



Universidad **Mariana**

Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel
transición del Centro Pedagógico Totoral de Ipiales- Nariño

Juana Isabel Jaramillo Rivas

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa Licenciatura en Educación Infantil
San Juan de Pasto
2023

Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel
transición del Centro Pedagógico Totoral de Ipiales- Nariño

Juana Isabel Jaramillo Rivas

Informe final presentado para optar al título de Licenciada en Educación Infantil

Mg: María Mercedes Velasco

Asesora

Universidad Mariana

Facultad Educación

Programa Licenciatura en educación Infantil

San Juan de Pasto

Año 2023

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son
responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007

Universidad Mariana

Agradecimientos

Quiero dar gracias a Dios por darme esta gran oportunidad y guiar siempre mis pasos, por iluminar mi mente cuando a veces se apagaba, agradezco infinitamente a mi esposo, a mi hijo y a mi hija que fueron el motor principal para seguir luchando, por su ayuda incondicional cuando que pensaba ya no era capaz a mi madre por sus bendiciones en todo este tiempo.

Por otra parte, agradecida con la universidad Mariana, por brindarme una formación completa y culminar ya mis estudios como licenciatura en educación infantil ya que, en el transcurso de esta valiosa carrera aprendí a aprender con todas las herramientas pedagógicas que llevaron a cabo mis mentoras.

Contenido

	Pág.
Introducción	10
1. Resumen del proyecto	11
1.1 Descripción del problema.....	11
1.1.1. Formulación del problema	12
1.2 Justificación.....	13
1.3 Objetivos	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.3.3 Categorización.....	14
1.4 Marco referencial o fundamentos teóricos	15
1.4.1. Antecedentes	15
1.4.1.1 Internacionales	16
1.4.1.2. Nacionales	18
1.4.1.3. Regionales	19
1.4.2 Marco teórico.....	20
1.4.3 Marco legal	25
1.4.4 Marco contextual.....	27
1.4.5 Marco ético.....	30
1.5 Metodología	33
1.5.1 Paradigma de investigación.....	33
1.5.2 Enfoque de investigación.....	34
1.5.3 Tipo de investigación.....	35
1.5.4 Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis	36
1.5.5 Técnica e instrumentos de recolección de información.....	36
1.5.5.1 Las técnicas de investigación	36
2. Presentación de resultados	39
2.1 Procesamiento de la información	39
2.2.1. Estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo	39

2.2.2 Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel transición del centro pedagógico total	47
2.2.3 Evaluación del aprendizaje significativo de los estudiantes de preescolar con la implementación de ambientes educativos lúdicos	53
3. Conclusiones	63
4. Recomendaciones.....	64
Referencias Bibliográficas	65
Anexos.....	69

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Matriz de categorización de objetivos.....	14

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1. Bandera de la institución.....	28
Figura 2. Escudo.....	29
Figura 3. Formando palabras.....	41
Figura 4. Juego de roles.....	42
Figura 5. Ronda de los animales	45
Figura 6. Jugando con las herramientas de trabajo	50
Figura 7. Mi plantea tierra.....	54
Figura 8. Alimentación saludable.....	56

Índice de Anexos

	Pág.
Anexo A. Valoración de instrumentos	69
Anexo B. Formato de validación instrumentos de recolección de información	70
Anexo C. Diario de campo	71
Anexo D. Consentimiento informado	72
Anexo E. Entrevista semiestructurada	74

Introducción

Por medio del proceso de observación en el aula de transición del Centro Pedagógico Totoral se evidenció el poco interés por aprender por parte de los niños de transición entre las edades cinco a seis años. A partir de esta problemática esta propuesta considero los ambientes educativos lúdicos para aprendizaje significativo como estrategia pedagógica de tal forma que los niños se diviertan, mientras aprenden en cada ambiente educativo creado para articular los procesos de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, entre mejor esté programado un ambiente educativo el proceso enseñanza aprendizaje será más significativo. Para lo cual se logró despertar el interés por aprender y mejorar progresivamente el desempeño escolar por parte de los niños y niñas.

Con base en lo anterior, este proyecto estuvo acompañado de estrategias pertinentes, que proporcionaron al profesor más posibilidades de mejorar el quehacer pedagógico y desempeño escolar con los estudiantes a través de ello se consiguió mejoras significativas en el nivel de interés y gusto por aprender en clases, generando ambientes de felicidad con los estudiantes del grado transición del centro pedagógico totoral en los procesos de enseñanza aprendizaje los cuales llenaron sus expectativas y aprendieron a partir de la curiosidad, la experimentación, la socialización y la exploración.

Este proyecto investigativo se realizó con el objetivo de crear ambientes educativos a través de la lúdica los cuales favorecieron la enseñanza aprendizaje desde un punto de vista significativo. Por ende, los futuros licenciados en educación infantil están llamados a reflexionar acerca de las prácticas pedagógicas ya que estas marcan pautas para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en un determinado contexto. Por otro lado, es importante que los profesores inicien una planeación partiendo de los intereses y particularidades que presentan los estudiantes para luego, crear generar ambientes de aprendizaje significativos. Por lo anterior esta investigación también evaluó los procesos de aprendizaje que predisponen al niño hacia nuevos conocimientos impartidos desde la participación del docente y la relación con su entorno.

1. Resumen del proyecto

Esta investigación titulada, ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en los niños y niñas del Centro Pedagógico Totoral se consideró la importancia de implementar ambientes educativos lúdicos que despierten el interés y favorezcan el aprendizaje significativo en preescolar.

Por lo anterior, la creación de ambientes educativos inmersos con estrategias lúdicas como: Juegos tradicionales, de roles, competitivos, dinámicas materiales didácticos como rompecabezas, la literatura, el arte y la exploración del medio en cada uno de los ambientes educativos se logró despertar el interés por aprender, se fomentó la interacción, la reflexión, se fortalecieron los valores y el manejo de emociones.

Por consiguiente los niños y las niñas durante este proceso si, obtuvieron un aprendizaje significativo ya que, al preguntarles del tema tratado todos tenían ese interés por participar y hablaban con facilidad apropiándose de lo aprendido, también, se observó que al momento de realizar las actividades planeadas en estos ambientes educativos se dio paso a la curiosidad, a la pregunta y sobre todo a la interpretación, la comparación que hacían cuando miraban o manipulaban objetos cotidianos los cuales estaban en los ambientes educativos intencionados para lograr aprendizajes significativos.

1.1 Descripción del problema

La educación actual exige a los maestros una visualización hacia la creatividad e innovación en el aula, a través de ambientes educativos propicios que generen metodologías y estrategias a partir del interés y gusto del estudiante, fortaleciendo de esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo tanto, el maestro de educación inicial debe crear espacios lúdicos mediante la invención de recursos, estrategias trazadas y adecuadas para poder lograr que el aprendizaje se haga de forma activa ya que, el aula, es un entorno en el que se establecen una serie de situaciones de aprendizaje, donde se da una interacción dinámica entre el maestro y los estudiantes; sin embargo, cuando estos ambientes educativos son limitados dentro de los espacios escolares, la motivación y el interés del estudiante se pierden creando abnegación en el proceso del aprendizaje.

Al respecto, durante el proceso de observación se evidenció que los estudiantes de Transición Del Centro Pedagógico Totoral mantenían una actitud de distracción, desinterés, poca participación en clase, y baja tolerancia en el proceso a seguir de la docente, teniendo en cuenta que son niños y niñas entre las edades de cinco a seis años, necesitan actividades que fomenten la alegría, el entusiasmo, la interacción entre sus pares y la motivación idónea para generar aprendizajes significativos no era la mejor.

Por otra parte, es disidente del problema, que la enseñanza tradicional se caracterizó por principalmente por condicionar a los niños y niñas a realizar actividades de manera forzada, lo cual generó en aburrimiento, confusión, desmotivación, ansiedad, seguían las instrucciones y agotamiento, entre otras situaciones que identificaron el malestar ante las situaciones presentadas en el aula. Lo cual, conlleva a que los estudiantes no se interesen por aprender, sino que lo hagan por obligación, perdiendo así el pensamiento socioemocional para compartir con sus compañeros y limitándose en la vivencia de momentos de exploración autodidacta; Además, ocasiono que la maestra homogenice a los estudiantes, sin visibilizar sus retos o potencialidades ocasionando a que se tarden tiempos muy prolongados en realizar la actividad por falta de motivación.

Por lo anterior, los maestros de educación infantil, están llamados a fortalecer el desarrollo cognitivo del niño en todas sus dimensiones y de forma integral, aprovechando la etapa de desarrollo y crecimiento infantil en la que se encuentra; es importante resaltar que en el nivel Transición del Centro Pedagógico Totoral la educación le faltó crear ambientes educativos lúdicos, puesto que no existen herramientas innovadoras que impulsen a seguir el desarrollo de la clase; es así que surgió la necesidad de implementar entornos educativos lúdicos para generar aprendizajes significativos, ya que; estos se constituyen escenarios cotidianos para el desarrollo del aprendizaje, la construcción de su propia experiencia de vida, se tejen e intercambian saberes y opiniones, establecen vínculos de cuidado y afecto con sus pares.

1.1.1. *Formulación del problema*

¿Cómo los ambientes educativos se convierten en un aprendizaje significativo?

1.2 Justificación

Esta investigación busca fomentar en los profesores la creación de nuevos y diferentes ambientes educativos, para así dinamizar el proceso de enseñanza; lo que implica la construcción de aprendizajes significativos en los niños y niñas, despertando el interés por el conocimiento y las actividades propuestas desde la lúdica; los lútos de aprendizaje estimulantes y creativos deben articular el saber y el ambiente, para de esta manera implementar la creación de ambientes pertinentes y diversos de acuerdo a las necesidades del contexto.

De igual manera, los aportes proporcionados por esta investigación tendrán la capacidad de realizar un proceso reflexivo del que hacer pedagógico acerca del interactuar en el aula de clase, generando ambientes educativos agradables e innovadores para la enseñanza y aprendizaje significativo; así mismo, conducirá al maestro a replantear su concepción sobre la lúdica y sus conceptos sobre la metodología de enseñanza en preescolar.

Es fundamental abordar la presente investigación partiendo del interrogante: ¿Cómo los ambientes educativos se convierten en un aprendizaje significativo? Es así que, los ambientes educativos en la educación inicial se convierten en aprendizaje significativo cuando están diseñados y gestionados para promover la exploración, la interacción, la relevancia y el interés de los niños, permitiéndoles construir su propio conocimiento de manera significativa, implementando los ambientes educativos para que el estudiante aprenda jugando, haciendo, explorando y experimentando su potencial, a partir de sus intereses y a la vez se divierta mientras aprende en clase.

Por consiguiente, este proyecto busca instaurar desde la educación inicial una forma pertinente e innovadora de trabajar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde los diferentes contextos en los cuales se desarrollan los niños y niñas; es por ello que la creación y la implementación de ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo dentro del Centro Pedagógico Totoral, se articulan con el contexto para crear nuevos escenarios de aprendizaje, que generen curiosidad y a la vez interés de algo nuevo por descubrir, es bien sabido que los niños y niñas en estas edades suelen requerir mayormente experiencias extrasensoriales para aprender de manera

significativa, esto quiere decir, que el aprendizaje no sea momentáneo ni sistemático, sino para toda vida; de tal forma que el proceso de enseñanza y aprendizaje no se limite a un aula de clases, sino que su eje central sea el generar experiencias que permitan construir aprendizajes significativos, con un valor agregado que potencie el interés y gusto por aprender.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Implementar ambientes educativos lúdicos que despierten el interés y favorezcan el aprendizaje significativo del nivel preescolar.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo.
- Implementar ambientes educativos lúdicos para favorecer el aprendizaje significativo.
- Evaluar el aprendizaje significativo de los estudiantes de preescolar con la implementación de ambientes educativos lúdicos.

1.3.3 Categorización

Tabla 1.

Matriz de categorización de objetivos

Objetivos específicos	Categoría	Preguntas orientadoras	Técnica	Instrumento	Fuentes
Identificar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo.	Estrategias Lúdicas.	¿Qué estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje significativo?	observación	Diario de campo	Estudiantes

Implementar ambientes educativos lúdicos para favorecer el aprendizaje significativo.	Ambientes Educativos	¿Cómo implementar ambientes educativos lúdicos para favorecer el aprendizaje significativo?	Observación	Diario de campo.	de Estudiantes
Evaluar el aprendizaje significativo de los estudiantes de preescolar con la implementación de ambientes lúdicos.	Aprendizaje Significativo	¿Cómo evaluar el aprendizaje significativo de los estudiantes de preescolar con la implementación de ambientes educativos lúdicos?	Observación entrevista	Diario de campo Formato de preguntas	de Estudiantes de Docentes

1.4 Marco referencial o fundamentos teóricos

1.4.1. Antecedentes

En conjunto a los ambientes de aprendizaje y a su enfoque hacia la primera infancia, se han realizado investigaciones que dan cuenta de los alcances que implican los procesos de aprendizaje, logrando reflexionar y presentar diversas estrategias que permitan focalizar el eje de estudio y su influencia a través de la lúdica, la didáctica, el protagonismo de los ambientes educativos y el impacto en los niños.

1.4.1.1 Internacionales. Como primer referente se encuentra el trabajo de grado denominado “Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje por Castro y Morales (2015) la cual resalta que:

...es muy importante en la educación preescolar tener siempre presente que los ambientes escolares brindan un acompañamiento integral porque se centran en promover la estabilidad emocional de los estudiantes. Por lo tanto, los ambientes pedagógicos se convierten en una estrategia primordial para el proceso de enseñanza y aprendizaje... (p. 1)

Por esta razón, la investigación nutre significativamente a este proceso, ya que, orienta a visibilizar pilares importantes como la estabilidad emocional y el acompañamiento permanente a la hora de diseñar los ambientes educativos, los cuales permiten vivenciar experiencias significativas a los niños en su educación.

Al ejecutar las clases de forma divertida, segura y limpia se propende en planificar los ambientes educativos como un aprendizaje significativo con actitud y sensibilización, es que el aprendizaje sea significativo y no se convierta en monótono.

Como segunda instancia se tomó el proyecto de grado de Imbachi y Soley titulado: “Ambientes de aprendizaje en el aula, un camino hacia la excelencia” de los autores (Jamauca y Imbachi , 2017) Esta investigación busca dirigir la mirada hacia la educación en el nivel preescolar, las repercusiones en la vida escolar y extraescolar de los educandos; es así como parte con una descripción de la vida en comunidad de la población objeto de estudio, las actividades propias de su ambiente próximo y las características de las actividades sociales como: manifestaciones culturales, folclor, organización comunal, entre otras; Por otra parte, se abarca el entorno familiar como célula fundamental de la sociedad, formadora de carácter, comportamiento, valores y componentes tales como: ambiente físico, ambiente y composición familiar, situación económica, adecuación de espacios para el desarrollo de actividades escolares y recreativas, acompañamiento en el desarrollo de la vida escolar y escolaridad de la familia.

