a las instituciones y personas ser protagonistas de su bienestar.

DIFICULTAD. Hace referencia a un grupo heterogéneo de alteraciones que se manifiestan en dificultades en la adquisición y uso de habilidades de escucha, habla, lectura, escritura, razonamiento o habilidades matemáticas.

DINÁMISMO. Sistema que considera el mundo corpóreo como formado por agrupaciones de elementos simples, realmente inextensos, y cuyo fondo esencial es la fuerza; de suerte que los fenómenos corpóreos resultan del choque de fuerzas elementales, y se reducen en definitiva a modos del movimiento. El dinamismo es la energía activa, vitalidad que estimula los cambios o el desarrollo, por lo tanto, viene a ser la capacidad para hacer o emprender actividades con energía y rapidez. Antropológicamente se piensa que el dinamismo es un fenómeno interno de toda sociedad y se empieza a considerar como un elemento fundamental en su enlace.

EDUCACIÓN. La educación consiste en un conjunto de prácticas o actividades ordenadas a través de las cuales un grupo social ayuda a sus miembros a asimilar la experiencia colectiva culturalmente organizada y a preparar su intervención activa en el proceso social.

EDUCATIVO. Educativo son entonces todos los fenómenos, procesos y vínculos que se establecen a través de la educación y que tienen como objetivo la transmisión y el pasaje de conocimientos, vivencias, ideas y valores desde un emisor a un receptor. Normalmente, el término educativo o educativa se relacionan con los sistemas de enseñanza-aprendizaje instaurados por los Estados ya que estos son los más claramente organizados y delimitados no sólo en torno a sus objetos de estudio sino también a sus metodologías, fines y modos de evaluación. El sistema educativo oficial se organiza, además, en diferentes etapas

que están especialmente pensadas para ordenar el conocimiento a lo largo de la vida de un individuo.

ESPACIOS. El término espacio se utiliza para denominar un sitio o lugar, siendo como consecuencia de esta situación que se use la palabra para referirse a los distintos ámbitos especialmente relacionados con el arte y la cultura en los cuales se congrega la gente para observar, aprender e intercambiar cuestiones que hacen a estas materias y que precisamente se los conoce como espacios de arte o espacios culturales.

EMOCIONES: Las emociones son reacciones psico-fisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos ambientales o de uno mismo. Las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, y nos impulsan hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas y nos alejan de otros. Las emociones actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas, y poseen ciertas características invariables y otras que muestran cierta variación entre individuos, grupos y culturas.

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

Asimismo el estudio y generación de innovaciones en el ámbito de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, se constituyen como líneas prioritarias de investigación para transformar el acervo de conocimiento de las Ciencias de la Educación.

Esta última definición es la que se utiliza para contar el número de trazos de un cartear chino. En chino y japonés, la clasificación de los caracteres se suele hacer según el número de trazos que tienen; además, el orden de los trazos en el que se escribe cada carácter es muy importante.

EVALUACIÓN. La evaluación constituye el elemento clave para orientar las decisiones curriculares, definir los problemas educativos, acometer actuaciones concretas, emprender procesos de investigación didáctica, generar dinámicas de formación permanente del profesorado y, en definitiva, regular el proceso de adaptación y contextualización del currículo en cada comunidad educativa.

EXPERIENCIA. (Del latín *experiri*, "comprobar") es una forma de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la participación y de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida, es un conocimiento que se elabora colectivamente.

EXPERIENCIAS. Se designa con el término de Experiencia a aquella forma de conocimiento o habilidad, la cual puede provenir de la observación, de la vivencia de un evento o bien de cualquier otra cosa que nos suceda en la vida y que es plausible de dejarnos una marca, por su importancia o por su trascendencia. Vivencia personal de una situación repetida. Posee experiencia quien ha conocido una realidad existencial, no sólo teóricamente. Experiencia sensible captación de lo real a través de las facultades sensitivas de conocimiento. La escuela empirista hace de la experiencia sensible la única fuente válida de conocimiento.

HABILIDADES. Como una aptitud innata o desarrollada. Al grado de mejora que se consiga a través de ella y mediante la práctica, se le denomina también talento., para ejecutar una acción o una obra.

INFORMACIÓN. En sentido general, la información es un conjunto organizado de datos procesados, que constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje. Para Gilles Deleuze, la información es un sistema de control, en tanto que es la propagación de

consignas que deberíamos de creer o hacer que creemos. En tal sentido la información es un conjunto organizado de datos capaz de cambiar el estado de conocimiento en el sentido de las consignas transmitidas.

INTELIGENCIA. Es la capacidad que nos permite reconocer y controlar nuestros propios sentimientos, interpretar y enfrentar los sentimientos de los demás.

INTERACCIÓN. La interacción digital para la docencia, el surgimiento de los sistemas operativos gráficos. Gracias a los saltos tecnológicos de los últimos años, los cursos que se ofrecen en formato digital son sofisticados, fáciles de usar y cuentan con una actualización continua, producto no sólo de un mantenimiento por parte de los creadores, sino de la respuesta que reciben de sus usuarios.

JARDÍN. Es el nombre que recibe el ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano. En algunos lugares, es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia y cubre la edad de 0 a 6 años.

MADURACIÓN. Es el despliegue de las funciones de la especie, producto de la evolución filogenética y, por tanto, innatas, que emergen en el transcurso del desarrollo embrionario o que se transmiten, tras el nacimiento, como *Anlage*, poniéndose de manifiesto en las etapas posteriores de la vida.

METODOLOGÍA. La metodología constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didáctica en el aula: papel que juegan los alumnos y profesores, utilización de medios y recursos, tipos de actividades, organización de los tiempos y espacios, agrupamientos, secuenciación y tipo de tareas, etc.

MOTIVACIÓN. La motivación por aprender, y en particular por construir ciertos aprendizajes es un complejo proceso que condiciona en buena medida la capacidad de aprender de los alumnos.

NIÑOS PREESCOLARES. A los niños de tres a cuatro años con frecuencia se les llama preescolares. Los niños pre-escolares aprenden mucho y expresan interés en el mundo que los rodea. Les gusta tocar, probar, oler, oír y experimentar por su cuenta.

PARTICIPAN. (μέτεξις, μειαληψις, μιξις, χρῆσις, παρουσία) muy importante en la filosofía tradicional,¹ que hace referencia a la relación que existe entre las ideas, eternas, perfectas e inmutables, y el mundo material.

PERSONALIDAD. La personalidad está formada por una serie de características que utilizamos para describirnos y que se encuentran integradas mediante lo que llamamos el yo o sí mismo formando una unidad coherente.

PROCESO. Es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias en un determinado lapso de tiempo. Significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.

RETRASOS DE MADURACIÓN. Desarrollo de un determinado niño aparezcan con una secuencia lenta para su edad o cualitativamente alterado.

SENTIMIENTOS. El sentimiento es el resultado de una emoción, a través del cual, la persona que es consciente tiene acceso al estado anímico propio. Forma parte de la dinámica cerebral del ser humano, que le capacita para reaccionar a los eventos de la vida diaria al drenarse una sustancia producida en el cerebro, al mismo. Los sentimientos son emociones conceptualizadas que determinan el estado de ánimo. Cuando los sentimientos son sanos, el estado anímico alcanza la felicidad y la dinámica cerebral fluye con normalidad. De lo contrario, el estado anímico no está en equilibrio y pueden surgir trastornos como la depresión.

VIVENCIAS. Experiencia emocional e intelectual de una persona, especialmente la que es muy intensa y que se incorpora a su personalidad: nuestras vivencias

individuales, las vivencias de una persona en la situación terapéutica, vivencias de gran intensidad emocional, vivencias de nuestros juegos infantiles. La vivencia, además, supone la posibilidad de adquirir conocimientos y también habilidades que sin dudas enriquecerán a la persona, porque siempre tras una vivencia quedará registrada una información.

2.5. SISTEMA DE HIPÓTESIS

Los ambiente de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños del jardín de infantes “Anita Luisa Barreno” de la parroquia San Isidro, Cantón Guano, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.

2.6. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

2.6.1 Independiente

Ambiente de aprendizaje.

2.6.2. Dependiente

Desarrollo cognitivo

2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES. Variable Independiente: Ambiente de Aprendizaje

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es el conjunto de elementos y actores (profesores y alumnos) que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollan actividades que permiten asimilar y crear nuevo conocimiento. El ambiente de aprendizaje tiene objetivos y propósitos claramente definidos los cuales son utilizados para evaluar los resultados.	Conjunto	Reconoce y ubica los objetos de acuerdo a su importancia y valor que le da.	Técnicas -Entrevista -Observación Instrumentos -Encuesta -Ficha de Observación
	Participan	Ordena las actividades para ubicarlas según la aplicación que se le da en una hora clase.	
	Enseñanza - Aprendizaje	Utiliza con mucha creatividad los espacios para realizar sus actividades con sus compañeros.	
	Actividades	Participa con entusiasmo en los juegos creando un ambiente agradable al aprendizaje.	
	Conocimiento	Adquiere nuevos conocimientos en base a los juegos desarrollando la destreza y la habilidad que las cosas.	

Variable Dependiente: Desarrollo Cognitivo

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.</p>	Relacionado	Demuestra autonomía para resolver las actividades cotidianas en la clase.	Técnicas -Entrevista -Observación
	Cúmulo	Adquiere los conocimientos nuevos en base a juegos y los pone en práctica con sus compañeros.	Instrumentos -Encuesta -Ficha de Observación
	Información	Reproduce, describe extiende y construye nuevos patrones sencillos de conocimientos con atributos específicos para su aprendizaje.	
	Proceso	Práctica juegos que adquiere en el desarrollo cotidiano con sus compañeros y maestra.	
	Experiencia	Expresa con libertad sus propias experiencias a través de las actividades del juego creando una atmosfera positiva de aprendizaje	

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1.MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Método Científico. En la presente investigación se utilizó el método científico para concretar las definiciones relacionados a los contenidos que se hacen referencia a cada una de las variables en este caso se hacer referencia a la variable independiente corresponde a los ambientes de aprendizaje y la variable dependiente corresponde al desarrollo cognitivo. Para este proceso es importante la determinación de datos de expertos y científicos para presentar enfoques claros y definidos.

3.1.2 Método Inductivo. A través de la aplicación de sus pasos, observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización se partió de hechos particulares a los generales encaminados a determinar las dificultades de los niños en lo relacionado a los ambientes de aprendizaje para un idóneo ambiente de aprendizaje para el desarrollo cognitivo.

3.1.3 Método Deductivo. Para el proceso de investigación se consideró los siguientes pasos: aplicación, comparación y demostración, los mismos que permitió de un amplio análisis de los hechos y fenómenos presentados de acuerdo al proceso de investigación en base a la encuesta realizadas a los docentes y la ficha de observación a los niños y niñas.

