

La construcción de ambientes pedagógicos a través de la lúdica: una estrategia para la interacción participativa en educación preescolar

Ana Luisa Prada Coral

Camilo Ezequiel Sánchez Acevedo

Leidy Lorena Sánchez Gómez

Trabajo presentado para obtener el título de Especialistas en Pedagogía de la lúdica

Director

Rocío Venegas Luque

Título de posgrado del director(a)

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., marzo de 2022

Resumen

Este trabajo establece la importancia de la lúdica como estrategia de interacción en educación preescolar en la construcción de ambientes pedagógicos en la Institución Educativa Fanny Mikey, ya que en la actualidad se observa que durante la pandemia y post-pandemia los niños y niñas se han enfrentado a diferentes realidades tales como presencialidad, virtualidad y espacios híbridos, reconociendo que éstos no han sido adecuados de la mejor manera para su desarrollo integral. Identificando la necesidad de crear ambientes lúdicos en los diferentes contextos de enseñanza, de este modo determinar los elementos fundamentales para la construcción de estos espacios pedagógicos. Para tal fin, se plantea una propuesta pedagógica como resultado del proyecto de investigación en la Especialización en Pedagogía de la Lúdica, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, que enriquezca la interacción de los niños y niñas en la etapa de educación preescolar, desde el componente lúdico.

Palabras claves: Ambientes pedagógicos, contextos de enseñanza, interacción participativa , lúdica.

Abstract

This work establishes the importance of ludic ludics as preschool interaction strategies in the learning environment construction at the Institución Educativa Fanny Mikey. This is motivated in the view of the fact that during the pandemic and post-pandemic times, children have been facing different realities such as face-to-face, virtual and hybrid learning spaces, but recognizing that these have not been suitable in the best way for their integral development. By identifying the need to create playful environments in the different teaching contexts, the fundamental elements for the construction of these pedagogical spaces could be brought about. To that end, a pedagogical proposal is stated as a result of the research project in the Specialization in Ludic Pedagogy, in Los Libertadores University Foundation, which enriches the interaction of children in the preschool education stage, having the playful component as a foundation.

Keywords: Pedagogical environments, teaching contexts, participatory interaction, ludics

Tabla de contenido

1.	Problema	5
	1.1 Planteamiento del problema	5
	1.2 Formulación del problema	9
	1.3 Objetivos	9
	1.3.1 Objetivo general	9
	1.3.2 Objetivos específicos	9
2.	Marco referencial	12
	2.1 Antecedentes investigativos	12
	2.2 Marco teórico	20
3.	Diseño de la investigación	34
	3.1 Enfoque y tipo de investigación	34
	3.2 Línea de investigación institucional	35
	3.3 Población y muestra	36
	3.4 Instrumentos de investigación	37
4.	Estrategia de intervención.....	37
5.	Conclusiones y recomendaciones	41
	Referencias.....	42
	Anexos	44

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad se ha desarrollado y fortalecido el debate alrededor de la educación que se le imparte a los niños y jóvenes. Pese a que se han visto ciertos cambios aún se sigue manteniendo su forma que se había generado durante las primeras décadas de la revolución industrial en donde el estudiante se somete a ser solo un recipiente al cual se le introduce conocimientos, dejándolo sin voz durante su aprendizaje.

Paul Freire (1970), al visualizar este problema señaló que esta se configuraba la división de educador y educando, similar a la dialéctica Hegeliana de amo y el esclavo, es decir, el profesor y el cuerpo estudiantil; en el que se mantenía una narrativa y memorización excesiva que se presenta en las aulas, sin algún análisis de la esencia de esos temas, donde el profesor toma un rol autoritario del conocimiento haciéndolo ver como una verdad inmutable que sólo se puede traspasar sin alguna explicación diferente que no proviniese de él y el rol del estudiante es la de ser un recipiente, un receptor que recibe este conocimiento sin un aporte o retroalimentación de este mismo (Freire, 1970). Él mismo propuso que esta debía cambiar por una educación liberadora que permitiera reducir esta brecha entre estos roles.

En este orden de ideas, incentivar la participación de niños surge como la manera idónea para el desarrollo personal, a su vez de promover, uno de sus derechos fundamentales, el cual es su derecho a participar y formar su autonomía.

Esta idea permitiría cambiar la invisibilidad que desde la edad infantil es otorgado por otro que niega la mirada, visto desde espacio como la familia, escuela y vida

cotidiana sea consciente o no, (...) muchas de estas expresiones lo que hace es negar la existencia de la infancia minimizando sus capacidades y limitando sus oportunidades de manifestar su subjetividad (Quintero & Gallego Henao, 2016, pág. 315)

Capacidades que permiten no solo la autonomía sino una conexión con el resto de la ciudadanía ya que permite una comunicación más abierta que haría entender de forma íntegra su espacio como ciudadano, haciendo que su voz no sea excluida y pueda asumir posturas sobre temas generales, lo que le permitiría tener una opinión más cercana a la realidad ciudadana, como lo asume Novella Cámara (2012), la cual explica que:

Hace falta incorporar en el ciudadano no sólo para garantizar que todas las voces están representadas dentro del proyecto y que, por lo tanto, nadie se sienta excluido, sino para garantizar la formación de una ciudadanía cada vez más protagonista y competente en la construcción del proyecto de ciudad (pág. 384).

Lo que da por entendido que este ámbito social implica muchos beneficios ya que la interacción, la comunicación, la participación promueve estar más conectados entre los ciudadanos y su entorno, una cualidad que se incentiva desde niños sin que caiga a dogmas, a la invisibilidad que normalmente ocurre y les puede afectar a futuro.

Pese a sus beneficios como es la de expresar y ser un partícipe más activo de su comunidad, como se ha visto ignorado muchas veces para dar prioridad comprender muchos otros temas que también cobran importancia en los niños en los colegios, se va reiterando o terminando de no ser bien comprendida ante la carencia de una retroalimentación y discusión.

Por lo que surge como propuesta son los ambientes lúdicos. Los cuales abren el espacio para el desarrollo de este tipo de interacciones necesarias para niños y todo el temario pedagógico que se les imparte.

Contando con lo anterior, se empieza de que en principio el aprendizaje no es lineal, sino que es muy complejo debido a que el estudiante no solo aprende, por lo escucha, lee o ve, sino que es un compendio de éstos y muchos más elementos, razón por la cual es posible afirmar que el mejor aprendizaje se da cuando es posible asegurar no solo una vía, sino el conjunto de varias y distintas vías posibles para llegar al conocimiento y de forma significativa.

Cuando se piensa en las condiciones adecuadas para el aprendizaje, anteriormente sólo se tenía en cuenta el espacio considerado como el único espacio destinado para la educación: el aula de clases.

Las diferencias y carencias existentes en los ámbitos físico, emocional, metodológico y motivacional de los ambientes de aula...y poco acordes con edad y etapa de desarrollo de los estudiantes, recursos y materiales limitados y precarios...aunado a características socioemocionales que conllevan a desmotivación, problemas de disciplina, escaso sentido de pertenencia y compromiso en el cuidado del aula, así como de calidad de las relaciones interpersonales existentes. (Marianella Castro Perez & María Esther Morales Ramírez, 2015, pág. 2)

Así como el mundo es cambiante también es cambiante la afirmación anterior, pues las definiciones para el ambiente de aprendizaje son igualmente variadas, según sea el área de interés, autores y épocas en la cual se acuña el término, por lo cual se convierte de manera especial reflexionar, sobre el ambiente escolar en un espacio temporal tan crucial como el de la

pandemia y post pandemia, pues muchas de las categorías que parecían inamovibles han sido debatidas, al cambiar el modo de relacionarnos e incluso de aprender. García-Chato, (2014) afirma: “para comprender su significado se requiere estudiarlo multidisciplinariamente desagregando conceptualmente sus componentes” (p. 2).

Si tenemos en cuenta que, durante los últimos años, gracias a la inmediatez y cantidad de información que circula alrededor del mundo, nos encontramos en una “aldea global” donde las necesidades y los cuestionamientos son globales, por lo cual el repensar en los ambientes educativos no se puede enmarcar solo para un espacio y tiempo limitado, al contrario, es el momento de pensarlos más allá de los límites de la institución educativa donde nos encontramos, pues han llegado nuevos escenarios y espacios que superan los límites geográficos a los que nos veíamos limitados anteriormente.

Actualmente hablamos de nuevas realidades como la alternancia, salones híbridos, niños en presencialidad y niños en virtualidad, sin lugar a dudas es una necesidad el proponer como ofrecer en cada uno de estos contextos la oportunidad de aplicar de manera adecuada ambientes de aprendizaje, pensando en los más pequeños que se encuentran en la etapa de la educación preescolar, pero también pensando en los docentes que enfrentan estos desafíos, pues muchos de ellos llegaron para quedarse como formas de educación.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo promover los espacios de interacción participativa infantil en educación preescolar a través del diseño de ambientes lúdico pedagógicos?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia que favorezca la interacción participativa de los niños, niñas, maestros y cuidadores a través de ambientes lúdico pedagógicos en contextos diversos para el nivel preescolar.