Por tal razón, ambientes educativos se manifiestan como parte de la vida de los estudiantes, dentro y fuera de la escolaridad, en este caso es primordial involucrar a la familia en el desarrollo de las actividades; ya que, ellos se convierten también en promotores de la educación de sus hijos.

Por ende, este proyecto es de suma importancia debido a que aporta algo muy significativo, que es el acompañamiento del núcleo familiar, brindando a este proceso, diferentes contextos donde se podrán desarrollar los niños y niñas de transición, generando un ambiente escolar más intuitivo, donde se tengan en cuenta aspectos más íntimos de los estudiantes dentro del aula de clase y así, crear en ellos una experiencia no solo la sensorial, sino también trascendental, tal como lo narran León y Romero (2020) que en su tesis brindan herramientas que nutren este proceso investigativo; ya que logran que un ambiente educativo se realice en un enfoque físico y teórico estructurado y diseñado específicamente para adaptarse a las necesidades de aprendizaje y a las características diversas de los estudiantes.

Dentro de los aspectos que deben ser tomados en cuenta al momento de diseñar un ambiente educativo, están los elementos que le dan existencia al ambiente de aprendizaje, en el marco amplio del ambiente educativo. Este documento busca caracterizar la noción de ambiente educativo, y en particular de ambiente de aprendizaje, y proveer criterios para el diseño de ambientes de aprendizaje que promuevan entornos accesibles para todo tipo de población vinculada a los procesos educativos. El sistema educativo contempla distintos factores en el desarrollo de su ejercicio formativo, en ese sentido, son diversos los actores que influyen en la consecución de un proceso de aprendizaje, razón por la cual es necesario atender esta pluralidad, con un ambiente de aprendizaje idóneo para dicha tarea, para lo cual es fundamental tener claridad desde lo conceptual a lo práctico.

En este sentido, reconocer que el maestro es el artesano que diseña desde su creatividad los diferentes espacios que posibilitan la construcción de aprendizaje como facilitador de escenarios que parten desde los intereses y necesidades de los estudiantes, como a la vez respetan y reconocen su singularidad permitiendo así la vivencia de experiencias que serán significativas que generan aprendizajes autónomos y cooperativos en la primera infancia.

1.4.1.2. Nacionales. De igual manera, un artículo escrito por Duarte (2018) dice que 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, Explica como la lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos y que la libertad de acción en el proceso de aprendizaje es de suma importancia, así como la protección de la individualidad y el enfoque de las relaciones interpersonales dentro del aula y fuera de ella; es de esta manera como la lúdica es una herramienta que favorece el que hacer del docente.

Por otra parte, es transcendental resaltar la investigación realizada por Herrera y Morales, (2018)

La especificidad de la educación inicial consiste en el reconocimiento de las características, capacidades y habilidades propias de las niñas, lo cual es básico para proponer e implementar procesos educativos oportunos y pertinentes que posibiliten la generación de aprendizajes en forma significativa, orientados al desarrollo integral en la perspectiva de sujetos de derechos, de seres sociales diversos y singulares. (p. 67)

Dentro de la investigación se evidencia la importancia del reconocimiento de los niños y las niñas como sujetos de derechos, quienes están en la capacidad de aportar en la toma de decisiones frente a las situaciones que les afectan; por consiguiente, esta investigación hace un aporte a la importancia que tiene el aula de clases en la etapa escolar, porque esta fomenta la participación tomando a los niños como seres particulares y únicos, donde se convierten en protagonistas de todos los escenarios educativos; es decir que en un ambiente educativo ellos son quienes tienen la libertad de expresar y aportar también con la toma de decisiones.

Por otra parte, existen estructuras que favorecen la investigación, como es el caso del libro de Páramo et al., (2021) quienes manifiestan

Se determina una nueva estructura del comportamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje acorde con las formas como se encuentran estructuradas, las dimensiones sociales propias del entorno cultural en que interactúan los sujetos de aprendizaje... En ese sentido, la innovación

no descansa en los medios, sino en la estructuración de la forma, en el sentido que adquiere la dinámica de aprendizaje según las condiciones de tiempo, espacio, organización y uso de diferentes medios. (p. 179)

Contribuyen a la caracterización de problemáticas dentro de la implementación de ambientes educativos, también hacen hincapié en la innovación y la digitalización de los saberes, lo que permite la diversificación del conocimiento a través de diversas herramientas.

1.4.1.3. Regionales. María Montessori entre 1898 y 1990 trabajó con niños considerados mentalmente perturbados. Se dio cuenta de que estos niños tenían potencialidades que, aunque estaban disminuidas, podían ser desarrolladas y que eran dignos de una vida mejor sin representar una carga para la sociedad. Aquí decide dedicarse a los niños el resto de su vida. Observó a los niños de una institución para niños “ineducables” jugando con las migajas de la comida porque no había ningún objeto más en el cuarto. Vio que no se las comían, sino que las manipulaban y se dio cuenta de que lo que les hacía falta era objetos para manipular, que el ser humano tiene necesidad de actividad, de realidad, de cultivar su inteligencia y personalidad. (Escuela Nueva una propuesta crítico-social para mejorar los procesos educativos en el Departamento de Nariño)

En concordancia con Montessori, el niño aprende a través de la interacción con el entorno y la curiosidad que despierta por lo observado, además de descubrir un significado y un nuevo conocer, descubre sus capacidades intelectuales que son sobrepasadas por la capacidad que ejerce sus sentidos generando consecutivamente un aprendizaje significativo. Por ende, no solo características intelectuales se ven reflejadas en este concepto, sino también, las características emocionales que presentan estos niños al tener la interacción con lo que viven en la cotidianidad, la alegría, el entusiasmo, el interés y cada sensación que es presenciada cada vez que descubre algo nuevo, siendo relevante el factor de la comunicación, entre sí mismo y con los demás.

En cuanto a lo regional es indispensable abordar el proyecto de Torres et al., (2019); quienes dan a conocer que los materiales y recursos educativos son una herramienta indispensable al momento de desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje; ya que, permiten el afianzamiento del conocimiento, pues el estudiante a través de la observación directa, descripción y manipulación de

algunos de estos elementos puede crear su propio conocimiento o hacerse una idea del mismo, contribuyendo a que este perdure en la mente de cada uno de ellos; cabe afirmar, que el entorno en el que se desenvuelva el niño o la niña, tienen gran influencia en el aprendizaje puesto que, los materiales y recursos educativos son aquellos que permiten al docente crear diversos mundos de conocimientos y reemplazar la rutina por diversión y fantasías que le permitan al estudiante recrear su pensamiento e imaginación.

1.4.2 Marco teórico

Estrategias lúdicas en el nivel preescolar

Para poder identificar estrategias lúdicas en esta investigación se tomaron en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes y de esta forma en el desarrollo de las actividades pedagógicas favorecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas; Por lo tanto se abordó a los ambientes educativos según Ortiz (2008) quien afirma que las estrategias lúdicas son un facilitador del contenido de la enseñanza, es a través de estas que se puede lograr con mayor facilidad la apropiación del proceso de aprendizaje, es por ello que las estrategias lúdicas en la educación infantil se convierten en un aliado principal del docente quien debe crear en el aula un ambiente con una intencionalidad y acompañado de actividades lúdicas que fomenten el interés por aprender, esto les permite a los estudiantes aprender sin dificultad mientras se divierten, haciendo que ese conocimiento se transforme como tal en un aprendizaje significativo.

Las estrategias lúdicas no son tan solo un juego, sino que implican una relación con el entorno a partir de las experiencias como lo menciona Calderón, (2014) las estrategias lúdicas permiten potenciar el pensamiento, desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemas y buscar soluciones frente a ello; es así como las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de las aptitudes y permiten que los docentes brinden un aprendizaje dinámico de calidad y calidez; también permite desarrollar factores cognitivos y afectivos.

Los ambientes pedagógicos en el aula

Es importante abordar los ambientes pedagógicos desde la participación y la inclusión de los estudiantes para interpretar de una forma integral el comportamiento interpersonal de cada uno de ellos; es así como lo toma Vargas (2015) los ambientes pedagógicos promueven la participación de las niñas y los niños; cuando el ambiente trasciende la idea de espacio físico, amplía las oportunidades que la maestra y el maestro ofrecen al grupo de niñas y niños que acompaña, construyendo un tejido de interacciones en las que se construyen las comprensiones y significados que ellas y ellos otorgan al mundo.

De esta manera se concluye que el ambiente pedagógico favorece que las niñas y niños desarrollen su autonomía (en las posibilidades de movimiento, desplazamiento, elección, entre otras); se comuniquen, tomen decisiones, construyan hipótesis como respuesta a sus preguntas o a las inquietudes de los demás, exploren, descubran, describan, experimenten, resuelvan problemas, aprendan del error y el fracaso, desarrollen al máximo sus capacidades y aprendan de la experiencia, se planteen retos entre otras; es así que, el ambiente pedagógico se torna flexible, reconecedor de la diversidad, retador, provocador, acogedor, seguro y dinámico para los estudiantes y porque no para los docentes quienes deben crear un mundo de experiencias para no solo un individuo sino para todo un salón de clases.

Aprendizaje significativo en los niños y niñas

El aprendizaje significativo es importante de acuerdo a lo que menciona Martínez (2017), porque se ensambla con el resto de aprendizajes previos, formando un todo, un continuo, que no se olvida fácilmente, algo divertido y no forzado si se lo realiza adecuadamente. Esto es importante por cuanto el aprendizaje se da en el entorno en el cual nos relacionamos y que llega a nosotros para generar cambios, pero para esto quien la recibe debe estar con participación activa, es decir que cuando reciba la información sea capaz de generar o construir su propio aprendizaje. Cuando este se da el individuo debe ser capaz de dar a conocer a otros su conocimiento para que este sea replicado a otros. El Docente es quien crea estas situaciones de aprendizaje cuando realiza análisis de problemas conforme a su realidad, llevando al estudiante a un estado de incertidumbre

que lo lleve a despertar el interés, de esta manera podrá desarrollar su capacidad de razonar, inferir y emitir juicios con respecto al tema tratado, situación que en muchas ocasiones no se da porque el Docente no utiliza estrategias lúdicas que ayuden.

El artículo de los niveles de aprendizaje cognitivo (Kennedy, 2007), indica que son el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación. Donde el conocimiento lo podemos definir como la habilidad para recordar, la comprensión nos permite interpretar la información, la aplicación permite utilizar lo aprendido en cosas nuevas, el análisis busca interrelacionar ideas para que la síntesis una la información y evalúe lo más importante. Se podría definir cada nivel de aprendizaje conforme a lo que nos dice el Doctor Declan (Kennedy, 2007):

Ambientes Educativos e innovadores

Los ambientes educativos son los espacios organizados y estructurados a partir de una intencionalidad del docente que le facilite transmitir el goce del acceso al conocimiento a través del juego, el arte, la exploración, la observación del medio, entre otros, donde el niño genere actitudes de apropiación cognitiva y social. Es por esto, que María Montessori define “el ambiente Montessori como un lugar amplio y abierto, ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño”. De acuerdo a esto el ambiente es proporcionado a la medida de los niños, este ambiente promueve la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje; la libertad y la autodisciplina hacen posible que cada niño encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas. El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños, el aula Montessori promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad y les ofrece al niño y la niña oportunidades para comprometerse en un trabajo interesante, elegido libremente, que propicia prolongados períodos de concentración que no deben ser interrumpidos.

Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas, y el maestro es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos permitiéndole actuar, querer

y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior. Según Montessori comprobó que preparando el medio ambiente del niño con los materiales necesarios para su periodo de desarrollo en todas las áreas posibles y dejándole escoger su material de trabajo, abriría el camino para un desarrollo completo de su ser.

En el ambiente el maestro Loris Malaguzzi nos dice que un espacio bien preparado y con provocaciones actúa también como maestro, por tanto, la organización del entorno físico es crucial. Los niños pueden circular libremente por las aulas y los pasillos de las escuelas. Cada aula suele estar tematizada y se crean ambientes preparados que inviten al aprendizaje, la experimentación, la comunicación y la investigación. Los pasillos también forman parte de la escuela y también pueden tener elementos que impliquen a los niños y les ayude en su desarrollo. Loris Malaguzzi plantea que el ambiente tiene que ser una especie de acuario donde se reflejen las ideas, la moralidad, las actitudes y las culturas de las personas que viven allí. Quien además describe que el objetivo es construir una escuela que no prepare para la vida sino donde se viva. Una escuela que, a través de su diseño arquitectónico, de sus equipamientos y ambientación sea atractiva e innovadora. Por otro lado, Las escuelas del enfoque Reggio buscan brindar a los niños un ambiente propicio, dinámico y funcional, hecho a su medida, los espacios son pensados y distribuidos de acuerdo a su tamaño y necesidades, permiten la interacción por lo tanto cada escuela es diferente, aunque existen muchos aspectos comunes como la metodología, la didáctica, la colaboración, el trabajo en equipo, la integración de la familia y sobre todo la confianza en la capacidad ilimitada de los niños.

De acuerdo a los ambientes de aprendizaje y las habilidades socio-emocionales íntimamente relacionadas a las conductas positivas es importante no solo abordar la realidad del mundo material, sino intercambiar ideas, información y comunicación que obtenida por sí mismo, construya un objetivo en común. Al respecto, Weissberg, Caplan y Harwood (1991) mencionan que el colegio y la familia son los dos ambientes de aprendizaje más importantes para el niño, ya que el estímulo tanto familiar como escolar hacen parte del desarrollo cognitivo y sicosocial del infante.

Es muy común que se invierta mucho tiempo en atender conflictos entre los niños y en brindar atención a aquellos niños con conductas que dificultan dar la clase. Igualmente, muchos docentes

se sienten impotentes frente a los factores externos al colegio, pero muchas investigaciones demuestran que los niños de alto riesgo que viven en condiciones adversas, han tenido personas estabilizadoras en su colegio (Benard et al., 2000).

Según lo anterior los profesores han de tener la seguridad de que sí puede hacer una diferencia y ser un gran apoyo para los niños en construir habilidades positivas, lo que se verá reflejado en una mejor conducta ya que los niños aprenderán a ser autónomos en la resolución de sus problemas.

