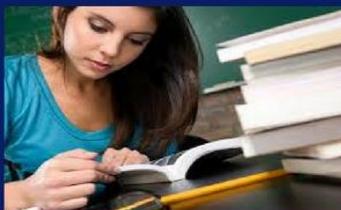




INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

"JAPÓN"

*Guía  
Metodológica  
De  
Diseño de  
Recursos para  
el Aprendizaje*



---

Autor:  
Psic: Mauro Santiago  
Gamboa Tobar

2017



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE**

<b>Nombre de la Asignatura:</b> Diseño De Recursos Para El Aprendizaje		<b>Componentes del Aprendizaje</b>	Docencia: 54 Practicas: 0 Trabajo Autónomo: 54	
<b>Resultado del Aprendizaje:</b> Desarrollar estrategias, técnicas y procedimientos para diseñar e implementar ambientes y recursos de aprendizaje que favorezcan el desarrollo infantil con un enfoque lúdico e intercultural.				
<b>Docente de Implementación:</b>				
Mauro Santiago Gamboa Tobar			<b>Duración:</b> 108	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución
<b>UNIDAD 1:</b> <b>1. Generalidades de los ambientes de aprendizaje</b> 1.1. Definición de ambientes de aprendizaje 1.2. Importancia de los ambientes de aprendizaje 1.3. Propósito y evaluación de los ambientes de aprendizaje 1.4. Tipos de ambientes de aprendizaje: reales o virtuales 1.5. Estrategias y recursos didácticos de un ambiente de aprendizaje de acuerdo al Currículo de Educación Inicial	Comprende los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural.	<b>COGNITIVO:</b> Definición de ambientes de aprendizaje.  <b>PROCEDIMENTAL:</b> Estrategias y recursos didácticos de los ambientes de aprendizaje  <b>ACTITUDINAL:</b> Importancia de los ambientes de aprendizaje.	Leer reflexivamente y críticamente los contenidos de la unidad 1 de la guía de estudio.  Elaborar resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad 1.  Resolver las actividades recomendadas en la guía de estudio.  Interactuar en la PAO- ITSJ	34



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

<p><b>UNIDAD 2:</b> <b>2.Implementación de ambientes de aprendizaje</b></p> <p>2.1. Diseño de ambientes de aprendizaje seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral</p> <p>2.1.1. Ambientes para el desarrollo de capacidades sensoriales y psicomotoras.</p> <p>2.1.2. Ambientes para la expresión artística y lúdica de los niños</p> <p>2.1.3. Ambientes de aprendizaje con condiciones pedagógicas específicas</p> <p>2.2 Sostenibilidad de los ambientes de aprendizaje</p> <p>2.3. Espacios de uso común: entrada al centro infantil, zona externa de juego, cocina, comedor, zona de higiene y agua, espacio de descanso</p>	<p>Implementa y organiza ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.</p>	<p><b>COGNITIVO:</b> Características de los ambientes de aprendizaje</p> <p><b>PROCEDIMENTAL:</b> Diseño de ambientes de aprendizaje seguros y oportunos</p> <p><b>ACTITUDINAL:</b> Ambientes de aprendizaje con condiciones pedagógicas específicas</p>	<p>Leer reflexivamente y críticamente los contenidos de la unidad 2 de la guía de estudio.</p> <p>Elaborar resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad 2.</p> <p>Resolver las actividades recomendadas en la guía de estudio.</p> <p>Interactuar en la PAO- ITSJ</p>	<p>34</p>
---	--	--	---	-----------



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

<p><b>UNIDAD 3:</b></p> <p><b>3. Diseño de recursos de aprendizaje</b></p> <p>3.1. Innovación educativa</p> <p>3.2. Recursos didácticos abiertos</p> <p>3.3. Elaboración de materiales con elementos del entorno y/o reutilizables</p> <p>3.4. Recursos y materiales que favorecen el desarrollo psicomotriz, cognitivo, del pensamiento, del lenguaje, socio-afectivo de los niños (0 a 5 años) de acuerdo a su edad y a su contexto cultural.</p> <p>3.5. Valor pedagógico de materiales de uso común y ambientes externos de los centros: zona para la manipulación y exploración, zona de estructuras fijas, zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación</p>	<p>Diseña y elabora recursos de aprendizaje físicos y digitales innovadores para estimular los diversos ámbitos del desarrollo infantil.</p> <p>Elabora recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable</p>	<p><b>COGNITIVO:</b> Innovación Educativa</p> <p><b>PROCEDIMENTAL</b> Elaboración de material con elementos del entorno</p> <p><b>ACTITUDINAL:</b> Valor pedagógico de los materiales didácticos</p>	<p>Leer reflexivamente y críticamente los contenidos de la unidad 3 de la guía de estudio.</p> <p>Elaborar resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad 3.</p> <p>Resolver las actividades recomendadas en la guía de estudio.</p> <p>Interactuar en la PAO- ITSJ</p> <p>Examen Final</p>	<p>40</p>
--	--	--	---	-----------

**2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS**

El estudiante debe aprobar previamente el 4

**3. UNIDADES TEÓRICAS**



## UNIDAD N°1

### Generalidades de los ambientes de aprendizaje

#### 1.1. Definición de ambientes de aprendizaje

Antes de definir que es un ambiente de aprendizaje, es importante que se determine primeramente que es el entorno, entendiéndose como todo aquello que rodea al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, así como aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales. Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable o no tanto en el aprendizaje del alumno.

El *ambiente* corresponde a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éste puede ser de tres tipos: *áulico, real y virtual*. En el primero, las actividades de enseñanza-aprendizaje se desarrollan en el salón de clase, el ambiente real puede ser un laboratorio, una empresa, clínica, biblioteca, áreas verdes; es decir, escenarios reales donde se puede constatar la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, incluyendo también la práctica de actitudes y valores. Los ambientes virtuales son los que se crean mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con la finalidad de proporcionar a los educandos recursos que faciliten su proceso de aprendizaje, dentro de estas TICs pueden citarse la computadora, cañón, un aula virtual, el uso de internet donde pueden tener acceso a blogs, foros de discusión, chat, páginas especializadas en las que los estudiantes se encuentran con actividades divertidas, tales como solución a crucigramas, rompecabezas, etc., que bien empleados contribuyen enormemente en la adquisición de aprendizajes por parte del alumno.

El *clima de aprendizaje* es la interacción, la comunicación entre los que se encuentran dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, esta debe darse entre el docente y los alumnos y viceversa, así como alumno – alumno. Dentro de este clima debe prevalecer la armonía, confianza, seguridad, respeto, para que los educandos con toda libertad puedan expresarse, dar a conocer alguna inquietud o duda a favor de la obtención de un verdadero aprendizaje, también dentro de este espacio se considera el establecimiento de normas y reglas que ayudarán al buen desarrollo del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Según el Currículo vigente de Educación Inicial (2014), emitido por la Ministerio de Educación, los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se



dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo.

## **1.2. Importancia de los ambientes de aprendizaje**

Se trata de propiciar un ambiente que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas, dar a lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y donde se permita la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos y sin excepción, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general.

Las instituciones educativas, es después de la familia y aún de otros espacios de formación de actitudes y valores, el espacio determinante en la formación individual. Es por ello por lo que puede ser definitivo pensar una institución educativa del “sujeto” cuyos ambientes educativos apunten a la formación humana y contemporánea de individuos, alumnos y maestros conscientes de su lugar en la sociedad.

Pensar en una escuela cuyos ambientes educativos tomen en consideración las interacciones entre sujetos vistos como totalidades, esto es que vaya más allá de lo cognoscitivo y que se consideren los sentimientos y deseos en relación con el saber, que vaya más allá de las expuestas correctas y tome en cuenta los errores, que en vez de propiciar la farsa y la obediencia propicie la sinceridad y la rectitud y los deseos de los sujetos. Como espacio para la vivencia de la democracia, las instituciones educativas, no se limita a ser un escenario para el diálogo de saberes, es también un espacio para el intercambio de intereses, para la definición de intencionalidades comunes y para el establecimiento de criterios de acción que tengan por objeto la consolidación de proyectos culturales y sociales, basado sobre el reconocimiento mutuo en igualdad de oportunidades, en contraste con la búsqueda violenta de la homogeneidad y el igualitarismo (Moreno y Molina, 1993).

Hoy en día dentro de las IE, es necesario crear ambientes de aprendizaje que estimulen la formación integral en los estudiantes, haciendo conciencia de que en la actualidad que estamos viviendo no solo los nuevos implementos tecnológicos y la infraestructura moderna son las



herramientas de apoyo para el mejor aprovechamiento y construcción del conocimiento. Razón por la cual es necesario reconocer que hay situaciones que ayudan a enriquecer el contexto de cada evento que se origina dentro de los ambientes que conforman a toda institución educativa, dentro del proceso enseñanza- aprendizaje y que deben ser una búsqueda permanente que permitan mejorar las relaciones y procesos educativos que han de constituir no solo a la formación intelectual del estudiante sino a la promoción y desarrollo integral del ser humano.

### **1.3. Propósito y evaluación de los ambientes de aprendizaje**

El objetivo de los ambientes es promover el aprendizaje a partir de estrategias educativas cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las competencias. Estos ambientes debe ser flexibles y el éxito de estos se debe al papel dinámico que el docente le imprima al establecer una interacción intensa con sus alumnos.

Los ambientes de aprendizaje van a permitir las interacciones de manera constante entre alumno-profesor, alumno-alumno, alumno-expertos, invitados/miembros de la comunidad, alumno-herramientas, alumno-contenido, alumno-ambiente.

De acuerdo a lo que fundamente el constructivismo se trata de plantear situaciones que promuevan el descubrimiento y la construcción de los conocimientos por parte del alumno. En este caso, el docente tiene un lugar de mediación entre el conocimiento y el alumno, mediación que es desarrollada por medio de una estrategia que se orienta en esta dirección (Rodríguez I, 2012).

Además de estar centrados en quien aprende y en el conocimiento, los ambientes de aprendizaje diseñados eficientemente también deben centrarse en la evaluación. Los principios básicos de la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje.

Es importante distinguir entre dos usos fundamentales de la evaluación. El primero, la evaluación formativa involucra el uso de la evaluación (frecuentemente administrada en el contexto del salón) como fuente de retroalimentación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. El segundo, evaluación aditiva, mide lo que los estudiantes han aprendido al final de un grupo de actividades de aprendizaje. Entre los ejemplos de evaluaciones formativas se incluyen los comentarios de los maestros sobre el avance del trabajo, como escritos o preparaciones para las presentaciones.

Si ya está definida una meta de aprendizaje con entendimiento, entonces la evaluación y la retroalimentación se enfocan también a la comprensión y no sólo a la memorización de



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

procedimientos y de hechos (aunque éstos también sean valiosos). La evaluación que enfatiza el entendimiento no necesariamente requiere procedimientos de evaluación elaborados o complicados. Bransford J, Brown A; Cocking R (2007).

Referente a la evaluación el Currículo de Educación Inicial (2004) MIDEUC, expresa claramente que: Se concibe a la evaluación como un juicio de valor que permite conocer qué tan eficiente ha sido la labor docente en la formación de los niños, conocer el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que estos se encuentran y brindar información a quienes lo necesiten. Esta concepción se ajusta a un enfoque desde el que evaluar no significa medir ni discriminar, se constituye más bien, en un referente para tomar nuevas alternativas para el mejoramiento del trabajo diario del docente.

El proceso de evaluación en este nivel permite tomar decisiones oportunas acerca de la acción educativa y de las intervenciones que se requieran. Se asume a la evaluación como un proceso cualitativo, permanente, continuo, sistemático, objetivo, flexible e integral que permite realizar ajustes a las orientaciones a brindar, para optimizar el desarrollo y aprendizaje de los niños; también se convierte en un invaluable instrumento para reorganizar las acciones con las familias. La evaluación entendida de esta manera se convierte en un medio para alcanzar determinados fines y no es el fin en sí misma.

Es importante recordar que en Educación Inicial no se evalúa para aprobar o desaprobar, evaluamos para favorecer el desarrollo integral de los niños, para descubrir sus potencialidades personales, para reforzar su autoestima y detectar posibles limitaciones que afectan al aprendizaje y desarrollo.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación en este nivel, es imprescindible que el profesional lo haga de manera personalizada y que tenga presente que no todos los niños logran las destrezas al mismo tiempo ni de la misma manera, se cuenta con un rango para que los procesos en cada niño se visualicen y se consoliden, así como para identificar situaciones de posible intervención específica; por lo tanto, la evaluación que se realiza a los niños ha de ser flexible y abierta, en el sentido de que se tomará en cuenta el momento emocional que vive el niño y la situación familiar, volviéndose un proceso sistémico y un apoyo para los niños y la familia, por lo que la evaluación ayudará al niño en el desarrollo de una autoestima positiva.