3.1.4 Método analítico y sintético. Este método fue de mucha importante en el proceso de investigación en virtud de que se utilizó para realizar la información existente propuesta por varios pedagogos e investigadores para luego de un análisis crítico realizar una síntesis que sustente al problema propuesto.

3.2.TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.2.1 Investigación Exploratoria. Se utilizó este tipo de investigación para descubrir hechos referentes al problema que se investiga, con la finalidad de

fundamentar de una manera explícita los contenidos referentes a la variable independiente que son los ambientes de aprendizaje y la variable dependiente el desarrollo cognitivo.

3.2.2 Investigación Descriptiva. Se utilizó la investigación descriptiva con la finalidad de describir de una manera explícita y sintética respecto a los hechos y fenómenos presentados en la investigación de acuerdo a los resultados obtenidos de las encuestas a los docentes y la observación a los niños del jardín Anita Luisa Barreno.

3.2.3 Investigación Explicativa. Se utilizó con la finalidad de explicar mediante un análisis y la interpretación de los resultados obtenidos durante el proceso de investigación.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- a. **De campo.** La investigación es de campo se realizó en el mismo lugar de los hechos esto es en el jardín de infantes Anita Luisa Barreno, de la parroquia de San Isidro en procura de solucionar los problemas de ambientación y desarrollo cognitivo de los niños.
- b. **Bibliográfica.** Para el proceso de investigación se realizó una investigación profunda para lo cual se utilizó bibliografía especializada sea esto de libros, textos, folletos, internet.

3.4. POBLACION Y MUESTRA

3.4.1. Población. Para el proceso de investigación se consideró una población establecida con los niños del Jardín de infantes Anita Luisa Barreno y los docentes, la misma que se detalla a continuación:

POBLACIÓN	TOTAL	PORCENTAJE
Niños	38	48%
Docentes	3	4%
Padres	38	48%
TOTAL	79	100 %

Elaborado: Lissette Felicidad Naranjo Peñafiel

Fuente: Jardín de infantes Anita Luisa Barreno

3.4.2. Muestra. En virtud de que la población es pequeña no se aplicó una fórmula muestra por lo que se trabajó con todo el universo.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.5.1. Técnicas

- a. **Encuesta.** Esta técnica se aplicó directamente a los docentes de la institución del Jardín de infantes Anita Luisa Barreno
- b. **Observación.** Mediante esta técnica se observó el desenvolvimiento de los niños en los ambientes de aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

2.5.2. Instrumento

- a) **El cuestionario.** La encuesta se aplicó mediante un cuestionario establecido para los docentes centrado en la variable independiente y dependiente, son preguntas cerradas que permitirán identificar el nivel de dificultades en lo relacionado a los ambientes de aprendizaje y al desarrollo cognitivo de los niños del Jardín.
- b) **Ficha de observación.** Mediante un esquema estableció con varias alternativas permitió realizar una observación continua y cercana para identificar el desenvolvimiento de los niños en los ambientes de aprendizaje el desarrollo cognitivo de los niños.

3.6. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se obtuvo la información pertinente de la investigación realizada la encuesta a los docentes y la ficha de observación a los niños del jardín de Infantes Anita Luisa Barreno se realizó el siguiente procedimiento:

- Elaboración, validación y reproducción de los instrumentos de recolección de la información.
- Aplicación a los docentes y estudiantes las respectivas encuestas
- Tabulación de datos
- Revisión de la información recogida, es decir, limpieza de la información, por ejemplo, detectar errores, contradicciones, etc.
- Repetición de la recolección, en casos de fallas individuales al momento de contestar los cuestionarios.
- Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos mediante la hoja de cálculo Excel
- Análisis de los resultados estadísticos buscando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis. Para la verificación estadística, se seguirá la asesoría de un especialista.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO

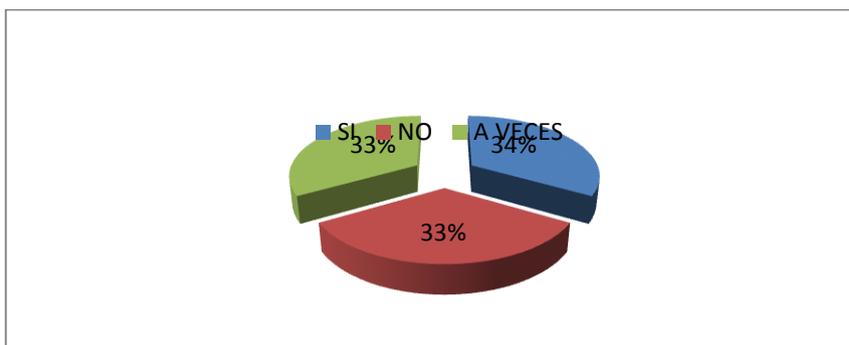
1.-¿Tiene la disposición de material didáctico de la asignatura en su aula?

CUADRO N° 1

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	1	33
A VECES	1	34
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 1



FUENTE: Cuadro N° 1
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- De los 3 docente 1 dice que sí que corresponde al 33% no responde 1 y que es el 33%, a veces el 34%.

Interpretación.- En su respuesta los docentes dice que algunas veces tienen material dentro de su aula pero esto no son actualizados para les ayuden a los niños en su desarrollo cognitivo por lo que los infantes se les dificulta al momento de realizar las tareas escolares.

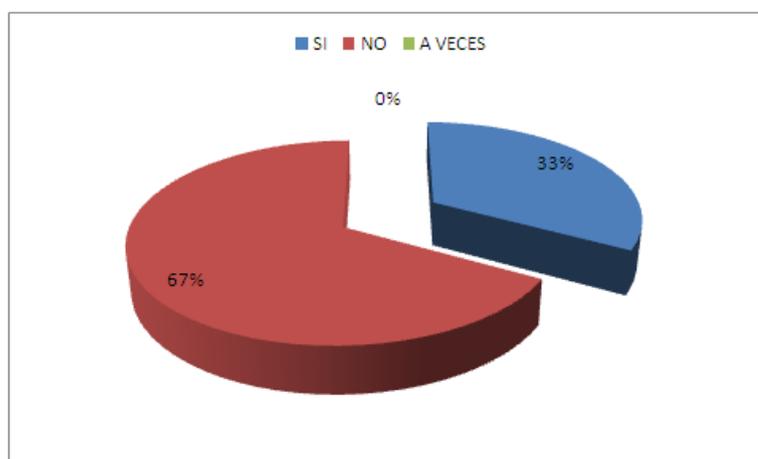
2.- ¿Los ambientes de aprendizaje otorga la oportunidad de multiplicar la capacidad a los niños?

CUADRO N° 2

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	2	67
A VECES	0	0
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 2



FUENTE: Cuadro N° 2
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los docentes se expresan que sí que corresponde a 1 que es el 33%, no 2 que significa el 67% y a veces el 0%.

Interpretación.- Los docentes se expresan que los ambientes de aprendizaje son importantes porque ayudan a los niños a ir mejorando todas sus capacidades y habilidades expresándose por medio de actividades recreativas que son para él juegos de aprendizaje significativos y así se expresan su conocimiento que lo van adquiriendo en todo el transcurso de su enseñanza.

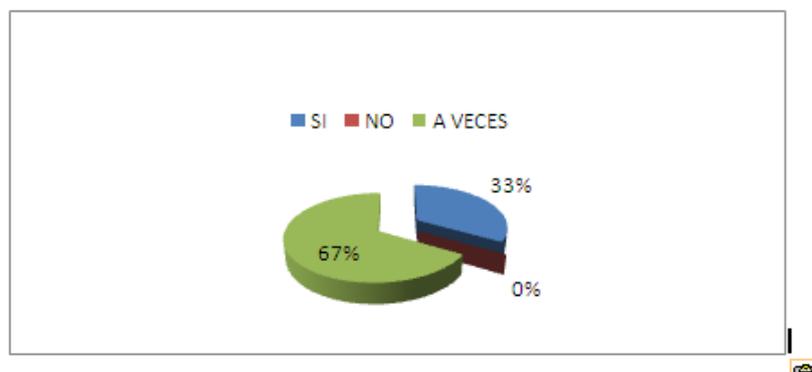
3.- ¿Posee los recursos y las herramientas de comunicación que permiten a los niños estar permanentemente en contacto, tanto entre ellos como también con los profesores?

CUADRO N° 3

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	0	0
A VECES	2	67
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 3



FUENTE: Cuadro N° 3
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.-Se expresan de la siguiente manera que sí 1 que significa el 33% de los encuestados, no el 0%, y a veces 2 que corresponde al 67%.

Interpretación.- Los docentes se manifiestan que las herramientas que tienen en sus aulas a veces no les facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que el docente tiene que buscar materiales que le ayude a los niños a entender mejor su proceso mediante la creatividad y el ingenio en realizar cada uno de estas actividades y así el niño ira avanzando tanto su lenguaje como su capacidad para entender y comprender.

4. ¿Le da ideas a sus alumnos para realizar alguna actividad?

CUADRO N° 4

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	1	33
A VECES	1	34
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 4



FUENTE: Cuadro N° 4
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los docentes se expresan de la siguiente manera que sí 1 que corresponde al 33% no 1 que significa el 33% y a veces 1 que viene a dar el 34%.

Interpretación.- Para el docente se les dificulta dar a su alumna una forma de pensar ya que ellos son una mente diferente que tienen que ir por sí solos buscando la información, mediante el juego y su creatividad ante las actividades ejecutadas en el momento de que ellos están explorando su mundo mediante las tareas encomendadas por su maestra.

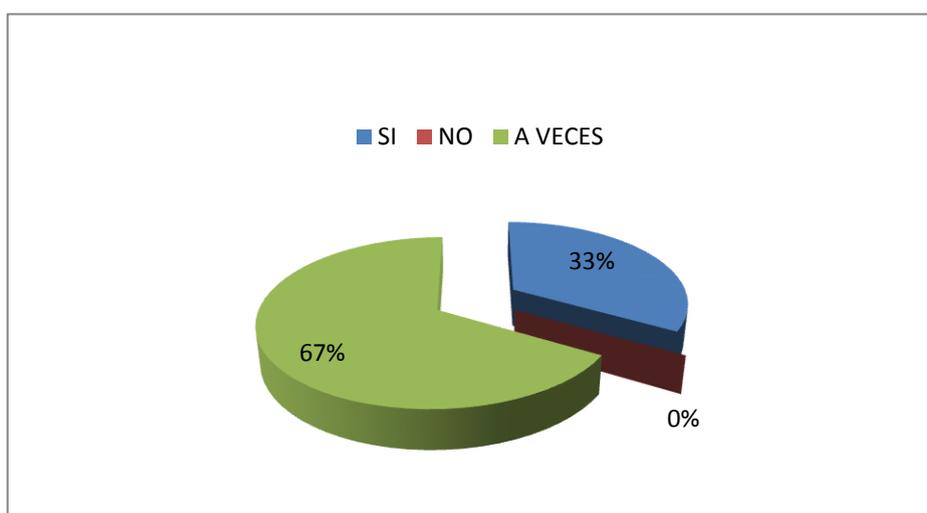
5. ¿Con las actividades que realiza con sus niños ellos demuestran capacidad para realizar sus tareas escolares?