Según Otálora (2018) un espacio educativo significativo debe ser, un escenario de aprendizaje retador y generador de múltiples experiencias para quienes participan en él, generador de nuevo conocimiento y que permita el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas, esta es la función de la educación en la sociedad.

Igualmente, un espacio educativo es significativo cuando los niños pueden resolver problemas por sí mismos, con apoyo de sus hermanos o padres, compañeros o maestros, en el que pueden tomar sus propias decisiones, aprender del fracaso y el error y utilizar sus resultados efectivos para resolver nuevos problemas en contextos diferentes.

Brown, Collins y Duguid (1989) plantean que la cognición es específica de la situación en que se aprende y deriva del vínculo de la acción de los sujetos con el contexto. Además, señalan que el conocimiento cultural está distribuido en el seno de las comunidades, no pertenece a sujetos individuales. Es por esta razón que los contenidos, temas o tópicos de los espacios educativos se deben buscar en las metas de estas comunidades, deben promover el acceso al saber propio de sus miembros, negociar significados y garantizar la acción de todos los participantes sobre el contexto. De esta manera los niños construirán no sólo conocimiento en dominios específicos, sino que fortalecerán su identidad cultural y su sentido de pertenencia.

Bruner (1997) asegura que un instrumento de la cultura funciona como un amplificador cognitivo que media entre las interacciones de sus miembros y los objetos de la acción. Así, el uso de canciones, nanas, danzas, mitos y cuentos propios de las regiones, dibujos, mapas y representaciones gráficas, juguetes tradicionales, instrumentos musicales, hojas, piedras y semillas,

revistas, libros o periódicos locales son herramientas que además de facilitar la construcción de conocimiento de los niños en dominios específicos, como sociales, matemáticas, físicas y el lenguaje, apoyan la comprensión de su propia historia y generan valiosas formas de interacción con los objetos, las tradiciones y las metas de la cultura, dando un sentido único a las actividades.

1.4.3 Marco legal

Para enriquecer el sustento teórico se parte de una normatividad que salvaguarda a los niños y las niñas, conforme a un aprendizaje significativo relevante a intereses propios. Esta investigación se fundamenta a partir de la Constitución Política de Colombia a y la Ley General De Educación – Ley 115 de 94 La cual hace referencia a todo lo dispuesto por el Ministerio de educación Nacional en torno a las políticas públicas legales vigentes.

De acuerdo a las leyes, normas, decretos, párrafos, documentos, estamentos nacionales de conformidad con la Constitución política de Colombia

Se desarrollará la investigación con respecto a la actualización de las políticas públicas acorde al año de radicación y legalidad vigente.

En este proyecto de investigación se tiene en cuenta decretos, normas y leyes que se han establecido en el estado para velar por el bienestar y la educación y la atención integral del niño y la niña.

Así se da paso al referente legal, teniendo en cuenta, lo establecido en la Constitución Política en el Artículo 67 donde se señala que: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura (Torres,2007), por otra parte se dice que: La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y la democracia (Torres, 2007). En relación con lo anterior es necesario reconocer que todo individuo tiene derecho a la educación pero que garantice un ambiente armónico del cual pueda aprender de forma significativa y participativa en todos los entornos que se desarrollen los niños y niñas.

Se debe tener presente la Ley 1098 del 2006 por la cual se expide el código de la infancia y adolescencia, teniendo como finalidad: Garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión (Ortega, 2007). Por tanto, es importante resaltar que los ambientes educativos no solo se garantizan en el aula de clase sino también en el hogar. Por tal razón es primordial que el trabajo investigativo se involucre a la familia como promotor de ambientes de protección.

Se plantea a continuación, el análisis de la Ley 115 General de Educación donde se establece la normatividad en el marco de la materia de educación. En esta se estructuran diferentes etapas como: educación preescolar, básica, media, no formal e informal.

Es así, como se define el concepto de Educación Preescolar en el Artículo 15 de la siguiente manera: “La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p. 1).

Por consiguiente, se puede afirmar que la educación preescolar es un espacio educativo donde se ofrece atención integral a niñas y niños menores de seis años de edad, con el objetivo de impulsar su desarrollo cognitivo, físico y ético en un ambiente agradable, seguro y lleno de experiencias significativas, para lograr comportamientos adecuados que les permitan convivir en los diferentes contextos sociales en el ahora y en un futuro.

Es preciso, dar a conocer uno de los fines recopilado en la Ley General de Educación establecido en el Artículo 5 fin 11 que hace relación a: “La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social” (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p. 1).

De hecho, la educación preescolar a partir de las habilidades y destrezas que pueda adquirir los niños y niñas fundamental incentivar la participación activa y espontánea de cada uno de los

estudiantes, esto les permite socializar sus pensamientos, ideas, emociones a partir de la relación con la familia, su medio y consigo mismo, por medio de la comunicación.

De esta forma se retoma, una de las dimensiones que intervienen en el desarrollo del niño y la niña en edad preescolar, estipulado en el Ministerio de Educación Nacional; señalando la importancia que juega la Dimensión Socio-afectiva en los infantes, ya que interviene de forma directa la personalidad, al entablar relaciones personales, familiares, sociales y con los demás elementos inmersos en su contexto, posibilitando un ambiente armónico, una sana convivencia, brindando lazos afectivos los cuales se manifiesten con espontaneidad y libertad, respetando los pensamientos de los demás. Por lo anterior cabe resaltar que los docentes de educación infantil se conviertan en facilitadores para que en los niños se desarrolle esta dimensión para garantizar una educación integral la cual contribuya a un beneficio individual y colectivo lo cual les permita a los estudiantes desde su etapa escolar ser personas autónomas es decir que sea dueño de sus propias decisiones sin dejarse llevar de los demás. Por lo tanto, los docentes deben crear ambientes educativos para un aprendizaje significativo que les permita a los estudiantes pensar, razonar y tener un sentido crítico con fundamentos basados en el entorno familiar, social y personal.

1.4.4 Marco contextual

Este proyecto investigativo se realizó en el Centro pedagógico Totoral, en el barrio Totoral al nororiente del municipio de Ipiales departamento de Nariño. Dirección calle 17 casa comunal. Está ubicado dentro de los barrios más poblados de Ipiales, con una población aproximada de cinco mil personas en sus alrededores limita con los barrios Seminario, Santa Teresa, Edén, Lirios Norte, García Herreros al igual que se encuentran otras instituciones educativas, locales comerciales, zonas deportivas hay una iglesia, un puesto de salud y el CAI.

Está catalogado con estrato socioeconómico 1y 2 la mayoría de las viviendas son de un piso, este Centro Pedagógico Totoral es de carácter privado comunitario, los niveles educativos que presente son: preescolar y básica primaria grado quinto

Jornada: mañana.

Espacio físico e interno de la institución

El Centro Pedagógico Totoral su infraestructura es de un piso, cuenta con un polideportivo, cuenta con tres salones de clase, una biblioteca, un salón múltiple, una cocina, tres baños, rectoría y un hall.

Componentes conceptuales:

Visión:

El Centro Pedagógico Totoral, es una organización educativa, tendiente a fundamentar procesos de desarrollo de formación integral para los estudiantes de preescolar y básica primaria de educación formal, enfatizada en conocimientos en valores, estudio de la ciencia y manejo de la técnica que conlleva el adelanto y la innovación para la formación de los futuros ciudadanos de Ipiales, Nariño, Colombia.

Misión.

El Centro Pedagógico Totoral, proporciona orientación en el proceso de formación de la niñez de preescolar, básica primaria de educación formal, con pedagogías que permiten la enseñanza aprendizaje, fundamentado el estudio y conocimiento científico con una niñez capaz de convivir y ser parte activa de una sociedad que busca contribuir con ambientes de desarrollo de paz e integración.

Figura 1.

Bandera de la institución



El color blanco de la bandera nos sugiere que nuestros niños están preparados para recibir mensajes sensatos de los adultos; así aprende un niño absorbiendo los hábitos y actitudes de quienes lo rodean, empujando desde su propio mundo de su propia pureza de su propia blancura espiritual.

El color blanco está dispuesto como lo indica la figura, es decir aumenta de ancho a medida que sube hacia el costado opuesto hasta lo que sugiere el desarrollo de la actividad y la vitalidad de la vida de los niños.

Figura 2.

Escudo



El sol naciente en el campo de honor señala el amanecer de una nueva generación de niños que inician el camino de la libertad, la justicia, la democracia y el progreso, principios fundamentales en el campo de la enseñanza y que están sugeridos en los cuatro rayos que sobresalen del sol.

En el segundo cuartel se destaca un libro abierto que nos da a entender la importancia de la educación y la cultura, inscrito en el que se encuentra en el lema sugerido para la institución:

Instrucción, Verdad y Caridad.

¿Por qué el lema **INSTRUCCIÓN**? Conjunto de conocimientos que siguen un curso llevando al niño a desarrollar su vitalidad y progreso en el aprendizaje.

Esta instrucción debe llevar consigo la fuerza de la **VERDAD** cualidad que se hace eficaz y atribuye éxito al proceso de conocimiento, porque a los niños jamás se les debe ocultar la verdad.

CARIDAD: virtud consistente en ayudar a los más necesitados material o moralmente, y a quien más que a los niños debemos darles y proveerlos de toda nuestra caridad para llevarlos por el camino del bien y el progreso.

1.4.5 Marco ético

Para el marco ético es necesario reconocer los reglamentos existentes en conformidad con la investigación, en primer lugar, la Resolución 8430 de 1993 - 1, asume lo siguiente:

Artículo 5. En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar.

Artículo 6. La investigación que se realice en seres humanos se deberá desarrollar conforme a los siguientes criterios:

- a. Se ajustará a los principios científicos y éticos que la justifiquen.
- b. Se realizará solo cuando el conocimiento que se pretende producir no pueda obtenerse por otro medio idóneo.
- c. Deberá prevalecer la seguridad de los beneficiarios y expresar claramente los riesgos (mínimos), los cuales no deben, en ningún momento, contradecir el artículo 11 de esta resolución.
- d. Contará con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en la presente resolución.
- e. Se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización: del representante legal de la institución investigadora y de la institución donde se realice la investigación, el consentimiento Informado de los participantes; y la aprobación del proyecto por parte del Comité de Ética en Investigación de la institución.

En la declaración universal sobre Bioética y derechos humanos de octubre de 2005 se establece los siguientes principios en el momento de trabajar con sujetos en la Investigación:

Artículo 3 – Dignidad humana y derechos humanos

1. Se habrán de respetar plenamente la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales.

2. Los intereses y el bienestar de la persona deberían tener prioridad con respecto al interés exclusivo de la ciencia o la sociedad.

Artículo 4 – Beneficios y efectos nocivos

Al aplicar y fomentar el conocimiento científico, la práctica médica y las tecnologías conexas, se deberían potenciar al máximo los beneficios directos e indirectos para los pacientes, los participantes en las actividades de investigación y otras personas concernidas, y se deberían reducir al máximo los posibles efectos nocivos para dichas personas.

Artículo 5 – Autonomía y responsabilidad individual

Se habrá de respetar la autonomía de la persona en lo que se refiere a la facultad de adoptar decisiones, asumiendo la responsabilidad de éstas y respetando la autonomía de los demás. Para las personas que carecen de la capacidad de ejercer su autonomía, se habrán de tomar medidas especiales para proteger sus derechos e intereses.

Artículo 9 – Privacidad y confidencialidad

La privacidad de las personas interesadas y la confidencialidad de la información que les atañe deberían respetarse. En la mayor medida posible, esa información no debería utilizarse o revelarse para fines distintos de los que determinaron su acopio o para los que se obtuvo el consentimiento, de conformidad con el derecho internacional, en particular el relativo a los derechos humanos.

Artículo 10 – Igualdad, justicia y equidad

Se habrá de respetar la igualdad fundamental de todos los seres humanos en dignidad y derechos, de tal modo que sean tratados con justicia y equidad.

Artículo 11 – No discriminación y no estigmatización

Ningún individuo o grupo debería ser sometido por ningún motivo, en violación de la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales, a discriminación o estigmatización alguna.

Artículo 12 – Respeto de la diversidad cultural y del pluralismo

Se debería tener debidamente en cuenta la importancia de la diversidad cultural y del pluralismo. No obstante, estas consideraciones no habrán de invocarse para atentar contra la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales o los principios enunciados en la presente Declaración, ni tampoco para limitar su alcance.

Artículo 13 – Solidaridad y cooperación

Se habrá de fomentar la solidaridad entre los seres humanos y la cooperación internacional a este efecto.

Artículo 15 – Aprovechamiento compartido de los beneficios

1. Los beneficios resultantes de toda investigación científica y sus aplicaciones deberían compartirse con la sociedad en su conjunto y en el seno de la comunidad internacional, en particular con los países en desarrollo. Los beneficios que se deriven de la aplicación de este principio podrán revestir las siguientes formas:

a) Asistencia especial y duradera a las personas y los grupos que hayan tomado parte en la actividad de investigación y reconocimiento de los mismos; b) acceso a una atención médica de calidad; c) suministro de nuevas modalidades o productos de diagnóstico y terapia obtenidos gracias a la investigación; d) apoyo a los servicios de salud; e) acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos; f) instalaciones y servicios destinados a crear capacidades en materia de investigación; g) otras formas de beneficio compatibles con los principios enunciados en la presente Declaración.

Los beneficios no deberían constituir incentivos indebidos para participar en actividades de investigación. Así las cosas, la presente propuesta de investigación hará eco de los principios señalados ut supra, así:

- 1.- Valor social o científico: En los términos expresados en el acápite de justificación.
- 2.- Validez científica: Representada en la coherencia entre objetivos (general y específicos), y la metodología indicada.

- 3.- Consentimiento informado: Toda interacción con personas con el fin de obtener información, necesitará la manifestación expresa y voluntaria de su deseo de participación.
- 4.- Observación participante: Toda interacción con grupos de personas o de una de ellas en su medio, se hará evitando intromisiones que alteren su cotidianidad.
- 5.- Confidencialidad: Toda información suministrada por las personas estará resguardada y su identidad será protegida.
- 6.- Grabaciones de audio y vídeo: Toda información que se documente en audio y vídeo requerirá del consentimiento informado de las personas, se registrará por el principio de confidencialidad y estará resguardada de la mejor manera, de tal forma que su acceso sea restringido.
- 7.- Respeto por los participantes: Que implica seguir los principios éticos aquí formulados.
- 8.- Selección equitativa de los sujetos: Las personas, de las cuales se requiera información, serán escogidos de manera equitativa para evitar sesgos.
- 9.- Comité de ética: Toda duda sobre la aplicación o interpretación de los criterios aquí señalados será remitida al Comité de ética.