### **1.4. Tipos de ambientes de aprendizaje: reales o virtuales**



## LA ESCUELA Y EL MEDIO

La escuela es concebida de diversas maneras y cada una define estilos diferentes de interacción. Juan Carlos Pérgolis (2000, pp. 33-34) la concibe como un mediador fundamental de la cultura urbana, en tanto puede expresarse en tres dimensiones:

- ✓ La escuela como lugar de la ciudad: ¿es parte del barrio, es del barrio, está en el barrio?. La escuela explica y propone sus fronteras y su localización. Por lo general ha estado asociada a una idea de lugar con fronteras duras y lejanas de la ciudad, como aislada en un gran territorio.
- ✓ La escuela como formación para la ciudad: La escuela parece como lugar de significado. Independiente del territorio y la localización, la escuela se asume como lugar para el todo de la ciudad y ve a ésta como su proyecto. Es una ciudad en pequeño.
- ✓ La escuela como punto de encuentro: aquí la escuela opera para ser un foro en el que las diferentes versiones de ciudad se encuentren. Todos los sectores de la ciudad se reúnen y ponen en común sus propias comprensiones. Así, la escuela se ofrece como lugar de transacción hacia la construcción de una ciudad compartida.

Según Pérgolis, estas tres dimensiones pueden operar individualmente o cruzarse en diversas combinaciones. De esta manera los ambientes educativos pueden ser vistos como contenido, como proyecto o como construcción y fundamentalmente deben responder a una escuela donde predomina la complejidad; en donde cada institución educativa es reconocida desde sus particularidades. Sin embargo, estas complejas consideraciones declinan frente al carácter disciplinario y de control social que ha moldeado a la escuela y que todavía conserva. Según Gildardo Moreno y Adela Molina (1993), en las escuelas actuales el ambiente educativo se mantiene inalterado: En cuanto al ordenamiento sigue siendo prescriptivo, en cuanto a las relaciones interpersonales es dominado por consideraciones asimétricas de autoridad (autoritarismo).

En cuanto a la relación con el conocimiento está inmerso en concepciones transmisionistas y en lo referente a valores se halla sumido en una farsa en donde lo que se hace está orientado más por la conveniencia que por consideraciones éticas, en donde se privilegia “el saber racionalista e instrumental” y se descuida el arte y las diversas posibilidades de reconocimiento cultural y de otros saberes.

Parece que en la sociedad occidental, afirman los autores, existe una actitud hacia la aceptación pasiva de los ordenamientos sociales y no hacia la transformación o a los cuestionamientos que



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

conduzcan a convivencias sociales diferentes. Tradicionalmente la escuela ha sido leída como una organización cerrada y que en sí misma pareciera un conjunto de mundos individuales aislados entre sí. Se trata de un aislamiento que sobrepasa las dimensiones físicas, las aulas, y llega hasta el aislamiento psico-sociológico en el que parecen convivir distintos sujetos.

Redimensionar los ambientes educativos en la escuela implica, además de modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, exige un replanteamiento de los proyectos educativos que en ella se desarrollan y particularmente los modos de interacciones de sus protagonistas, de manera que la escuela sea un verdadero sistema abierto, flexible, dinámico y que facilite la articulación de los integrantes de la comunidad educativa: maestros, estudiantes, padres, directivos y comunidad en general. En éste orden de ideas, la escuela “permeable” se caracteriza porque se concibe abierta, lo mas arraigada posible a su medio, con fronteras no claramente delimitables y relaciones con el conocimiento y entre los individuos que buscan establecer vivencias culturales cruzadas por prácticas democráticas altamente participativas.

Es posible pensar la escuela en coherencia con una concepción de educación como un sistema abierto, en la medida en que se supone que su estructura y funcionamiento se realiza en un intercambio permanente con su contexto. Las interacciones permanentes y sustanciales implican que el afuera no sea algo ajeno o desconectado de ella y de los procesos que le son propios. Desde esta perspectiva hablar de ambiente educativo escolar es concebir no una sumatoria de partes llamadas sectores, escenarios, actores, sino propender su funcionamiento sistémico, integrado y abierto.

De nada serviría si un espacio se modifica introduciendo innovaciones en sus materiales, si se mantienen inalterables unas acciones y prácticas educativas cerradas, verticales, meramente instruccionales. Por ello el papel real transformador del aula está en manos del maestro, de la toma de decisiones y de la apertura y coherencia entre su discurso democrático y sus actuaciones, y de la problematización y reflexión crítica que él realice de su práctica y de su lugar frente a los otros, en tanto representante de la cultura y de la norma.

Se trata de propiciar un ambiente que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas, dar a lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y donde se permita la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos y sin excepción, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La escuela es después de la familia y aún de otros espacios de formación de actitudes y valores, el espacio determinante en la formación individual. Es por ello por lo que puede ser definitivo pensar una escuela del sujeto cuyos ambientes educativos apunten a la formación humana y contemporánea de individuos, alumnos y maestros conscientes de su lugar en la sociedad. Pensar en una escuela cuyos ambientes educativos tomen en consideración las interacciones entre sujetos vistos como totalidades, esto es que vaya más allá de lo cognoscitivo y que se consideren los sentimientos y deseos en relación con el saber, que vaya más allá de las respuestas correctas y tome en cuenta los errores, que en vez de propiciar la farsa y la obediencia propicie la sinceridad y la rectitud y los deseos de los sujetos.

Como espacio para la vivencia de la democracia, la escuela no se limita a ser un escenario para el diálogo de saberes, es también un espacio para el intercambio de intereses, para la definición de intencionalidades comunes y para el establecimiento de criterios de acción que tengan por objeto la consolidación de proyectos culturales y sociales, basado sobre el reconocimiento mutuo en igualdad de oportunidades, en contraste con la búsqueda violenta de la homogeneidad y el igualitarismo (Moreno y Molina, 1993).

Cada uno de los participantes de la actividad escolar tiene unos referentes diferentes al hablar de la escuela, generalmente los especialistas y los profesores siempre hablan de planes de estudio y régimen disciplinario, mientras que los padres de familia hablan de formas de relación, tolerancia, comprensión y los alumnos hablan de las relaciones afectivas. Los maestros con menos frecuencia de ambiente educativo, de la red viviente que agencia ideas y afectos, en un marco de acción vital que de lugar a la pasión por el saber.

De acuerdo con lo expuesto se reconocen diversos espacios del sujeto, que se convierten en ambientes educativos, pero a la vez no se puede desconocer que uno de ellos tiene una trascendencia en la formación y estructuración de la cultura y es la escuela.

### **EL AULA COMO LUGAR DE ENCUENTRO**

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 la investigación realizada por María Isabel Cano (1995)



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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.

Principio N° 1: 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.

De este principio surge la pregunta por lo social, la posibilidad de construirse a partir del otro. Es el paso de la socialización a partir de la misma individuación, espacio para acceder a un grupo cohesionado, uno de los mayores aprendizajes de tipo socio-afectivo y cognitivo que pueda tener un ser humano. Gracias a la interacción con otros, el niño empieza a reconocer que además de sus propias necesidades, gustos, intereses e ideas, existen las de muchos otros que conviven con él. Por tanto en el aula de clase se debe favorecer el desarrollo de la autonomía de los sujetos en el marco de unas relaciones cooperativas con los demás y con el medio. El desarrollo integral del niño debe estar unido y a la vez posibilitado por la construcción de un grupo cohesionado y solidario. María Isabel Cano y Ángel Lledó (1995) han hecho un valioso análisis de la relación entre la organización y disposición espacial y los fenómenos sociales que se dan en el grupo-clase y sus actividades. Parece observarse una enorme coincidencia entre la estructura de las relaciones y la disposición espacial, elemento de gran importancia para propiciar ambientes de aprendizaje que permitan la individuación pero también la socialización.

Principio N° 2: “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”-

Es conocido por los profesionales en pedagogía, que el aprendizaje en los niños se propicia mediante la interacción del niño con el medio físico y social, mediado por el lenguaje. Reconocer cómo aprenden los niños tiene repercusiones en lo que se refiere a la construcción del ambiente del aula, pensado como ambiente dinámico, con la posibilidad de recrearse, cambiarse y suprimirse, dependiendo de los proyectos que se estén desarrollando.

Principio N° 3: “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 construidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos”.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En la intención de involucrar espacios exteriores como prolongación de la actividad escolar, y lo escolar mismo como un cuerpo poroso que no da la espalda a su contexto, existen varias propuestas. Casi todas hacia el desarrollo de currículos integradores de distintos escenarios y que consideran como un todo el conjunto espacial entre el interior y exterior del entorno físico del aula.

Principio Nº 4: “El entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses”.

Parece existir, según lo establecen los autores citados, una relevancia entre los estados de ánimo, las relaciones personales y los objetivos de la actividad, tanto como las características del material y las metodologías que se emplean. Por consiguiente es importante crear ambientes en el aula, cualitativamente diferentes: unos orientados hacia la lúdica, la relajación, la libertad de hacer, otros espacios más individuales y otros más colectivos.

Principio Nº 5: “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”.

Así como ocurre en otros ambientes sociales, la casa, y en ella el cuarto, los individuos tienen el derecho a decidir sobre la organización de su espacio, en el aula con mayor razón se debe permitir que sus habitantes participen en su estructuración, pues son ellos quienes vivirán en ella la mayor parte de su tiempo, por no decir de sus vidas. Esto genera en los estudiantes sentido de identidad y marca la territorialidad que todo ser humano requiere para desplegar su vida. En síntesis, se pretende propiciar ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes, por lo tanto se propone:

- Establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el maestro, el estudiante y el grupo.
- Considerar las diferencias individuales.
- Fortalecer el autoconcepto y autoestima en los estudiantes y el maestro.
- El manejo de la clase debe basarse en sólidas relaciones de grupo.

### **AMBIENTE EDUCATIVO Y ESTÉTICA SOCIAL**

El carácter ético del entorno escolar es un elemento fundamental en los procesos de aprendizaje. La racionalidad sensorial y la tematización de la afectividad, deben dar lugar al



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

despliegue de las subjetividades en sus configuraciones estéticas. Desde la perspectiva de Luis Carlos Restrepo (1993), se puede entender el ambiente educativo como un clima cultural, campo de agenciamientos simbólicos que inscriben al sujeto en ese medio de cultivo específicamente humano, el lenguaje.

En la escuela se generan procesos de construcción y reconstrucción de la identidad subjetiva, dentro de una empresa cuyo propósito es eminentemente ético: “lo que (para Restrepo) determina nuestra actitud ética es a la larga nuestra afectación sensible, la disposición corporal a convivir en ese engranaje de implícitos y no dichos que caracterizan el espacio humano. Afecciones y no argumentos, hábitos y no juicios, gestos más que palabras y proposiciones, es lo que nos queda después de muchos años de trajinar por las aulas y la academia, como sedimento residual de experiencias y aprendizajes”. Estos preceptos y disposiciones sensibles, según Restrepo, son construidos de manera sutil en la interacción cotidiana, en la dinámica del aula, en los intercambios afectivos y los ejercicios del poder que cruzan tanto la familia como la escuela.

Todo problema ético remite a un asunto estético, al campo de lo que se podría llamar “estética social” (Restrepo, sf.) 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. En esta perspectiva, la noción propuesta por André Leroi-Gourhan (1971, p. 267) se compadece con lo expuesto hasta ahora. Para este paleontólogo francés, la estética social o “comportamiento estético” remite no a las nociones de la filosofía sobre lo bello en la naturaleza y en el arte. No se trata tampoco de la sensibilidad eminentemente auditiva o visual para el arte “...sino de rebuscar, en toda la densidad de las percepciones, cómo se constituye, en el tiempo y en el espacio, un código de las emociones, asegurando al sujeto étnico lo más claro de la inserción afectiva en su sociedad”. Preguntarse por la estética social es hacerlo por la sensibilidad que se forma en la escuela.