CUADRO N° 5

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	0	0
A VECES	2	67
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 5



FUENTE: Cuadro N° 5
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Ellos responden que sí el 1 que significa el 33%, no, el 0% a veces 2 que corresponde al 67%.

Interpretación.- Esto demuestra que los niños necesitan más estar en contacto con los ambientes de aprendizaje para desarrollar lo cognitivo en ellos dando la facilidad de poder ejecutar sus tareas con facilidad, el docente tiene que buscar los métodos y forma de enseñar a sus alumnos con dinamismo y entusiasmo las tareas escolares.

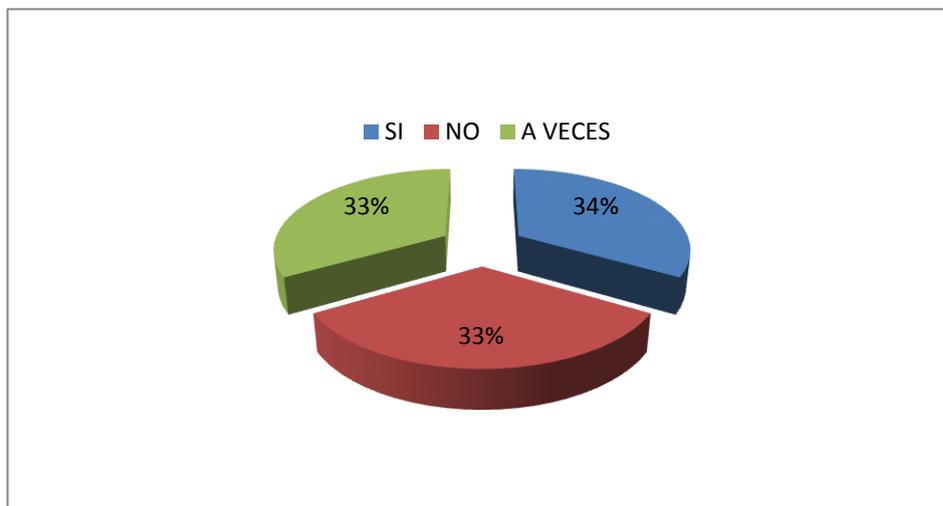
6. ¿Realizar actividades que estimulen la capacidad o habilidad de pensar en sus alumnos?

CUADRO N° 6

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	1	33
A VECES	1	34
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 6



FUENTE: Cuadro N° 6
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los docentes se manifiestan de la siguiente manera que sí 1 que corresponde al 33%, no 1 que significa el 33%. A veces 1 que es el 34%.

Interpretación.- Los docentes se expresan que para estimular a sus niños necesitan la colaboración en casa para que ellos puedan realizar sus tareas sin dificultad es así como ellos pueden ir avanzando y desarrollando estas habilidades y la capacidad de poder comprender y de realizar.

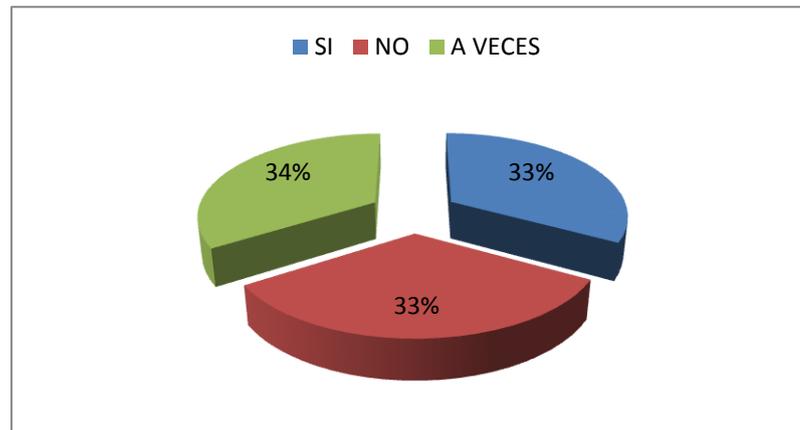
7. ¿Las actividades favorecen la capacidad emocional y favorece el razonamiento lógico?

CUADRO N° 7

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	1	33
NO	1	33
A VECES	1	34
TOTAL	3	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 7



FUENTE: Cuadro N° 7
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Se manifiestan que 1 dice sí que corresponde al 33%, no dice 1 que es 33% a veces 1 que corresponde al 34%

Interpretación.- Algunos docentes parecen que no están de acuerdo que las actividades que se les realiza a sus alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje que cada niño viene desde sus hogares acentuando sus sentimientos y emociones ya que esto les sirve para la enseñanza.

4.2 GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO

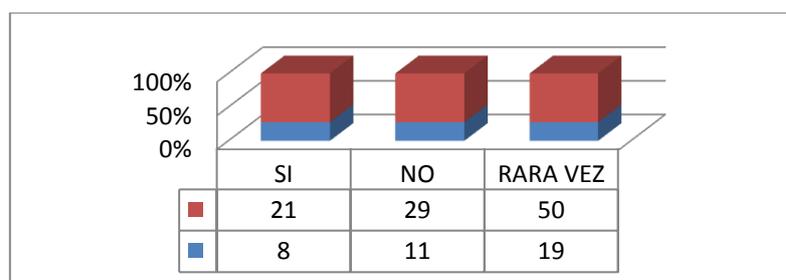
1.- ¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?

CUADRO N° 8

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	8	21
NO	11	29
RARA VEZ	19	50
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 8



FUENTE: Cuadro N° 8
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los niños observados demuestran que sí 8 que es el 21% no dicen 11 que corresponde al 29% rara vez 19 que significa el 50%.

Interpretación.- En lo que se observó a los niños se refleja que estos infantes necesitan más actividades que ellos realicen por sí solo para que aprendan a resolver los problemas y no presenten dificultades al momento de ejecutar las tareas escolares, hay que incentivar con dinámicas, juegos donde ellos expresen satisfacción al momento de culminar el ejercicio aprendiendo como se realizan las cosas y esto es lo que los ambientes de aprendizaje ayudan a que los niños empleen sus conocimientos y los pongan en práctica.

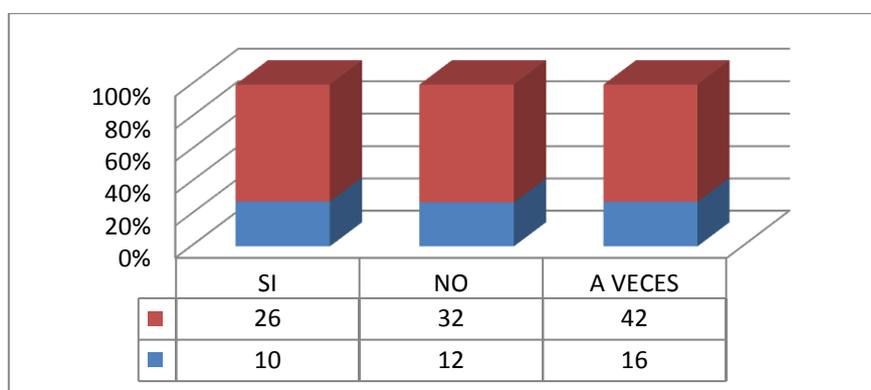
2.- ¿Representa simbólicamente objetos, personas o lugares?

CUADRO N° 9

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	12	32
A VECES	16	42
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 9



FUENTE: Cuadro N° 9
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los niños reflejan 10 que sí que significa el 26%, no 12 que es el 32% a veces 16 que significa el 42%

Interpretación.- En su mayoría los niños no pueden realizar o dibujar situaciones de su vida cotidiana porque ellos no han puesto en práctica esta actividad de desarrollar lo cognitivo a medida que transcurre el tiempo cada uno de los infantes ira desarrollando estas habilidades y destrezas en realizar cualquier situación la docente tiene que hacer ejercicios donde el niño busque identificarse con las cosas que se encuentran a su alrededor y los ambientes de aprendizaje ayudan a los infantes a ir buscando soluciones y creando situaciones que se reflejan en las tareas escritas como el dibujo.

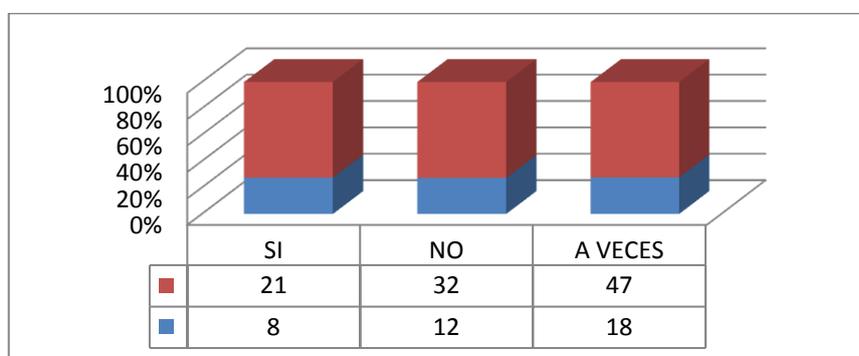
3.- ¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?

CUADRO N° 10

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	8	21
NO	12	32
A VECES	18	47
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 10



FUENTE: Cuadro N° 10
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- De los niños observados sí 8 que corresponde a 21% no 12 que significa el 32% a veces 18 que bien a dar el 47%

Interpretación.- Los niños no entienden algunas situaciones cuando la docente pide que expresen algo que han vivido plasmando en el cuaderno cualquier situación para los niños esto les significa expresarse dibujar hacer que ellos empiecen a crear experiencias por medio del juego y comunicarse verbalmente cuando ellos no han vivido sus propias situaciones los juegos son los momentos donde la docente conoce y experimenta que el niño tiene que utilizar más las cosas que se encuentran en el aula para que vayan desarrollando esas habilidades que están escondidas como lo expresivo lo afectivo lo cognitivo y lo motriz dando así el aprendizaje significativo.

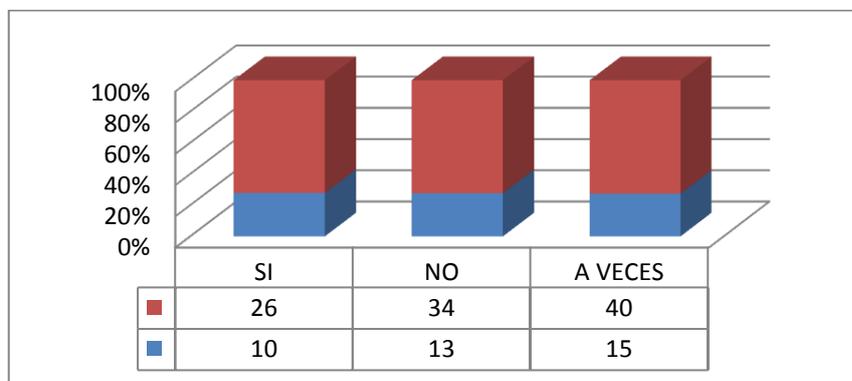
4.- ¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes y diferencias entre ellos?