1.5 Metodología

1.5.1 Paradigma de investigación

Esta investigación debe ser tomada desde el paradigma cualitativo, ya que esta, se realiza desde una realidad evidenciada en el ámbito académico así como social; de este modo se busca formar integralmente a estudiantes de preescolar a través de la implementación de nuevos ambientes educativos, por medio de estrategias lúdicas que contribuyan a fortalecer el aprendizaje significativo y de esta manera visibilice su caracterización y respete su individualidad; lo anterior es producto de un proceso de observación directa a través de la práctica pedagógica investigativa la cual dio a conocer los diferentes factores que requieren intervención dentro del que hacer metodológico y didáctico en esta población.

Al respecto, Martínez (2006) señala “La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, desde el estudio de un todo integrado, ser lo que es (persona,

sociedad entre otros)” (p. 26) por lo anterior, cabe resaltar la importancia del paradigma cualitativo que, según, (Peredo, 2014)

Permite reconocer a la persona como un ser biopsicosocial y cultural desde la cotidianidad, logrando que niño y niña reconozcan sus retos, realidades, costumbres y tradiciones; que a su vez facilita recolectar, discernir y analizar los datos que se dan a través del proceso de la observación pedagógica investigativa desde el que hacer docente en un contexto real. (p. 23)

Por otra parte, el propósito de este paradigma es comprender las acciones, los intereses, particularidades que se presentan en el ámbito escolar, familiar y social para luego interpretar todos los acontecimientos que ocurren y de esta forma implementar ambientes educativos como una estrategia didáctica para el aprendizaje significativo con la construcción de ambientes armónicos partiendo desde un conocimiento con el fin de que los niños se sientan siempre motivados y adquieran un nuevo conocimiento mientras se divierten realizando distintas actividades.

1.5.2 Enfoque de investigación

Enfoque crítico social

Tomando el enfoque crítico social como parte de una investigación a través de la crítica, pretende dar solución a los problemas que se suscitan en el ámbito educativo buscando un bien común y de esta manera, lograr una transformación social, en este caso motivar por medio de los ambientes educativos como una estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en transición.

De acuerdo a lo anterior, el enfoque crítico social soluciona aspectos de transformación social, es por esto, que: según Freire (2010), Citado por María (2021) “...genera consecuencias que impactan directamente los procesos de investigación, los cuales privilegian la investigación – acción - reflexión que favorece la toma de conciencia de los problemas socioeducativos” (p. 11). Por tal motivo cabe resaltar que, este enfoque es muy pertinente llevar a cabo el enfoque crítico social en esta investigación se rescata la observación de los procesos para tomar decisiones sobre la problemática que se aborda en el contexto educativo para garantizar una solución integral que

favorezca a los educandos, como también este enfoque genera al investigador obtener un mayor resultado logrando así una investigación acción reflexiva, consciente y organizada.

1.5.3 Tipo de investigación

Investigación acción permite conocer a fondo la problemática que se presentan los niños y niñas de transacción en cuanto al poco interés, concentración y participación en clase. Por ende, la investigación acción a través del diálogo entre estudiantes y maestra se incrementa la participación porque al mismo tiempo que se interviene también se investiga con propósito de encontrar hallazgos para modificar el proceso enseñanza aprendizaje o mejorar en el que hacer pedagógico que requiera transformar para obtener resultados positivos asociándose al entorno educativo. Por lo tanto, este proyecto presenta este tipo de investigación ya que pretende organizar una interpretación crítica basada en la participación de los estudiantes tomados como muestra y así lograr un aprendizaje significativo con los niños y niñas de preescolar.

Por tanto, Abuabara (2018) señala que, todos los resultados son presentados a través de un informe en la modalidad de la sistematización de experiencias de acuerdo al modelo propuesto por Jara, 2011, quien propone los siguientes pasos: ordenar y reconstruir el proceso vivido, realizar una interpretación crítica de ese proceso y extraer aprendizajes y compartirlos. El proceso de sistematización de experiencias tiene diversos objetivos y utilidades, uno de ellos, es; poder comprender profundamente la experiencia vivida y mejorarla, intercambiar y compartir los aprendizajes con otras experiencias similares, contribuir a la reflexión teórica con conocimientos surgidos directamente de la experiencia e incidir en las políticas y planes a partir de aprendizajes concretos que provienen de experiencias reales (Jara, 2011). A través de los diarios de campo o bitácoras, registros fotográficos, videos, audios, etc. El investigador cuenta con una serie de mecanismos que le permiten registrar los acontecimientos más relevantes de los hechos y acontecimientos propios de su escenario. Por tanto, la investigación acción permite que mediante la observación directa a través del diario de campo se registren todos los procesos con la finalidad de reflexionar e interpretar con un sentido crítico para luego siguiendo un orden solucionar la problemática que se presenta en este proyecto por consiguiente el investigador siempre debe estar

alerta presto a atender, organizar, planear e interpretar la realidad para lograr cumplir los objetivos propuestos en esta investigación.

1.5.4 Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis

Para el desarrollo de esta investigación se tomó como referencia a los estudiantes de preescolar el cual está conformado por niños y niñas con edades promedio de cinco a seis años, del centro pedagógico Totoral de la ciudad de Ipiales Nariño.

1.5.5 Técnica e instrumentos de recolección de información

1.5.5.1 Las técnicas de investigación. A continuación se describen las técnicas de recolección de información utilizadas en el estudio.

La técnica de observación.

Según Arias (2021) en la observación directa el investigador obtiene la información directamente de la población o sujeto del estudio, por lo anterior esta técnica de permite que la información recolectada sea eficaz ya que como investigadora a través de la observación obtuve un informe muy valioso el cual me permite conocer las necesidades, los intereses, las potencialidades, las habilidades, como también la debilidades y fortalezas las cuales forman parte de la vida de los estudiantes por lo tanto esta técnica es una aliada dentro de la investigación la cual aparte de brindar una información confiable me permite involucrarme en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas de preescolar del centro pedagógico total.

1.5.5.2. Instrumentos de investigación. A continuación se describen los instrumentos de recolección de información utilizadas en el estudio.

El diario de campo, en esta investigación es uno de los instrumentos que permite plasmar información real sobre las experiencias pedagógicas; para analizarlas, interpretarlas, y optimizar los resultados esperados, en esta investigación teniendo en cuenta las necesidades, los intereses y

particularidades de los estudiantes. Según Barboza y Cuervo (2015), citando a Bonilla y Rodríguez (1997)

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo. (p. 33)

Por consiguiente, el diario de campo es un instrumento indispensable porque permite identificar la eficiencia de este proyecto mediante la verificación constante de las fortalezas y debilidades que surgen a través de la observación en las prácticas pedagógicas las cuales llevan a cabo en esta investigación para obtener una información veraz con el objetivo de poder avanzar y mejorar el proceso de investigación ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo.

La entrevista semiestructurada.

La entrevista semiestructurada en esta investigación se convierte en una de las herramientas más importantes ya que con ella se puede obtener una información clara relacionada con la ejecución de la propuesta ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel transición del centro pedagógico total, según Tejero (2021) “La entrevista semiestructurada recolecta datos de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas abiertas” (p. 27); por tanto en esta investigación se organizó una serie de preguntas de tipo abiertas las cuales permitieron a los entrevistados dar a conocer las repuestas libremente como también les permitirá expresar sus sentimientos, pensamientos y experiencias que obtuvieron desde los diferentes ambientes educativos lúdicos. Por lo anterior cabe resaltar que para obtener la información se utilizara el diseño de entrevista semiestructurada para evaluar los resultados que se reflejaron durante la ejecución del proyecto de investigación por consiguiente la entrevista semiestructurada se la llevara a cabo al finalizar el proyecto los entrevistados serán los estudiantes como protagonistas y concedores de este proceso educativo, las docentes y la directora como veedoras y participantes en el desarrollo de las actividades llevadas a de esta manera la entrevista semiestructurada se convierte en un instrumento fundamental ya que con esta se lograra obtener

información real sobre la implementación de ambientes educativos lúdicos que favorecen para el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel transición del centro pedagógico total.

2. Presentación de resultados

2.1 Procesamiento de la información

2.2.1. Estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo

Cuando los estudiantes de preescolar aprenden de forma significativa, ellos interactúan en un espacio físico que esté muy bien ambientado, cómo también el interés y la participación de la maestra en cada clase, pues de ella depende crear un ambiente educativo armónico para que los estudiantes de preescolar se sientan motivados y aprendan porque ellos quieren no por obligación o por manipulación. Por lo tanto, durante el tiempo de intervención pedagógica en el centro pedagógico totoral de la ciudad de Ipiales se logra identificar diferentes estrategias lúdicas como juego de roles, tradicionales, rondas infantiles, fiesta de los números, salta y busca, juegos didácticos, los detectives, dinámicas, baile, canciones, títeres circuitos entre otros. De esta forma creando ambientes educativos novedosos que potencian el aprendizaje significativo de los niños de preescolar. Según Jiménez y Pertúz (2020) citando a David Ausubel Afirman que

El aprendizaje del conocimiento es un proceso que está condicionado por información previa y experiencias. De esta manera, el sujeto que aprende realiza un proceso de reajuste y reconstrucción de conceptos, puesto que lo nuevo que aprende, parte de las nociones previas, y a su vez, estas nociones también se ven modificadas gracias al proceso de aprender. (p. 55)

Entonces es primordial que los estudiantes de preescolar aprendan desde lo que ya conocen para que puedan construir un aprendizaje y este a la vez sea significativo. Por ello las actividades lúdicas se convirtieron en una herramienta muy valiosa para la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de preescolar puesto que los estudiantes juegan para divertirse durante este tiempo los niños aprenden a relacionarse, a socializar. Es decir, a relacionarse entre ellos a reconocer sus habilidades, gustos, a respetar las opiniones, como también a desarrollar su lenguaje e imaginación ya que los estudiantes asistieron a clases con un conocimiento previo el cual la maestra junto con los estudiantes construyeron un nuevo concepto sobre cada tema tratado en clase a través de las diferentes estrategias lúdicas que favorecieron el aprendizaje significativo porque

cuando jugaban aprendían con facilidad y se observó el gusto por hacer cada una de las actividades planeadas desde los ambientes educativos.

De acuerdo con Castillo y Antuane (2022) citado a Rodríguez (2018) postula que cuando se emplean estrategias lúdicas es evidente un favorecimiento, desde lo positivo y efectivo, del aprendizaje, así mismo se reconoce que aplicarse dicha metodología ha reflejado grandes resultados en los pequeños, tanto del sexo femenino como del masculino que estudian en el nivel inicial.

Por ello, se evidenció que los estudiantes de preescolar por medio de las estrategias lúdicas participaron activamente sin obligarlos para que realicen cierta actividad durante la jornada escolar, Por consiguiente se despertaba el interés por aprender, partiendo desde curiosidad por saber que van a realizar en cada clase siempre estaban a la expectativa cuando miraban los circuitos pedagógicos, los puentes, los tendederos entre otros objetos y materiales didácticos que se encontraban ubicados en un lugar amplio logrando así la participación activa de todos los estudiantes sin exclusión alguna porque, existió motivación desde el inicio de clases hasta el final ellos observaban, exploran y hacían las actividades las cuales eran dirigidas es por ello que los estudiantes aprendieron la lectoescritura de manera fácil y a gusto jugando a la sopa de las silabas, aprendieron los números cuando participaban en el juego del tendedero, a la fiesta de los números, a los detectives entre otras estrategias lúdicas al desarrollar esta clase de actividades se logró que los niños y las niñas colaboración entre todos ya no existe el individualismo y la mayoría de los estudiantes lograron leer las imágenes y las silabas para formar palabras como también a reforzar la interacción y la participación se les quito el miedo a expresar sus opiniones reforzaron la motricidad gruesa cuando saltaban o caminaban haciendo movimientos corporales en los circuitos. Las estrategias lúdicas deben planearse cumpliendo con una intencionalidad, teniendo presente las competencias que deben desarrollar los estudiantes de acuerdo a su nivel de preescolar.

Entonces cabe resaltar que la lúdica acompañada de la didáctica son estrategias que brindan un aprendizaje significativo, resaltando la creación de estos ambientes educativos con actitud y la vocación en el que hacer pedagógico.

Figura 3.

Formando palabras



Por otro lado Caballero (2021) citando a Franco y Sánchez (2019) afirman que “el juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentiva en el aula como metodología de perfeccionamiento” (p. 21) por consiguiente los niños aprendieron es de la lúdica, esto quiere decir que los maestros de educación inicial están llamados a motivar a los estudiantes llevando a las aulas de clase actividades novedosas que despierten el interés por aprender mientras trabajan en grupo decorando una letra con papel o explotando un globo donde por arte de magia aparece una silaba. Por otro lado, cabe resaltar que el juego no solo es lúdico existen otras estrategias para enseñar de forma espontánea el cual lleva al estudiante a construir un pensamiento crítico de lo que observa y hace con sus compañeros de clase. También estas estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje significativo de los niños por lo tanto la maestra de educación infantil debe ser muy dinámica desde que inicia, en el desarrollo y al finalizar la jornada.

Se pudo evidenciar que los estudiantes del centro pedagógico Totoral estaban siempre a la expectativa acerca de lo que se iba realizar en la jornada con esto se puede corroborar que a los estudiantes les gusta que las maestras los sorprendan en clases. En esta oportunidad los estudiantes jugaban a las profesiones y oficios. Se pudo discernir que: los niños y niñas aprendieron mientras jugaban con los objetos que se encontraban en el ambiente educativo el cual fue creado para impartir un nuevo conocimiento, tomando el rol de los adultos interactúan y socializaban los oficios a los

cuales se dedican los padres de familia. Con las herramientas lúdicas todos se divierten e imitan el trabajo que hacen los adultos estos juegos les permite aprender a identificar que es una profesión y que es un oficio. Mediante las adivinanzas como estrategia para evaluar lo aprendido se puede decir que por medio del juego de roles los estudiantes aprendieron de manera significativa les fue muy fácil identificar que es una profesión y que es un oficio como también exponen que les gustaría ser en grandes.