Negar la afectividad que atraviesa todo proceso de aprendizaje, es desconocer la importancia de ligarse por el deseo a los contextos escolares y sus actores singulares. Es negar las cogniciones afectivas en la construcción del conocimiento. En éste sentido, el trabajo del maestro es posibilitar la formación de sensibilidades, las que se construyen y cultivan en ambientes interhumanos a través de mediaciones e interacciones culturales específicas. De igual manera negar la afectiva es negar también la posibilidad del disfrute y el goce, por ello parte de lo que vive el ser humano también tiene que ver con lo lúdico y placentero, sin deponer la exigencia y esfuerzo que supone todo proceso educativo. En este sentido resulta pertinente dar una mirada a esta dimensión que resalta una de las expresiones más típicamente humanas: lo lúdico.



## **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 autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga (1987): "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica".

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 permita 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 quiere abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

Los ambientes de aprendizaje no se circunscriben a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado, es donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales [Ávila y Bosco, 2001].

La UNESCO en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías [UNESCO, 1999].



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Una sociedad de la información, exige una nueva alfabetización basada en los nuevos medios técnicos y en los nuevos lenguajes que ellos suponen. Son muchas las novedades y escasa la toma de conciencia sobre los cambios que se nos presentan. Los sistemas de educación, no son ajenos a este escasísimo discernimiento. Los procesos de enseñanza se ven obligados a indagar como se suscitan en una relación de aprendizaje ya no sólo mediada por el lenguaje oral y escritural sino por el icónico-gráfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual.

Estos ambientes de aprendizaje virtuales están diseñados para crear condiciones pedagógicas y contextuales favorables al aprendizaje, además éstos dependen en gran medida de los medios para la estructuración de la propuesta pedagógica. Sin embargo toca a los docentes y estudiantes su consolidación y aplicación.

### **1.5. Estrategias y recursos didácticos de un ambiente de aprendizaje de acuerdo al Currículo de Educación Inicial**

Conforme a lo establecido en la Currículo de Educación Inicial (2014) MINEDUC, para lograr un ambiente de aprendizaje efectivo es necesario considerar la interrelación que se debe establecer entre los diferentes aspectos que lo configuran, organizados en cuatro dimensiones: física, funcional, relacional y temporal.

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

#### **DIMENSIÓN FÍSICA**

Esta dimensión se refiere al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo que tengo? El espacio físico tiene que brindar a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias, lavabos y al patio de juegos; es fundamental que tenga una buena ventilación e iluminación, lo natural será siempre la más adecuada para el aula de educación inicial. Este lugar debe tener especial atención en el caso de los niños de 0 a 2 años, ya que es el lugar donde permanecen durante varias horas del día, por lo que deben cumplir con ciertas condiciones propias para esta edad, adicionales a las anteriormente descritas, espacios



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

destinados para la preparación de sus alimentos (biberones, papillas), para el descanso, para el cambio de pañal y servicios sanitarios con duchas.

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

Ubicar en el aula un espacio del encuentro es un recurso de mucha utilidad, debido a que en ese lugar los niños pueden verse unos con otros, organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje, así como el cierre del día.

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

La organización del mobiliario para los niños de hasta dos años debe estar distribuida en función de la necesidad y seguridad de los niños, para evitar accidentes y exponerles innecesariamente a peligros, ya que en esta etapa empiezan con procesos de exploración de diferentes formas de desplazamientos, para lo cual requieren moverse con comodidad y facilidad. Además, también se debe considerar que los materiales para estas edades deben ser variados, de tamaño grande, llamativos, coloridos, estimulantes, con la finalidad de constituirse en un recurso que permita la exploración a través de las sensopercepciones, es decir, que los niños los puedan mirar, escuchar, oler o tocar, sin que sean peligrosos para su salud o integridad física.

Al ser los rincones un recurso que proporciona elementos significativos para el trabajo, a través de las experiencias de aprendizaje, es importante que el aula se organice de tal manera que pueda contar con ellos, los mismos que deben tener una distribución y organización en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El material de cada rincón debe ser suficiente, variado y pertinente a cada uno; organizado en repisas, estantes y cajoneras a la altura de los niños, con rótulos o etiquetas con el nombre del material con imágenes o palabras; esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y su lengua, ya que se realizan procesos de clasificación, comparación, ubicación espacial y asociación con el lenguaje escrito, entre otros, así como también permite fomentar hábitos de orden al ubicar los materiales en el lugar correspondiente.

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

Los rincones deben ser ubicados al interior y exterior del aula. Al interior del aula se pueden ubicar rincones como: del hogar, de construcción, del arte, de lectura, de experimentación, entre otros; en el exterior se pueden organizar rincones como del agua o de arena, ya que estos espacios pueden resultar muy relajantes, promoviendo el juego compartido y la experimentación.

### **DIMENSIÓN FUNCIONAL**

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

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

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



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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

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

Los rincones de juego trabajo deben ser flexibles, se debe cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando; procure ubicar materiales y elementos que tengan que ver con el tema, de esta manera, los niños mostrarán interés en rotar de rincón y participar en todos.

Es necesario considerar que los rincones no son espacios de entretenimiento para mantener a los niños tranquilos o haciendo algo mientras esperan el inicio de una nueva actividad, tampoco son para usarlos cuando sobró tiempo dentro de la rutina diaria. El aprendizaje por medio de los rincones debe ser organizado con intencionalidad pedagógica.

### **DIMENSIÓN RELACIONAL**

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

Estudiar las características de la edad del grupo de niños es fundamental para planificar las experiencias de aprendizaje y organizar los ambientes en función de las necesidades generales de ellos; así también, conocer e interesarse por la historia de cada niño, de su situación familiar, cultural y de su contexto; de esta manera se puede estar alerta del estado emocional de los niños y de las características personales y así respetar sus ritmos particulares y madurativos, conocer estas características garantiza que el niño se sienta seguro incrementando su confianza en el medio. Parte importante para brindar esta seguridad, estabilidad y confianza en los niños es lograr que el profesional se encuentre permanentemente con su grupo a lo largo del año escolar. Los niños de esta edad necesitan que sus necesidades básicas (alimentación, cuidado,



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

protección compañía, contacto físico y visual, de aseo y movimiento) sean satisfechas oportunamente.

El ambiente que se genere debe ser positivo, compartiendo sus sentimientos, vivencias, alegrías y problemas en donde todos estarán más listos y dispuestos para realizar las actividades diarias.

Otro aspecto a tener en cuenta para que las relaciones y el proceso de enseñanza aprendizaje se dé de manera positiva, es el hecho de que se establezcan las normas y límites para la convivencia en el aula, entre los niños, maestros y adultos responsables a cargo de ellos; se sugiere formular normas de convivencia con los niños para que se sientan parte integrante e importante y refuerce su compromiso con los acuerdos planteados.

Es necesario involucrar a la familia y/o al adulto responsable de los niños en los logros significativos, ya que a esta edad se los alcanzan en un marco de coordinación, comunicación y colaboración; generar momentos de trabajo conjunto, de recreación, de información y otros, generará en el niño seguridad y en la familia compromiso.

### **DIMENSIÓN TEMPORAL**

La dimensión temporal está vinculada a la organización y distribución del tiempo y a los momentos en que son utilizados los espacios; responde a la pregunta: ¿Cuándo y cómo se utiliza?

Organizar una rutina donde se desarrollan actividades secuenciadas en respuesta a las necesidades básicas de los niños, como alimentación, aseo y descanso, así como sus necesidades de explorar, jugar, interactuar, comunicarse y comprender el mundo en el que vive, es aprovechar el tiempo en el centro educativo. Los niños comienzan a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina, lo que les permite prever, recordar y anticipar lo que vendrá a esta edad.

La constancia para el cumplimiento de esta rutina, sobre todo aquellos momentos que son permanentes a la misma hora a modo de rituales, como la entrada, el saludo, el encuentro común, los momentos de alimentación, de sueño o descanso, el tiempo de juego al aire libre, los momentos para el aseo, la despedida y la salida, ayuda a crear seguridad y hábitos en los niños; además, cada uno de ellos son momentos precisos para estimular a los niños de manera natural. El momento de sueño es necesario en los niños más pequeños, conforme avanza en edad este tiempo va reduciéndose paulatinamente, por lo que para los niños más grandes, el sueño puede ser opcional.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Si bien es cierto que estos momentos deben realizarse de manera estable, no se debe confundir con rigidez, ya que la estabilidad hace referencia a que se repitan ciertas acciones de manera constante, cada día, pero no necesariamente a horas inamovibles. Por ejemplo, si un niño se quedó dormido y es el momento de la alimentación, no se lo despertará, pero una vez despierto, el niño tendrá su momento de alimentación.

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

Es fundamental tener la rutina expuesta atractivamente en el aula, de manera que tanto padres, como personal del centro educativo y niños puedan reconocerla y “leerla”. Los niños pueden “leer” las acciones y momentos de la rutina al utilizar dibujos o imágenes que las representen; aproveche este recurso y estimule en los niños la adquisición de la consciencia del antes y después. Como parte de la jornada de trabajo, es imprescindible dejar un tiempo y unos días para la atención directa y personalizada con los padres o adultos responsables de los niños, a partir de la hora de salida comprendida en la rutina diaria de trabajo con los niños.

El tiempo en rincones de juego debe ser permanente en la rutina y planeado pedagógicamente, nunca debe ser considerado como un tiempo de relleno o tiempo de juego libre a la entrada o minutos antes de la salida, es un período que transcurre desde la planificación con los niños en un encuentro del grupo sobre la elección que van a hacer, pasa por la exploración, el juego y la creación en los rincones propiamente dichos; continúa con el ordenamiento del material y concluye con un nuevo encuentro en que los niños comunican y muestran si es del caso, sus creaciones, sus juegos, sus experiencias; esto le permite además al niño ir logrando una comprensión y dominio de su tiempo y espacio.

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

### **REFLEXIONEMOS...**

**¿Qué entiende por ambientes de aprendizaje?**

**¿Por qué es importante los ambientes de aprendizaje?**

**¿Cuántas dimensiones se debe considerar con la finalidad de orientar la organización de los ambientes de aprendizaje?**



## **2. Implementación de ambientes de aprendizaje**

### **2.1. Diseño de ambientes de aprendizajes seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral**

Los ambientes de aprendizaje, son espacios que deben privilegiarse para poder hacer de ellos lugares alegres donde se construyan aprendizajes de calidad para la vida. Los ambientes de aprendizaje son espacios en los que se hace posible la construcción de una nueva sociedad; a ellos se dirigen nuestros jóvenes, niños y niñas para aprender a ser, aprender a hacer y, sobre todo, para lograr, en un proceso de modelaje continuo, desenvolverse hábilmente en el entorno social.

Los ambientes de aprendizajes son uno de los núcleos fundamentales de socialización y por ello deben ser espacios dignos y seguros.

Conforme a los lineamientos establecidos en el manual de mantenimiento recurrente y preventivo de los espacios educativos (2013) MINEDUC, en el sistema educativo llamamos espacios para el Buen Vivir a los locales escolares que muestran un lugar influyente para el aprendizaje. Por un lado, son el sitio donde ocurren las actividades de enseñanza-aprendizaje y, por otro, son un lugar que comunica y participa a favor de la gestión de aprendizaje.

Por eso, el local escolar y cada una de sus aulas deben convertirse en un lugar digno y cálido donde, sea perfectamente posible construir aprendizajes en un buen entorno. Los maestros que lean este material con seguridad se preguntarán: ¿Cómo lo lograremos? Aquí les damos algunas líneas básicas que les permitirán construir sus propias respuestas.

Los espacios de una escuela para el Buen Vivir deberán:

1. Ser ordenados y limpios.
2. Mantener aulas decoradas con material que tenga relación con el proceso de aprendizaje.
3. Tener espacios verdes cuidados por los estudiantes y la comunidad.
4. Poseer miembros que ejecuten periódicamente acciones de cuidado y mantenimiento para garantizar que sigan siendo lugares cómodos y seguros para todos y todas.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

5. Contar con rutinas que fortalezcan la identificación de los estudiantes con su escuela o colegio para que el cuidado de la infraestructura y equipamiento sea una consecuencia del sentido de pertenencia.

Según las recomendaciones impartidas en la Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial (2014) MINEDUC, los niños permanecen en los centros de Educación Inicial por largo tiempo, por lo cual, necesitan sentirse como en un “segundo hogar”. Existe gran diversidad de infraestructura aprovechable en las instituciones educativas; por ello, el equipo de trabajo de cada institución debe analizar los espacios, equipamiento y materiales disponibles para organizarlos y adaptarlos de manera funcional, pensando sobre todo en la seguridad y comodidad de los niños. Los espacios limpios, ordenados y adecuados constituyen verdaderos ambientes de aprendizaje, como lo describe el Currículo de Educación Inicial.