CUADRO N° 11

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	13	34
A VECES	15	40
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Cuadro N° 11
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los niños se expresan de la siguiente manera que sí 10 niños que corresponde al 26%, no 13 que significa el 34% a veces 15 que corresponde al 40%.

Interpretación.- La docente tiene que buscar situaciones donde el niño pueda realizar las tareas y sacar de ellos sus conocimientos previos y ampliarlos dándoles herramientas para que pueda ir desarrollando poco a poco sus conocimientos del mundo donde él se desenvuelve expresándolo y haciendo diferencias y comparaciones de las cosas que este aprendizaje quede bien aprendido y sea de que el niño lo ponga en práctica en casa como en el jardín.

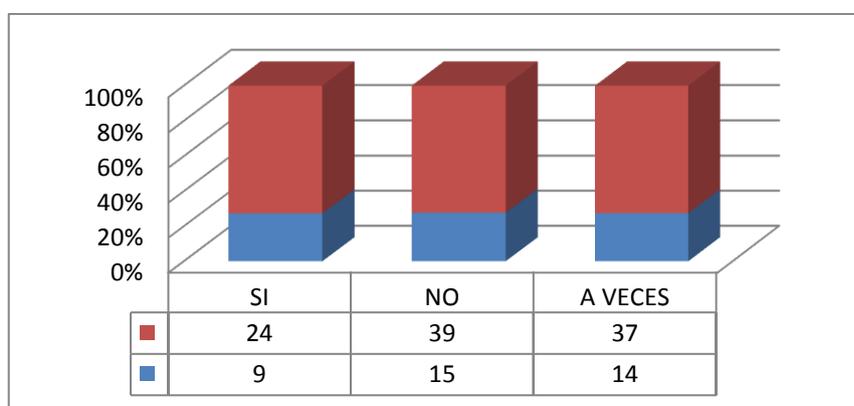
5.- ¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social, se refleja en el juego?

CUADRO N° 12

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	9	24
NO	15	39
A VECES	14	37
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 12



FUENTE: Cuadro N° 10
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Que sí 9 niños que significa el 24% no 15 que corresponde al 39% a veces 14 que viene a dar el 37% de los niños.

Interpretación.- El docente dar las bases de que ellos comiencen a ir desarrollando un lenguaje fluido y utilicen bien su pronunciación es dar las herramientas con juegos donde ellos expresen sus sentimientos y se comuniquen con las cosas que se encuentran en los ambientes, en el patio jugando y dando su criterio de las cosas sí esto se alcanza la docente empezará a buscar más situaciones que le sigan mejorando su pronunciación con las cosas que le ayudan a comunicarse dando a los demás esas facilidades de un proceso de aprendizaje dinámico y divertido como el juego.

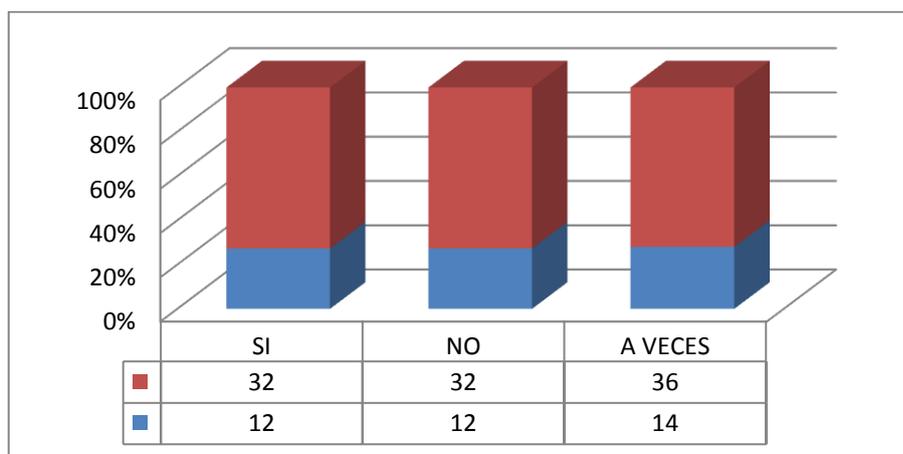
6.- ¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?

CUADRO N° 13

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	12	32
NO	12	32
A VECES	14	36
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 13



FUENTE: Cuadro N° 13
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los niños observados se refleja una situación de que sí 12 que corresponde al 32% no 12 que es el 32% a veces 14 que significa el 36%.

Interpretación.- La docente tiene que buscar cosa que el niño pueda expresar todo y así ver donde los niños presentan alguna dificultad para poder hacer hincapié en esa situación además que las cosas que están en el aula no les presta la facilidad donde el niño recree una situación para saber cómo se expresa cada niño hay que actualizar el material que se encuentra en los ambientes y algunas veces estos tiene donde ubicarlos que por lo general están guardados en las anaqueles para que solo sean observados, el niño no puede expresarse y si lo hace es cuando el de su casa ha experimentado con las cosas de él.

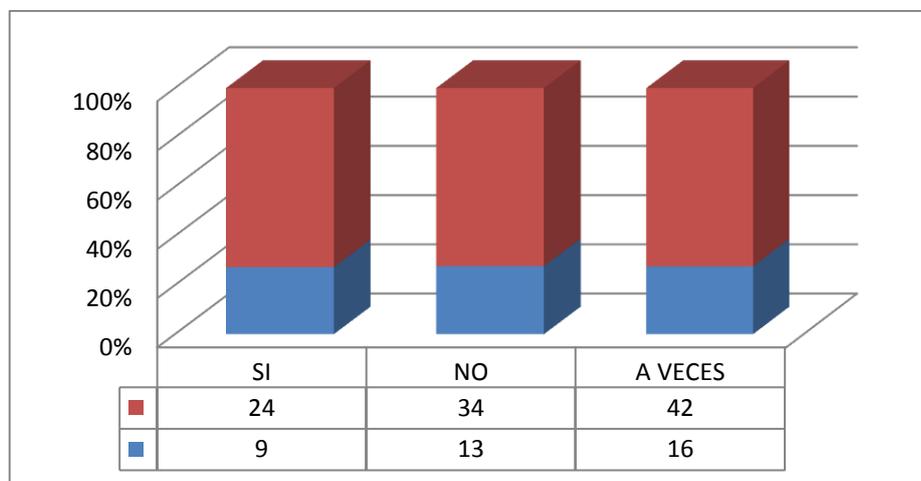
7.- ¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?

CUADRO N° 14

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	9	24
NO	13	34
A VECES	16	42
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 14



FUENTE: Cuadro N° 14
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los niños observados reflejan que sí 9 que corresponde al 24% no que significa 13 y corresponde al 34% 16 niños a veces que se manifiesta en un 42%

Interpretación.- Son pocos niños que pueden realizar estas tareas ya que para ellos todos son iguales la docente tiene que emplear más actividades donde el niño experimente por sí solo situaciones de aprendizaje y que busque soluciones poniendo en práctica razonando y dando su criterio de cómo son las cosas que manipule expresándose realizando las tareas y plasmando esos conocimientos en las actividades que la docente presente.

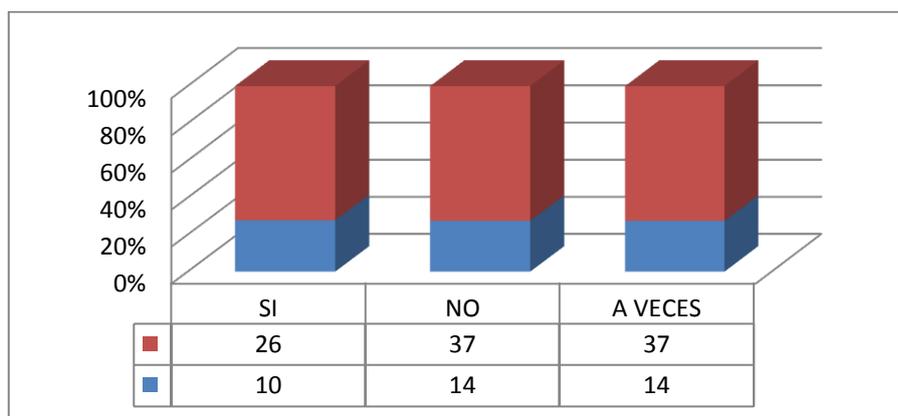
8. ¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?

SCUADRO N° 15

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	14	37
A VECES	14	37
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 15



FUENTE: Cuadro N° 15
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Que sí 10 niños que corresponde a 26% no 14 que corresponde al 37% a veces 14 que se refleja en un 37%

Interpretación.- La docente observa el comportamiento de cada niño para sacar un criterio y como emplear un situación donde los niños puedan expresarse interactuando el momento de relacionar el niño con más personas les dificulta hasta que empiece a conocer a sus compañeros y relacionarse creando un lazo de amistad el comportamiento se da un situaciones donde cada niño juega con sus compañeros dando lo máximo de cada uno de ellos es aquí que se afianza los lazos de amistad cuando cada infante emplea sus destrezas y habilidades desarrollando lo cognitivo.

4.3 ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO

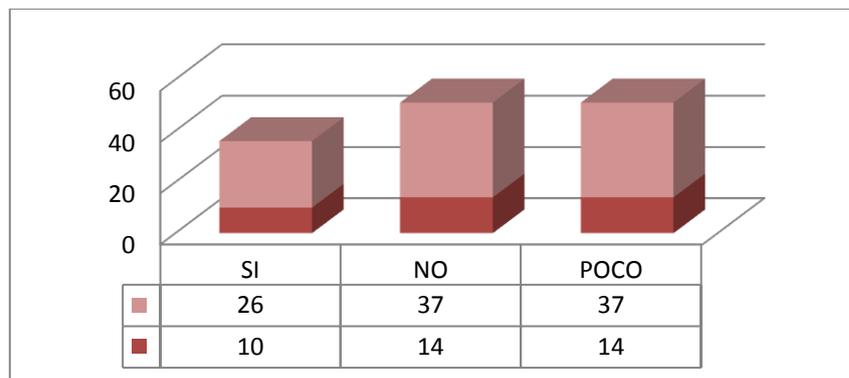
1.-¿Realiza con su niño ejercicios que le favorezcan al desarrollo cognitivo?

CUADRO N° 16

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	14	37
POCO	14	37
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 16



FUENTE: Cuadro N° 16
ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los padres encuestados dicen que sí 10 que es el 26% no 14 que corresponde al 37% y poco 14 que corresponde al 37%

Interpretación.- Muchos padres no pueden estar con sus hijos y no le dan importancia a que su hijo pueda o no hacer las cosas porque piensan que son pequeños y más tarde lo pueden realizar por sí solo estar con sus hijos no lo pueden hacer ya que trabajan y los ven muy poco los niños por sí solos saben crear situaciones que les pueden ayudar a su entendimiento y al mismo tiempo no desarrollaran como otros infantes.