Por lo anterior como afirma Caballero (2021) citando a Mujina (1975) “Los niños muestran principal interés ante las tareas enfocadas como el juego y la creciente comprensión y disposición para rendir” (p. 26). Se evidencia que los estudiantes aprenden con facilidad divirtiéndose y esto genero un rendimiento escolar competitivo porque todos aprendieron de todos y de lo que ya saben. Además, se puede decir que cuando existe una clase lúdica los niños crean un pensamiento autónomo porque cuando juega da a conocer de forma espontánea la cotidianidad que vive en cada contexto como por ejemplo como debe comportarse o que debe hacer cuando va donde el doctor cuando acudir al médico recuerdan e imitan los oficios que hacen los padres de familia. Por tanto en una aula de clase de preescolar se debe implementar actividades enfocadas al juego como motivación para que los estudiantes aprendan fácilmente y a la vez se torne significativo cuando se mira a los estudiantes jugando con los bolos a restar se motivan y quieren repetir una y otra vez el juego, pero cuando ya se va a plasmar en una guía de trabajo los restas con las gráficas de los bolos ellos las realizan con facilidad esto quiere decir que el juego sea cual sea es uno de los motivantes en la enseñanza aprendizaje.

Figura 4.

Juego de roles



Este tipo de estrategias lúdicas permite a los estudiantes cambiar de espacios físicos como hacer pausas activas lo cual permite que los niños de preescolar sigan siempre interesados por aprender sin esfuerzos y voluntariamente, ciertamente la lúdica favorece significativamente el aprendizaje de los niños porque si ellos se divierten jugando aprenden, socializan y además se colaboran entre todos.

Otra forma como los estudiantes de preescolar aprendieron partir de la lúdica es cuando le facilitan material como los juegos didácticos individuales los cuales pueda manipular, explorar y resolver alguna actividad dirigida por la maestra. según Montero (2017) citando a Martin, Martín y Trevilla (2009) “Los juegos didácticos como forma de enseñanza permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento” (p. 78). Por lo anterior los juegos didácticos hicieron parte de la lúdica ya que permitieron que el estudiante obtuviera un nivel de concentración e interés para lograr cumplir con el objetivo propuesto en clase en este caso aprender a sumar con tapas de gaseosa de diferentes colores ubicadas en recipientes para que los estudiantes llenen los recipientes según las sumas que diga la maestra y los compañeros de grupo, este tipo de material didáctico les permitió a los estudiantes concentrarse, y obtener resultados positivos a escribir una operación y a resolverla, esta estrategia lúdica potencio en los niños la perseverancia y ganas de aprender en compañía de sus compañeros para luego hacerlo por si solos, se logró que de los estudiantes utilicen este tipo de material didáctico para resolver las sumas; por ello que la creación de ambientes educativos lúdicos favorece el aprendizaje significativo organizado desde las actividades rectoras las cuales están inmersas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de preescolar; por tal razón, la maestra de educación infantil debe planear desde la lúdica expresada como una estrategia de enseñanza aprendizaje que divierte, motiva y genera interés por saber acerca el entorno y relacionarlo con sus vivencias por lo anterior, cabe resaltar que los estudiantes se concentraban cuando utilizan este tipo de material lúdico didáctico como lo fueron las manos de cartón me enseñan a contar, esta clase de estrategias lúdicas que con canciones acompañan la dinámica para contar les llama la atención y al final se obtiene excelentes resultados los cuales se evidencian cuando realizan la guía de trabajo. Es aquí donde la maestra de educación infantil fomenta el interés por aprender en cada jornada.

Cuando los estudiantes se divierten mientras aprenden siempre se va a generar un aprendizaje significativo y para ello la lúdica en la educación preescolar debe prevalecer; Torres (2019) citando a Bernard (2012), manifiesta:

La lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicar y expresar emociones, orientadas al esparcimiento, y que conlleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso. (p. 13)

Es por ello, que cuando a los estudiantes de preescolar del centro pedagógico total se les presentaba actividades lúdicas se mostraban interesados con ganas muchas veces de gritar de la emoción todos querían participar y repetir una y otra vez hasta lograr finalizar con el objetivo las actividades lúdicas presentadas por la maestra en formación de educación infantil en esta parte se observó que los estudiantes se volvieron más tolerantes respetaban las reglas del juego como también el turno, es de suma importancia que cuando se realice esta clase de actividades lúdicas se de las indicaciones y recomendaciones para que nadie se sienta incomodo por ejemplo cuando los estudiantes pasan por los obstáculos y al finalizar deberán escribir y leer la palabra que lograron formar, en esta actividad lúdica los estudiantes se concentran y la mayoría de ellos logra escribir y leer las palabras, en este juego se pudo evidenciar que los niño y niñas colaboran a los compañeros cuando se les dificulta el ejercicio como también la maestra de educación infantil anima y acompaña cuando uno de los estudiantes no logra cumplir con el objetivo.

El niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene, Por lo tanto, las rondas infantiles forman parte de las actividades lúdicas son acontecimientos que los relacionan con su entorno para aprender más de ello como también les permite expresar sus emociones frente a diferentes situaciones que los afecta y es aquí donde la profesora de educación infantil podrá identificar algún problema por el cual este pasando el estudiante porque los niños cuando juegan se expresan de manera espontánea. Otra de las estrategias lúdicas que se logró identificar que más les gusta a Los estudiantes de preescolar son las rondas infantiles se ya que por medio de estas los niños y las niñas se mostraron muy interesados por aprender acerca de los animales domésticos y los animales de la selva.

Cuando ellos jugaban a la ronda de los animales la maestra saca un animal de una caja y al estudiante que le pregunta debe decir si es de la selva o es doméstico y ubicarlo en el lugar que corresponde, esta fue una de las actividades donde los estudiantes participaban y pedían la palabra para expresar lo que conocían acerca de los animales como también lograron seleccionar que animal era de la selva y cual no era de la selva, por ello, se resalta que mediante la realización de estas actividades lúdicas se fomentó en clase la participación, el interés por aprender, las ganas de contar sobre sus vivencias porque la mayoría de los estudiantes se expresaban muy felices diciendo por ejemplo “yo tengo un perro se llama bruno”, “mi abuela tiene vacas”, “mi vecina tiene gallinas”, “mi abuela tiene ovejas”, entre otras por lo tanto, cabe resaltar que implementando este tipo de ambientes educativos lúdicos el aprendizaje se tornó interesante generando participación, interacción porque los estudiantes relacionaban los animales domésticos con los que hay en su entorno y los animales de la selva con lo que han mirado en las películas, esta clase de actividades también se fomenta el interés y el gusto por aprender acerca del tema tratado en la clase.

Figura 5.

Ronda de los animales



Es importante afirmar y corroborar que los estudiantes de preescolar aprendieron desde la lúdica ya que ellos se divertieron cuando en clase se plantea un juego, pero este involucrando las acciones que se presentan en la cotidianidad como por ejemplo el lavado de camisetas en casa donde cada estudiante expresa como la mamá lava la ropa y sale a imitar para luego ayudarlo a la madre a colgar la ropa en el tendedero que está en clase.

Ellos comenzaron a participar y decían en mi casa “hay tantos tendedores”, “yo le ayudo a colgar la ropa a mi mamá”, “mi mamá lava la ropa todos los días”, mientras se divertieron jugando a lavar y colgar las camisetas. Los estudiantes aprenden la familia del número noventa con facilidad porque en las camisetas está escrito el número desde el 90 hasta el 99, lo cual les permitió identificar, contar y hacer trazos sobre el azúcar la cual se encontraba previamente en una bandeja, y con el dedo hacían el ejercicio. Es importante resaltar que realizando esta actividad los estudiantes se divertieron mucho además se convirtió en un aprendizaje significativo ya que se lo relaciono con una de las actividades más comunes que hacen en casa las madres de familia.

Para finalizar, la lúdica se convirtió en una herramienta fundamental en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en preescolar ya que es aquí la etapa primordial en la cual los estudiantes despierten el interés por aprender todos los días. Por ende, las maestras de educación infantil se convierten en ese motivo fundamental el cual es la alegría de los niños y niñas asistir a clase todos los días ya que son quienes motivan, ayudan, enseñan y mantienen ese interés por aprender tanto en las aulas de clase como fuera de ellas por medio de la participación de los padres de familia y el entorno que los rodea. Por ello, se pudo identificar que existen muchas estrategias lúdicas que favorecen la enseñanza aprendizaje de manera significativa, haciendo que los niños aprendan con facilidad cuando la maestra les presenta actividades lúdicas en clase las cuales fomentan el interés por aprender, tolerancia, respeto por los demás, el compañerismo la interacción, la participación y despierta la imaginación, la curiosidad generando un pensamiento crítico de acerca de sus vivencias de su entorno el cual se desarrolla.

De cierta forma a través de la realización de todas las actividades trabajadas se logró identificar las estrategias lúdicas pertinentes y las cuales más les llamó la atención y favorecen el aprendizaje significativo de los niños y las niñas de preescolar como también generan curiosidad, despiertan el interés, fomentan la participación, dando paso también a la reflexión y al compromiso de respeto por sus compañeros y profesoras. Esta estrategia lúdica garantizó un aprendizaje armónico donde la maestra en formación también participó activamente con los estudiantes y creo un ambiente de felicidad.

2.2.2 Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel transición del centro pedagógico totoral

¿Cómo Implementar ambientes educativos lúdicos para favorecer el aprendizaje significativo?

Categoría: Ambientes educativos

El aula de clases se convierte en una dependencia importante en el Centro Pedagógico Totoral para la vida del niño y la niña, por tanto, se abarcó otras dependencias, que se forjan primordiales en el desarrollo académico los estudiantes, tal es el hecho de la cancha, las zonas verdes, el hall y por esta vez se le dio uso a la biblioteca, sitio que atribuyo a capturar el interés de los estudiantes, haciendo énfasis en la búsqueda de algunos elementos que se ingresaron con antelación, a fin de permitir en los estudiantes el aprendizaje por descubrimiento del color azul motivo por la llamativa ambientación haciendo que el lugar de aprendizaje se torne agradable frente a los ojos los niñas y niños de preescolar por ello, se crearon ambientes educativos intencionados como estrategia de aprendizaje los cuales cumplieron con las expectativas de los estudiantes como también con el objetivo trazado por parte de la maestra en formación es preciso mencionar a Castro (2019) citando a Great Schools Partnership (2013). “No hay un solo ambiente óptimo de aprendizaje. Hay un número infinito de entornos de aprendizaje posibles, que es lo que hace que la enseñanza sea tan interesante” (p. x), por consiguiente existen diferentes espacios, por ello la maestra en formación los convirtió en aprendizajes significativos ya que estos ambientes fueron creados con una intencionalidad precisando en clase una comunicación asertiva, fomentando el respeto entre todos los involucrados por consiguiente cuando algún niño o niña se encontraba una ficha de los colores antes mencionados, daba pie a que ellos tengan un estado de raciocinio al comparar tanto el color como la forma de los trazos que allí estaban plasmados. De igual modo el valor del compartir las fichas al compañero que no había encontrado ninguna, además del valor del respeto, se dejaron ver que ningún compañero le quito la ficha al otro, por lo anterior, es preciso añadir que, los ambientes educativos se volvieron interesantes ya que, permitió que los estudiantes desarrollaran actividades donde se pudo demostrar que los aprendieron a partir de la ejercitación de movimiento de manos, brazos, piernas, entre otras partes; dicho de otra manera, parte la implementación de estos ambientes educativos, consolidan también los juguetes y el material didáctico y/o concreto, pues

sin duda son una pieza clave para el mejor desempeño y el desarrollo de las actividades pretendidas para el aprendizaje de los niños y niñas en esta ocasión la temática de los oficios y profesiones, mismo que se desarrolló en área abierta de la institución , pues fueron los mismos estudiantes quienes escogieron los materiales al agrado de ellos, para representar el oficio o profesión que más les llamaba su atención. Así pues, se pudo lograr que el niño médico accione con sus mismos compañeros, simulando examinarlos, indagándoles que parte les dolía, recetando y en su acompañamiento la Enfermera Jefe, representada por otra niña, quien le ayudaba en la ejecución de la labor que implica el servicio médico. En este orden de ideas también fueron los oficios que llamaban también la atención, en los niños y niñas, tal fue el caso de los mecánicos, pues fue un grupo de tres o cuatro niños quienes con ayuda de las herramientas que se encontraban visibles, accionaban en carros de juguetes y moto, haciendo alusión al ejercicio que este oficio representa. Para lograr un aprendizaje significativo es importante crear ambientes educativos innovadores según la pedagogía.

Por consiguiente, los de ambientes educativos lúdicos son el conjunto de juegos, dinámicas, actividades apacibles, que fomentan en los niños y niñas la participación, el interés por aprender, el compañerismo, así mismo los ambientes educativos acompañados de la lúdica favorecen la autonomía, la autoconfianza y el respeto entre compañeros; es por eso que la implementación de ambientes educativos lúdicos en las aulas de clase del Centro pedagógico Totoral, permitió a los estudiantes divertirse, ayudarse, comunicarse y apropiarse de los temas desarrollados en clase, desde el inicio hasta el final, convirtiéndose así en aprendizaje significativo.

según la pedagogía de Reggio (2018) "considera al niño una persona con capacidades, potencialidades, curiosidad e interés en construir su propio aprendizaje" (p. 1), por ende, los estudiantes adquirieron un conocimiento claro motivados por el interés del juego de roles, aquí es preciso decir, que estos espacios educativos acompañados de estrategias lúdicas como buscar, observar, descubrir aquello que está oculto como en este caso la maleta de los tesoros, para esta actividad se formó dos grupos. Los estudiantes abrieron la maleta buscaron, tocaron y hasta jugaron con los objetos, rellenaron el triángulo con todos los objetos de color azul que encontraron en la maleta y hasta con los objetos de color azul que se encontraban en el ambiente educativo.