Cada unidad de atención debe organizarse de acuerdo a la infraestructura disponible, considerando los siguientes criterios:

- Se debe garantizar la seguridad y el bienestar de los niños, con prioridad para los más pequeños.
- Es importante contar con una adecuada ventilación e iluminación, cuidando que los muebles no bloqueen la luz, ni la ventilación natural.
- Es necesario ordenar los espacios de manera que los juguetes y otros materiales estén al alcance de los niños. A medida que estos ganan autonomía al gatear, pararse y caminar es importante que puedan tomar y guardar los materiales, de manera autónoma.
- Es indispensable que los espacios se encuentren razonablemente definidos y organizados para transmitir seguridad y serenidad en los niños.
- Es muy importante que los baños se mantengan limpios y que sean utilizados únicamente para su fin.
- Es importante evitar un exceso de estímulos visuales y decoraciones que puedan confundir o distraer demasiado a los niños. La decoración debe ser alegre, sobria y funcional; no se trata solo de adornar sino de promover el aprendizaje. También es aconsejable involucrar a los niños en la organización y decoración de los espacios, ellos pueden aportar ideas y confeccionar diversos elementos.

Es recomendable organizar cada aula de manera que se pueda distinguir al menos tres áreas o secciones:



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Un área delimitada para reunir a todo el grupo con su docente. Puede ser sobre una alfombra, una estera u otro material sobre el cual sentarse. Aquí pueden ocurrir las actividades iniciales, la animación a la lectura y las actividades finales.
- Una sección con mesas y sillas destinada a los momentos de alimentación y a algunas de las actividades dirigidas.
- Un área designada a los rincones de juego-trabajo. Se recomienda que el aula tenga un mínimo de tres rincones bien delimitados. Estos deben renovarse o cambiar periódicamente. Es aconsejable que al menos uno de los rincones corresponda a la experiencia de aprendizaje que se está desarrollando, para ejercitar las destrezas tanto en los momentos de actividad dirigida como en el tiempo de juego en rincones. Es recomendable organizar los rincones de manera que los niños puedan trabajar sin distracciones, aquellos determinados para actividades con movimientos y sonidos (como el de dramatización) no ubicarlos junto a los que requieren silencio o concentración (como el de lectura).

En el caso de aulas muy pequeñas, los docentes deberán tomar acciones que les permita aprovechar al máximo el área disponible, por ejemplo:

- Organizar los rincones que requieren menor espacio, como el de lectura, modelado, plástica y juegos tranquilos.
- Adecuar uno o dos rincones dentro del aula e implementar otros en el espacio exterior (si lo hay disponible).
- No destinar un lugar para reunir a todo el grupo, sino aprovechar el área de mesas y sillas para realizar las actividades de grupo completo, como las iniciales y finales.
- Planificar un mayor número de experiencias para realizarlas al aire libre, de modo que los niños no permanezcan periodos largos dentro del aula.
- Almacenar en orden los recursos didácticos y materiales para utilizar menos espacio.
- Aprovechar las paredes para colgar los materiales, cuando sea posible, de este modo se puede ahorrar espacio.
- Mantener dentro del aula solamente el mobiliario indispensable. Sacar todo lo que no se ocupe con regularidad.
- Utilizar librerías de bolsillo que puedan ser colgadas en las paredes. Estos pueden servir para colocar otros materiales, además de libros.



- Preferir ambientes de uso múltiple, por ejemplo, el rincón del hogar o “casita” también puede ser utilizado como lugar de descanso. El rincón de construcción puede servir para las actividades grupales, como las iniciales y finales.
- Disminuir el número de mesas. Los niños podrían realizar ciertas actividades por turnos: mientras un grupo ocupa las mesas el otro juega en los rincones, y luego se alterna.

### **Diseño del espacio en los servicios de atención familiar**

En las visitas individuales las actividades de estimulación pueden realizarse dentro o fuera de la vivienda, dependiendo del clima, la amplitud del espacio y otras condiciones que el educador debe evaluar con cuidado. Se aconseja buscar un lugar cómodo, tranquilo y seguro, donde el niño se sienta bien para realizar los trabajos planificados.

Para las actividades grupales se debe acordar con las familias y la comunidad qué espacio van a utilizar. Puede ser un salón comunal, una iglesia, una cancha cubierta, entre otros. El educador debe procurar su mejor esfuerzo al trabajar con los niños en el lugar cómodo y seguro seleccionado.



(MINEDUC, 2014)

### **Recomendaciones para estimular el aprendizaje y desarrollo en los diferentes momentos de la jornada**

Los educadores y docentes deben aprovechar el tiempo disponible para estimular el aprendizaje y desarrollo de los niños. Toda la jornada debe ser educativa y por ello se incluye a continuación algunas recomendaciones para estimular a los niños en los diferentes momentos del trabajo diario.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

<b>Momentos de la jornada</b>	<b>Sugerencias para estimular el aprendizaje y desarrollo infantil</b>
<b>Actividades iniciales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Llamar a todos los niños por su nombre. Invitarles a mirar y nombrar a sus amigos.</li><li>• Practicar hábitos de saludo y bienvenida, tales como decir “buenos días”; dar la mano o dar un abrazo.</li><li>• Entonar canciones tradicionales, adecuadas para la edad.</li><li>• Conversar con los padres y madres de familia en el momento de recibir a sus hijos para estimular la socialización entre niños y adultos.</li><li>• Ayudar a cada niño para que organice sus pertenencias hasta que logre hacerlo por sí mismo.</li></ul>
<b>Momentos de Alimentación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conversar con los niños mientras se les alimenta, o se les ayuda a servirse los alimentos. Describir con naturalidad lo que se hace.</li><li>• Ayudar a los niños para que realicen tareas simples de manera cada vez más autónoma, por ejemplo, sostener el jarro, usar la cuchara, “ayudar a poner la mesa”, “ayudar a servir los platos”, entre otras. Los niños disfrutan mucho al colaborar con estas tareas.</li><li>• Describir las sensaciones que perciben durante las comidas, sobre todo los sabores, olores, colores y texturas de los alimentos.</li><li>• Entonar canciones o repetir rimas asociadas con las rutinas de alimentación.</li><li>• Nombrar continuamente los utensilios que se usan en las comidas y también los alimentos para que los niños aumenten su vocabulario. Invitarles a repetir las palabras nuevas.</li><li>• Invitar a los niños a probar sabores diferentes y texturas de alimentos con los que no estén familiarizados. Crear combinaciones novedosas.</li></ul>
<b>Momentos de aseo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conversar con los niños mientras se les cambia de pañal o durante otras rutinas de aseo, como lavarse las manos. Describir paso a paso lo que se hace, con naturalidad.</li><li>• Ayudar a los niños a realizar ciertas tareas simples de manera</li></ul>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

	<p>cada vez más autónoma, por ejemplo, ellos pueden ayudar a “sacar un pañal limpio de la funda”, “desechar el pañal sucio”, guardar los pañitos húmedos, sostener la toalla, entre otras.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Describir las sensaciones que perciben en las rutinas de aseo: los colores, olores, texturas y sonidos de los objetos utilizados.</li><li>· Entonar canciones o repetir rimas asociadas con los hábitos de higiene.</li><li>· Nombrar continuamente los elementos que se usan en las rutinas de aseo para que los niños adquieran el vocabulario (jabón, pañal, pañi-</li></ul>
<b>Momentos de aseo</b>	<p>tos, crema, toalla, algodón, talco, pasta dental, etc.). Invitarles a repetir las palabras nuevas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Masajear suavemente a los niños mientras se les baña, viste o cambia de pañal para que se relajen y sientan las diversas partes de su cuerpo.</li><li>· Escuchar música suave y relajante durante los momentos de aseo.</li></ul>
<b>Momentos de descanso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Colocar música clásica o instrumental, con el volumen muy bajo, para acompañar a los niños mientras descansan.</li><li>· Colocar móviles llamativos en las cunas o camas para estimular la percepción sensorial de los niños. Los móviles pueden cambiarse periódicamente para mantener el interés.</li></ul>
<b>Momentos de juego al aire libre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Permitir el contacto con la arena, la tierra, el agua, la hierba y otros elementos de la naturaleza.</li><li>· Describir las sensaciones que perciben en contacto con la naturaleza, sobre todo olores, colores, sonidos y texturas.</li><li>· Sentir la lluvia y cantarles.</li><li>· Sentir el calor del sol y cantarles.</li><li>· Observar y describir flores, insectos, árboles y demás elementos que estén a la vista.</li></ul>
<b>Momento para leer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Dejar que los niños escojan los libros que quieren mirar.</li><li>· Leer de manera individual a cada niño o a grupos de dos o tres, para que puedan sostener el libro, mirarlo y recibir el afecto del educador.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>· Cambiar los libros periódicamente para motivar a los niños.</li><li>· Invitar a los niños a repetir las nuevas palabras que aprenden en los libros.</li></ul>
<b>Tiempo de juego en rincones</b>	<p>Los docentes deben acompañar a los niños y jugar con ellos en los rincones para estimular el aprendizaje, con la ayuda de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Preguntas abiertas que inviten a pensar e imaginar,</li><li>· Sugerencias para usar los materiales de forma diversa y novedosa,</li><li>· Sugerencias para inventar nuevos juegos,</li><li>· Conversaciones que enseñen nuevo vocabulario y estimulen el lenguaje oral, comentarios que ofrezcan retroalimentación para que los niños solucionen sus problemas e intenten habilidades nuevas.</li></ul>
<b>Momento para la música</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Escuchar música, cantar y bailar.</li><li>· Hacer música utilizando varios materiales e instrumentos.</li></ul>
<b>Tiempo para actividades dirigidas</b>	<p>En estos momentos la estimulación es permanente por medio del diálogo y las actividades que propone el educador.</p>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Motivar a los niños a que recuerden y celebren las actividades realizadas durante el día.</li><li>· Comentar lo que se ha planificado para el día siguiente.</li><li>· Practicar rutinas de despedida tales como: decir “chao” moviendo la mano, dar un beso “volado”, decir gracias, etc.</li><li>· Entonar canciones de despedida.</li><li>· Ayudar a los niños a que progresivamente logren recoger y guardar sus pertenencias por sí mismos, antes de salir a casa</li></ul>

La comunicación abierta y positiva con los niños debe acompañar todos los momentos de la jornada. Es una excelente manera de estimular el desarrollo emocional, social y cognitivo.

### **2.1.1. Ambientes para el desarrollo de capacidades sensoriales y psicomotoras.**

El desarrollo sensorial es un proceso muy importante dentro de la vida de cada persona, aporta de manera positiva en el aprendizaje del ser humano.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El desarrollo sensorial es un conjunto de estructuras encargadas de la recepción, transmisión y la integración de las sensaciones táctiles, visuales, auditivas y gustativas (Vila & Cardo, 2005). En el comienzo del aprendizaje, no hay nada en la mente que antes no haya estado en los sentidos, ya que el niño no recibe ideas, sino imágenes; el niño retiene sonidos, figuras, sensaciones; todo su saber está en la sensación. El cerebro no es capaz de sentir, reaccionar y pensar normalmente si se encuentra en un vacío sensorial. Esta información es absolutamente esencial para el comienzo del desarrollo de las funciones mentales en el niño, porque la actividad cerebral depende esencialmente de los estímulos sensoriales, no sólo al nacer, sino también durante toda su vida. A través del desarrollo sensorial el niño se desarrollará en todos sus aspectos, creando así una base para posteriores desarrollos, cognitivos, físicos y de lenguaje.

Este va a constituir los canales por donde el niño recibe la información de su entorno (colores, formas, olores, sabores, sonidos, etc.), y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, de frío, de posiciones de cuerpo en el espacio, entre otros). Las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollarán porque son importantes dentro del desarrollo perceptivo y cognitivo. A partir de la cantidad de información que el niño reciba, podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio o del entorno; es decir realizará acciones inteligentes.(Martínez, 2011).