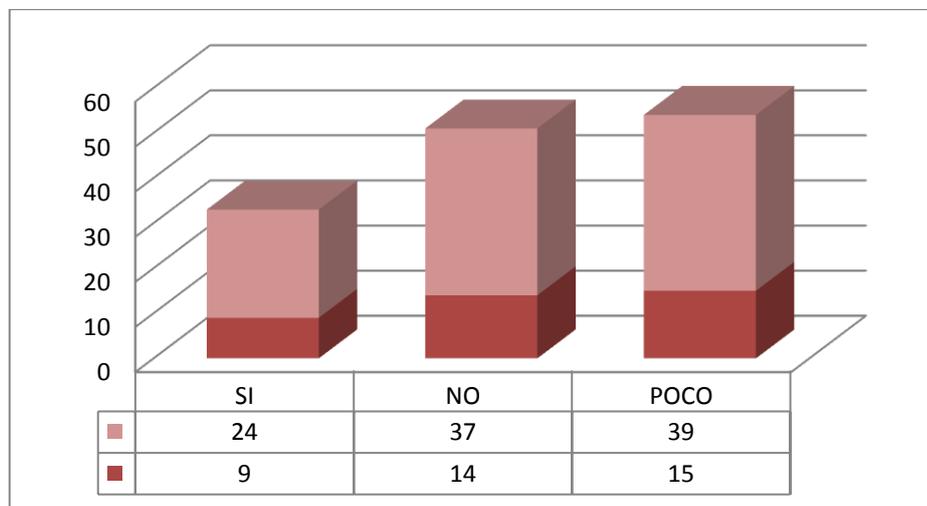
2.- ¿Comparte con su niño leyéndole algún cuento o cantando con él?

CUADRO N° 17

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	9	24
NO	14	37
POCO	15	39
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 17



FUENTE: Cuadro N° 17
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- De los padres se expresan de la siguiente manera diciendo que 9 de ellos dicen que sí que corresponde al 24% no 14 que corresponde al 37% y poco 15 que es el 39%

Interpretación.- Muchos padres se expresan que por el trabajo a veces no pueden estar con sus hijos dándoles todo el tiempo que se merecen pero esta su hermano mayor quien los hace jugar y entretener, lo que a veces les dificultad estar a su lado viendo su desarrollo emocional cognitivo y todo lo que les significa un adelante a sus hijos.

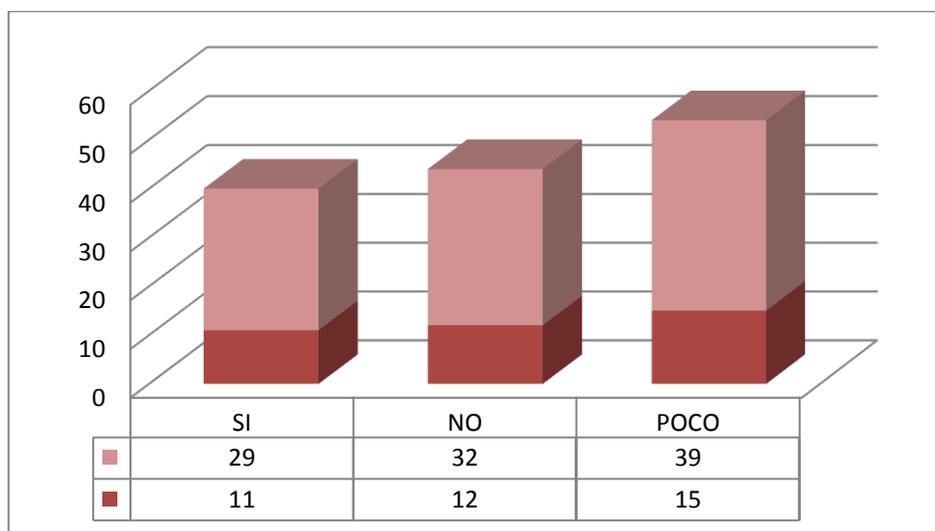
3.- ¿Cree usted que es suficiente el tiempo que le dedica a su hijo como para ayudarlo en el ámbito enseñanza aprendizaje?

CUADRO N° 18

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	11	29
NO	12	32
POCO	15	39
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES "ANITA LUISA BARRENO"
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 18



FUENTE: Cuadro N° 18
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Que sí 11 padres que corresponde al 29% no 12 que significa el 32% y poco 15 que viene dar el 39%

Interpretación.- Al no pasar el tiempo suficiente con sus hijos, los niños no juegan mucho con ellos, no saben que es lo que saben sus hijos el hermano mayor es quien tiene que cuidar a su hermanito y jugar con el hasta que su mamá se desocupe de las tareas y es por ello que estos niños no desarrollan normalmente y se les dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje en todos los ámbitos.

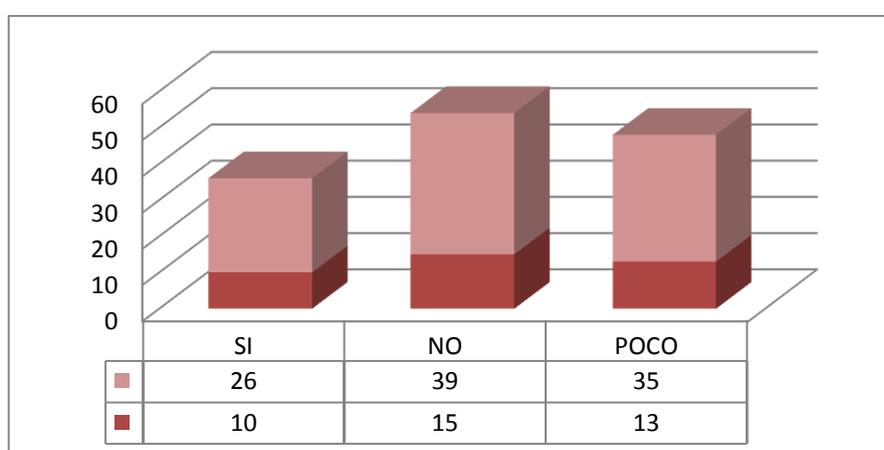
4.- ¿Cree que su tiempo está bien distribuido con su trabajo, con sus hijos y en el hogar?

CUADRO N° 19

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	15	39
POCO	13	35
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 19



FUENTE: Cuadro N° 19
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Los padres de familia se expresan diciendo que sí 10 que corresponde al 26% no 15 de ellos que significa el 39% y poco 13 padres que se manifiestan con un 35%.

Interpretación.- Para los padres les resulta difícil estar realizando al mismo tiempo tareas del hogar o jugando con los niños ya que ellos tienen que ir a trabajar y no pueden pasar la mayor parte del tiempo con sus hijos algunas veces los llevan consigo a que estén ahí aprendiendo de las cosas que ellos hacen para sobre vivir, pero que ellos no les sabe comprar juegos que les permita ir desarrollando la motricidad e ir despertando las habilidades cognitivas y las destrezas.

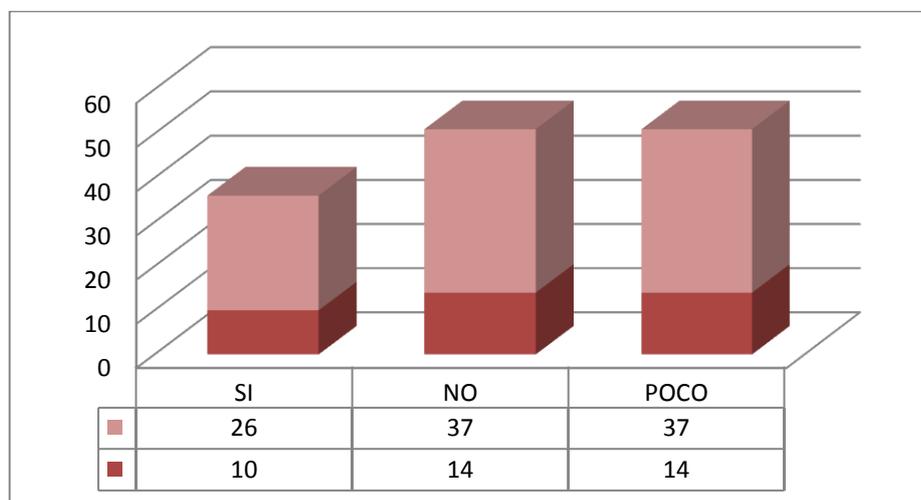
5.- ¿Para remplazar el tiempo que no pasa con su hijo usted le compra juguetes que a ellos les guste o el juguete que está de moda?

CUADRO N° 20

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	26
NO	14	37
POCO	14	37
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 20



FUENTE: Cuadro N° 20
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Que sí responden 10 padres que significa el 26% no 14 que corresponde al 37% y poco 14 de ellos que viene a ser el 37%

Interpretación.- Ellos se expresan que no porque sus hijos no tiene juguetes ellos juegan con las cosas que están a su alrededor y se comunican como puedan pero que si tuvieran la oportunidad y las facilidades económicas ellos les comprarían a sus hijos todos los juguetes para que vayan desarrollando su pensamiento y las destrezas, y que se puedan comunicar realizando sus actividades

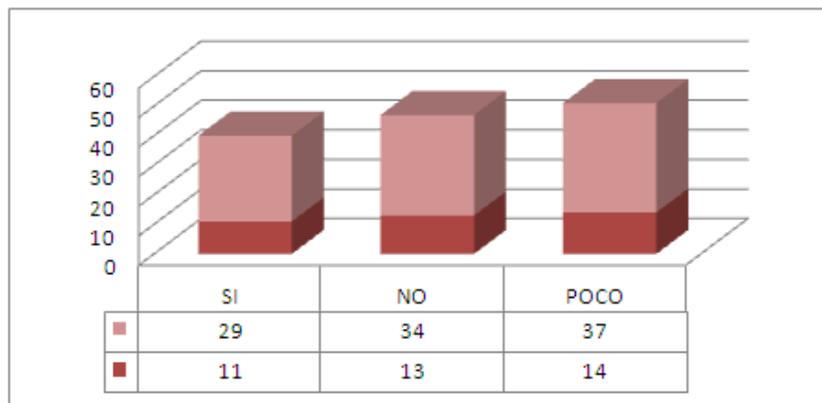
6.- ¿Piensa usted que la responsabilidad del hogar debería ir de la mano con el trabajo?

CUADRO N° 21

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	11	29
NO	13	34
POCO	14	37
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 21



FUENTE: Cuadro N° 21
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- Que sí 11 padres que corresponde al 29% no 13 de ellos que viene a dar el 34% y poco de ellos resultan con un 37%

Interpretación.- Resulta a veces difícil llevar de la mano estos dos factores, estar con sus hijos como ya lo habían expresado anteriormente pero lo importante es que están con ellos los momentos cuando requieren algo de compañía, pero como padre es la responsabilidad de criar y darles la vida, pero para ellos el trabajo es la responsabilidad de llevar algo de comida y pagar las deudas para que ellos se eduquen y sean alguien, y no pasen necesidades, pero lo que más quieren es pasar y estar juntos con sus hijos haciendo las cosas que ellos se merecen.