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar la importancia de los espacios lúdico pedagógicos en la promoción de la interacción participativa de niños, niñas, docentes, cuidadores en contextos diversos.
- Consolidar el diseño y aplicación de la estrategia lúdico pedagógica de interacción participativa en contextos diversos.
- Evaluar la estrategia lúdico pedagógica de interacción participativa en contextos diversos.

1.4 Justificación

Este proyecto de investigación pretende establecer la lúdica como estrategia de interacción en educación preescolar en la construcción de los ambientes pedagógicos en la institución educativa Fanny Mickey de la ciudad de Bogotá. Debido a la actual situación de salud provocada por la pandemia Covid 19 y a una sociedad en constante evolución, se ha modificado la forma en que se enseña en nuestro país y el mundo, esta se ha visto influenciada a tomar otros caminos para su ejercicio, provocando en ella la necesidad de transformarse para cumplir con las expectativas que se requiere en los diferentes contextos, a razón de esto, se vuelve más complejo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe resaltar que en los ambientes de aprendizajes, no solo es la infraestructura, materiales o recursos de apoyo, que de cierto modo son importantes, pero que, en sí, la esencia de este dependerá del desarrollo de la lúdica como componente metodológico pues este permite el desarrollo de la creatividad, capacidad tanto físicas como cognitivas y la interacción de la persona que esté al frente del proceso enseñanza-aprendizaje, dando un lugar a que los niños y niñas disfruten y se sientan a gusto abordando sus interés y necesidades, de esta manera llevar a cabo un desarrollo integral pues son las condiciones necesarias que permiten: descubrir, comprender, motivar la interacción y asimilar escenarios o contenidos educativos de la vida diaria desde sus propias perspectivas.

Continuando con Margini, citado por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, el Ministerio de Cultura de Colombia y la Fundación Carvajal (2014) menciona que "el ambiente es visto como algo que educa a los niños; en verdad es considerado un tercer educador" (p. 26). Recalca este autor, las condiciones del ambiente de aprendizaje también están limitadas por el comportamiento de las personas, por lo que debe ser flexible, actualizarse oportunamente y

responder a las necesidades de los niños y otros participantes ya que es importante en el proceso de construcción de conocimientos.

Con base en lo anterior, se puede considerar que para lograr un aprendizaje es importante crear una forma de tratar a los demás, dialogar y respetar la individualidad (Ritmo de aprendizaje, necesidades educativas especiales, cultura, ambiente característico, valores) con el fin de promover la participación, la libertad de expresión, la escucha activa y el respeto de las diferentes opiniones, como uno de los cuatro principios fundamentales que describe el Convenio sobre los Derechos del Niño (Art. 12 de la CDN), de acuerdo con el autor es de importancia que los niños y niñas en la etapa preescolar participen en diferentes contextos que promuevan el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y socioemocionales. Todo esto conducirá a un clima de mayor alegría, creatividad, y la construcción de un aprendizaje significativo a través de estrategias lúdico pedagógicas.

Finalmente, cabe mencionar que un ambiente educativo de calidad requiere de un proceso que va más allá de una simple decoración y abastecimiento de materiales dentro de un espacio físico, es decir, el diseñar ambientes que promuevan el aprendizaje implica, planear, organizar, con un objetivo pedagógico claro y acorde con las características, necesidades e intereses del educando y del contexto educativo. En consecuencia, se pretende plantear una propuesta pedagógica que oriente a los maestros y cuidadores a la construcción de ambientes pedagógicos en los diferentes contextos de enseñanza ya que estos proporcionan al educando, elementos esenciales, favoreciendo un proceso de enseñanza que estimule el desarrollo de habilidades y capacidades significativas para toda la vida.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Teniendo en cuenta la problemática anteriormente descrita, se toman como antecedentes los siguientes proyectos de investigación, los cuales han sido pertinentes porque afrontan el problema desde diferentes perspectivas, enfoques y contextos, encontrando así antecedentes regionales, nacionales e internacionales.

Inicialmente se aborda, la investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores desde la propuesta de la autora María Victoria Pérez Lujan (2018) dirigido a una comunidad educativa de Itagüí, con el propósito de dar a conocer los intereses y necesidades de los niños y niñas de preescolar a primero, de esta manera propiciar ambientes de aprendizaje desde el componente lúdico y transversalizar como elemento fundamental en el currículo para favorecer la cultural escolar de la comunidad.

Pérez (2018), en su investigación afirma que, fueron notables los factores que conllevan a no garantizar de forma adecuada la transición del grado preescolar al grado primero en los niños y niñas, en la institución educativa de estudio. A su vez, determina la articulación de las actuaciones educativas de éxito de comunidades de aprendizaje con la pedagogía de la lúdica. Llegando así, a la ejecución de la propuesta de intervención que fortalezca la transición de los niños y niñas de preescolar al grado primero.

Finalmente, logra evidenciar que valoran el impacto social y educativo reconociendo la lúdica como parte fundamental del aprendizaje de los estudiantes, a partir de escenarios donde el

afecto potencia el deseo por el saber. Además, brinda conceptos teóricos de gran validez como lo son, la motivación y el juego. Por tanto, es una herramienta de uso diario del docente que pretende llevar a los niños y niñas a un aprendizaje más significativo dinamizando los efectos negativos del proceso de transición del grado preescolar al grado primero (Pérez 2018).

La contribución de esta investigación al proyecto de desarrollo, es resaltar la importancia de las estrategias lúdicas en los ambientes de aprendizajes, ya que permiten promover la motivación en el proceso de formación de los niños y niñas, generando un aprendizaje autónomo, dejando de ser sujetos pasivos y asuman la postura activa como creadores de conocimiento, desarrollando habilidades y destrezas que requieren en el proceso de aprendizaje.

La segunda investigación local analizada por la escritora (Velazco Marín, 2020) en Madrid Cundinamarca. Está enfocada desde una metodología mixta entre un análisis a nivel cualitativo y en menor medida, a un nivel cuantitativo, siendo este sustentado sobre un paradigma de Investigación-Acción el cual se encuadra sobre la línea de Evaluación, Aprendizaje y Docencia para ver el desempeño de los estudiantes con el uso de estas técnicas. Esto es debido a que se pretende “elaborar una estrategia mediante un Ambiente Virtual de Aprendizaje AVA (que) permita el aprendizaje y fortalecimiento de las técnicas de estudio de los alumnos” (Velasco Marín, 2020, pág. 8), lo cual brindaría elementos propios de la información educativa para prevenir falencias en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Con esto anteriormente dicho los resultados fueron bastante favorables puesto que arrojaron resultados positivos en la mejora de que las notas de los estudiantes de aquella institución mejoraron.

Con esta exploración, esta investigación reafirma la propuesta de vincular cada vez más los medios virtuales en el proceso de educación de cualquier índole (sea presencial, semi-

presencial o completamente virtual) ya que fortalecer el desarrollo en espacios prácticos en el estudio utilizando herramientas de tecnología digital. Agregando que estas estrategias de aprendizaje sean aplicadas lo más pronto posible en la población infantil para que estos resultados visualicen mejores efectos a nivel pedagógico.

También se encuentra un antecedente nacional, a nivel de Bogotá, los investigadores (Flórez et al., 2017) hacen una recopilación de autores y acepciones, que hacen sus aproximaciones a uno de los términos fundamentales de nuestro trabajo de investigación: “Los ambientes de aprendizaje, desde el rastreo efectuado, se asumen como un conjunto de factores internos, externos y psicosociales que favorecen o dificultan la interacción, (...). Además de tener en cuenta aspectos de orden físico y arquitectónico, se presentan relaciones sociales y humanas que dan sentido a la cultura”. (p. 22). Evidenciando el término ambientes de aprendizaje en una construcción diaria, que tiene acciones pedagógicas, que no son sólo espacios físicos, sino que involucra otro tipo de acciones, experiencias, condiciones materiales y socio-afectivas, en el cual esta estrategia requiere ser motivada por el educador, para alcanzar el objetivo planteado, dado que los ambientes de aprendizaje van a permitir valorar los procesos, los avances, las dificultades.

Los autores Flórez et al. (2017) afirman: “Para que el estudiante adquiera esos conocimientos y desarrolle esas habilidades que la sociedad le exige, es imprescindible realizar cambios en las maneras de enseñar y generar transformaciones pedagógicas que posibiliten el desarrollo de ambientes de aprendizaje sostenibles y generadores de experiencias que faciliten la formación del sujeto de manera integral” (p.41), lo cual busca favorecer la colaboración entre docentes y estudiantes, fomentar el estudio en espacios significativos dentro de su propio contexto, a través de actividades donde los estudiantes interactúen y sean los protagonistas.