Para Elena Antoraz (2010), la mayor parte de los aprendizajes se dan a través de las experiencias, es decir, no se aprende igual manera viendo o escuchando información acerca de algo que experimentándolo directamente, además la experiencia y la interacción que se tiene con el medio ayuda a la maduración biológica y esta a su vez alienta al niño a buscar nuevas fuentes de experimentación, ayudando a que sea un ser activo, capaz de explorar el entorno que lo rodea

Diversos estudios demuestran que el desarrollo psicomotor es la base para el aprendizaje, el desarrollo intelectual y la madurez del sistema nervioso. Si el niño recibe una adecuada estimulación o se encuentra en ambientes de aprendizaje oportunos, se evitan retrasos psicomotores y se contribuye al desarrollo del esquema corporal, la adquisición de la marcha, la prensión, la organización del espacio y del tiempo, el aprendizaje de posturas adecuadas, equilibrio, ritmo, la orientación espacial, autonomía personal, control del propio cuerpo e implica un componente externo (la acción) y uno interno o simbólico (la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción) Cobos, Pilar (2007).

Los rincones ¿Qué nos dice el documento del Currículo de Educación Inicial sobre los rincones?  
*“Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o **ambientes de aprendizaje**,*



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés. En la estrategia de rincones, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los rincones cumplan su objetivo. Algunas recomendaciones prácticas son las siguientes:

- Cada rincón debe tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturdan o confundan a los niños; ni muy pocos que limiten el juego o generen peleas.
- El material debe ser accesible a los niños. Esto quiere decir que debe estar colocado de modo que ellos puedan cogerlo por sí mismos y luego dejarlo en su sitio.
- Presentar el material de manera ordenada, fácilmente identificable. Por ejemplo, se puede usar cajas, gavetas, canastas u otros recipientes rotulados con fotografías, dibujos y palabras que identifiquen los materiales. Esto favorece la autonomía del niño y permite que pueda ordenar y guardar el material después de usarlo.
- Es necesario conservar los recursos en buen estado. Hay que dedicar tiempo a revisar, reparar, reponer o desechar el material, según el caso. Los materiales deteriorados pueden constituir una amenaza para la seguridad de los niños. Accidentes como cortaduras o atragantamientos pueden ocurrir en los rincones con materiales en mal estado.
- Es importante incluir materiales que sean relevantes en el contexto, es decir, elementos de la comunidad y la cultura local. Estos son más fáciles de conseguir y, sobre todo, tienen mayor significado para los niños.



Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro. A continuación se describen los más recomendables para el **el desarrollo de capacidades sensoriales y psicomotoras**:

### **RINCÓN DEL GIMNASIO (MOTRIZ GRUESO)**

En este rincón los niños desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, correr, entre otras habilidades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Se lo puede implementar al interior o en el exterior del centro.

MATERIALES SUGERIDOS 1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor) 2. Rampas 3. Arcos 4. Escalones 5. Túneles 6. Aros 7. Pelotas (diversos tamaños) 8. Conos 9. Juguetes de arrastre 10. Carritos, coches y vagones para montar 11. Balancines

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Verificar la seguridad de las estructuras, no debe existir ningún riesgo para los niños. Las esquinas y puntas deben estar redondeadas. Preferir materiales y equipos versátiles que se puedan armar y desarmar para usarlos de diversas maneras. Evitar estructuras rígidas. Preferir equipos fabricados con materiales y fibras naturales del medio que sean suaves, resistentes y lavables.

### **RINCÓN DEL HOGAR (LA CASITA)**

En este rincón los niños inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar. Desarrollan la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. Es un rincón proyectivo, donde los educadores pueden conocer mejor a los niños porque ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Camas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines. 2. Ropa para vestirse y desvestirse 3. Muñecas, ropa de muñecas y cochecitos. 4. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina. 5. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete. 6. Espejo grande.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Preferir muñecos de caucho u otro material suave. Incluir objetos propios de la comunidad local, para que los niños se identifiquen con ellos y valoren su propia cultura. Asegurar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.



### **ARENERO**

En este rincón los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. Pueden jugar y hacer diversas construcciones, desarrollando su imaginación. Inventan juegos como “esconder el tesoro”. En este rincón se promueve el juego compartido.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Recipiente amplio y resistente para la arena, de preferencia con tapa. Puede ser una piscina inflable. 2. Baldes y otros recipientes de diferente forma y tamaño. 3. Palas (hondas, no planas) y de distinta forma 4. Embudos 5. Cernidores 6. Rastrillos 7. Juguetes 8.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Moldes Si el arenero se ubica al aire libre, debe tener una tapa o cubierta para evitar insectos y excrementos de animales. La arena del mar es la más conveniente para el rincón, ya que no se pega y facilita la limpieza de la ropa y de los juguetes. Si no se puede conseguir arena del mar, la siguiente opción es arena de río. Para la selección de los objetos de juego, preferir los elaborados con materiales del medio. Si son de plástico, verificar que sean resistentes. Evitar el plástico quebradizo. Probar la funcionalidad de los objetos para el rincón, por ejemplo, Las palas deben facilitar el recogido de la arena. Si son muy planas no sirven.

### **RINCÓN DE MÚSICA**

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Tambores 2. Maracas 3. Panderetas 4. Xilófonos 5. Caja china 6. Marimbas 7. Castañuelas 8. Campanas 9. Platillos 10. Triángulos 11. Silbatos grandes y largos

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión. Es importante incluir instrumentos musicales de la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio, por ejemplo, se pueden hacer tambores con recipientes vacíos. Evitar instrumentos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

### **RINCÓN DEL AGUA**

En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla. Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros.



MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Tinas y soportes para sostenerlas 2. Recipientes para medir (graduados) 3. Baldes 4. Embudos y cernidores 5. Barquitos de diversas formas y tamaños 6. Animales de caucho para “bañarles” y hacerlos “nadar”. 7. Regaderas 8. Molinillos que giran con agua 9. Pescaditos y cañas de pescar (magnéticos) 10. Mandiles impermeables para proteger la ropa. 11. Jeringuillas grandes (sin aguja) 12. Goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados) 13. Trozos de tubos de plástico y de manguera 14. Piedrecitas, corchos, conchas, esponjas 15. Botellas plásticas de diverso grosor y tamaño.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Este es uno de los rincones favoritos de todos los niños; es relajante y muy divertido, se debe implementar en el área exterior. Es importante que los niños conozcan bien las normas para jugar en el rincón del agua; por ejemplo, no mojar a sus compañeros, dejar todo en su sitio, usar el mandil plástico para proteger la ropa, entre otras. Los docentes pueden proponer numerosas experiencias de aprendizaje relacionadas con el rincón del agua para estimular diferentes destrezas y nociones.

### **2.1.2. Ambientes para la expresión artística y lúdica de los niños**

Las actividades artísticas y lúdicas son elementos activos que desatan la potencialidad excesiva de todas sus formas. Son actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro. A continuación se describen los más recomendables para el **el desarrollo de capacidades artísticas y lúdicas de los niños**.

#### **RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN**

En este rincón los niños utilizan diversos materiales para armar y construir. Al hacerlo exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras. Ejercitan habilidades motrices y la coordinación ojo-mano. Desarrollan la imaginación.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Bloques de construcción 2. Multicubos de esponja o caucho 3. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen) 4. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas) 5. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches. 6.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Envases diversos (que sean seguros) 7. Juguetes de encajar y embonar 8. Muñecos desarmables de piezas grandes.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Para los niños más pequeños es preferible que los bloques sean de esponja resistente, de caucho o de madera muy liviana. Si se adquiere material de plástico, verificar que sea resistente y no tóxico. Evitar plástico quebradizo que se rompa o desgarre si lo muerden. Preferir bloques de muy diversas formas: cubo, ladrillo, rampa, arco, pirámide, medio arco, columna, etc. El tamaño de las piezas debe ser grande o mediano, evitar piezas muy pequeñas. Preferir material versátil que se pueda utilizar en construcciones muy variadas.

### **RINCÓN DE MÚSICA**

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Tambores 2. Maracas 3. Panderetas 4. Xilófonos 5. Caja china 6. Marimbas 7. Castañuelas 8. Campanas 9. Platillos 10. Triángulos 11. Silbatos grandes y largos

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión. Es importante incluir instrumentos musicales de la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio, por ejemplo, se pueden hacer tambores con recipientes vacíos. Evitar instrumentos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

### **RINCÓN DE MODELADO**

En este rincón los niños pueden explorar una diversidad de materiales e implementos para modelar. Pueden usar masa de sal, de miga de pan, plastilina, arcilla, papel maché, etc. Este rincón permite dar rienda suelta a la imaginación y los niños pueden armar sus creaciones una y otra vez sin desanimarse. Además, aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, simetría y otras.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Rodillos 2. Moldes 3. Tenedores de puntas redondas 4. Cuchillos romos y palos de helado 5. Mazos 6. Espátulas 7. Palillos para modelar 8. Ralladores 9. Tablas para modelado 10. Plastilina blanda 11. Arcilla 12. Goma.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de las habilidades



motrices y la creatividad. Para mantener el interés de los niños, es recomendable cambiar cada semana los materiales, variando las masas y los implementos disponibles. Las actividades en este rincón son provechosas en las mañanas cuando llegan los niños, para que se relajen, sobre todo en el periodo de adaptación cuando muchos niños sufren de ansiedad al separarse de sus padres.

### **RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO**

En este rincón, los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal. Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, pañoletas, sombreros, bolsos, carteras, cinturones. 2. Maquillajes 3. Espejos 4. Objetos para simular un hogar: cocina, refrigeradora; mesitas y sillas; muñecas; utensilios de cocina, manteles, cubiertos y vajilla para poner la mesa; escoba pequeña, pala, trapeador y otros implementos de aseo. 5. Materiales para simular una peluquería (cepillos, ruleros, cintillos, etc.) 6. Objetos para simular una tienda. 7. Elementos para jugar al doctor (jeringuillas estériles sin aguja, frascos vacíos y limpios, balanza, tallímetro, etc.)

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Este rincón debe renovarse o transformarse periódicamente, cada semana o máximo cada quince días. Se puede simular el hogar, la tienda, la peluquería, el restaurante, el centro médico, la oficina u otros espacios de interrelación social en la comunidad. Es importante que los niños participen en el diseño e implementación del ambiente. Se trata de un rincón muy versátil que puede adaptarse fácilmente para acompañar y reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Las familias pueden colaborar prestando elementos que luego se devolverán a casa.

### **RINCÓN DE LECTURA**

En este rincón los niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura entendiéndola como una actividad interesante y placentera. Los adultos deben crear un vínculo de afecto con los libros.

MATERIALES SUGERIDOS.- 1. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 3 años 2. Láminas grandes con ilustraciones 3. Alfombra y/o colchonetas 4. Cojines grandes y cómodos.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.- Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente que se



pueda limpiar y no se deteriore con facilidad Este rincón debe estar ubicado en un lugar tranquilo y acogedor.

### **RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO**

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

### **MATERIALES SUGERIDOS**

1. Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie. 2. Pinceles y brochas de diferente grosor 3. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja. 4. Témperas (solubles en agua) 5. Acuarelas 6. Tizas blancas y de colores 7. Crayones gruesos y finos 8. Marcadores gruesos y finos 9. Papel, cartulina y cinta adhesiva 10. Trozos de esponja 11. Cepillos de dientes viejos 12. Paños de diferente textura y tamaño 13. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas 14. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande) 15. Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería 16. Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños 17. Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos.

**OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES** Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de la motricidad fina y la creatividad. Para mantener el interés de los niños, se recomienda cambiar cada semana los materiales disponibles para pintar. De este modo los niños pueden probar diversas técnicas y explorar diversos materiales. Este rincón se puede adaptar muy bien para reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, puesto que permite realizar una gran variedad de actividades, tanto libres como dirigidas. Es necesario poner normas claras para el funcionamiento del rincón de pintura: los niños deben ser responsables de limpiar todos los instrumentos que utilicen y dejarlos en su lugar. Se debe exponer las creaciones de los niños en la pizarra o en una cartelera y también deben enviarse a casa, periódicamente. Cuando los niños tienen acceso frecuente a pintar y dibujar libremente en ese rincón progresan rápidamente en estas habilidades, lo cual les da seguridad y fortalece la autoestima.



### **2.1.3. Ambientes de aprendizaje con condiciones pedagógicas específicas**

Las instituciones educativas, deben proporcionar ambientes de aprendizajes apropiados a los estudiantes que la utilizan. Ello incluye: Una correcta distribución y organización de las sillas o bancos que se orientan hacia el profesor la localización fácil de los recursos de aprendizaje (pizarra, cátedra, armarios con libros, etc.) Otros aspectos ambientales tales como iluminación y temperatura.