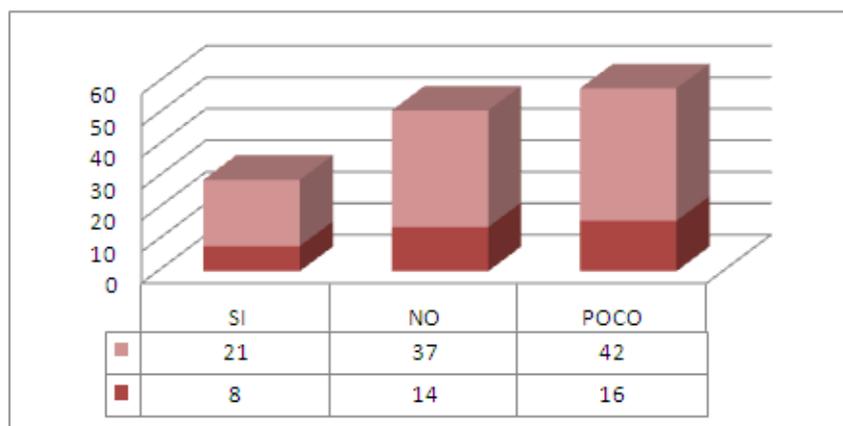
7.- ¿Conversa usted a menudo con su hijo acerca de las cosas que le pasa o necesita para su aprendizaje?

CUADRO N° 22

DETALLE	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	8	21
NO	14	37
POCO	16	42
TOTAL	38	100%

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 22



FUENTE: Cuadro N° 22
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

Análisis.- De los 38 padres encuestados 8 de ellos dicen que sí que corresponde al 21% no 14 que es los 37% y poco 16 padres que se manifiestan en un 42%

Interpretación.- Para ellos es difícil expresar ya que no tienen las facilidades pero lo hacen con las cosas que están en su alrededor dando como base todo lo que están a su alcance de su aprendizaje cuando hacen algún trabajo están aprendiendo y dar pronto una solución a esa situación eso se refleja cuando terminan su tarea o el trabajo encomendado por sus padres que es el aprendizaje del medio donde ellos se desenvuelven.

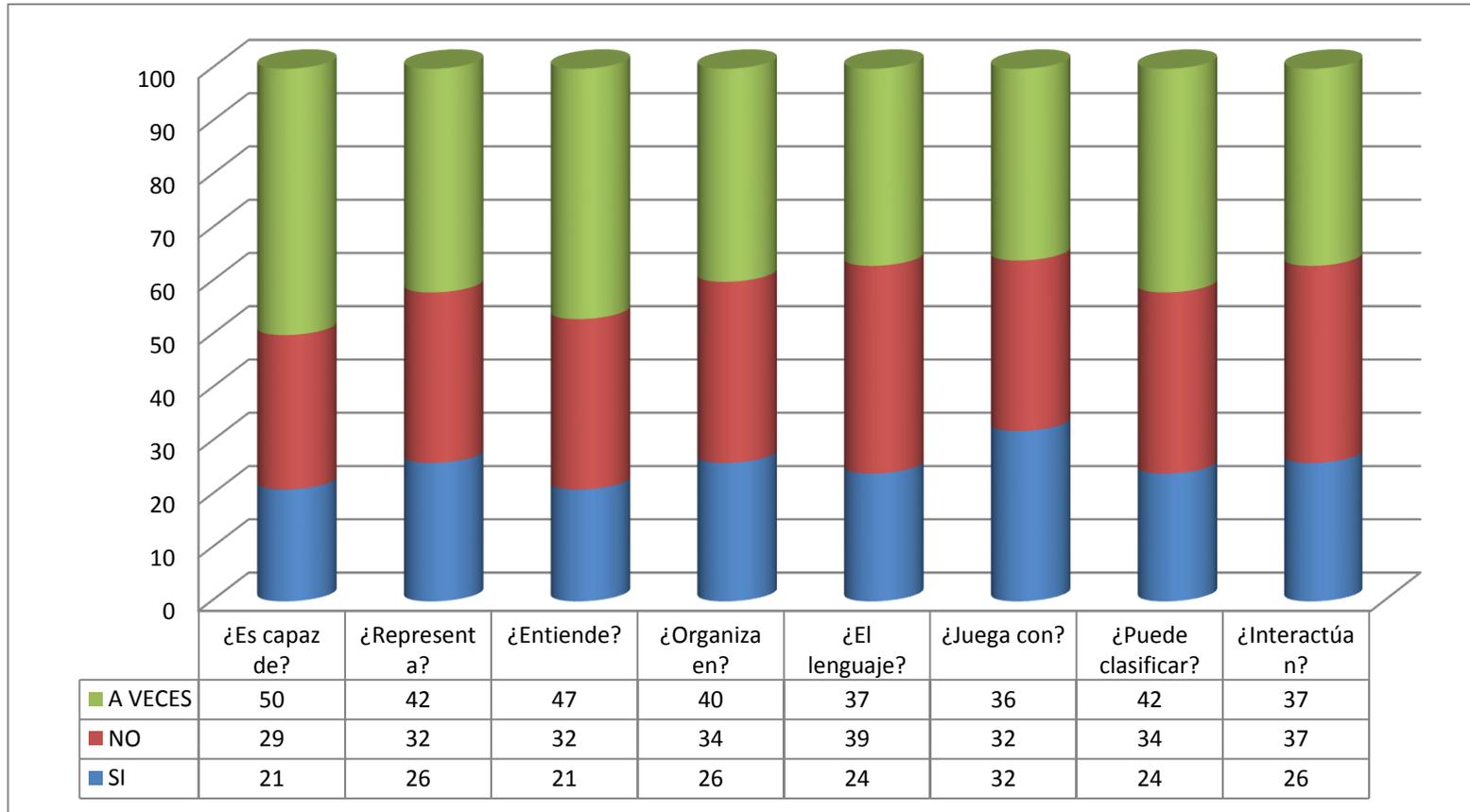
4.4. CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO

CUADRO N° 23

N°	DESCRIPCIÓN	SI	NO	A VECES
1	¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?	21	29	50
2	¿Representa simbólicamente objetos personas o lugares?	26	32	42
3	¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?	21	32	47
4	¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes y diferencias entre ellos?	26	34	40
5	¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social, se refleja en el juego?	24	39	37
6	¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?	32	32	36
7	¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?	24	34	42
8	¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?	26	37	37

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELABORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 23



FUENTE: cuadro n° 23
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

INTERPRETACIÓN

Lo que se demuestra es que los niños necesitan mucha ayuda para poder expresar sus conocimientos tanto de parte de la docente como de sus padres y así se lograra que los niños aprendan jugando a desarrollar esas habilidades y destrezas que tienen consigo llegando alcanzar con éxito lo que todo padre y docente aspiran a que un niño aprenda a desarrollarse por sí solo buscando soluciones a los problemas y enfrentarse a las cosas que tiene que vivir, con cada una de las actividades que se les realizan a los infantes se logra que ellos puedan resolver y enfrentarse con seguridad a estas situaciones su expresión y el conocimiento harán que el niño se sienta más seguro y confiado de que él puede ir avanzando en sus tareas escolares pero para ello las instituciones deben contar con los ambientes de aprendizaje que le fortalecerán en el proceso de enseñanza aprendizaje y a su desarrollo cognitivo dando como base un aprendizaje del entorno donde se está educando el niño.

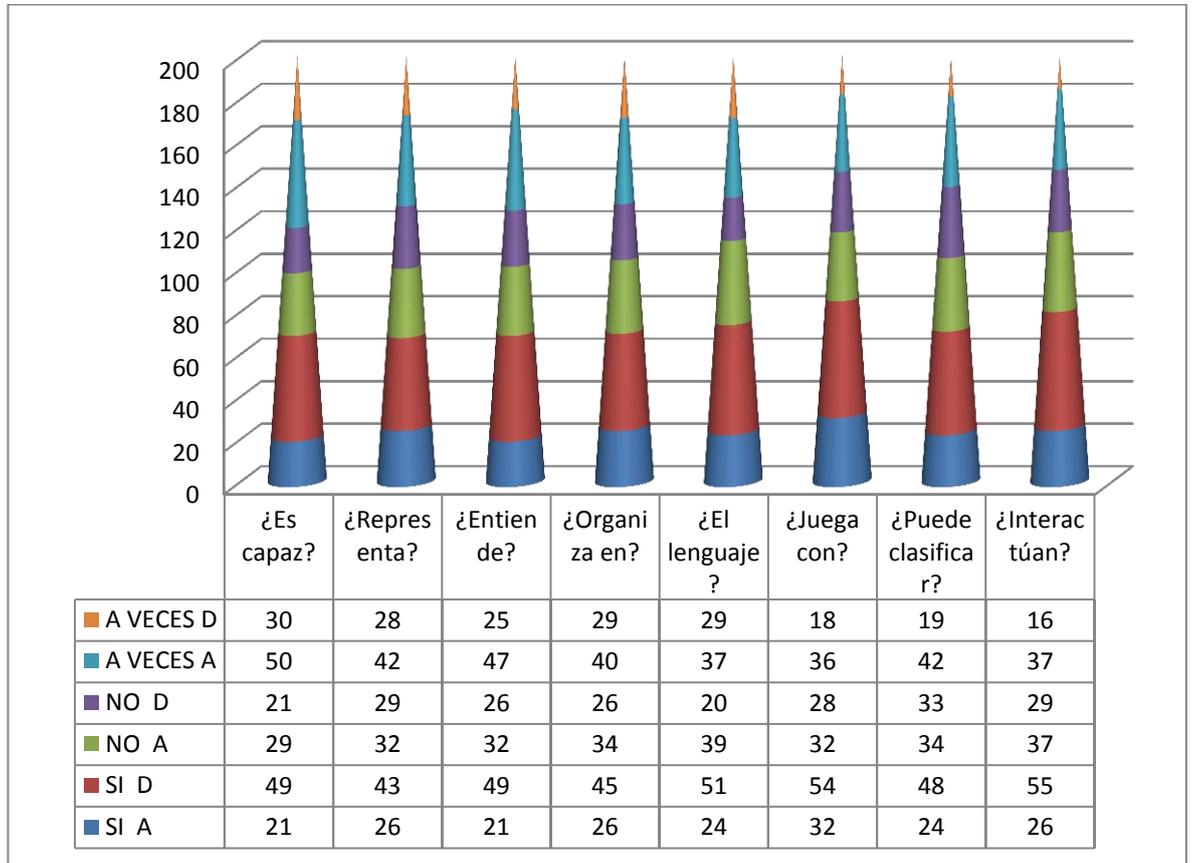
4.5 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO DEL ANTES Y DESPUÉS

CUADRO N° 24

N°	DESCRIPCIÓN	SI		NO		A VECES	
		A	D	A	D	A	D
1	¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?	21	49	29	21	50	30
2	¿Representa simbólicamente objetos personas o lugares?	26	43	32	29	42	28
3	¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?	21	49	32	26	47	25
4	¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes y diferencias entre ellos?	26	45	34	26	40	29
5	¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social, se refleja en el juego?	24	51	39	20	37	29
6	¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?	32	54	32	28	36	18
7	¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?	24	48	34	33	42	19
8	¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?	26	55	37	29	37	16

FUENTE: JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”
 ELABORADO: LISSETTE NARANJO

GRÁFICO N° 24



FUENTE: cuadro n° 24
 ELEBORADO: LISSETTE NARANJO

4.6 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Las encuestas ejecutadas a las docentes y la ficha de observación accedieron comprobar con claridad la hipótesis planteada en donde los ambientes de aprendizaje inciden en el desarrollo cognitivo de los niños del jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” del Parroquia San Isidro, Cantón Guano, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010 2011, por lo que se concluye que la hipótesis queda confirmada.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Que las docentes deben dar oportunidad a los niños de una forma creativa dándoles las herramientas necesarias para su desarrollo cognitivo y así mejorar sus habilidades en las tareas escolares.