Es evidente que la realidad de cada persona cambia de modo vertiginoso, por lo cual también, en la investigación realizada en Bogotá, se llega a tener en cuenta que tenemos nuevos contextos, pues ya no es solo el aprendizaje que llega desde los libros de texto, sino que:

Por medio de la tecnología, niños, jóvenes y adultos acceden rápidamente a nuevos saberes y esta posibilita que se aproximen por su propia cuenta al mundo que antes les estaba vedado o no podían conocer por su ubicación territorial, su condición socioeconómica, creencias familiares, etcétera, el mundo globalizado de hoy les permite aprender de forma más rápida los códigos culturales por medio de prácticas sociales bastante versátiles y efectivas, adquiriendo esta realidad un sentido pleno en el ámbito educativo. (Flórez et al., 2017, p.42 - 43)

Este conocimiento relacionado con una interacción activa del estudiante y el apoyo dado por sus intereses, capacidades, gustos, crean un ambiente virtual de aprendizaje, el cual requiere un currículo flexible y de interdisciplinariedad. Por lo cual, Flórez et al. (2017) en dicha investigación llegan a la conclusión de que cada vez es más evidente el rol de las TIC, en las estrategias de aprendizaje, además de involucrar a la familia (p.251)

Teniendo en cuenta a la investigadora (Gordón, 2020) de Quito, Ecuador. (Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia), quien evidencia cómo a través del tiempo han surgido necesidades para la enseñanza y el aprendizaje en diferentes contextos, es por esto que después de la pandemia que sorprendió al mundo a finales del 2019, la educación se vio sujeta a cambios radicales implementando diferentes métodos que permitieran una flexibilidad para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje en todo el mundo.

Desde la secretaría de educación de Bogotá, se puso en marcha la estrategia aprende en casa en donde los niños y las niñas de primera infancia se les garantizara una educación de calidad, teniendo en cuenta que el autor Martí Castro (como se citó en Aguilar 2020) afirma el aprendizaje es comprendido como “el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción”, que genera transformaciones adaptativas en el sujeto y en el medio en el que se desarrolla, como se expone en este ensayo, es por esto que como docentes o profesionales inmersos en el campo de la educación se debe estar preparados para lograr implementar diversas estrategias de aprendizaje en los diferentes contextos como son alternancia, espacios virtuales, presenciales y salones híbridos, para tal caso las TIC, se convirtieron en uno de los mejores aliados para transmitir conocimiento, los maestros cambiaron los salones de clase por plataformas virtuales que les permitieron seguir desarrollando los procesos académicos con los niños y las niñas de primera infancia, valiéndose del acompañamiento de padres o cuidadores para desarrollar las propuestas pedagógicas, pero no en todos los contextos les fue posible acceder a una educación virtual, como se puede leer a continuación

“La teleeducación no causó dificultades de aprendizaje en comunidades educativas con un escenario autónomo con respecto al uso de las TIC, sin embargo, la situación fue grave para aquellas instituciones con insuficientes recursos tecnológicos y con una nula capacitación docente. En el conversatorio Adaptabilidad en la educación en tiempos de COVID llevado a cabo (en el mes de julio de 2020) por la radio online de la Universidad Politécnica Salesiana, se manifestó que “el sistema online está funcionando más en el sector particular el sistema fiscal tiene otra forma de funcionar” (Aguilar, 2020, p. 12)

En el contexto en el que se encuentra el IED. Fanny Mikey los cuidadores o padres de familia en su mayoría no cuentan con acceso a internet lo que ha generado que la mayoría no puedan ingresar a los encuentros sincrónicos que preparan las maestras, por tal razón se ha tomado la medida de enviar guías que les permitan ser desarrolladas en casa, las cuales en su totalidad no son resueltas ya que los padres o cuidadores no cuentan con los recursos ni la pedagogía para guiar a sus hijos en los procesos académicos, lo que ha desembocado deserción escolar... Desde esta perspectiva:

En el caso de los padres de familia, su preocupación se enfoca en la falta de dinero para adquirir dispositivos que propicien el aprendizaje; en el caso de los educandos, su preocupación se centra en pasar el año; por esta razón, en este periodo de pandemia, los niveles de suicidio de niños y adolescentes es más alta en comparación con otras épocas del año. En el caso de los docentes, los niveles de estrés radican en el hecho de buscar soluciones para que cada estudiante adquiriera los conocimientos básicos, desarrolle habilidades y destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales que permitan alcanzar una formación integral con aprendizajes significativos y útiles para toda la vida. (Aguilar, 2020, p. 13)

En cuanto a investigación internacional, el estudio realizado por J. Eriales Flores, L. Armijos Bacuilima y D. Urdiales (2020) en la ciudad de Cuenca, Ecuador, tiene un diseño cuantitativo del carácter exploratorio, en donde se hace hincapié a dejar de lado variables que puedan determinar el patrón de comportamiento para centrarse en dar una propuesta que permita a otras investigaciones tratar más a fondo las estrategias de Educación Virtual de Aprendizaje EVA con herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC 's. Para la cual este modelo quiere examinar la percepción de los EVA en el marco de un programa de

educación secundaria. Lo cual determinó que el uso de EVA en el proceso de aprendizaje en educación generó beneficios y fortalecimientos en todos los estudiantes. Además, de que su aplicación en el proceso es fácil y funcional, pese a que un pequeño grupo porcentual la percibe como mala (Urdiales et al., 2020, págs. 9 - 10). No es difícil de imaginar, la mayoría de los estudiantes prefieren

El uso de las herramientas de la TIC 's (celulares, tablets). Resumiendo, esta pese a no ser perfecta puede ofrecer un ambiente de aprendizaje que complementa perfectamente el trabajo tradicional en las aulas. Como desventajas se encontró que la capacidad tecnológica de algunas instituciones educativas físicas sigue siendo una amenaza para la aplicación de EVA, y la distracción causada por las redes sociales y otros sitios de entrenamiento obstaculizan el proceso pedagógico. Pese a este sus resultados negativos, los positivos fueron más significativos que los ya mencionados.

Pese a que el proyecto tiene poca ambición en cuanto a sus alcances, la exploración de este ofrece datos significativos para argumentar mejor la postura en el uso de estrategias lúdicas como son las TIC's en las técnicas AVA's, siendo estas herramientas nuevas en la educación pero que permitirían un acercamiento y asociación con la digitalidad. Exponiendo, además, una parte negativa como son las deficiencias en el acceso que tiene algunos estudiantes a este, y los peligros que conlleva la aplicación del ciberespacio en ella, destacando las distracciones como principal factor. Elementos que se tendrán en cuenta para remarcar en la propuesta que saldrá de esta investigación.

Teniendo en cuenta lo anterior se da una mirada al siguiente antecedente internacional, se encuentra el trabajo: The development of creative potentialities in the training of preschool

educators, donde el investigador cubano presenta el reto de la formación de docentes creativos: “formar personalidades dotadas de capacidades que les posibiliten una actuación creadora (...), como síntesis creadora que expresa la máxima potencialidad humana de cada persona, que por sí misma puede y debe descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades” (p.458). El cual nos muestra la necesidad de permanecer en constante proceso de formación y que esta es una cualidad fundamental para los docentes de educación preescolar y que se requiere en el desarrollo de ambientes pedagógicos. Ya que son los encargados de estimular el desarrollo de la creatividad en la primera infancia, lo que no es algo que se puede dejar al azar, sino que requiere hacer un trabajo sistemático, donde se deben afianzar la experimentación lúdica de manera continua, la iniciativa personal y grupal, rompiendo algunas veces los límites o moldes preestablecidos.

Además, teniendo en cuenta las consideraciones de (Gato, 2019) en referencia a ese uso de la creatividad de los docentes y su actuación dentro de los diferentes contextos, afirma: “educadores creativos, aptos para interpretar los procesos sociales más generales, para entender su lugar en ellos e insertarse en su dinámica de manera transformadora” (Gato, 2019 p.459), pues los procesos educativos deben ser siempre desde una lectura analítica del contexto en el que se encuentra el estudiante, ya que debe ser siempre al nivel de cada uno de los niños y niñas que se encuentran en el aula, “el docente debe conocer esas potencialidades y a sus estudiantes para promover su desarrollo de manera diferenciada” (Gato, 2019 p.459) un conocimiento a profundidad de cada uno de los estudiantes, permite hacer que sean protagonistas en su aprendizaje, permitiendo que se planteen retos, donde puedan interactuar, crear, sin miedos ni prejuicios.

2.2 Marco teórico

El marco teórico que sustenta nuestro proyecto, es un breve recorrido por autores y documentos desde las categorías básicas: interacción participativa - lúdica, contextos diversos y modalidades diversas y ambientes pedagógicos en los que se sustenta la comprensión del trabajo que se pretende presentar.

Uno de los aspectos que fundamentan el proyecto es la interacción participativa, la cual debe ser entendida desde la interacción social y ésta desde contextos educativos específicos, como la actividad constructiva y participativa, que se evidencia en el proceso conjunto realizado entre los adultos y los niños, en el cual, el adulto es el que asiste o acompaña al menor en la tarea de aprender.