Las aulas específicas para los niveles de educación inicial, deben estar diseñadas con un estilo que correspondan al contexto y a las necesidades de los estudiantes con discapacidad (física, auditiva, visual, intelectual, múltiple, gente pequeña) y sin discapacidad, contando en su diseño con elementos que faciliten el ingreso, egreso y movilización de los estudiantes.

### **2.2. Sostenibilidad de los ambientes de aprendizaje**

Los ambientes de aprendizaje se convierten en espacios para el desarrollo humano que, con la orientación de un docente, se proponen desarrollar los aprendizajes que los estudiantes requieren para su vida en esta sociedad. Para lograr esta gran meta, los ambientes de aprendizaje se han propuesto siguiendo una estructura que busca contemplar todos los aspectos de un proceso pedagógico en la búsqueda de un camino articulado e interdisciplinar que ubique al estudiante en escenarios pedagógicos que le permitan asumir un rol activo en su desarrollo. Una vez se ha adelantado el proceso de diseñar y ejecutar ambientes de aprendizaje, generando los acuerdos necesarios para hacer su diseño más sólido como producto del trabajo en equipo, llega el momento de adoptar una mirada crítica y realizar un seguimiento constante a los ambientes implementados, siempre con miras al mejoramiento pedagógico de las prácticas de aula y a favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Para esta labor crítica de seguimiento se establecen diferentes estrategias que hacen de este proceso de implementación de ambientes de aprendizaje una iniciativa sostenible que no depende del cambio de los actores del ambiente o de las administraciones, sino que siga su propio curso con base en el trabajo de los docentes que orientan el proceso pedagógico de la institución.

Con el fin de brindar una orientación práctica respecto del seguimiento efectivo a la implementación, garantizando la sostenibilidad, se ofrece a continuación la descripción de diversas estrategias que pueden ser adoptadas por el equipo de maestros para evaluar y mejorar su proceso pedagógico.



### **Refuerzo de fundamentos**

La primera estrategia tiene que ver con el trabajo continuo respecto de los referentes conceptuales. El desarrollo teórico que se llevó a cabo en las primeras etapas del proceso de reorganización y estructuración curricular, no debe dejarse como una fase terminada, sino que debe pensarse en estas bases conceptuales como el centro que mantiene el proceso andando, en la medida que permite al equipo de docentes estar sintonizados en las mismas comprensiones y, así, avanzar en la misma vía. Estos fundamentos conceptuales que deben ser permanentemente reforzados pueden agruparse en tres pilares:

**El trabajo en equipo**, es una orientación que debe enfatizarse de manera constante pues, de ella, deriva que todo el grupo de docentes se preocupe por crear y acoger los acuerdos de ciclo que se establezcan. Del mismo modo, trabajar en equipo lleva a los docentes a interesarse por la formulación de acuerdos que se hagan necesarios en la práctica cotidiana y en mantener vigentes aquéllos que se han formulado, de manera que todos los maestros de cada ciclo estarán trabajando siempre bajo los mismos lineamientos amplios que permiten que su labor propenda por el trabajo aunado persiguiendo metas comunes. El fortalecimiento del liderazgo y el control de las relaciones de poder son aspectos fundamentales en la consolidación del trabajo en equipo en la medida en que pueden definirse claramente los roles de participación de todos los docentes sin que esto derive en la anulación o exclusión de ninguno de ellos; por el contrario, el asignar responsabilidades claras permite el logro efectivo de los objetivos comunes.

**La integración curricular**, de la misma suerte, es un enfoque que, una vez adoptado por el grupo de maestros, debe ser fortalecido para que todas sus acciones mantengan una aproximación inter o transdisciplinar; las prácticas de aula, los proyectos transversales y todas las acciones pedagógicas que se lleven a cabo en la institución deben mantener una perspectiva de integración buscando consolidar el proceso de aprendizaje de los niños, niñas y jóvenes en una ruta de aprendizajes que se construyen a partir de los aportes de las diferentes áreas. Para que esto ocurra, la estrategia de integración elegida por la institución deben ser un punto de trabajo periódico con el fin de revisar, verificar y/o modificar su pertinencia y efectividad.

Por último, **la cultura institucional** debe reforzarse constantemente para afianzar en la comunidad educativa el trabajo diferenciado por ciclos. A medida que la institución particularice los aspectos de la vida institucional, con el fin de que todos ellos ocurran por ciclos, los estudiantes, docentes y padres de familia apropiarán esta cultura y podrán ser parte de este trabajo diferenciado. Aspectos como el manual de convivencia, los medios de comunicación escolar, los proyectos transversales, los horarios de descanso, entre otros, pueden ser



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

diferenciados en la institución con el fin de apelar a las necesidades y particularidades de los estudiantes de cada ciclo. Para llegar a este nivel de diferenciación en la vida escolar es necesario que los docentes hagan de estos aspectos un núcleo de trabajo recurrente para la construcción, revisión y reformulación de acuerdos

### **Reuniones de equipo**

Otra estrategia para dar sostenibilidad a la implementación de ambientes de aprendizaje dentro del proceso de implementación curricular es el fortalecimiento de los encuentros de colectivos de docentes, estableciendo espacios periódicos dentro de la jornada escolar que permitan a los docentes las horas de trabajo que la sostenibilidad de ambientes de aprendizaje requiere.

### **Retroalimentación permanente**

Los ambientes de aprendizaje, como espacios de desarrollo humano, son siempre sujetos a ser revisados, mejorados y fortalecidos. Como se afirmaba líneas atrás, los docentes diseñadores de ambientes de aprendizaje deben estar siempre dispuestos a reconstruir sus prácticas pedagógicas en aras del fortalecimiento del proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Por esta razón, la retroalimentación que se haga del ambiente es un insumo de gran importancia para que el docente pueda llevar a cabo la reflexión sobre sus propias prácticas y deben establecerse estrategias que permitan que esta retroalimentación ocurra.

### **Sistematización de información**

La última estrategia tiene que ver con la sistematización de la información; todo lo que ocurre en el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser registrado por escrito porque, por una parte, los acuerdos y ajustes que se realicen al interior del ciclo y del ambiente deben quedar archivados en la institución para poder volver a ellos o para poder compartirlos con nuevos docentes u otros colegas (esto facilita la inducción y re-inducción de los nuevos docentes del proceso). De otro lado, el registro de la información permite darle al proceso trazabilidad y poder determinar los avances, retrocesos y modificaciones realizadas y, con esto, poder mejorar de manera permanente las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

### **2.3. Espacios de uso común: entrada al centro infantil, zona externa de juego, cocina, comedor, zona de higiene y agua, espacio de descanso**

Para responder a las necesidades vitales de los niños, la organización del centro debe parecerse más al hogar que a una institución educativa. Por ejemplo, no es indispensable tener “aulas”, se puede distribuir y aprovechar el espacio pensando más bien en las dependencias de un hogar



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

(dormitorio para descansar, baño, comedor, taller, biblioteca, etc.). Esto permite evitar una separación rígida entre grupos de edad y utilizar los espacios de manera rotativa o compartida a lo largo de la jornada, favoreciendo la interacción entre niños de diferentes edades.

Cada unidad de atención debe organizar los espacios de acuerdo a su realidad, sin embargo es recomendable incluir los siguientes elementos:

<b>Espacio</b>	<b>Observaciones y recomendaciones para su implementación</b>
<b>Espacio de descanso</b>	Es un espacio silencioso y acogedor, donde los niños pueden descansar o dormir (ya sea en cunas, colchonetas o camas apropiadas para la edad).
<b>zona de higiene y agua</b>	Es un espacio seguro y acogedor donde cambiar los pañales y realizar las demás rutinas de higiene.
<b>Comedor</b>	Este debe ser un lugar placentero, acondicionado con sillas de comer para bebés, y también con mesas y sillas pequeñas para los niños que ya puedan usarlas. Se requiere una estricta higiene en el espacio destinado para la alimentación.
<b>Área de juego al aire libre/zona externa de juego</b>	Este debe ser un espacio verde, donde los niños puedan disfrutar de la naturaleza y el aire libre.
<b>Entrada al centro infantil</b>	Este espacio, generalmente, se lo conoce como el lugar de recibimiento o llegada de los niños y niñas. Lo importante es que sean espacios donde los niños puedan moverse con libertad, en el mejor de los casos, se debe ubicar un armario o mueble para que él niño deje su ropa adicional incluso su maleta.

**TAREA:**

**1.- Elabore un mapa conceptual con las principales características de los ambientes de aprendizaje.**

**2.- Describa los materiales y/o recursos que ayudan en el desarrollo de las capacidades sensoriales y psicomotoras.**

**3.- Realice un ensayo sobre las orientaciones para la organización de los ambientes de aprendizaje que considera las cuatro dimensiones que lo constituyen.**

**4.- Realice un mapa conceptual sobre las recomendaciones para estimular el aprendizaje y desarrollo en los diferentes momentos de la jornada.**



### UNIDAD 3:

#### 3. Diseño de recursos de aprendizaje

##### 3.1. Innovación educativa

Varios autores han aportado con definiciones de innovación educativa. Entre ellos está Jaume Carbonell (CAÑAL DE LEÓN, 2002: 11-12), quien entiende la innovación educativa como: *“(un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría práctica inherentes al acto educativo.”*

Por su parte, Francisco Imbernón (1996: 64) afirma que: *“la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”*.

De otro lado, Juan Escudero (PASCUAL, 1988: 86) señala que: *“Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. (...) innovación equivale, ha de equivaler, a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la Administración a los profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar... cambiar.”*



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Escudero concluye afirmando que hablar de innovación educativa significa referirse a proyectos socioeducativos de transformación de nuestras ideas y prácticas educativas en una dirección social e ideológicamente legitimada, y que esa transformación merece ser analizada a la luz de criterios de eficacia, funcionalidad, calidad y justicia y libertad social.

Cualquier innovación introduce novedades que provocan cambios; esos cambios pueden ser drásticos (se deja de hacer las cosas como se hacían antes para hacerlas de otra forma) o progresivos (se hacen de forma parecida pero introduciendo alguna novedad); en cualquier caso el cambio siempre mejora lo cambiado; es decir, la innovación sirve para mejorar algo.

La mejora puede ser reducir el esfuerzo; reducir el coste; aumentar la rapidez en obtener resultados; aumentar la calidad, satisfacer nuevas demandas, etc. Para que estas innovaciones tengan éxito el coste de introducirlas debe ser asequible para los usuarios de dichas innovaciones.

Los cambios drásticos suelen llevar asociado un alto coste y únicamente se incorporan en situaciones límite o estratégicas; sin embargo los cambios progresivos suelen llevar asociado un bajo coste y son perfectamente asumibles.

Una forma de incorporar novedades que produzcan cambios progresivos consiste en incorporar nuevas tecnologías que han demostrado éxito en otros campos; en este sentido utilizar tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en distintos productos y servicios produce cambios que consideramos innovación, ya que mejoran el producto y el servicio y lo adaptan a nuevas demandas.

Llevando todo esto al proceso educativo y descartando que en un corto espacio de tiempo se produzca un cambio drástico; la innovación educativa introduciría novedades que mejorarían el proceso formativo; pero siempre con un coste asequible; la incorporación de las TIC podría producir esa innovación educativa. Actualmente, desde el punto de vista social, el éxito de un proceso formativo para un alumno (y sus familias) es aprobar la asignatura, a más nota más éxito.

Por tanto, la innovación debe permitir obtener la misma nota que se obtenía sin innovación pero empleando menos esfuerzo; o bien dedicando el mismo esfuerzo pero obteniendo más nota.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se podría dar una definición de innovación educativa bajo la dimensión “esfuerzo” y aplicable a cualquier asignatura: “Novedad introducida en el proceso



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

formativo que permite mejorar el aprendizaje del alumnado manteniendo el esfuerzo dedicado antes de aplicar la propia innovación educativa”

Evidentemente no es una definición genérica, está basada en una dimensión concreta como es el esfuerzo. Sin embargo, siempre se puede utilizar como indicador para medir el éxito de cualquier experiencia de innovación educativa, Fidalgo Angel (2016).