Que los padres de familia se involucren en el desarrollo intelectual y cognitivo de sus hijos, prestándoles todo el interés que se merecen para que sus hijos más tarde no presenten problemas en el aprendizaje.

Se concluye que la guía es importante para el desarrollo cognitivo utilizando las actividades que se demuestran en el trabajo con los niños se cumple con todas sus capacidades habilidades y destrezas en el aprendizaje dentro y fuera del aula.

5.2 RECOMENDACIONES

Dar más capacitación por parte de la institución preparar a las docentes en el reto de la formación a los niños utilizando los medios que se encuentran en el entorno los ambientes educativos deben ser lo más amplios donde el niño pueda desarrollar sus capacidades y habilidades y así mejorar su aprendizaje.

Dar charlas de capacitación a los padres de familia con el objetivo de que ellos tomen conciencia en la educación y el desarrollo de las capacidades de sus hijos.

Que se ponga en práctica la guía con los niños y las docente para mejorar en ellos sus desarrollo cognitivo utilizando los ambientes como un medio de aprendizaje donde cada uno demostrara sus capacidades habilidades y destrezas ante las nuevas situaciones que se presentan en el medio donde se desenvuelve.

BIBLIOGRAFÍA

- ALCANTARA Trapero, M. D. (2010). Importancia de las técnicas de estudios para el alumnado.
- ANDRADE Londoño, E. (1996). Ambientes de aprendizaje para la educación en tecnología. Bogotá: Revista de Educación en Tecnología.
- ARIZAGA, C. (2008). Bases del aprendizaje.
- AUSUBEL, D. (1999). Aprendizaje significativo.
- BARBERÁ, V. (1988). La enseñanza de los valores en la sociedad contemporánea. Madrid.
- BATTINI, E. (1982). Los ambientes escolares. Universidad de Turin.
- CANO, M. I., & Lledo, Á. (1995). Espacio, comunicación y aprendizaje. Serie Práctica N° 4. Sevilla: Díada Editorial S.L.
- CASTELLANOS, D. (2003). Promover un aprendizaje desarrollador.
- CHAPARRO, C. I. (1995). Especialización en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales. Tunja: CINDE.UTPC.
- COLL, C. (1990). Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- DE MATTOS, A. (1999). La Didáctica.
- DUARTE D., J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.
- EDUCACIÓN, M. d. (2008). Currículo Institucional de Educación Inicial . Quito Ecuador: Dinse.
- El Currículo Institucional para la educación Inicial. (2008). El Currículo Institucional para la educación Inicial,. Quito Ecuador : Dinse.
- GONZÁLEZ Expósito, M. Á. (2010). Importancia de las técnicas y estrategias para el aprendizaje. Madrid.
- HUISINGA, J. (1987). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura Económica.
- INICIAL, .. (. (2007.). . (Currículo de la educación básica Dirección Nacional de Educación Inicial . Quito .
- LEROI-Gourham, A. (1971). El gesto y la palabra. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

- MARSELLACH, U. G. (2001). Organización del estudio.
- MARTÍN Barbero, J. (2002). La educación desde la comunicación. Santafé de Bogotá: Editorial Norma.
- NACIONAL, M. d. (Julio del 2000). Educación Artística Lineamientos Curriculares. Santa Fe de Bogotá.
- NARANJO, J., & Torres, A. (1996). Ciudad educativa y pedagogía urbanas. Santafé de Bogotá: Dimensión educativa.
- OSPINA, H. F. (1999). Educar, el desafío de hoy: Construyendo posibilidades y alternativas. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- OTÁLORA, Yenny 2007 espacios educativos significativos para la educación en la infancia. Artes Gráficas del Valle, Cali.
- PALAU, E. (2011). Educar para la humano. Herramientas pedagógicas. El Camino de los Niños.
- PIAGET, J. (1996). Atención en estimulación afectiva.
- TRUEBA, P. (1999). El aprendizaje educativo.
- VALORES, (. i. (s.f.). www.conocimientosweb.net/portal). Obtenido de www.conocimientosweb.net/portal.
- VIGOTSKI, L. (1987). Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores. La Habana: Científico Técnico.

WEBGRAFÍA

<http://elio-manuel.blogspot.com/2013/03/importancia-de-los-ambiente-de.html>

<http://www.psicopedagogia.com/desarrollo-aprendizaje>

<http://reeducacion.com/desarrollo-cognitivo-preescolar.aspx>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”

Objetivo: Recabar información real y valedera que permita fundamentar a la investigación.

Observe si la ejecución de las actividades que se enuncian las realiza los niños que van hacer evaluado y marcar con una “X” el cumplimiento.

1.-¿Tiene a disposición material didáctico de la asignatura en su aula?

SI	NO	A VECES

2.-¿Los ambiente de aprendizaje otorga la oportunidad de multiplicar la capacidad a los niños?

SI	NO	A VECES

3.-¿Posee los recursos y las herramientas de comunicación que permiten a los alumnos estar permanentemente en contacto, tanto entre ellos como también con los profesores de los cursos?

SI	NO	A VECES

4.-¿Le da ideas a sus alumnos para realizar alguna actividad?

SI	NO	A VECES

5.-¿Con las actividades que realiza con sus alumnos ellos demuestran capacidad para realizar sus tareas escolares?

SI	NO	A VECES

6.-¿Realizar actividades que estimulen a capacidad o habilidad de pensar en sus alumnos?

SI	NO	A VECES

7.-¿Las actividades favorecen la capacidad emocional y favorece el razonamiento lógico?

SI	NO	A VECES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL.

GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES
“ANITA LUISA BARRENO”

Objetivo: Recabar información real y valedera que permita fundamentar a la investigación.

Observe si la ejecución de las actividades que se enuncian las realiza los niños que van hacer evaluado y marcar con una “X” el cumplimiento.

N°	DESCRIPCIÓN	SI	NO	RARA VEZ
1	¿Es capaz de realizar tareas por sí solo?			
2	¿Representa simbólicamente objetos personas o lugares?			
3	¿Entiende lo que pasa a su alrededor cuando le pide algo?			
4	¿Organiza en clases objetos basándose en similitudes y diferencias entre ellos?			
5	¿El lenguaje del niño se consolida y su comportamiento emocional y social, se refleja en el juego?			
6	¿Juega con objetos que están a su alrededor simbolizando algún oficio?			
7	¿Puede clasificar figuras geométricas de acuerdo a su forma y tamaño?			
8	¿Interactúan en conjunto para obtener un comportamiento determinado?			



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL JARDÍN DE INFANTES “ANITA LUISA BARRENO”

Objetivo: Recabar información real y valedera que permita fundamentar a la investigación.

Observe si la ejecución de las actividades que se enuncian las realiza los niños que van hacer evaluado y marcar con una “X” el cumplimiento.

1.-¿Realiza con su niño ejercicios que le favorezcan al desarrollo cognitivo?

SI	NO	POCO
----	----	------

2.-¿Comparte con su niño leyéndole algún cuento o cantando con él?

SI	NO	POCO
----	----	------

3.-¿Cree usted que es suficiente el tiempo que le dedica a su hijo como para ayudarlo en el ámbito enseñanza aprendizaje?

SI	NO	POCO
----	----	------

4.-¿Cree que su tiempo está bien distribuido con su trabajo, con sus hijos y en el hogar?

SI	NO	POCO
----	----	------

5.-¿Para remplazar el tiempo que no pasa con su hijo usted le compra juguetes que a ellos les guste o el juguete que está de moda?

SI	NO	POCO
-----------	-----------	-------------

6.-¿Piensa usted que la responsabilidad del hogar debería ir de la mano con el trabajo?

SI	NO	POCO
-----------	-----------	-------------

7.-¿Conversa usted a menudo con su hijo acerca de las cosas que le pasa o necesita para su aprendizaje?

SI	NO	POCO
-----------	-----------	-------------



Fuente: Instalaciones de la Unidad Educativa “Anita Luisa Barreno”
Archivo fotográfico: Autoras



Fuente: Instalaciones de la Unidad Educativa “Anita Luisa Barreno”
Archivo fotográfico: Autoras

PROPUESTA ALTERNATIVA



Fuente: Instalaciones de la Unidad Educativa “Anita Luisa Barreno”
Archivo fotográfico: Autoras

AUTORA

Lissette Felicidad Naranjo Peñafiel

TUTORA

M.Sc. Tatiana Fonseca Morales

RIOBAMBA - ECUADOR

2014

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

Guía de actividades para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños utilizando los ambientes de aprendizaje, “DESARROLLO MIS CAPACIDADES JUGANDO APRENDO”

6.1 NATURALEZA DEL PROYECTO

Teniendo en cuenta que una buena educación en los niños es el éxito de una mejor sociedad, todo empieza desde los primeros años de vida donde se puede dar orientaciones y principios de cómo enseñar a los infantes a tener interés en la educación, la calidad y la calidez depende de cómo un docente de a sus alumnos una enseñanza aprendizaje, los ambientes de aprendizaje desarrollan en los niños las destrezas habilidades en el proceso educativo de los infantes.

Como futuros docentes es dar la oportunidad a los niños a superar todos los retos que tiene en su desarrollo educativo enseñándoles a utilizar sus conocimientos previos ante situaciones que se dan en el medio donde ellos se desenvuelven, la creatividad y la espontaneidad es innata que tiene un conocimiento vago de las cosas que están en su entorno, la docente tiene que dar todas las oportunidades para que afloren estas habilidades tanto cognitiva destrezas motrices afectivas, emocionales, que le permiten al infante ir mejorando su creatividad.