La interacción no se limita al aprendizaje escolar, por el contrario, reconoce las contribuciones que se hacen al proceso de aprendizaje desde diversos contextos, siendo el adulto aquel que orienta al niño en los aspectos que no domina. Es decir, es la articulación de las actividades del profesor y los alumnos en la tarea del aprendizaje. Con la interacción participativa se busca integrar y relacionar las formas o saberes culturales objeto de apropiación, donde los niños y niñas son los que han de asimilar el contenido y los agentes educativos son los que actúan de mediadores. (Enríquez, 2006).

Casal Enríquez, al referirse a la participación del estudiante en la construcción del conocimiento, afirma que es uno de los objetivos que constantemente se buscan en todos los niveles de enseñanza, motivo por el cual no existe un único camino, pero es evidente que el estudiante toma un papel activo en su formación intelectual. Los métodos participativos son procesos activos, de construcción y de reconstrucción del conocimiento realizados por los

estudiantes, mediante estrategias colectivas de intercambio de opiniones, confrontación de ideas, y experiencias entre estudiantes y docentes, ya que la interacción o influencia mutua es fundamental para la asimilación de conocimientos, formación de habilidades, de actitudes y de valores. (Enríquez, 2006)

Resulta evidente que con la utilización de un método participativo se logra una mayor interacción entre los estudiantes, así como entre éstos y los docentes, lo que contribuye a lograr aprendizajes más significativos, además de desarrollar en los sujetos que componen el grupo, habilidades relacionadas con la argumentación, aproximando la enseñanza a la investigación científica, a la escucha y a valorar las diferentes experiencias, incrementando la cooperación entre compañeros, la autocrítica, la responsabilidad y corresponsabilidad. (Enríquez, 2006)

La interacción, ha sido ampliamente estudiada por diferentes ciencias humanas, especialmente la sociología y la psicología. Una de las teorías que han intentado explicar la interacción humana es la teoría de los roles (Casado, 2010). Esta consiste, en las acciones cognitivas y sociales entre los actores del proceso educativo en el desarrollo de las actividades de aprendizaje (Osorio, 2011). De manera que la interacción didáctica la podemos definir como el conjunto de relaciones manifiestas y latentes que se producen en el aula entre los alumnos y los profesores. El proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso eminentemente interactivo, de relación (Casado, 2010).

Es fundamental recordar que no todos los estudiantes se sienten cómodos con interacciones mínimas, o por el contrario no todos los estudiantes se sienten satisfechos con interacciones múltiples, por lo cual no se debe olvidar que el fin último es permitir y apoyar el

proceso de aprendizaje de los estudiantes con modelos flexibles y acordes a sus características (Osorio Gómez, 2011).

Existen diferentes tipos de interacción: Estudiante – profesor, estudiante – contenido, estudiante – estudiante, como componentes integrales y recíprocos de una experiencia pedagógica de calidad. Dentro de ésta tipología existen otros grupos de interacción o intencionalidades de la interacción, tales como: interacciones afectivas y de motivación, organizativas y administrativas y de construcción de conocimiento compartido. (Osorio Gómez, 2011)

La interacción participativa contempla un proceso grupal de construcción de conocimiento y aprendizajes, lo cual implica también procesos de diálogo entre quienes participan, es importante acotar que el tener una reunión de sujetos no asegura una reflexión personal o grupal. Es una oportunidad para aprender y construir en conjunto, pero para tal fin, es necesario contar con un ambiente pedagógico propicio para ello. Dicho ambiente vislumbra elementos como: horizontalidad, espacio para la palabra y los sentidos o significados particulares, auténtico esfuerzo en la escucha del otro en su subjetividad, el consecuente rescate de la experiencia, la omnipresente relación entre acción-reflexión, práctica-teoría, subjetividad-objetividad, el consecuente crecimiento grupal y personal, y la vinculante e irremplazable promoción de la autonomía y la originalidad en la construcción. (Sánchez, 2006)

Cuando se aborda el proceso de interacción participativa y se contempla la lúdica, se considera siempre como una característica de obligatoriedad ser creativos, pero al entrar en contacto con un aula creativa – lúdica es aprender a participar. La divergencia reside en el ser y en el participar, donde la diferencia está en el diseñar experiencias de aprendizaje donde el

mayor número de estudiantes participen de este proceso desde la invención, la lúdica y la innovación. (Clapp, 2018) Con la lúdica el niño es el protagonista y el docente orienta y coordina buscando facilitar la participación y la toma de decisiones en la elección de las temáticas, en la construcción de los espacios y en el modo de jugar, donde los niños van asumiendo cada vez más autonomía lúdica. (Pitluk et al., 2019)

Cuando pensamos en la lúdica pensamos en el juego y cuando enseñamos a jugar se produce una transmisión en la que se recupera parte de la historia social y cultural de una comunidad. Se producen procesos de innovación que modifican el juego y recrean los modos de jugarlo y en los que encontramos continuidades y rupturas que están vinculadas con el contexto, la época, la edad de los jugadores y los recursos disponibles. (Pitluk et al., 2019) Del mismo modo, sucede con el proceso de enseñanza que tiene que se basa en la interacción participativa – lúdica, en donde el aprendizaje ocurre en un diálogo creativo y en un intercambio que se expresa a través del lenguaje corporal y las palabras que intercambian los sujetos y éstas están llenas de distintas experiencias sociales y culturales. Los docentes aprovechan estas circunstancias para ampliar el repertorio de conocimiento social. (Pitluk et al., 2019)

El ser humano es un ser bastante complejo e independiente tanto para la sociedad como para el entorno natural, uno de sus aspectos que hace remarcar esa diferencia es su propia conciencia de sí mismo dentro de un entorno y que es representada en nuestra sociedad actual. La educación o en si mismo la enseñanza se ha marcado como experiencias significativas en relación a un objeto y otro sujeto, esto para la pedagogía ha sido un reto que siempre pretende alcanzar, ya que según el filósofo y pedagogo Fernando Hernández “La relación pedagógica aparece, se produce, acontece, cuando tiene lugar una experiencia de encuentro de subjetividades (cómo nos conocemos y narramos) y saberes (cómo nos vinculamos con lo que conocemos). Lo

que nos lleva a prestar atención no tanto a lo hacemos, si no...a lo que nos sucede” (2011, pág. 7).

Este asunto de la autoconciencia nos remite a la dialéctica Hegeliana del “amo y el esclavo” que posteriormente es retomada por Paulo Freire para explicarla en el ámbito de la pedagogía. La autoconciencia como Cristóbal Ripoll cita a Hegel es en sí para sí un concepto del sujeto realizado es:

“la reflexión, que, desde el ser del mundo sensible y percibido, es esencialmente el retorno desde el ser otro” (...) La autoconciencia, es el proceso mediante el cual la conciencia se toma así misma, como objeto para obtener el saber de ella... La autoconciencia como tal es “la reflexión, que, desde el ser del mundo sensible y percibido, es esencialmente el retorno desde el ser otro” (...) Es un momento diferenciado, pero al mismo tiempo la unidad de sí misma con esta diferencia” (Ripoll, 2017, pág. 129)

Esto quiere decir para el ámbito del aprendizaje en el individuo se genera en la relación misma con el objeto, de tal forma que se genere una dialéctica entre lo conocido y no conocido que permita vincular esto nuevo con lo conocido (el ser mismo) para en sí reconocer ya sea un ser o un objeto dentro de sus saberes. “La autoconciencia llega al “en y para sí”, o, de otra manera, el sujeto llega a su realización como sujeto en la medida en que entra en el ámbito del reconocimiento. Ello significa que es reconocido por otro sujeto al que, a su vez, reconoce” (Dri, 2007, pág. 2).

En el proceso de desarrollo del humano en la dinámica del autoconocimiento esta debe pasar antes por su núcleo familiar¹ en el que se le remarca pues esta postura dialéctica hegeliana en donde él queda como inferior en la jerarquía de esta estructura para lograr atravesar en él imagen predilecta por sus padres. Lo cual es trasladado a un entorno educativo en donde se remarca aún más esta relación tradicional de poseedor del conocimiento con este ser supuesto vacío. Un paso en sí importante desde la óptica de Hegel para alcanzar una vinculación en la sociedad.

El paso de la familia a la sociedad civil significa el paso de los padres como educadores a los maestros y profesores. De la casa familiar hemos pasado al aula. Este paso, a su vez, contiene diversas etapas, educación primaria, educación media, educación terciaria y educación universitaria. No es un proceso meramente evolutivo, no se pasa “pacíficamente” de una etapa a otra. Hay saltos, contradicciones, avances y retrocesos (Dri, 2007, pág. 4).