Según Wilfredo Rimari Arias, si bien el principal objetivo de los procesos de innovación es mejorar la calidad de la educación, también es cierto que tiene otros objetivos como los siguientes:

- a) Promover actitudes positivas en toda la comunidad educativa en función de un comportamiento permanente, abierto a la necesidad del cambio y sus implicaciones, a la adecuación del currículo y a las necesidades e intereses de los alumnos y alumnas.
- b) Crear espacios y mecanismos en las instituciones educativas para identificar, valorar, sistematizar, normalizar, aplicar y difundir las experiencias novedosas que contribuyan a la solución de problemas educativos que estén afectando la calidad de los aprendizajes de los estudiantes.
- c) Animar el desarrollo de propuestas educativas válidas que respondan a la realidad de nuestro país y que rescaten la creatividad, la riqueza humana y los recursos naturales y culturales que provee nuestro medio.
- d) Promover transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas, acordes con las necesidades de los sujetos y de su comunidad, procurando una educación de calidad y de aprendizajes significativos.
- e) Implementar la aplicación de teorías, procesos, métodos y técnicas administrativas y docentes reconocidamente válidos, congruentes con las necesidades de la institución y de la comunidad, en su propósito de buscar una mejor calidad de la educación.
- f) Estimular la investigación como un elemento cotidiano determinante de la formación profesional continua de los y las docentes a partir de su propia práctica educativa.
- g) Recuperar y sistematizar experiencias del personal docente, directivo, asesor y supervisor.
- h) Compartir y transferir a otras escuelas y docentes las experiencias educativas innovadoras para ampliar y generalizar la experiencia.
- i) Crear condiciones permanentes para que las experiencias innovadoras se conviertan en una práctica institucionalizada, es decir, en cultural organizacional.



BLANCO y MESSINA, (2000) sostienen que uno de los problemas más importantes en relación con la innovación es la falta de un marco teórico suficientemente desarrollado que permita identificar qué es o no innovador en el ámbito educativo.

A partir de un estudio del Estado del Arte de las Innovaciones Educativas en América Latina y el Caribe, propiciado por el Convenio Andrés Bello, y con el propósito de contribuir a una mejor identificación de la innovación educativa las referidas autoras proponen una serie de rasgos o criterios que pueden caracterizar una experiencia innovadora, frente a un simple cambio, ajuste o mejora del sistema educativo.

Su intención no es dar una definición única de innovación, sino proporcionar un marco general que permita la identificación y el análisis de las innovaciones. Conviene señalar que los criterios están estrechamente relacionados entre sí, y son el conjunto de todos ellos lo que puede definir las señas de identidad de una innovación educativa.

- a. Innovación supone transformación y cambio cualitativo significativo, no simplemente mejora o ajuste del sistema vigente.
- b. Una innovación no es necesariamente una invención, pero sí algo nuevo que propicia un avance en el sistema hacia su plenitud, un nuevo orden o sistema.
- c. La innovación implica una intencionalidad o intervención deliberada y en consecuencia ha de ser planificada
- d. La innovación no es un fin en sí misma sino un medio para mejorar los fines de educación.
- e. La innovación implica una aceptación y apropiación del cambio por aquellos que han de llevarlo a cabo.
- f. La innovación implica un cambio de concepción y de práctica
- g. La innovación es un proceso abierto e inconcluso que implica la reflexión desde la práctica.

### **3.2. Recursos didácticos abiertos**

Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Los recursos didácticos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. Desde una perspectiva diferente, los recursos, son también aquellas estrategias que el profesor utiliza como facilitadoras de la tarea docente, referidas tanto a los aspectos organizativos de las sesiones como la manera de transmitir los conocimientos o contenidos.

Si bien, los recursos y materiales didácticos no son los elementos más importantes en la educación escolar, pues el papel primordial corresponde al elemento humano (profesor y alumno), algunos de ellos resultan imprescindibles para poder realizar la práctica educativa.

Según la Guía Básica de los Recursos Educativos Abierto de la UNESCO (2015), en su acepción más simple, el concepto de Recursos Educativos Abiertos (REA) se refiere a cualquier recurso educativo (incluso mapas curriculares, materiales de curso, libros de estudio, streaming de videos, aplicaciones multimedia, podcasts y cualquier material que haya sido diseñado para la enseñanza y el aprendizaje) que esté plenamente disponible para ser usado por educadores y estudiantes, sin que haya necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

### Entenderíamos:

Los **Recursos didácticos abiertos**, son todo el conjunto de elementos/materiales, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Los recursos didácticos abiertos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo, (incluso mapas curriculares, materiales de curso, libros de estudio, streaming de videos, aplicaciones multimedia, podcasts y cualquier material que haya sido diseñado para la enseñanza y el aprendizaje) que esté plenamente disponible para ser usado por educadores y estudiantes, sin que haya necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

### **3.3. Elaboración de materiales con elementos del entorno y/o reutilizables**

En el Nivel Inicial, especialmente en el Pre-primario, para garantizar mayores niveles de significación de la enseñanza, se debe propiciar la incorporación de materiales Didácticos diversos que posibiliten a las niñas y a los niños vivenciar experiencias educativas en un clima altamente estimulante y retador de sus múltiples capacidades.

El logro de los propósitos educativos del Nivel reclama que día a día, maestras y maestros contemplen, de manera intencional, el uso de estrategias variadas, a través de las cuales las



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

diferentes actividades que se organizan sean cada vez más agradables y motivadoras para los niños y las niñas; y es aquí donde el material didáctico y los diferentes recursos que ofrece el medio, juegan un papel de gran importancia en la dinámica de trabajo cotidiano

Desde el Nivel Inicial hemos descubierto que la naturaleza y el entorno se constituyen en grandes aliados, para el desarrollo de la labor pedagógica, ya que son muchos los materiales y recursos que podemos incorporar del medio circundante, para apoyar el trabajo a favor de un proceso de aprendizaje cada vez más significativo.

Los recursos y materiales se conciben como parte inherente al proceso educativo global. Son fundamentales para realizar el trabajo en el Nivel Inicial, basado en el desarrollo de las actividades diarias, cuyo propósito e intencionalidad es contribuir al adecuado desarrollo del niño y de la niña en todas sus dimensiones.

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio son objetos concretos, seleccionados y construidos en correspondencia con las tareas docentes, para propiciar el proceso de aprendizaje. Los mismos juegan un papel relevante en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, por lo que es importante saber a qué propósitos apuntan y cuáles funciones cumplen dentro de la estructura de toda planificación.

¿Por qué es necesario apoyar el desarrollo de la práctica pedagógica con diversidad de recursos y materiales?; ¿Cuáles posibilidades les brinda a los niños y las niñas?

Por diversidad de razones, entre las que se podrían citar los elevados costos, el educador y la educadora tienen acceso a limitados materiales didácticos convencionales para desarrollar su trabajo en el Nivel Inicial, pero esa situación no puede constituirse en excusa para realizar una labor pedagógica adecuada, ya que el medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato son ricos en posibilidades que pueden ser aprovechados a favor de los niños y de las niñas en su proceso de aprendizaje.

Poniendo en juego el alto nivel de creatividad, la capacidad de inventiva y el desarrollo de la imaginación, se hace necesario que cada educador y educadora elabore sus propios materiales didácticos, aprovechando los tantos recursos que encuentra en su comunidad, donde cuentan con una gama diversa de posibilidades, dado que en el entorno donde se educa, existen inmensidad de recursos variados de los que pueden disponer.

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños y las niñas aprovechan para ampliar sus actividades de aprendizaje (clasificar, establecer



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

semejanzas y diferencias, resolver problemas) y, al mismo tiempo, los educadores (as) pueden fomentar una mejor interrelación entre ellas y ellos en las actividades que realizan, si los materiales con que cuentan ofrecen características especiales y oportunidades de aprendizajes intensas y variadas. También, el niño y la niña pueden darse cuenta de todas las propiedades que posee el material y la educadora o educador orientan para que descubra esas propiedades.

En definitiva, se les brinda la oportunidad a los niños y las niñas para que puedan manipular, descubrir, observar, investigar, al tiempo que se ejercitan en la puesta en práctica de normas de convivencia y en el desarrollo de valores tales como: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, entre otros.

La elaboración de materiales educativos con recursos del medio posibilitan al educador y la educadora realizar las tareas docentes en el aula con mayores niveles de eficiencia, al contribuir para que los recursos estén al alcance de los niños y las niñas y, de esta manera, puedan desarrollar distintas actividades y promover sus aprendizajes.

Los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia; por esa razón, los niños y las niñas deben verlos, manejarlos y usarlos con la orientación adecuada del educador o educadora, pues a través de esta constante exploración y contacto con el entorno, viven experiencias de gran valor en su medio circundante, que les proporcionan no sólo nuevas informaciones, sino valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer.

Por ello, si los materiales están bien preparados, organizados y presentados, resultarán motivante e inducirán a los niños y niñas a involucrarse en diversas actividades y juegos.

Recuerda, que en este periodo de vida los niños y las niñas “aprenden jugando”; por eso, el juego es importante en todos los aspectos de su vida, pues le permite compenetrarse consigo mismo, con los adultos, con el medio que le rodea, la naturaleza y los fenómenos de la vida social, promoviendo así el desarrollo de capacidades, destrezas, valores y una serie de hábitos prácticos, que aportan significativamente en la formación de la personalidad.

Además, el juego ofrece una gama enriquecedora de posibilidades que redimensionan todo contacto que el niño y la niña hacen, ya sea con otros sujetos, con el entorno o con los materiales que están a su alcance. Guía ¿Cómo Elaborar Material Didáctico con Recursos del Medio en el Nivel Inicial? Del Ministerio de Educación de la República de Dominicana (2009).



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El medio ambiente, la naturaleza y el entorno inmediato proveen de abundantes posibilidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente, entre otros.

Es importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas, la etapa concreta es fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en los niveles superiores.

Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentran al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales.

Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes.

### **3.4. Recursos y materiales que favorecen el desarrollo psicomotriz, cognitivo, del pensamiento, del lenguaje, socio-afectivo de los niños (0 a 5 años) de acuerdo a su edad y a su contexto cultural.**

#### DESARROLLO PSICOMOTIRZ:

Con la finalidad de favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, los docentes deben valerse de recursos y materiales que involucren el desarrollo y movimiento de los músculos gruesos y finos. Los rincones de aprendizaje, tanto internos y externos, son ambientes educativos donde los niños y las niñas en edad inicial, ponen en práctica y desarrollan sus destrezas y habilidades, las mismas que favorecen al desarrollo psicomotriz.

Existe un sin número de materiales que los docentes pueden utilizar para el desarrollo psicomotriz de sus estudiantes, se recomienda a los profesores aplicar su mejor criterio para la



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

selección de los mismos. Los materiales más recomendados y utilizados para favorecer el desarrollo psicomotriz son:

1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor)
2. Rampas.
3. Arcos.
4. Escalones
5. Túneles
6. Aros
7. Pelotas (diversos tamaños)
8. Conos
9. Juguetes de arrastre.
10. Carritos, coches y vagones para montar
11. Balancines.
12. Bloques de construcción.
13. Multicubos de esponja o caucho.
14. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen).
15. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas).
16. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches.
17. Envases diversos (que sean seguros).
18. Juguetes de encajar y embonar.
19. Muñecos desarmables de piezas grandes.
20. Rodillos
21. Moldes.
22. Tenedores de puntas redondas.
23. Cuchillos romos y palos de helado.
24. Mazos.
25. Espátulas.
26. Palillos para modelar.
27. Ralladores.
28. Tablas para modelado.
29. Plastilina blanda.
30. Arcilla.
31. Goma.



Centro de psicomotricidad



Piscina de pelotas



Carro de psicomotricidad

## DESARROLLO COGNITIVO DEL PENSAMIENTO SOCIO AFECTIVO:

Existe un sin número de materiales que los docentes pueden utilizar para el desarrollo cognitivo y socio afectivo de sus estudiantes, se recomienda a los profesores aplicar su mejor criterio para la selección de los mismos. Estos materiales deben favorecer las estructuras lingüísticas y estar preparados teniendo en cuenta el nivel de lenguaje en el que se encuentra el niño. Los materiales más recomendados y utilizados para favorecer el desarrollo psicomotriz son:

1. Bloques de construcción.
2. Multicubos de esponja o caucho
3. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen)



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

4. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas)
5. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches.
6. Envases diversos (que sean seguros)
7. Juguetes de encajar y embonar
8. Muñecos desarmables de piezas grandes.
9. Camas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines.
10. Ropa para vestirse y desvestirse.
11. Muñecas, ropa de muñecas y cochecitos.
12. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.
13. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete.
14. Espejo grande.
15. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 3 años.
16. Láminas grandes con ilustraciones.
17. Alfombra y/o colchonetas
18. Cojines grandes y cómodos
19. Rodillos
20. Moldes.
21. Tenedores de puntas redondas.
22. Cuchillos romos y palos de helado.
23. Mazos.
24. Espátulas.
25. Palillos para modelar.
26. Ralladores.
27. Tablas para modelado.
28. Plastilina blanda.
29. Arcilla.
30. Goma



### **3.5. Valor pedagógico de materiales de uso común y ambientes externos de los centros: zona para la manipulación y exploración, zona de estructuras fijas, zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación**

En el currículo de Educación Inicial (2014), se menciona que es importante propiciar ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalezcan el proceso educativo en los niños de 0 a 5; por ello uno de los aspectos importantes en el currículo es el



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

uso de materiales concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo.