6.1.1 LUGAR DE REALIZACIÓN

Se ejecutó este trabajo con los niños del Jardín de Infantes “Anita Luisa Barreno” de la Parroquia San Isidro, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011

6.1.2 DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA

Ejecutar una guía para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños utilizando los ambientes de aprendizaje, “DESARROLLO MIS CAPACIDADES JUGANDO APRENDO”

6.2 FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

Esta indagación es posible porque se cuenta con la predisposición de las personas involucradas especialmente los niños quienes fueron el principal objetivo de la investigación, cuenta con los recursos necesarios y la disponibilidad de la investigadora, también con la colaboración de los docentes y en particular con la colaboración de la Universidad Nacional de Chimborazo y de su planta docente.

6.2.1 OBJETIVOS

6.2.2 OBJETIVO GENERAL

Expresar con la aplicación de la guía de actividades para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños utilizando los ambientes de aprendizaje para mejorar sus destrezas y habilidades.

6.2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Proponer la guía de actividades en los ambientes aprendizaje para el desarrollo cognitivo.

Exponer la guía de actividades en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños del Jardín de Infantes.

Socializar la guía de actividades en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños del Jardín de Infantes.

6.3 METAS

Socializar la guía de actividades en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños del Jardín de Infantes, en un 100% en seis meses.

Enseñar la guía de actividades en los ambientes de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños del Jardín de Infantes, en un 100% en seis meses

Aplicar la guía de actividades en un 100%.

6.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Es el conjunto de elementos y actores (profesores y alumnos) que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollan actividades que permiten asimilar y crear nuevo conocimiento. El ambiente de aprendizaje tiene objetivos y propósitos claramente definidos los cuales son utilizados para evaluar los resultados.

El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación **(Ospina, 1999)**

La expresión ambiente educativo induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. De allí se deriva que educa la ciudad, la calle, la escuela, la familia, el barrio y los grupos de pares, entre otros. Reflexionar sobre ambientes educativos para el sano desarrollo de los sujetos convoca a concebir un gran tejido construido con el fin específico de aprender y educarse. **(Naranjo & Torres, 1996)**

“El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones

interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa”. (Chaparro, 1995).

EL AULA COMO LUGAR DEL AMBIENTE EDUCATIVO

Dentro del mundo de la escuela, tal vez es el aula de clases donde se ponen en escena las más fieles y verdaderas interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes. Una vez cerradas las puertas del aula se da comienzo a interacciones de las que sólo pueden dar cuenta sus actores. Es aquí donde el maestro se hace y se muestra, aquí ya los deseos se convierten en una realidad, ya no es el mundo de lo que podría ser, sino el espacio de lo que es.

Son muchos los investigadores que se han dedicado a estudiar la clase como el momento crucial del acto educativo. En cuanto al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales en la escuela, se plantean unos principios como hipótesis de trabajo, que merecen ser retomados acá. (Cano & Lledo, 1995)

- f. El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes.
- g. El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales.
- h. El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán

ofrecerse escenarios distintos ya sean contruidos o naturales dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos.

- i. El entorno escolar ha de ofrecer distintos sub escenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas, según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses.
- j. El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad.

En síntesis, se pretende propiciar ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes por lo que se debe establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el maestro, el estudiante y el grupo, ante lo cual los docentes deben tomar en consideración las diferencias individuales, en procura de fortalecer la autoestima y el aprendizaje.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS

“La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura: La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (Huisinga, 1987)

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado. Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para

producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la incorporación del juego: este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los niveles de preescolar y primaria, pero que a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse a favor de formas más expositivas de enseñanza.

DESARROLLO COGNITIVO

Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

El desarrollo cognitivo, también conocido como desarrollo cognoscitivo, por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. La terapia cognitiva o terapia cognitiva-conductual, por último, es una forma de intervención de la psicoterapia que se centra en la reestructuración cognitiva, ya que considera que las distorsiones mencionadas anteriormente producen consecuencias negativas sobre las conductas y las emociones.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO

Tiene que existir una base biológica sana para que las potencialidades se desplieguen así como un ambiente favorecedor y estimulante. Además el

desarrollo cognitivo está sujeto a las eventualidades que puedan suceder a lo largo del crecimiento como por ejemplo enfermedades o traumatismos que afecten la estructura biológica. (Piaget, 1996)

Los procesos cognoscitivos se van desarrollando de forma gradual en el ser humano a partir del nacimiento. Cuando un niño o niña tiene la oportunidad de participar en la educación formal, tienen mayor oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que les permiten integrar de forma más ordenada estos procesos.

Siendo la memoria parte vital en el quehacer diario no importando la edad que tenga el individuo; hemos considerado necesario que los padres conozcan cuales son las funciones y beneficios que tiene la estimulación de la misma, y cómo ésta se va desarrollando según la edad de los niños.

Es necesario también que conozcan y apliquen técnicas que estimulen la memoria, para que los niños desarrollen los diversos tipos de memoria que existen. Hay padres que se quejan de la falta de retención que sus hijos manifiestan en el hogar cuando se les da una instrucción a seguir, pero por el mismo desconocimiento que existe sobre el tema les es imposible corregir de manera adecuada estas situaciones. Pero además es importante mencionar que para aquellos padres quienes no han tenido esta oportunidad de convivencia con sus hijos, hacerlos participes del proceso educativo a través de programas que estimulen los procesos cognitivos de memoria, beneficia a ambas partes porque la relación puede madurar y ser más estrecha entre ambos, y el niño adquiere niveles más altos de habilidad y capacidad intelectual.

LA INFLUENCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La comunicación afectiva toma en este contexto un valor extraordinario si se asume la tesis de L. S. Vigotsky acerca de que toda función psíquica superior aparece dos veces: primero intersico lógicamente, luego intrasico lógicamente,

como ley general del desarrollo psíquico donde la comunicación es fundamental. Dado que compartimos los criterios acerca de la importancia de la comunicación afectiva en el mejor desempeño del proceso de enseñanza- aprendizaje, es que decidimos abordar este tema en el presente trabajo. (Vigotski, 1987)

El desarrollo del hombre tiene una determinación histórico-social, siendo las relaciones sociales con los demás, a través de la comunicación, las que alcanzan el papel protagónico.

Es así que a través de la interacción con los otros el estudiante incorpora los instrumentos culturales. Vigotsky destaca la importancia de las interacciones sociales, tras la idea de la “Mediación” y de la “Internalización” como aspectos fundamentales para el aprendizaje, defendiendo que la construcción del conocimiento ocurre a partir de un intenso proceso de interacción entre las personas. Por tanto, es a partir de su inserción en la cultura que el niño, a través de la interacción social con las personas que le rodean, se va desarrollando.

CÓMO ENSEÑAR A MEJORAR LO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE

Enseñar a pensar es un enfoque que va más allá del objetivo tradicional de los aprendizajes concretos entendidos como cambios en la conducta. Se trata de enseñar a que las personas sean cada vez más conscientes y responsables de sus capacidades, procesos y resultados de aprendizaje. Las investigaciones desarrolladas desde el enfoque de la psicología cognitiva han modificado las concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje (Coll, 1990) .

La capacidad para aprender continuamente tiene mucho que ver con el aprendizaje de estrategias generales del pensamiento que nos permiten conocer, y buscar la información que necesitamos, en un momento dado, para resolver una tarea o solucionar un problema.

Esto implica que tan importante es saber cuál es la información que uno tiene como saber la que le falta, en un momento dado, para resolver la tarea o solucionar el problema.

Esto también implica que para favorecer un aprendizaje permanente se necesita sobre todo enseñar al sujeto las capacidades que le permitan generar de manera continua la información que va necesitando.

EL DESARROLLO COGNITIVO COMO UN PROCESO DEL JUEGO

El valor del juego en el desarrollo cognitivo: aspectos teóricos.

Proponerse desde el nivel inicial el desarrollo integral de los chicos, requiere aclarar algunas cuestiones acerca del desarrollo cognitivo. En otras palabras, qué quiere decir desarrollo y cómo entender este proceso evolutivo desde referentes teóricos flexibles a las variaciones de las distintas regiones del país.

En la actualidad, se reconoce que las pautas evolutivas establecidas por los modelos teóricos se cumplen, cuando las prácticas de crianza y educativas se diseñan tomando estos aportes como base y parámetro de las propias acciones. Los niños alcanzarán el despliegue y complejización de su potencialidad, sólo si los contextos educativos (familia y escuela) en los que participan se organizan para hacer posible la progresión de las habilidades y competencias.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas

(significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

Cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a:

- Comparar acciones
- Intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego.
- Mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego
- Centrarse en tarea,
- Recuperar información
- Establecer relaciones y combinaciones
- Pensar acerca de las acciones (la reflexión posterior al juego)

Cuando hablamos de saberes previos, nos referimos a:

- Los conocimientos matemáticos
- Los conocimientos del área de lengua
- Los juegos que saben jugar

Conceptualizar al desarrollo en términos sociales significa comprender que las habilidades y aprendizajes específicos son contenidos subjetivos que han sido valorados y estimulados en el marco socio-cultural de pertenencia. Son logros de los chicos que revelan las expectativas y la intencionalidad educativa de los adultos significativos (padres y maestros). Desde esta posición reconocemos que las oportunidades para jugar dependen del permiso y propuestas de los adultos.

Este marco hace viable el análisis de los juegos que los chicos organizan autónomamente para evaluar si estas elecciones promueven complejización de procesos cognitivos o ratifican y consolidan pobreza cognitiva y simbólica, ya que sabemos que los juegos son promotores de desarrollo intelectual en tanto cumplan con ciertos atributos y se signifiquen en ese sentido.

Las dificultades que pueden presentar los chicos para comenzar o sostener un juego son consecuencia de la ausencia de experiencias de juego grupal, condición básica para el aprendizaje del jugar y de los juegos.

Si en la actualidad los niños no juegan o juegan juegos pobres en términos de desafío intelectual o juegan juegos solitarios, la tarea de la escuela es promover experiencias de juego variadas, interesantes y tendientes a la complejización tanto en términos sociales como cognitivos.

La lectura social del desarrollo nos guía en el diseño de entornos educativos que faciliten y enriquezcan la capacidad de juegos de los chicos. Se trata de tomar a los aportes teóricos como puntos de referencia para delinear un recorrido evolutivo para el juego en el contexto escolar.

6.5 ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Para la realización de la guía fue necesaria la participación de los docentes y de los niños quienes son los involucrados en el proceso lo cual permitirá mejorar su desarrollo cognitivo y al mismo tiempo le permitirá ir avanzando en su preparación a la vida futura.

6.6 ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARÁN

Nominación del nombre del proyecto
Presentación y aprobación
Compilación de investigación de temas
Preparación de la propuesta
Presentación de la propuesta
Presentación de los borradores
Presentación final
Aprobación.

6.7 PARA EVALUAR EL PROBLEMA

Se valorará de la siguiente forma:

Planificación del trabajo
Programación y ejecución
Revisión de borradores
Evaluación procesual.