Cuando los ambientes educativos están creados para fortalecer las habilidades, destrezas y la autonomía, se convierten en un medio de observación y utilización como instrumento de campo, sin duda se pudo lograr que los niños y niñas estén más atentos al momento de recibir instrucciones y comprendieron como van a desarrollar cada actividad, al aplicar el aprendizaje por descubrimiento de acuerdo al interés que dichos objetos causaron en los estudiantes, pues ellos se sorprendían, preguntaban y se despertó el interés por saber qué hay en la maleta, que hay en la caja de los tesoros, para qué sirve tal objeto que descubren, como se llama por lo tanto cuando un ambiente está creado despierta en los estudiantes la curiosidad y el interés por aprender sobre lo que ya conocen y desconocen por medio de la participación por ello cuando los estudiantes se convierten en protagonistas en estos espacios se fortalece las habilidades, destrezas, la autonomía, el compañerismo, también se analizó que los niños y niñas se divertían jugando mientras aprendían de modo que la implementación de ambientes educativos lúdicos permitió a los estudiantes estar más atentos al momento de recibir instrucciones, por ello comprendieron la realización, la cual fue formar grupos de tres estudiantes y buscar en la maleta objetos de color azul y ubicarlos dentro de triángulo donde con agrado todos los estudiantes lograron identificar entre tantos objetos de diferentes colores, solo objetos de color azul, por lo tanto la implementación de estos ambientes educativos, permite que los estudiantes aprendan con facilidad, se fomente el trabajo en equipo y los aprendizajes sean significativos como también se tornen interesantes para los niños y niñas del nivel transición se fortaleció la interacción entre pares sirve a la vez manifestar, que las efemérides del mes, causaron otra de las acciones a tener en cuenta en los ambientes educativos, pero por esta vez, se tuvo en cuenta una fecha tan importante como lo es “el día de la mujer”, aquí se logró que los niños varones del salón sean quienes elogien a sus compañeras mujeres, al festejarles el día internacional de la mujer, cantándoles y entregándoles una bonita flor hecha de color rojo que la crearon junto con la maestra en formación, pues convenía enfatizar en esta historia de los derechos de la mujer, para que los niños varones siempre las respeten, sean cordiales, amables y siempre muy educados; así fue como en el desarrollo de esta actividad, además se observó que todos estaban muy atentos cuando se narraban e indicaban las imágenes relacionadas con el tema, y la interacción que tuvieron al realizar una mini cartelera utilizando diferentes imágenes de revistas relacionadas con la narración acerca de la historia en conmemoración del día de la mujer, que en grupos de trabajo desarrollaron de este modo, en el desarrollo de la jornada, se vio reflejada la implementación de ambientes educativos, utilizando

diferentes estrategias, las cuales permitieron que los niños y niñas puedan divertirse mientras aprendían. Por ello, es importante despertar el interés por aprender desde el inicio de la actividad hasta el final, los estudiantes se mostraron muy interesados por que se presentó imágenes alusivas al día de la mujer viéndola como trabajadora, profesional, madre, abuela ama de casa emprendedora, profesora, religiosa entre otras características por ende, los ambientes educativos innovadores provocaron en ellos la curiosidad y el interés por aprender.

Figura 6.

Jugando con las herramientas de trabajo



Por ello, Caballero (2021) citando a Chaparro (1995) “El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos” (p. 2). Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales.

Por eso, cuando a los niños y niñas se les preguntaba sobre la narración en conmemoración al día de la mujer, recordaban con facilidad la fecha, por que murieron tantas mujeres, que reclamaban hasta inclusive una de las estudiantes dijo el número mujeres fallecidas en cierta época; es así que los ambientes educativos innovadores provocaron en los niños curiosidad e interés por aprender de cierto modo la actividad ese día sorprendió a todos los estudiantes desde el inicio hasta el final,

generando curiosidad, atención y participación activa por parte de todos los estudiantes, puesto que cada espacio educativo estaba hilado con el tema acompañada de estrategias novedosas las cuales permitieron involucrar a estudiantes de otros niveles como también a las docentes del jardín consiguiendo una integración reflexiva en conmemoración a aquel día. Este tipo de ambientes educativos se llevó a cabo en un lugar amplio del centro pedagógico, el cual permitió la realización de esta actividad con propósito de integración, participación, y sobre todo que exista ese interés por aprender y la armonía entre todos los participantes involucrados en el encuentro.

Otra de las actividades que llevó a cabo, fue la feria de los súper sentidos a través de la organización de los diferentes stands los cuales permitieron que los estudiantes exploren cada stand utilizando los cinco sentidos la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto este ambiente educativo facilito el aprendizaje autónomo porque los estudiantes tocaron, olieron por lo tanto, se logró un aprendizaje característico ya que los estudiantes experimentaron los sonidos de diferentes instrumentos de música, como también degustaron lo ácido, lo dulce , lo salado por esto se comprobó que los estudiantes aprenden partir de las experiencias vividas en un ambiente educativo intencionado y creado para impartir conocimientos. De éste modo, al finalizar la actividad los estudiantes lograron identificar cada uno de los sentidos y se apropiaron del tema, se fomentó la reflexión acerca del cuidado de cada una de los sentidos, cabe resaltar que los docentes de educación infantil son quienes motivan e inspiran el aprendizaje en los estudiantes a partir de la creación de ambientes educativos lúdicos e innovadores, ya que estos ambientes educativos provocaron en los niños el interés por aprender logrando no solo transmitir conocimientos y se esfumen, sino que estos permanezcan, que le permitan potenciar sus habilidades, interactuar con los demás y reflexionar sobre aquello que está mal.

¿En otra oportunidad, cuando los estudiantes ingresaron al aula de clase comenzaron a preguntar del porqué hay un grifo en la cartelera?, hay gotas de agua, ¿hay una gota de agua grande y porqué en el vaso hay gotas de agua pequeñas? Cabe resaltar que, en la creación de este ambiente educativo existió la intencionalidad de fomentar el buen uso y el cuidado de agua Según Castro, (2019) citando a Ospina concibe “el ambiente de aprendizaje como una construcción y reflexión cotidiana, singular que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación” por ende, un ambiente educativo fomenta la reflexión frente a diferentes fenómenos que se presentan en la

vida cotidiana de cada ser humano y la construcción de un mundo mejor, es preciso decir, que se creó conciencia frente al cuidado del agua como elemento vital de todos los seres vivos los estudiantes del centro pedagógico totoral junto con sus profesoras realizan prácticas como cerrar la llave del agua mientras se lavan las manos, botar la basura en los cestos que corresponde, hacer buen uso del sanitario, y por ello la necesidad de crear estos ambientes educativos, que sin duda, generaron un cambio efectivo y a la vez un aprendizaje significativo.

La implementación de estos ambientes educativos acompañados de la lúdica, permitió que los estudiantes aprendan de manera específica; de esta manera se evidencio en el juego rueda la ruleta, que los estudiantes se ubicaron en dos filas según el turno que le correspondió, aquí, ellos hicieron rodar sobre el piso la ruleta la cual tenía varios colores según el color que quedara enzima caminaba en línea recta, había además que buscar en las canastas de los tesoros, objetos que pertenezcan a la parte de la casa ejemplo a un estudiante le salió azul y él buscó en la canasta de los tesoros objetos que pertenezcan al baño y luego pegarlos en la casa que estaba pegada en el tablero.

Existen muchos autores que respaldan la practicidad de la lúdica y su correcta aplicación como ambientes educativos, uno de ellos es (siemens, 2016) quien afirma qué

El papel del profesor no reside tanto en construir con el alumno un conocimiento nuevo sino en gestionar y facilitar herramientas necesarias para que, en un contexto de aprendizaje amplio, puedan establecerse el máximo número de conexiones conceptuales, sociales, personales (p.50)

Por consiguiente, el maestro de educación infantil es quien motiva a los niños y niñas creando entornos educativos cálidos y de calidez que generen desde los diferentes contextos un aprendizaje significativo, fomentando la socialización entre todos los compañeros del salón y en esta armonía se pudo construir un conocimiento basado en la experimentación, en la búsqueda y en la reflexión colectiva acerca del cuidado de la casa y cada una de las dependencias. Por tanto, mediante la implementación de estos espacios educativos acompañados de actividades lúdicas, se obtuvo excelentes resultados y sobre todo captar el interés y el gusto por aprender con la mayoría de estudiantes del nivel preescolar. Cabe resaltar, que de por medio de la realización de este juego los estudiantes se divertieron, se concentraron y lograron identificar las partes de la casa y la

función que cumple cada dependencia que la conforma. Para finalizar con el tema partes de mi casa, se observó que a los niños y niñas sienten agrado por las artes plásticas como el origami, formando parte de una estrategia de aprendizaje, que les permitió transportarse por medio de la descripción a cada uno de sus hogares y ubicarse en cada dependencia como también les permitió identificar qué papel fundamental cumple el cuidado y respeto que se debe tener en el mismo. Por lo anterior debo decir, que la maestra de educación infantil fomentó la creatividad y el interés por realizar las actividades programadas desde el momento en que llevo diferentes materiales didácticos y estrategias lúdicas para facilitar un aprendizaje autónomo, logrando resultados positivos cuando terminaron de realizar la manualidad adquirieron sentido de pertenencia y amor por su vivienda.

2.2.3 Evaluación del aprendizaje significativo de los estudiantes de preescolar con la implementación de ambientes educativos lúdicos

Categoría: Aprendizaje significativo

Los maestros de educación infantil son el eje principal en la educación preescolar, ellos desde las aulas de clase motivan el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes para que en un futuro cada estudiante sea capaz de relacionarse consigo mismo, con el entorno físico y con el mundo, adoptando actitudes positivas frente a diferentes situaciones que se presenten en su vida, es así que en esta actividad cuidemos nuestro planeta todos los estudiantes reflexionaron acerca del cuidado del planeta, desde diferentes escenarios como por ejemplo el cuidado del agua, de los animales, las plantas y sobre todo el amor al ser humano como parte del cuidado, el cual forma parte del planeta tierra. Por lo tanto, este ambiente educativo intencionado logró impactar la capacidad reflexiva de cada estudiante al asumir responsabilidades las cuales forman parte del cuidado del planeta tierra.

Figura 7.

Mi plantea tierra



Otro de los temas relacionados con el cuidado del ser humano, fue la higiene personal; en esta oportunidad se creó un ambiente educativo intencionado favoreciendo la reflexión y el reconocimiento de los elementos que se utilizan para el cuidado de las diferentes partes de su cuerpo, cuando los estudiantes ingresaron al aula de clase se encontraron con una mesa la cual estaba llena de elementos de aseo personal reales, en ese momento todos decían “que vamos a hacer profesora” ¿por qué está un cepillo?, un jabón entre otros elementos; por ello, estos ambientes educativos motivaron la interacción a través de la pregunta, de tal manera que, los niños y niñas al encontrarse con objetos reales sentían la curiosidad, miraban, tocaban y preguntan del porqué, de las cosas que estaban su entorno. Efectivamente, esta jornada de práctica pedagógica investigativa, inicio con mucha emoción para los estudiantes porque desde que ingresaron al aula de clase miraron que en el espaldar de las sillas se encontraban pegadas diferentes imágenes relacionadas con la higiene personal; aquí, la maestra en formación, inicio el desarrollo de la actividad con los saberes previos acerca de qué entienden por higiene, a lo cual los niños y niñas se referían al lavado de manos; es así, como después de esta actividad que fue muy acertada y además formó parte de la cotidianidad del ambiente inmediato que los rodea, las canciones fueron una estrategia fundamental que atajo la atención y fue el centro de la receptividad del tema en cuestión, aludiendo que cuando con la profesora entonó la canción de pin, pon es un muñeco... todos los niños y niñas se vieron motivados a tararearla pues cantaban y realizaban las acciones de la canción con mucha disposición y alegría; alado de ello, la maestra en formación hacia indagaciones referentes a las canciones; para de este modo retroalimentar los conceptos sobre el

tema como también fomentar la participación en clase los estudiantes, consigo en la culminación de la misma, se realizó una reflexión y un compromiso sobre como cuidarían su cuerpo.

Según Castro (2019) citando a Ospina concibe “el ambiente de aprendizaje como una construcción y reflexión cotidiana, singular que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación” (p. 1), por lo anterior, los estudiantes de transición aprendieron desde una realidad y como fueron transcurriendo los procesos de enseñanza aprendizaje, fue así como la maestra en formación orientó y motivó a los estudiantes a sentir interés por aprender utilizando estrategias lúdicas, y diferentes materiales didácticos, lo cual permitió a los niños y niñas, aprender de forma significativa evidenciando la participación activa y la interacción entre estudiante – estudiante como también maestra estudiantes, al momento de desarrollar cada una de las actividades, además por medio de imágenes se mostraron aspectos negativos, del no cuidado de cada parte de su cuerpo respecto al aseo personal, ante ello, se logró crear conciencia del lavado de manos, que se beben bañar todos los días, aparte de crear conciencia sobre la higiene personal y la identificación de los elementos de aseo, fue aquí cuando los estudiantes se mostraron muy felices al participar del juego de la ruleta y según el color que tenían que relacionar, nombrar y pegar la imagen donde corresponda, aquí todos los niños y niñas lograron cumplir con el objetivo planeado. Por lo anterior, los estudiantes de preescolar aprendieron de forma significativa, pues, considero que cuando las maestras de educación infantil son recursivas y llevan material de apoyo adecuado para la enseñanza desde sus casas y también utilizando el material que existe en la Institución Educativa para crear ambientes educativos de participación, interés y armonía entre educandos y docentes, los estudiantes aprenden desde lo que ya conocen, por ejemplo una prenda de vestir o un objeto de su cotidianidad inmediatamente ya saben para que lo utilizan.

Por lo anterior, para lograr despertar el interés por aprender de los estudiantes no es necesario comprar los materiales para realizar un ambiente educativo, así fue como en esta actividad primero el clima, ya que los niños y niñas mostraban interés por aprender desde el momento en que miraron las prendas de vestir e imágenes que se encontraban colgadas en el tendedero, aquí cada una de ellas representaba algún suceso vivido, porque todos participaron y escogieron la prenda que más les gustaba y en que circunstancia la utilizaban, ésta relación la ejecutaron a través de las canciones y los juegos como tirar el dado y mirar que imagen le salió para comparar con la prenda

de vestir y luego ubicarla bajo la ventana, además cada actividad permitió evaluar favorablemente el aprendizaje significativo ya que, todos los estudiantes demostraron gusto por aprender acerca del clima y lo relacionaban con las prendas de vestir lo cual permitió a cada estudiante reflexione sobre que prendas de vestir tiene que colocarse según el estado de clima que se presente en la ciudad; La conmoción que impacto a los niños y niñas al final de la actividad anteriormente mencionada, fue la interacción en el aula de sistemas con el software de relación de prendas aprendiendo con PIPO.

Es preciso manifestar que estos temas se deben enfocar a través de estrategias innovadoras, para que los niños y niñas sientan agrado y de ésta manera la enseñanza se torne segura en lo que se pretende al alcanzar la competencia estipulada, En este orden de ideas, un estudiante aprende desde los diferentes ambientes educativos lúdicos para obtener entonces un adecuado aprendizaje significativo, pues en consecuencia se obtiene de ellos reflexión, el trabajo en equipo, la organización , el respeto a la palabra además de usar el raciocinio como fuente de interiorización, al tema de interés de ellos. Cabe decir que el generar conciencia de lo aprendido y llevarlo como mensaje positivo para interactuar con la familia, se convierte en un aprendizaje global, pues la familia también forma parte de los ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo. Aquí conviene referir que la actividad de la alimentación saludable, fue todo un deleite al paladar de los niños y niñas, pues con la ayuda de los padres de familia y entes al cuidado de los menores, se pudo disfrutar de una deliciosa lonchera saludable.