La relación pedagógica entre el individuo y profesor, como se ha venido mencionado, ha está sujeta a una relación impositiva servicial y unidireccional entre el profesor y el estudiante donde no aparece ningún otro rol dentro de esa relación su “relación pedagógica no es una relación viviente que conecte a dos sujetos en un acto de mutuo reconocimiento, sino una relación mecánica que conecta dos fichas, dos particularidades, dos números” (Dri, 2007, pág. 3).

¹ Indiferente si este está conformado por un núcleo tradicional como es tener un padre, madre y/o hermanos entre otros.

Ante este panorama ha surgido propuestas para dejar atrás este modelo tradicional de transmisión de conocimientos para el cual se ha optado encaminar la pedagogía entorno a mejorar el relacionamiento entre los individuos para maximizar el diálogo de esos conocimientos (lo nuevo con lo antiguo) con el fin de construir unos nuevos que permitan ser de gran importancia para la vida en el entorno en el cual se desarrolla la enseñanza pedagógica, a esto se le ha inscrito con el nombre de aprendizaje significativo. Este aprendizaje significativo corresponde a la construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con otras en un todo coherente. Por lo tanto, para que se produzca un verdadero aprendizaje, es decir, un aprendizaje a largo plazo que no sea sometido al olvido es necesario conectar los conocimientos nuevos con los previos, por lo que se hace imprescindible presentar estos conocimientos al alumno de manera coherente y no arbitraria, “construyendo” de manera sólida los conceptos, inter relacionándolos unos con otros en forma de red de conocimiento” (Moreira y Delgadillo, 2015, pág. 126).

Actualmente con el avance de la tecnología digital y eventos recientes como lo ha sido una pandemia, la pedagogía ha tomado nuevos retos al tener una mayor vinculación con su divulgación y actividad desde la internet o las TIC, en donde no se genere mayores separaciones entre el pedagogo y el estudiante o caer en la forma tradicional de aprendizaje, sino que esta herramienta permite generar una experiencia distinta pero enriquecedora para la dinámica de aprendizaje a partir del uso de las TIC. “Uno de los desafíos que tiene un tutor virtual consiste en “acoplar” las mejores prácticas de la educación tradicional y adaptarlas a nuestra realidad tiempo-espacio. Se puede llamar a este proceso “reinención”, en pro de maximizar positivamente lo mejor de cada tipo de enseñanza” (Moreira y Delgadillo, 2015, pág. 126)

Ante este panorama en el que se ha enmarcado por siglo la educación se ha venido a dar propuestas en la cual se desdibuje al máximo la subordinación en la relación de la educación y

que se espera mucho de estas tecnologías para cumplir esta transformación tan necesarias para las futuras generaciones.

Al iniciar un nuevo siglo los maestros y cuidadores se han visto enfrentados a una nueva realidad que impone cambios en la forma de enseñanza y aprendizaje, reflexionando acerca de la importancia de implementar nuevas metodologías, teniendo en cuenta los diferentes contextos en los que se ven inmersos los niños y las niñas de primera infancia.

A raíz de la pandemia la educación se vio inmersa en cambios repentinos en donde los escenarios de aprendizaje estuvieron limitados por un confinamiento donde los cuidadores se convirtieron en el apoyo para realizar los diferentes acompañamientos en cada uno de los procesos pedagógicos, teniendo como herramienta la modalidad virtual, alternancia y presencial, por consiguiente, a continuación, se hará referencia a cada una de las modalidades anteriormente mencionadas:

Modalidad virtual o a distancia

Esta modalidad cuenta con una historia de larga trayectoria. Tiene sus inicios en los programas de estudios por correspondencia y por radiodifusión, se fue desarrollando hasta ofrecer cursos por sistemas sostenidos en lo audiovisual a través de las vías satelitales.

Por otra parte, Conde (2003) plantea, refiriéndose a la enseñanza a distancia, que ésta se caracteriza por los elementos fundamentales que componen el triángulo interactivo: el estudiante, el profesor/tutor y el contenido; el contenido se presenta a través del material didáctico, en este tipo de estudio se convierte en un elemento especialmente relevante, ya que en él se incluye toda la información y se ofrece la guía a los alumnos; se entiende que en este tipo de enseñanza se trabaja sobre el modelo de autoaprendizaje, el tutor/profesor es un guía, un compañero auxiliar,

pero el estudiante debe desenvolverse de manera autónoma, el trabajo del tutor puede llevarse a cabo de manera presencial o a distancia, también puede contemplar modalidades combinadas.

Virtualidad

En la Conferencia Mundial sobre Educación Superior de la UNESCO, La Educación Superior en el Siglo XX. Visión y Acción, (París, 1998), Oilo coordinador de Fondo Francófono presentó en el debate temático, el trabajo “De lo tradicional a lo virtual: las Nuevas Tecnologías de la Información”. Entre otros aspectos señala que dado el número de términos y expresiones utilizados para conceptualizar la educación a distancia o la enseñanza virtual, se debe realizar un trabajo semántico que ayude en la clasificación para evitar malos entendidos y distinguir los grandes ejes históricos y prospectivos. (Oilo. 1998: 4).

En las últimas décadas, la modalidad de estudios no presenciales: a distancia y/ o virtuales ha tenido un crecimiento vertiginoso, siendo indudable que las tecnologías de la información y de la comunicación han permitido una transformación y progreso sin precedentes en este campo. La Educación a Distancia tiene sus raíces en el siglo XIX, pero el desarrollo teórico aparece hacia la segunda mitad del siglo XX (Barberá et al. 2001) la reportan como “adolescencia teórica de la Educación a Distancia”.

Educación híbrida y presencialidad

Cuando hablamos de clases híbridas nos referimos a un método educativo que combina la educación online con la presencial, aprovechando los aspectos positivos de cada una de ellas y aumentando la eficiencia del aprendizaje, este tipo de enseñanza se puede impartir de dos maneras:

Modelo disruptivo

En este caso, se utiliza una plataforma que ofrece videoclases y permite que los estudiantes accedan desde cualquier lugar, puede que también haya reuniones presenciales con profesores para discutir algún tópico, realizar una actividad especial o hacer una evaluación pero este tipo de encuentros es puntual y poco frecuente².

Modelo semipresencial

Muchas instituciones adoptan este modelo que conserva las clases presenciales, pero con opciones a distancia, entre las opciones presenciales, se destacan:

Modelo híbrido sincrónico

Sincrónico quiere decir “al mismo tiempo”, por eso se trata de combinar en una única clase la presencia física de algunos estudiantes con la participación online de otros, puede haber rotación entre los grupos o mantenerse igual a lo largo del curso, este modelo se ha adoptado en algunas escuelas e instituciones de educación superior y básica como salida ante la restricción del número de estudiantes por aula, o como opción para incluir a más personas³.

Modelo de rotación por estaciones

Las clases se dividen en estaciones de trabajo y cada una de ellas tiene una función específica que, en su conjunto, logran alcanzar un único objetivo, en el modelo de rotación por estaciones o rincones pedagógicos, cada estudiante (o grupo) trabaja en un espacio durante un tiempo determinado, y luego pasa a otro hasta completar todas las estaciones a lo largo del

² Hotmart, enero 2019, Qué son las clases híbridas y qué beneficios tiene la educación híbrida, volumen 2, recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/educacion-hibrida/>

³ Hotmart, enero 2019, Qué son las clases híbridas y qué beneficios tiene la educación híbrida, volumen 2, recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/educacion-hibrida/>

proceso. Como es un modelo de educación híbrida, por lo menos una de esas estaciones debe ser online.

Modelo de laboratorio de rotación

En este caso, se divide al grupo de trabajo en dos, según la actividad: teórica o práctica. Después de un tiempo, invierten sus funciones con el objetivo de llegar a los mismos resultados, independientemente del orden. Un buen ejemplo de este modelo son las clases de educación física, ya que saber la teoría de un juego y sus reglas es tan importante como aprender las técnicas y tener la experiencia de cómo funcionan esas reglas. Así, en una clase puede haber un grupo de estudiantes aprendiendo la teoría sobre un determinado tema, mientras el otro lo practica y, en el siguiente encuentro lo contrario⁴.

En el modelo de rotación individual los alumnos trabajan individualmente, sin tener que pasar por todas las estaciones de estudio. De esta manera, la trayectoria es personalizada, según las necesidades de cada persona.

Clase invertida

La clase invertida es un método muy utilizado en los espacios pedagógicos, el estudiante analiza el tema a ser abordado, antes de las clases presenciales, de esta forma está más preparado cuando el profesor expone las ideas del tema estudiado, el profesor, a su vez, trata de preguntar algunas presuposiciones del contenido, observa si son correctas o no y contrasta siempre con una

⁴ Hotmart, enero 2019, Qué son las clases híbridas y qué beneficios tiene la educación híbrida, volumen 2, recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/educacion-hibrida/Hotmart.enero.2019.Qué.son.las.clases.híbridas.y.qué.beneficios.tiene.la.educación.híbrida.volumen.2.recuperado.de.https://blog.hotmart.com/es/educacion-hibrida/>

idea diferente dentro del material que los estudiantes leyeron. Además, el intercambio de experiencia con la discusión de contenidos vistos antes de la clase es excelente para que el alumno desarrolle autonomía y una forma de pensar diferente a la hora de obtener su conocimiento. Así, el estudiante puede escoger su mejor manera de aprender⁵.