Desde muy pequeños los niños manipulan objetos, se mueven, emiten diferentes sonidos, dan solución a problemas sencillos, estas actividades que parecen no tener mayor significado, son señales del pensamiento creativo.

En el nivel inicial los ambientes externos de aprendizaje (Patios, juegos infantiles, columpios, resbaladeras, casita, túneles, entre otros), además del medio ambiente y la naturaleza, en general, constituyen puntos de apoyo claves para el desarrollo de un trabajo de calidad, por tanto la creatividad del docente juega un papel muy importante en la concreción del currículo.

Se conoce que los pequeños tienen una gran recepción con el material didáctico en los primeros años. Por esto, su uso es cada vez más intensificado por ser esta una etapa fundamental, determinante para el resto de los años que vienen.

El material concreto apropiado apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

Siempre que sea posible, el material concreto debe ser elaborado por los estudiantes, en cooperación con sus profesores. No existe comparación entre el valor didáctico del material comprado y el material hecho por los propios estudiantes.

Recordemos que los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia. Por esta razón los niños deben verlos, manejarlos y utilizarlos constantemente, ya que la exploración continúa y el contacto con el entorno le hace vivir experiencias de gran valor en su medio. Esto provoca no sólo nueva información a integrar, sino también valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer.

El uso de material concreto, además, desarrolla la memoria, el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración; refuerza y sirve para aplicar los conocimientos que se construyen en las actividades curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes; desarrolla en los niños comprensiones sobre las reglas, análisis y precisiones que demanda cada actividad; coordinación óculo-manual; capacidad de resolver problemas; discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulan su comportamiento, la honestidad, elevan su nivel de exigencia.

Pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación; reconocer características de tamaños, formas, colores, sensaciones, olores, sabores, sonidos, entre otras.



### ACTIVIDAD PRÁCTICA

- 1.- Realice un ensayo de 125 palabras sobre la innovación curricular.
- 2.- Que entienda sobre RECURSOS DIDÁCTICOS ABIERTOS.
- 3.- Cite 3 objetivos que se obtienen por la elaboración de materiales con elementos del entorno y/o reutilizables para la elaboración de materiales didácticos.
- 4.- Realice 5 materiales didáctico acorde a la edad de los niños, utilizando materiales con elementos del entorno y/o reutilizables

### 4 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Currículo Educación Inicial 2014	Ministerio de Educación	Primera	2014	Español	ISBN
Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial	Ministerio de Educación	Segunda	2014	Español	ISBN
Guía para la elaboración y uso de recursos didácticos para la educación inicial	Ministerio de Educación	Primera	2013	Español	ISBN

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
¿Cómo hacer materiales didácticos con recursos del medio para educación inicial?	Clara Vargas	Tercera	2009	Español	1000x1000
Manual de mantenimiento recurrente y preventivo de los espacios educativos	Ministerio de Educación	Primera	2013	Español	ISBN
Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación	Ministerio de Educación	Primera	2014	Español	ISBN

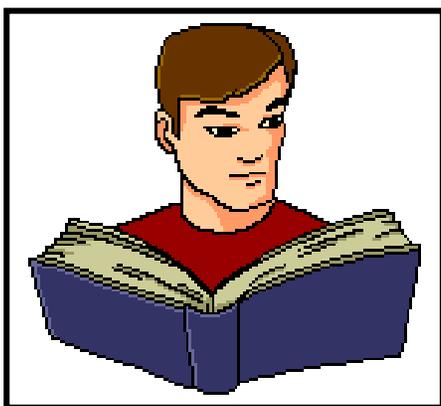


Inicial					
---------	--	--	--	--	--

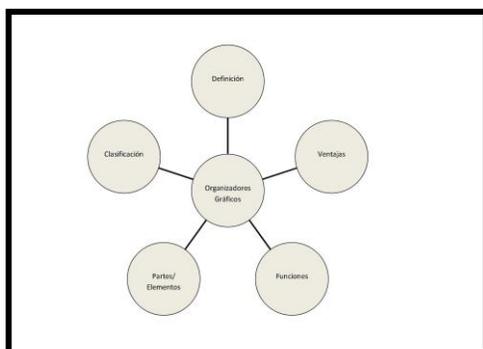
### LECTURAS ADICIONALES O COMPLEMENTARIAS

TÍTULO	AÑO	REFERENCIA
Ideas Creativas para educar	2012	Aljibe
El niño que habla: el lenguaje oral en preescolar	2014	Marc Monfort y Adoración Juárez Sánchez

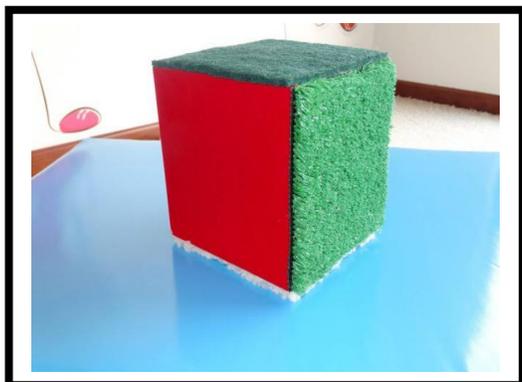
### 5. Base practica con ilustraciones



Lee reflexivamente y críticamente los contenidos de las unidades de la guía de estudio.



Elaborar resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad.



Realizar/Resuelve las actividades recomendadas en la guía de estudio (cubo de texturas).



Interactuar en la PAO- ITSJ

Colocar las actividades de aprendizaje (punto 5)

## 6. ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD N°1

El estudiante leerá reflexivamente y críticamente los contenidos de las unidades de la guía de estudio y compartirá sus nuevos conocimientos en el aula de clase, a través de exposiciones en diapositivas.

### ACTIVIDAD N°2

El estudiante, elaborará resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad, conforme a lo solicitado en la guía de estudio, normas APA.

### ACTIVIDAD N°3



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El estudiante, realizar y /o resolverá las actividades recomendadas en la guía de estudio:

- ✓ Diseñará en su institución educativa ambientes de aprendizajes seguros y oportunos.
- ✓ Elaborará materiales didácticos con elementos del entorno (cubo de texturas, sonajero, laberintos, cuentos y otros según la edad cronológica del niño/a), con material reciclado y reutilizable.

### ACTIVIDAD N°4

Interactuar en la PAO- ITSJ, el estudiante, tendrá la oportunidad de participar en la Plataforma de Aprendizaje On-line, a través de:

- ✓ Foros.
- ✓ Chat.
- ✓ Envío de tareas y/o trabajos en grupo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA DE LA GUÍA

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Currículo Educación Inicial 2014	Ministerio de Educación	Primera	2014	Español	ISBN
Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial	Ministerio de Educación	Segunda	2014	Español	ISBN
Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos	UNESCO	Primera	2015	Español	ISBN
LA INNOVACIÓN EDUCATIVA Un instrumento de desarrollo	WILFREDO RIMARI ARIAS	Primera	2015	Español	
Guía para la elaboración y uso de recursos didácticos para la educación inicial	Ministerio de Educación	Primera	2013	Español	ISBN

### WEB BIBLIOGRÁFICA:

[www.psicopedagogia.com.ar](http://www.psicopedagogia.com.ar) (boletín psicopedagógico)

[www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514130007](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514130007)

[rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF](http://rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF)

[biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica\\_general/11.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf)



## 8. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

### ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción: Las unidades propuestas contienen actividades prácticas para que el estudiante vaya realizando a medida que avanza en el estudio de la unidad. Las actividades tienen como propósito fijar el conocimiento para que los mismos sean comprendidos y aplicados. Y se realizará de la siguiente manera:

- Discusión sobre lecturas, artículos y videos sobre estimulación temprana.
- Clase demostrativa.
- Simulación de ambientes de aprendizaje con énfasis en el juego, materiales y rol del docente en la estimulación para el desarrollo integral de los niños.
- Observación atenta y detallada de las señales que emiten los niños en sus primeros años de vida para lograr la respuesta de los adultos.

Ambiente(s) requerido:

- Infraestructura del Instituto Tecnológico Superior Japón (Aulas, Patios, Laboratorios)
- Centro Infantiles del Buen Vivir y/o Instituciones Educativas (Fiscal, Particular, Fiscomisional y Municipal)
- Plataforma de Aprendizaje On-line (PAO).

Material (es) requerido:

- Guía de Estudio.
- Laptop
- Retro proyector digital
- Pizarrón.
- Papelotes.
- Marcadores.
- Tijeras.
- Goma.
- Cintas adhesivas.
- Pinturas.
- Lanas.
- Material reciclado del medio.

Docente: Mauro Santiago Gamboa Tobar



## 9. ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD N°1

El estudiante leerá reflexivamente y críticamente los contenidos de las unidades de la guía de estudio y compartirá sus nuevos conocimientos en el aula de clase, a través de exposiciones en diapositivas.

#### VERIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD N°1

1. Crear Patrón de diapositivas ✓
2. Insertar Formas Prediseñadas ✓
3. Insertar Imágenes ✓
4. Ordenar Objetos ✓
5. Insertar Botones de acción ✓
6. Insertar Acciones a botones ✓
7. Modificar los diseños de diapositiva existentes ✓

### ACTIVIDAD N°2

El estudiante, elaborará resúmenes, esquemas, organizadores gráficos de la unidad, conforme a lo solicitado en la guía de estudio, normas APA.

#### VERIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD N°2

1. Encabezado de Página ✓
2. Marca de Agua ✓
3. Pie de Página ✓
4. Borde de Página ✓
5. Estilo Normal (con modificaciones para Norma APA) ✓
6. Estilo Sin Espaciado (con modificaciones para Norma APA) ✓
7. Todos los items que componen la Norma APA para realizar una carta comercial ✓
8. Corrección Ortográfica ✓



### ACTIVIDAD N°3

El estudiante, realizar y /o resolverá las actividades recomendadas en la guía de estudio:

- ✓ Elaborará materiales didácticos con elementos del entorno (cubo de texturas, sonajero, laberintos, cuentos y otros según la edad cronológica del niño/a), con material reciclado y reutilizable.

### VERIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD N°3

1. Diseño del recurso, conforme a las recomendaciones técnicas. ✓
2. Uso de materiales del medio ambiente. ✓
3. Exposición del uso y beneficios en el desarrollo educativo del niño ✓

### ACTIVIDAD N°4

Interactuar en la PAO- ITSJ, el estudiante, tendrá la oportunidad de participar en la Plataforma de Aprendizaje On-line, a través de:

- ✓ Foros.
- ✓ Chat.
- ✓ Envío de tareas y/o trabajos en grupo
- ✓

### VERIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD N°4

1. Monitoreo de a la Plataforma de aprendizaje On-Line. ✓
2. Impresión de listados de los estudiantes y sus comentarios o trabajos ingresados a la Plataforma, ✓

***Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable***



## 10. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción ( de la evidencia)
De conocimiento	Ensayo, mapas conceptuales académicos escritos conforme a los temas propuestos y desarrollados por el estudiante.
Desempeño	Presentación de power point o prezi sobre la importancia de los ambientes de aprendizajes, recursos y materiales didácticos.
De Producto	Fotografías del proceso de elaboración y muestras de materiales didácticos. Fotografías de los ambientes de aprendizajes implementados en los CDI.
Criterios de Evaluación	Actividad 1: Evidencia 1 + Presentación 1 = 2 Actividad 2: Trabajo escrito 1 = 1 Actividad 3: Trabajo práctico 2 = 2 Actividad 4: Participación (P-A-O) 2 = 1 Examen final 4 = 4 Total = 10

Mauro Santiago Gamboa Tobar		
<b>Elaborado por:</b> (Nombre del Docente)	<b>Revisado Por:</b> (Coordinador)	<b>Reportado Por:</b> (Vicerrector)



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"



---

[www.itsjapon.edu.ec](http://www.itsjapon.edu.ec)

Calle Marieta de Veintimilla y  
Cuarta Transversal