Figura 8.

Alimentación saludable



Vislumbrando entre ellas la composición de frutas, verduras agua, huevo cocido, lácteos, galletas de avena integral, entre otros alimentos.

Mismos que sirvieron sin duda, para mejorar la alimentación y generar estilos de vida saludable, creando hábitos alimenticios no nocivos para la salud.

Este proceso se pudo vislumbrar con gran emoción por parte de los niños y niñas, cuando se le dio acceso a la creación de un pincho saludable, compuesto por una serie de frutas, siguiendo un patrón de seriación lógica establecido. Con lo anterior se puede decir que los niños y niñas obtuvieron un aprendizaje completo afianzando la mayoría de competencias las cuales están inmersas las dimensiones.

Según lo apartado se realizó una investigación teórica donde el autoras: Hernández, Cortez (2021) citando a Siemens:

El papel del profesor no reside tanto en construir con el alumno un conocimiento nuevo, sino en gestionar y facilitar herramientas necesarias para que, en un contexto de aprendizaje amplio, puedan establecerse el máximo número de conexiones conceptuales, sociales, personales.
(p.50)

Cabe resaltar que el material que se emplee para desarrollar cada actividad permite que el menor lo aplique en su entorno inmediato, en este caso entre pares o en casa, pues ellos verán como un juego, pero en realidad es un aprendizaje que cautivó su sentido perceptivo y claramente tendrá una receptividad positiva en su cotidianidad.

Es preciso señalar que, los profesionales en educación infantil para lograr un aprendizaje significativo deben cumplir el deber de planear partiendo desde una realidad, desde la cotidianidad y sobre todo teniendo presente siempre el contexto educativo al cual se enfrenta cada día , planear un ambiente educativo que sea intencionado le un sentido completo a la educación en preescolar, ya que estos aprendizajes son las primeras bases que deben perdurar y se verán reflejadas en la adultez, por ello el rol principal de un profesional en educación infantil es convertirse en facilitador

de aprendizajes significativos utilizando diferentes herramientas y estrategias pedagógicas, como las que fueron utilizadas en esta investigación donde los estudiantes siempre estaban a la expectativa y siempre se mostraron interesados por aprender en estos ambientes educativos lúdicos acompañados de la excelente actitud de la maestra en formación.

Por otra parte, para evaluar el tercer objetivo y la relevancia que tienen los ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo se realizó una entrevista a la maestra titular de preescolar en relación con la primera pregunta: ¿Cómo profesional en educación preescolar cuál es su concepto de ambientes educativos? Afirman que el ambiente educativo es un espacio que se crea con el fin de que el niño aprenda de manera significativa un tema, por tal razón este debe estar acorde a la planeación y es idóneo cuando no está cargado de mucha información y por el contrario que esté ligado a la temática se vaya a tratar en el desarrollo de la actividad. Así pues se ha evidenciado la relevancia de los ambientes educativos según García Martínez (2023) citando a Malaguzzi quien afirmaba que el espacio es el tercer educador, siendo así, se pudo corroborar que la maestra titular comprende la gran importancia que tiene un ambiente educativo para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar el cual debe estar ideado para enseñar y generar curiosidad e interés por aprender convirtiendo al estudiante como el primer protagonista del aprendizaje en espacios armónicos e innovadores.

Ahora bien, como se observó en esta práctica investigativa la cual da cabida a un aprendizaje significativo, se postula además la siguiente pregunta ¿Qué diferencia existe entre decoración y ambientación de acuerdo a la investigación desarrollada?

Decoración es el arreglo de un lugar, que suplente llama la atención del niño, en cambio, la ambientación es un espacio de aprendizaje, el cual genera interacción, curiosidad y sobre todo es intencionado para compartir conocimientos siendo así, se clarifica en verdadero significado que tiene un ambiente educativo, que no es como mencionaban al inicio como una decoración del día de la mujer, de los medios de transporte entre otros, ya la maestra titular aprendió de lo observado y obtuvo una definición más completa sobre la creación de ambientes educativos; en este orden de ideas y con respecto a la tercera pregunta se interroga ¿Qué relación tiene el concepto de ambientes educativos con el proceso de investigación que se ha llevado a cabo con los niños y niñas de

transición? La maestra titular afirma, que este proceso ha sido idóneo porque los niños a través de la ambientación educativa tenían libertad para aprender sobre lo que observaban, socializaban ,exploraban y muchas veces se generó un aprendizaje autónomo y porque no decidirlo un aprendizaje significativo en todo el campo investigativo cuando se creaban estos tipos de ambientación donde estaban inmersa todas las estrategias y la innovación al transmitir un nuevo conocimiento, aquí se comprobó que durante el desarrollo de esta investigación por medio de la creación de ambientes educativos se fomentó en los niños un aprendizaje autónomo. De acuerdo a Arellano (2018) “define que el aprendizaje es un proceso en el cual se adquiere conocimientos a través del estudio u observación, por ejemplo, en un intercambio de ideas entre dos o más personas”.(p. 4) De esta forma, se logró vislumbrar que la creación de estos ambientes educativos, favorecieron el aprendizaje de los estudiantes porque cuando los niños y niñas estaban en estos ambientes educativos lúdicos intentaban tanto con los materiales y objetos que encontraban, como también se fomentaba el diálogo entre pares y los demás compañeros permitían que haya una cohesión al momento de construir un aprendizaje. significativo, amplio y autónomo sobre lo que observan de cierto modo al continuar con la respuesta a la cuarta pregunta: ¿Qué estrategias lúdicas se desarrollaron en esta investigación y cuál era la reacción que tenían los estudiantes cuando desarrollaban estas actividades? Se evidencia que para lograr un aprendizaje significativo en los niño y niñas de preescolar se llevaron al cabo, diversidad de estrategias lúdicas como circuitos, rompecabezas, rondas infantiles , juegos tradicionales, dinámicas, narración de cuentos, canciones, el arte, juegos competitivos ,entre otras las cuales permitieron el disfrutar de estas actividades mientras aprendían fomentaron además aspectos significativos como la interacción, la cooperación, el respeto y sobre todo el interés por aprender en cada jornada. Paredes (2020) citando a Camargo, G. y otros (2017), “esta investigación realizada por varias personas va enfocada a implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños su permanencia en la escuela y lograr en ellos un aprendizaje significativo” (p. 34).

Por lo anterior se evidenció que la las estrategias lúdicas aplicadas en la enseñanza aprendizaje si favorecieron en cuanto a la permanencia, la atención y el gusto por aprender las diferentes temáticas logrando así, un aprendizaje significativo ya que, el juego mejora la agilidad mental y fomenta también la autonomía y el pensamiento crítico sobre acontecimientos de la vida cotidiana

para continuar con el análisis respuesta número cinco se planteó la siguiente pregunta a la maestra titular

De esta manera, los ambientes educativos lúdicos favorecieron el aprendizaje significativo si o no ¿Por qué? fue una respuesta positiva eludiendo que estos ambientes educativos lúdicos los niños y niñas en este nivel pudieron obtener aprendizajes significativos. Por lo anterior, cabe resaltar que si se logró que estos ambientes educativo lúdicos garanticen un aprendizaje significativo porque ningún estudiante de preescolar se limitaba a aprender solo mirando, sino que interactuaba con todo lo que está en su entorno educativo, facilitando también el aprendizaje desde los diferentes juegos o dinámicas que fueron llevadas al aula de clase, por otra parte, dando continuidad al análisis de la sexta pregunta:

¿Cuál considera según el proceso de investigación es el papel del profesor de preescolar en la creación de ambientes educativos en los diferentes contextos de Centro Pedagógico Totoral? frente a esta respuesta la maestra considera que el profesor de preescolar, es un orientador que le ayuda a los niños teniendo presente las necesidades y particularidades dentro del aprendizaje y así con la implementación de ambientes educativos lúdicos se logre un aprendizaje significativo por tal motivo Rodríguez (2011) citando a Caballero, quien plantea “ el papel fundamental del docente que quiere desarrollar aprendizajes significativos en sus educandos es el de mediador, el responsable de organizar e implementar materiales que sean potencialmente significativos” (p. 41) Por lo anterior, se pudo evidenciar que durante la ejecución de este proyecto investigativo se crearon estos ambientes educativos lúdicos y se utilizaron materiales que facilitaron el aprendizaje donde los estudiantes eran guiados para desarrollar las actividades programadas dando una respuesta concisa sobre lo aprendido a través de la manipulación de diferentes materiales, como no mencionar con la buena actitud y el dinamismo de la maestra en formación que con responsabilidad y con una intencionalidad clara, creo estos ambientes educativos lúdicos, logrando aprendizajes significativos. Para saber si esta investigación generó reacciones en los estudiantes se planteó esta pregunta: ¿Cuál era el comportamiento de los estudiantes de transición al recibir las clases en este tipo de ambientes educativos? En cuanto a esta respuesta, se corrobora que los niños y niñas estaban siempre interesados desde que llegaban al aula al evidenciar la ambientación pedagógica, pues aquí ellos se sentían motivados y analizaba en ocasiones que tema se abordaría, por ello es de

suma importancia que en cada jornada se ambiente el aula de clase o el lugar planeado para abordar una temática; lo importante es que como profesoras de educación infantil se planifique las actividades teniendo presente las estrategias lúdicas sin descuidar la intencionalidad de los ambientes educativos para poder evaluar la enseñanza aprendizaje de manera permanente y continua.

En cuanto a esta pregunta ¿Piensa usted que se logró mejorar el interés en los estudiantes por aprender en clases aplicando este proyecto? Se puede demostrar desde el aporte a esta respuesta que los niños durante todo este tiempo si manifestaron un interés por aprender y afirmaban que es fundamental implementar los ambientes educativos en el aula, porque a través de ellos los niños logran descubrir desde lo que ya conocen y lo aprenden con facilidad convirtiéndose todos los saberes en aprendizajes significativos ¿Que aprendió usted como profesora cuando evidencio este proceso investigativo? La maestra titular corrobora durante la implantación de estos ambientes educativos que aprendió mucho y pudo llevarlos a la práctica y logró despertar el interés en los estudiantes aprendiendo a aprender que estos ambientes educativos, deben ser intencionados y estructurados y deben estar listos antes de la llegada de los estudiantes a fin de sorprender y fomentar el interés y abrir un espacio de indagación frente a lo que están observando, como también se apreció por parte de los estudiantes la alegría que tenían, cuando manipulaban diferentes objetos que se encontraban en la ambientación más aún, cuando se presentaron objetos reales y cotidianos.

Por lo anterior se evidencia que prevalece un aprendizaje significativo ya que al día siguiente se abordaba la temática con conocimientos previos y la mayoría de estudiantes participaba y daba a conocer lo aprendido en la clase anterior. De esta manera se puede concluir refiriendo que es satisfactorio que, mediante la implementación de ambientes educativos, los estudiantes de preescolar adquieran un aprendizaje significativo y se proyecte a la vida estudiantil con conocimientos sólidos que enriquezcan la personalidad de cada estudiante. Realizando esta entrevista para evaluar el aprendizaje significativo a través de la creación de ambientes lúdicos para el aprendizaje significativo se dedujo, que los niños y las niñas aprendieron de manera significativa, pues sí se logró en su totalidad, despertar el interés por aprender en cada una de las clases, por consiguiente se afirma que los ambientes educativos lúdicos mejoran el nivel de concentración y atención en los niños, ya que ellos cuando se encuentran en estos ambientes están

a la expectativa que actividad van a desarrollar pues el juego o dinámica con preparación acorde a la temática generará un aprendizaje demostrativo, a fin de garantizar un contexto educativo agradable y con una intencionalidad, la maestra entonces se convierte en un ente motivador de aprendizaje, porque cuando no se planea no hay un horizonte de enseñanza aprendizaje e improvisar es lo menos que puede hacer una profesional en educación infantil.

3. Conclusiones

Las estrategias lúdicas son de gran importancia llevarlas a cabo en el ámbito educativo en preescolar ya que, aplicando estas se logra despertar el interés por aprender y por ende se obtiene un aprendizaje significativo. Las identificaciones de estas estrategias lúdicas permiten que los niños y niñas se diviertan mientras aprenden.

La implementación de ambientes educativos lúdicos en el aula de clase y en los diferentes espacios donde se genera un conocimiento son la base fundamental para el disfrute de las actividades programadas por ello la ambientación de estos tiene que tener una intencionalidad para generar en cada estudiante un aprendizaje significativo.

Los ambientes educativos lúdicos permiten evaluar el alcance de los logros que tienen los estudiantes durante y después del desarrollo de las temáticas que se abordaron como también se puede vislumbrar un aprendizaje significativo.

4. Recomendaciones

El rol de las maestras y maestros de educación infantil es la vocación y la innovación están llamados a asumir este gran reto de educar con amor para motivar el interés por aprender implementando en las planeaciones estrategias lúdicas las cuales genere en los estudiantes aprendizajes significativos.

Para implementar los ambientes educativos lúdicos en clase se debe tener presente la intencionalidad al momento de planear, crear y ejecutar por ello, es importante que para la creación de un ambiente educativo se piense en un lugar amplio, ventilado donde los estudiantes se sientan cómodos y a gusto, la utilización de materiales tangibles y reales lúdicos favorecen el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Los ambientes educativos lúdicos permiten que los profesores evaluar de manera integral las competencias y el logro de aprendizajes significativos que los estudiantes obtienen durante los procesos de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Abuabara, V. (20 de junio de 2018). Plan de Estudios Critico Social Como Estrategia de Mejoramiento del Currículo en Basica Secundaria Y Media de la IE San Jose de Sitionuevo. Obtenido de Plan de Estudios Critico Social Como Estrategia de Mejoramiento del Currículo en Basica Secundaria Y Media de la IE San Jose de Sitionuevo: <https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/8409#page=1>
- Arias, J. (2021). Instrumentos de investigacion cientifica. En A. jose, Instrumentos de investigacion cientifica (pág. 171). Arequipa Peru: Enfoques consulting eirl.
- Barboza M, Cuervo J. (18 de Febrero de 2015). Evaluación de los aprendizajes. obtenido de evaluación de los aprendizajes.
- Beatriz Herrera, Jhonny Morales. (20 de junio de 2018). El aula de primera infancia ambiente promotor de participación infantil. <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2243/RAE%20El%20aula%20de%20primera%20infancia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caballero, G. (20 de Marzo de 2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Obtenido de Las actividades lúdicas para el aprendizaje: <file:///C:/Users/asus/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Casrtro-perez, M y Morales-Ramírez, M.E. (septiembre-Diciebre de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niñas y niños escolares. Revista Electronica Educare, 1-32. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Castro, M (2019) Ambientes de aprendizaje, Maribel Cristina Castro Flórez, editorial Sophia-Educación, volumen 15 número 2. Julio/diciembre 2019. Versión español Pág. 47 <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v15n2/1794-8932-sph-15-02-00040.pdf>

Castillo T, Antuane E. (20 de junio de 2022). Desarrollo de estrategias lúdicas y competencias matemáticas.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100185/Castillo_TEA-SD.pdf?sequence=4

Duarte, Jaqueline. (2018). Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de educación, 18.