Ventajas de la educación híbrida

En cualquiera de estos modelos, se puede afirmar que el medio online da autonomía y flexibilidad a los estudiantes, además de permitirles aprender por su cuenta y explorar sus capacidades fuera del aula. Por su parte, los encuentros presenciales favorecen un intercambio de experiencias más personal y una comunicación en tiempo real. así, ambos se complementan para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de ampliar el público de un determinado curso.

Los ambientes pedagógicos como espacios de interacción participativa - lúdica deben ser un lugar diferente, y la función del educador en este espacio debería ser, por consiguiente, concebida de forma distinta. Es posible que, si se les da la oportunidad de desarrollar ideas innovadoras, pueden encontrar a sí mismo un camino que les conduzca más allá de los conocimientos del educador que se encuentra en el aula. Posiblemente, a la mayoría de los educadores les incomode seguir a sus alumnos más allá del ámbito de su base de conocimiento, en el que se encuentra a gusto, dentro del ambiente pedagógico de interacción participativa - lúdica es importante que los educadores sigan a los estudiantes allá donde ellos les conducen, para aprender con ellos en el proceso y para ayudarles a establecer vínculos con nuevas fuentes de conocimiento y destreza, conforme se van adentrando por el camino del descubrimiento en

⁵ Hotmart, enero 2019, Qué son las clases híbridas y qué beneficios tiene la educación híbrida, volumen 2, recuperado de <https://blog.hotmart.com/es/educacion-hibrida/>

grupo. Es decir, la interacción participativa no debe verse limitada ni por el tiempo, ni por el espacio. (Clapp, 2018) Las interacciones entre dos o más personas pueden realizarse de muchas formas: verbal, escrita, gestual, pudiendo estar en el mismo espacio o no, ya que permite un proceso de comunicación multimodal y multinivel, ya que puede realizarse de diferentes modos, verbal, no verbal, informal, formal y a diferentes niveles de emisor/receptor/contenido y contexto. (Casado Romero, 2010)

Al hacer referencia a los ambientes pedagógicos es necesario reconocer que no solo es el espacio físico, sino que está influenciado por las características de cada sujeto, sus esquemas de conocimientos, el contexto social, anteriores experiencias educativas, vivencias personales, habilidades adquiridas, actitudes hacia el aprendizaje entre otras. Por lo anterior, se requiere una atmósfera distendida, un clima agradable de trabajo, que propicie la libre expresión. (Enríquez, 2006). Sin duda el docente es un sujeto fundamental en el desarrollo de ambientes pedagógicos, ya que debe propiciar el aprendizaje desde un diálogo creativo y en un intercambio de saberes que están provistos de distintas experiencias sociales y culturales. (Pitluk et al., 2019)

En todo ambiente de aprendizaje creativo – lúdico, los educadores deben animar a los estudiantes con los que tienen que trabajar y ofrecerles las experiencias de aprendizaje más valiosas. A su vez es una oportunidad para que los docentes revisen de manera crítica los espacios que ofrecen a sus estudiantes y planteen acciones de mejora para beneficio del proceso de aprendizaje. Ya que es valioso que nos aseguremos de que todos los estudiantes tienen acceso a experiencias de aprendizaje creativo y de que dichas experiencias sean tan equitativas como sea posible (Clapp, 2018)

Es crucial, tener en cuenta la importancia del espacio como incentivador de la acción, donde el juego siempre necesita un lugar, un espacio, un territorio, unos límites, un encuadre que lo hagan posible. (Pitluk et al, 2019) Con la situación mundial de la pandemia por el Covid 19, se ha hecho un gran cambio sobre la concepción de los espacios de aprendizaje, lo que ha permitido cruzar fronteras, ampliando el espacio físico a otros que anteriormente no eran considerados ambientes de aprendizaje, es así cómo podemos identificar el blended learning, que incluye escenarios en modalidad presencial y no presencial, sincrónico y asincrónico. Entre las ventajas es que los estudiantes pueden ir a su propio ritmo y tiempo, pues permite ofrecer las mismas oportunidades en una modalidad diferente. Esta modalidad de aprendizaje ha modificado el rol de los estudiantes, docentes y cuidadores. (Osorio, 2011)

En este orden de ideas la educación a la par de la sociedad está en constante cambio en constante evolución permitiéndose muchas veces autocorregirse y adaptarse a nuevos cambios, a nuevos ambientes, es en este punto con la virtualidad un nuevo desafío, pero a su vez una oportunidad que junto a la tradicional presencialidad brindar una mejor calidad de aprendizaje no solo para los estudiantes sino para los pedagogos y los cuidadores estos.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque que se maneja aquí es el cualitativo, este enfoque como explica Sampieri (2014) es “la recolección y análisis de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (pág. 40) con el que se propone un desarrollo a las preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de datos.

Complementando a la definición del enfoque, esta se “nutre de la hermenéutica, la fenomenología y el interaccionismo simbólico” (Monje Álvarez, 2011, pág. 13), es decir se nutre de la interpretación de análisis focalizados de eventos que afectan al objeto o población a analizar, y en la postura, las respuestas que se traduce en la misma conducta humana en cuanto a su relación a nivel natural, social, de manera grupal o de ser mismo como ser individual.

Es una herramienta investigativa empleada por lo general en el campo de las ciencias sociales la cual se especializa en el análisis de los fenómenos sociales del ser humano en sus relaciones para el desarrollo de teorías y explicaciones que ayudan a comprender la realidad del ser humano dentro de su sociedad y la naturaleza. “se interesa por captar la realidad social -a través de los ojos- de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto” (2011, pág. 14).

Cómo se aplica al ejercicio particular de este PID?

3.1.1 Enfoque Constructivista Relacional

Empezando esta sección, esta investigación girara entorno al constructivismo, este enfoque según describe Carretero (1993) es:

“la idea que mantiene que el individuo -tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores” (pág. 2).

Así pues, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. La persona realiza dicha construcción con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. Con esto en mente desde varios abordajes como es la psicología social descrita por el psicólogo Ibáñez, los significados que atraviesan al sujeto nacen de la interacción con otros sujetos (con la sociedad), dando que el individuo como ser gregario construye su identidad por medio del ejemplo social, por su relación con la sociedad, lo cual permite dar significado a las personas y objetos en el entorno (Ibáñez, 2004, pág. 135).

Con lo anterior el constructivismo y su trasfondo con la psicología social en la educación se tiene en cuenta varios exponentes como Piaget y Vygotsky, los cuales comparte la idea de que el sujeto se desarrolla dentro del contexto social, es decir en un marco participativo, pero difiriendo con algunos puntos. Piaget describe que la diferencia de estadios (años) no es solo una diferencia cuantitativa sino cualitativa, es decir, que un niño dependiendo de su edad difiere sus formas de interpretar al mundo o a su entorno. Por el otro lado, Vygotsky, lo describe que el conocimiento es a través de la sociedad la cual después es interiorizado por el sujeto, aclarando que esta interiorización se da en el uso constate dentro del contexto social, enfatizando que no importa el estadio en el que este esté sino su aprendizaje se da por dependiendo de su nivel de desarrollo o capacidad cognitivos particular (1993, pág. 2) siendo esta última más prioritaria para la investigación.

Recapitulando esta investigación se platearía utilizar como marco general los elementos del enfoque cualitativo constructivista participativo en donde primaria ante todo el desarrollo personal de cada uno de los estudiantes, para tener un panorama adecuado en el análisis de cada uno y como su relación en si misma con sus compañeros, docentes y cuidadores sea plenamente capturada en el análisis no sin utilizar elementos cuantitativos para un estudio más detallado y riguroso que permita cumplir con los objetivos del proyecto.

3.2 Línea de investigación institucional

La Fundación Universitaria Los Libertadores, ha querido aportar a la sociedad desde las líneas de investigación, siendo la más pertinente para nuestro proyecto la de Evaluación,

aprendizaje y docencia, siendo estos elementos fundamentales para la estrategia de intervención que se plantea desde nuestro proyecto.

La línea de investigación nos permite hacer aportes de innovación y una revisión de los retos que se presentan en la educación y cómo dar respuesta desde una propuesta de calidad, que trae beneficios para todos los actores: niños, niñas, docentes y cuidadores.

A través del desarrollo del proyecto se busca dar aportes desde la lúdica a la sociedad contemporánea, pasando por un proceso de análisis de resultados y de evaluación permanente. Generando nuevas oportunidades de investigación y profundización a futuro, quizás en la maestría y así continuar con el legado de la Fundación Universitaria Los Libertadores de aportar en la formación integral.

3.3 Población y muestra

Esta investigación asume como población a los estudiantes, docentes y cuidadores del grado preescolar de la ciudad de Bogotá ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar en el barrio Villas Del Diamante en el colegio Fanny Mikey jornada tarde. Conformado por 30 estudiantes niños y niñas en las edades de 5 a 6 años, 10 docentes de educación inicial y 5 familias del sector.

Específicamente la muestra de esta investigación la componen 5 estudiantes del grado transición jornada tarde, 10 docentes de educación inicial y 5 padres de familia de niños y niñas del grado transición.

Con esta experiencia la lúdica estrategia de interacción en educación preescolar en la construcción de ambientes pedagógicos, se quiere analizar la importancia de los espacios lúdico-pedagógicos en la promoción de la interacción participativa de niños, niñas, docentes, cuidadores en contextos diversos.

3.4 Instrumentos de investigación

Luego de estudiar la intencionalidad del proyecto, se realizaron las observaciones pertinentes para el análisis cualitativo y cuantitativo de todos los resultados obtenidos, se realizó la aplicación de una encuesta por medio de la aplicación de un formas, sobre la importancia de los ambientes lúdico-pedagógicos y la interacción participativa de los niños y las niñas; como lo muestran las gráficas de recolección de datos, se logró obtener algunos porcentajes y apreciaciones de los autores involucrados en la enseñanza y aprendizaje de los niños y las niñas del grado transición en la Institución Educativa y se obtuvieron las bases para examinar la implementación de promover los espacios de interacción participativa infantil en educación preescolar a través del diseño de ambientes lúdico pedagógicos como estrategia de aprendizaje y la aplicación como método de aprendizaje significativo y autónomo de los estudiantes. Ver

Anexo B: Gráficas Encuesta

4. Estrategia de intervención

Fases de la investigación

Fase 1: observación. Los principales motivos que mueven esta investigación se fundamentan en la observación no participativa que se hace a las familias, docentes, niños y niñas de grado preescolar del colegio Fanny Mikey de la localidad ciudad bolívar, en el tiempo de pandemia y pos- pandemia en donde los espacios presenciales desaparecieron por un tiempo y dieron cabida a los espacios virtuales en donde los padres de familia o cuidadores se convirtieron en los orientadores para seguir con el proceso de aprendizaje y enseñanza en casa, a raíz de esto las maestras de primera infancia en pro del desarrollo integral de los niños y las niñas enviaban piezas comunicativas en donde la

mayoría estaban orientadas en el diseño de ambiente lúdico-Pedagógicos, que permitieran la exploración del medio, juego, arte y literatura, se observó una gran preocupación por parte de los padres de familia para la creación de estos espacios, ya que no contaban con bases pedagógicas ni los recursos suficientes para diseñarlos, desde allí se empezaron a realizar encuentros sincrónicos por medio de aplicaciones digitales las cuales permitieron que los cuidadores expusieron las razones por las cuales no enviaban el desarrollo de las experiencias significativas, además de dar una orientación por parte de las docentes, lo cual ayudó en un porcentaje minoritario al cumplimiento del envío de estos trabajos.

Fase 2: análisis Con el fin de afrontar las necesidades y demandas sociales; se optó por buscar alternativas que favorezcan las acciones pedagógicas, como en el caso de la aplicación de la construcción de ambientes pedagógicos a través de la lúdica: una estrategia para la interacción participativa en educación preescolar, mediante una metodología constructivista y unos contenidos claros, concisos y precisos adaptados a sus características y necesidades; que alcancen los objetivos generales en las etapas de aplicación del proyecto, que está direccionado en función de Diseñar una estrategia que favorezca la interacción participativa de los niños, niñas, maestros y cuidadores a través de ambientes lúdico pedagógicos en contextos diversos.

Se establece un diálogo con los estudiantes, cuidadores y docentes para manifestarles el interés de ayudarles a fortalecer sus conocimientos, hacer más dinámicos los encuentros y estar motivados, para trabajar en grupo, dando continuidad en el proceso de desarrollo de los niños y las niñas.

Fase 3: consolidar Se realiza el envío de una encuesta en formato forms, indagando a los cuidadores y docentes acerca de la importancia que tiene la participación

interactiva y la creación de ambientes lúdico-pedagógicos, en donde un 100% de la muestra contemplaron que es de gran importancia brindarles a los niños y las niñas espacios lúdico-pedagógicos, a partir de sus respuestas se crea una estrategia de valoración al desarrollo infantil en donde se plantea un formato dividido en 4 secciones.

Sección 1: valorar el proceso, donde se quiere indagar acerca de la niñez y experiencias propias desde cada rol, indagar, proyectar, vivir la experiencia.

Sección 2: Valorar el proceso, momentos y situaciones para la observación y la escucha, a partir de lo anterior se debe tener en cuenta rutinas, rituales, hora de llegada y salida de los niños y las niñas, momentos de juego libre, manteniendo una escucha activa así reconocer los intereses para luego planear un ambiente provocador para la interacción participativa en cada uno de los espacios.

Sección 3: Se darán 2 ejemplos de cómo diseñar un ambiente lúdico-pedagógico teniendo en cuenta, intereses, recursos, espacios e intencionalidad.

Sección 3: valoración al desarrollo infantil niño a niño, se propone que en este espacio se realice una valoración cualitativa del proceso de aprendizaje que tuvo de forma individual cada uno de los estudiantes del curso.

Fase 4: aplicar y evaluar. para dar finalidad al proyecto de investigación se realiza el envío de la estrategia propuestas de ambientes pedagógicos a las docentes y cuidadores para que lo lean y lo interpreten, luego de esto se realiza una entrevista en donde las preguntas están orientadas a conocer acerca de las apreciaciones del contenido allí expuesto y que utilidad le ven para favorecer la interacción participativa de los niños, niñas cuidadores y maestros en contextos diversos.

Conclusiones y recomendaciones

Las aportaciones de los diversos autores y de cada uno de los actores de este proyecto nos han confirmado la importancia de los ambientes de aprendizajes, siendo ésta una aproximación para observar que sucede en el aula y fuera de ella, pues hemos verificado la pertinencia también en diferentes contextos.

Los espacios de intervención a través de los ambientes lúdicos – pedagógicos permitieron consolidar una estrategia de intervención desde autores, pedagogos, pero también desde la experticia de los docentes y cuidadores que nos dieron aportes muy valiosos, para acrecentar en diversos contextos la interacción participativa.

Se logró aplicar y evaluar la estrategia lúdico-pedagógica de interacción participativa en contextos diversos, teniendo valoraciones positivas tanto de los docentes, cuidadores y de los niños y niñas que vivieron la experiencia.

Como grupo investigador llegamos como conclusión que este trabajo se ha planteado la oportunidad de aplicar una estrategia de intervención desde los ambientes lúdico – pedagógicos, se ve la necesidad de seguir impulsando estos saberes, de ser posible permitir un proceso posterior, ya que experiencias como éstas generan circunstancias estimulantes para el aprendizaje y la interacción participativa.

Referencias

- Bautista, D. A., García, Z. P., Casas, E., Gómez, J. y Gutiérrez, B. A. (2019). Ludomática en ambientes de aprendizaje: educación rural en el postconflicto colombiano. *Educación y educadores*, 359-376.
- Bunge, M. (2004). *Epistemología*. Mexico: Siglo XXI editores.
- Carretero, M. (1993). *Constructivismo y Educación*. Sarmiento: Federación de Educadores Bonaerenses.
- Casado Romero, A. (2010). *Aprender a ser maestro: creencias de los estudiantes de Magisterio sobre la interacción en el aula*. Cuenca, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. .
- Casal Enriquez, I. (2006). Una estrategia didáctica para la aplicación de los métodos participativos. *Red Tiempo de Educar*. .
- César Coll, Leili Falsafi. (2010). La identidad de sujeto de proceso de aprendizaje, una herramienta educativa y analítica. *Revista de Educación*.
- Clapp, E. P. (2018). *La creatividad como proceso participativo y distribuido: implicación en las aulas*. Narcea Ediciones. .
- E, A. I. (2006). Interacción social y contextos educativos. *Red Revista de Psicodidáctica*.
- Escarbajal, A. Corbalán, P. Orteso, P. (2020). Análisis de la inclusión educativa en contextos vulnerables. *Revista Colombiana de Educación*, 361-382.
- García-Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de educación y desarrollo*, 63-72.
- Gato, M. A. (2019). The development of creative potentialities in the training of preschool educators. *MENDIVE*, 457-471.
- Guillen, G. V. (2006). *Filosofía, pedagogía, tecnología*. Bogotá: San Pablo.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- I Congreso Colombiano de Filosofía. (2008). *Ética y filosofía política, filosofía de la religión e historia de la filosofía: I Congreso Colombiano de Filosofía. Volumen III*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Ibañez, T. (2004). *Introducción a la psicología social*. Barcelona: UOC.
- María García Amilburu, Juan García Gutiérrez. (2012). *Filosofía de la educación: Cuestiones de hoy y de siempre*. Madrid: Narcea.
- Marianella Castro Perez & María Esther Morales Ramírez. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista electrónica Educare*, 1-21.
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa Guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Osorio Gómez, L. A. (2011). *Interacción en ambientes híbridos de aprendizaje: metáfora del continuum*. Editorial UOC.