Hernandez, Cortez. (2021). Factores que intervienen en los ambientes de aprendizaje en la convivencia escolar de los estudiantes de transición del jardín infantil Crayolin Chirogodo Antioquia.pg.50

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/15432/1/UVDT.EDI_HernandezAngie-CortezYessica_2021.pdf

Jamauca S y Imbachi J. (15 de junio de 2017) Ambientes de aprendizaje.

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3369/AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20AULA%20UN%20CAMINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jimenez y Pertúz. (5 de Noviembre de 2020). El Juego como estrategia de aprendizaje.

<https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/2383/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%202%20C2%B0%20DEL%20COLEGIO%20COL%20C3%93N%20DE%20BARRANQUILLA%20%E2%80%93%20ATL%20C3%81NTICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

León C, Romero J (2020). Ambientes de aprendizaje accesibles que fomentan la afectividad en contextos universitarios (Vol. Vol 3). Bogotá: Universidad distrital Francisco José de Caldas.

Maria, J. H. (2021). Estrategias didácticas del modelo crítico social.

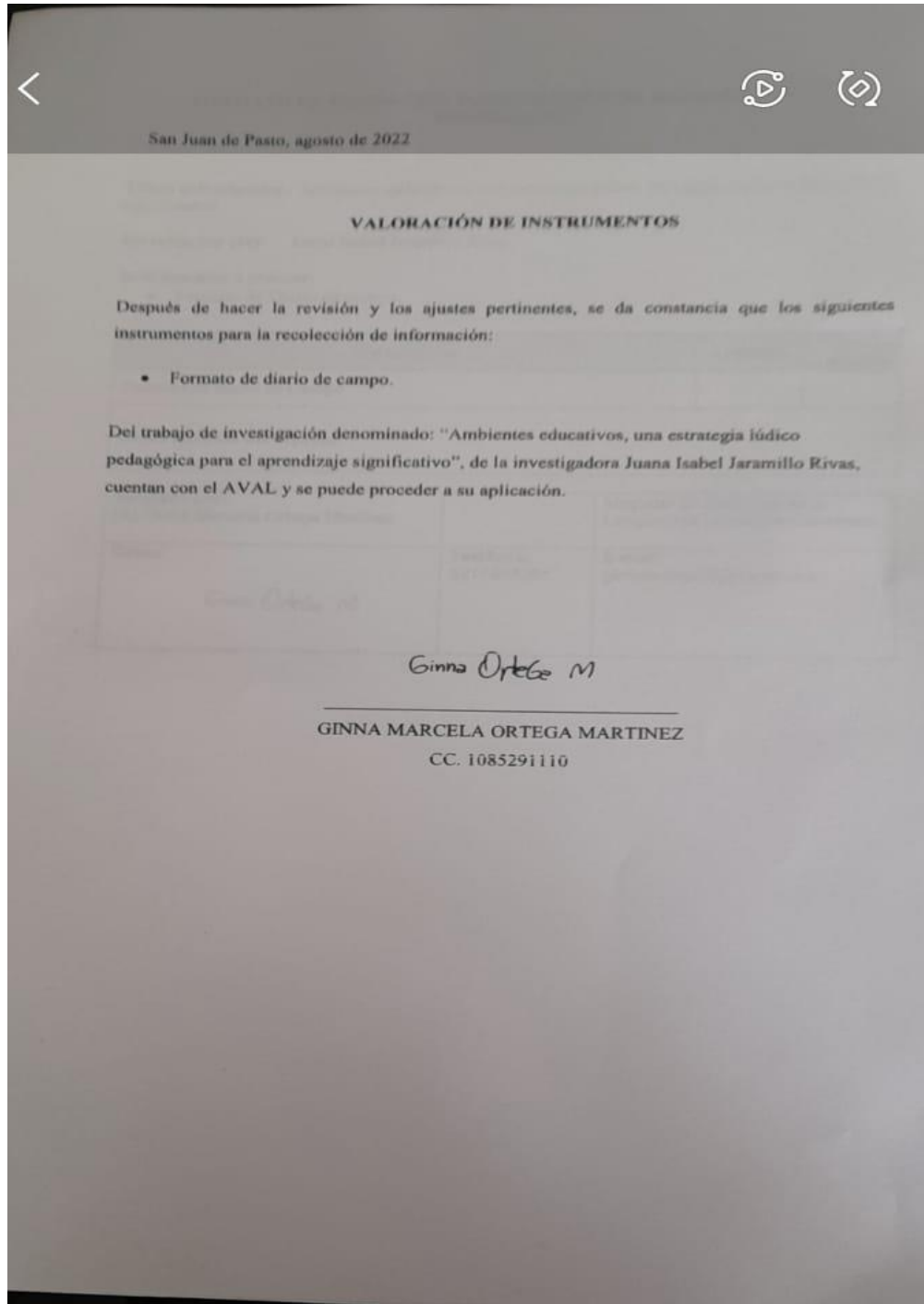
- Martínez L. (16 de 04 de 2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Perfiles libertadores, pág. 80.
- Martínez, M. (15 de Abril de 2006). La investigación cualitativa. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf
- Montero B. (2017). Experiencias docentes aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza una revisión de la literatura . Pensamiento matemático, 92.
- Ortiz, B. Y. (2008). Estrategias Lúdicas Nivel Prescolar. Revista estrategias lúdicas preescolar. <https://es.calameo.com/books/00599528306e095273544>
- Ospino, V. D. (2018). El plan de estudios crítico social como estrategia de mejoramiento del currículo en la.
- Pablo Páramo, et al. (2021). El tercer maestro: la dimensión espacial del ambiente educativo y su influencia sobre el aprendizaje. Bogotá.
- Paredes,E.E.(2020).Importancia del factor ludicoen el proceso enseñanza- aprendizaje Quito Ecuador pg.34 <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Peredo, R. (2014). El valor Psicosocial de la primera infancia. Investigación psicológica, 11.
- Tejero, J. (2021). Tecnicas de investigacion cualitativa en los ambitos sanitario y sociosanitario. Cuenca: Ediciones de la universidad de castilla - la mancha.
- Torres Tenorio, G, Castillo Obando, E y Torres Tenorio, D. (2019). Fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje en el centro educativo rural Cumainde el paso de barbacoas Nariño. Universidad Santo Tomás.

Vargas, A. C. (2015). Los ambientes peddagógicos promueven la participación de las niñas y los niños.

Vilma, O. (10 de noviembre de 2018). El plan de estudios crítico social como estrategia de II. <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8409/134832.pdf?sequence=1&isAll>
owe

Anexos

Anexo A. Valoración de instrumentos



Anexo B. Formato de validación instrumentos de recolección de información

FORMATO DE VALIDACIÓN INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Título investigación: Ambientes educativos, una estrategia lúdico pedagógica para el aprendizaje significativo

Investigador (as): Juana Isabel Jaramillo Rivas

Instrumentos a evaluar:

- Formato de Diario de campo.

Instrumento	Aplicable	No aplicable
Formato de diario de Campo		

Observaciones del experto:

Validado por: Mg Ginna Marcela Ortega Martínez		Magister en Didáctica de la Lengua y la Literatura Españolas
Firma: <i>Ginna Ortega M</i>	Teléfono: 3217561061	E-mail: ginnaortega76@gmail.com

Anexo C. Diario de campo

UNIVERSIDAD MARIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Ambientes educativos, una estrategia lúdico pedagógica para el aprendizaje significativo"

DIARIO DE CAMPO

Fecha: _____
Institución: _____
Grado: _____
Nivel: Preescolar Hora de finalización: _____
Hora de inicio: _____
Tiempo observado: _____
Tema: _____
Categoría (s): _____


REFLEXIÓN DE LO OBSERVADO
APORTE TEÓRICO
INTERPRETACIÓN DE LA REALIDAD A LA LUZ DE LA TEORÍA

Referentes Bibliográficos

.

Anexo D. Consentimiento informado

Apéndice 2. Consentimiento informado


**UNIVERSIDAD MARIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CONSENTIMIENTO INFORMADO**

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: AMBIENTES EDUCATIVOS UNA ESTRATEGIA LUDICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Yo, Juana Isabel Jaramillo Rivas identificado(a) con la C.C 27251956 de Ipiales, manifiesto que he sido invitado(a) a participar dentro de la investigación arriba mencionada y que se me ha dado la siguiente información:

Propósito de este documento:
Este documento se le entrega para ayudarle a comprender las características de la investigación, de tal forma que Usted pueda decidir voluntariamente si desea participar o no. Si luego de leer este documento tiene alguna duda, pida al personal de la investigación que le aclare sus dudas. Ellos le proporcionarán toda la información que necesite para que Usted tenga un buen entendimiento de la investigación.

Importancia de la investigación
Esta investigación tiene la intencionalidad de fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de preescolar a través de actividades lúdicas, ambientes educativos armónicos y novedosos que despierten el interés por aprender en cada clase, de tal manera que los estudiantes se diviertan y aprendan significativamente.
La investigación pretende crear ambientes educativos enfocados con diferentes estrategias lúdicas que ayude a los estudiantes a respetar reglas de juego, aprender con facilidad y potencializar el sentido crítico, la imaginación y la creatividad para lograr un aprendizaje significativo.

Objetivo y descripción de la investigación:
Crear ambientes educativos que despierten interés y favorezcan el aprendizaje significativo a través de estrategias lúdicas.

Descripción
Esta investigación ha sido dirigida hacia los niños matriculados a grado transición del Centro Pedagógico Totoral de Ipiales Institución, con la intención de crear ambientes educativos

lúdicos para favorecer el aprendizaje significativo lo cual permitirá que los niños y niñas interactúen, socialicen, se diviertan y sobre todo se interesen por aprender

Responsables de la investigación:

El estudio es dirigido y desarrollado por la investigadora del Programa Licenciatura en Educación Infantil, adscrita de la Facultad de educación de la Universidad Mariana de la ciudad de Pasto, **Juana Isabel Jaramillo Rivas**. Cualquier inquietud que Usted tenga puede comunicarse al teléfono celular **3183175911**.

Riesgos y Beneficios:

La entrevista y la observación sobre la convivencia escolar de la institución, no implican riesgo alguno para Usted; las respuestas dadas no tendrán ninguna consecuencia para su situación en la institución; El beneficio más importante para Usted es que si se obtiene una percepción negativa sobre la orientación de dicha área, se asumirá bajo plena confidencialidad y se ayudará a mejorar tal situación para controlar el problema.

Confidencialidad:

Su identidad estará protegida, pues durante todo el estudio solo se utilizará un código numérico que lo diferenciará de los otros participantes en la investigación. La información obtenida será almacenada en una base de datos que se mantendrá por cinco años más después de terminada la presente investigación. Los datos individuales sólo serán conocidos por los investigadores de la localidad y los investigadores de cada ciudad mientras dura el estudio, quienes, en todo caso, se comprometen a no divulgarlos. Los resultados que se publicarán corresponden a la información general de todos los participantes

Derechos y deberes:

Usted tiene derecho a obtener una copia del presente documento y a retirarse posteriormente de esta investigación, si así lo desea en cualquier momento y no tendrá que firmar ningún documento para hacerlo, ni informar las razones de su decisión, si no desea hacerlo. Usted no tendrá que hacer gasto alguno durante la participación en la investigación y en el momento que lo considere podrá solicitar información sobre sus resultados a los responsables de la investigación.

Declaro que he leído o me fue leído este documento en su totalidad y que entendí su contenido e igualmente, que pude formular las preguntas que consideré necesarias y que estas me fueron respondidas satisfactoriamente. Por lo tanto, decido participar en esta investigación.

Nº	Estudiante	Firma de autorización Padre de Familia
1	Juan Felipe Chingue	Martha Ramirez
2	JUAN DIEGO BOHAN	Julia Zorutti
3	Samara Cuadros Rosero	Richard N Rosero
4	Isaac Castro Cuaron	Angelica Cuaron
5	Veronica Alejandra Lopez	Veronica Alejandra Lopez
6	Miryam Nahara Obando	Seanna
7	ANDEE STEBBEN CABEERA Espi	Seanna
8	Erich Samuel Cepeda Estacio	Seanna
9	Liam Isaac Espinal	Orlyana GRANJA
10.	JACKELINE BUNILLA R.	JACKELINE BUNILLA R.

Anexo E. Entrevista semiestructurada

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Título de la investigación: Ambientes educativos lúdicos para el aprendizaje significativo de los niños y niñas de transición de Centro Pedagógico Totoral de Ipiales -Nariño

Objetivo: Implementar ambientes educativos lúdicos que despierten el interés y favorezcan el aprendizaje significativo del nivel preescolar.

1. ¿Cómo profesional en educación preescolar cuál es su concepto de ambientes educativos?
2. ¿Qué diferencia existe entre decoración y ambientación de acuerdo a la investigación desarrollada este año?
3. ¿Qué relación tiene el concepto de ambientes educativos con el proceso de investigación que se ha llevado a cabo con los niños y niñas de transición?
4. ¿Qué estrategias lúdicas se desarrollaron en esta investigación y cuál era la reacción que tenían los estudiantes cuando desarrollaban estas actividades?
5. ¿Cuál considera según el proceso de investigación es el papel de I del profesor de preescolar en la creación de ambientes educativos en los diferentes contextos de Centro Pedagógico Totoral?
6. Los ambientes educativos lúdicos favorecieron el aprendizaje significativo sí o no ¿Por qué?
7. ¿Cuál era el comportamiento de los estudiantes de transición al recibir las clases en este tipo de ambientes educativos?
8. ¿Qué aprendió usted como profesora cuando evidencio este proceso investigativo?

Muchas gracias