- Pitluk, L. (Coord.), Dente, L. y Weinstein, E. . (2019). *La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas.* . Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Rita Flórez, Jaime Castro, Deisy Galvis, Luisa Acuña, Liced Zea. (2017). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones en el contexto educativo de Bogotá.* Bogotá: Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico : Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Rodriguez del Rey, L. e., Guirado Rivero, V. C., León González, J. I., & Rodríguez del Rey Rodríguez, M. E. (2020). El aprendizaje en las comunidades virtuales. *Revista Conrado*, 261-265.
- Sánchez, G. (2006). Garita SáncheAprendizaje significativo: de la transformación en las concepciones acerca de las formas de interacción. *Red Revista de Ciencias Sociales.*

Anexos

Anexo A: Encuesta diagnostica



FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Encuesta diagnostica

Para docentes y cuidadores de niños de preescolar

La siguiente encuesta diagnostica hace parte de un trabajo de investigación de la Especialización en Pedagogía de la lúdica en la que se busca analizar la pertinencia e importancia de los ambientes lúdicos para el Proyecto **LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES PEDAGOGICOS A TRAVÉS DE LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PARA LA INTERACCIÓN PARTICIPATIVA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

*La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

Lugar: Institución Educativa Fanny Mikey, Bogotá

Fecha: dd / mm / año

Datos del entrevistado

Nombre: _____

Ocupación: _____

ENCUESTA AMBIENTES LUDICOS

LEE ATENTAMENTE Y LUEGO RESPONDE

¿Sabes que es un ambiente lúdico?

Es una propuesta lúdica que se realiza mediante bases donde los estudiantes pueden escoger según sus gustos e intereses las actividades a realizar, también permite que en un tiempo estipulado puedan hacer rotación y participar en varias actividades. Por ejemplo: rincones de juego, exploración del medio, literatura.

¿Qué implica la interacción participativa?

La interacción participativa implica el desarrollo de habilidades para enfrentarse y resolver diferentes situaciones y problemas de tal forma que el resultado sea satisfactorio tanto para uno como para los demás. Sugiere trabajar la integración a grupos- Agrupar a niños y niñas de forma aleatoria- Enseñar a escuchar y responder cuidadosamente- Reconocimiento de emociones y estados de ánimo de las demás personas- Expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos.

1. ¿En qué porcentaje los niños que están a tu cargo logran una interacción participativa?
 - 20%
 - 40%
 - 60%
 - 80%
 - 100 %
2. ¿Consideras que es importante para la enseñanza y aprendizaje de los niños y las niñas de preescolar la creación de ambientes lúdico-pedagógicos?



FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Encuesta diagnóstica

Para docentes y cuidadores de niños de preescolar

-
-
3. A partir de las preguntas anteriores ¿Qué porcentaje de interacción participativa usted considera adecuado para un niño y su desarrollo, dentro del aula de clase?
- 20%
 - 40%
 - 60%
 - 80%
 - 100 %
4. ¿En tu contexto (colegio, familia) son importantes los espacios lúdicos?
- a. Si ____
 - b. No ____

GRACIAS!

Anexo B: Graficas encuesta



FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Encuesta diagnóstica
Para docentes y cuidadores de niños de preescolar

Anexo #

Graficas Encuesta

Figura 1

Rol en relación a los niños

¿Cuál es tu rol con los niños?

11 respuestas

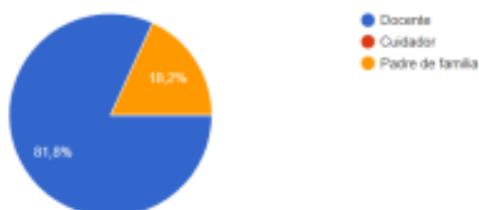


Figura 2

Porcentaje de interacción participativa

En que porcentaje los niños que están a tu cargo logran una interacción participativa?

11 respuestas

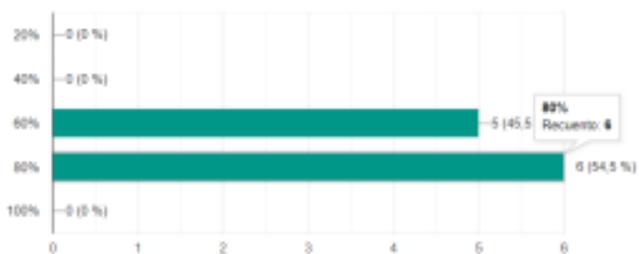


Figura 3

Porcentaje de interacción participativa apropiada según los docentes y cuidadores

A partir de las preguntas anteriores ¿Qué porcentaje de interacción participativa usted considera adecuado para un niño y su desarrollo, dentro del aula de clase?

11 respuestas

**Figura 4**

Importancia de los espacios lúdicos según el contexto

En tu contexto (colegio, familia) son importantes los espacios lúdicos?

11 respuestas



Anexo C: Entrevista de evaluación



FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Entrevista de evaluación sobre la estrategia de intervención
Para docentes y cuidadores de niños de preescolar

La siguiente entrevista hace parte de un trabajo de investigación de la Especialización en Pedagogía de la lúdica en la que se busca evaluar los resultados de la aplicación de la propuesta de intervención desde el Proyecto **LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES PEDAGÓGICOS A TRAVÉS DE LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PARA LA INTERACCIÓN PARTICIPATIVA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

*La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

Lugar: Institución Educativa Fanny Mikey, Bogotá

Fecha: dd / mm / año

Datos del entrevistado

Nombre: _____

Ocupación: _____

1. ¿Conoce sobre la estrategia de intervención realizada por parte de los estudiantes de la Especialización en Pedagogía de lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores, puede explicar de forma breve en qué consiste?

2. ¿Considera que el instrumento aplicado aporta significativamente en la formación de los niños y niñas en edad preescolar? Enuncia algunos de los aportes evidenciados.

3. ¿De qué manera ésta intervención ha beneficiado a los niños y niñas que participaron del proyecto? ¿Qué transformaciones identifica a través de la intervención de los profesionales?

4. ¿Considera que los aprendizajes y las pautas recibidas a través de ésta estrategia, van a seguir aportando para mejorar el acompañamiento que hace desde su rol (docente – cuidador) a los niños y niñas en edad preescolar? Sustente su respuesta.

GRACIAS!

Anexo D: Propuesta de ambientes lúdico – pedagógicos

Ambientes pedagógicos En preescolar



*Me gusta pensar que
el transcurrir de los días comunes y corrientes
está al alcance de muchos de nosotros,
y que se merece cuidado, respeto y agradecimiento,
porque significa, ni más, ni menos,
que estamos aquí y ahora
disfrutando de la cotidiana oportunidad de vivir.
Será cuestión de aprovecharla.*

- Mari Carmen Díez

En esta propuesta pedagógica se podrá encontrar diferentes planeaciones en donde los niños y las niñas del grado preescolar podrán acercarse a ambientes diseñados para la construcción de aprendizaje mediados por el docente o los padres de familia, utilizando elementos de su cotidianidad, desde espacio virtuales y presenciales.

De la misma forma se podrá registrar experiencias pedagógicas con el fin de reflexionar y enriquecer prácticas para un mejor aprendizaje y realizar una valoración al desarrollo infantil.

*Así pues, será necesario tener ojos grandes,
oídos atentos y creatividad constante.*



*Para esta aventura te proponemos dividir
la propuesta en dos secciones:*



*Valoración del
proceso pedagógico*

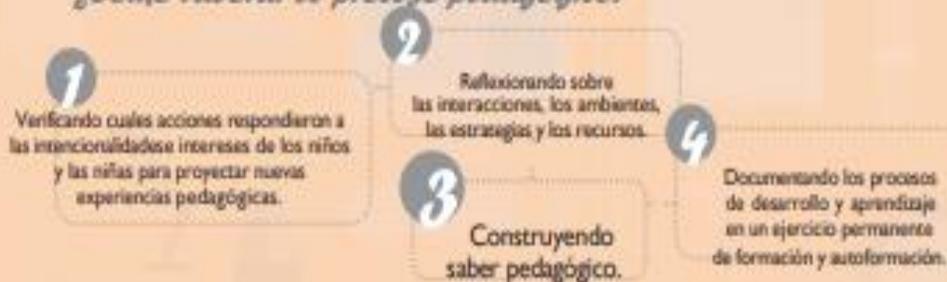
&

*Valoración al
desarrollo infantil*



La primera de ellas permitirá reflexionar sobre el proceso de planeación y la creación de ambientes pedagógicos, la otra, sobre las particularidades de los niños y niñas identificando variaciones y avances en su desarrollo. Todo esto favorecerá el diálogo pedagógico con las maestras titulares y docentes de apoyo, así mismo, servirá de insumo en la comunicación y socialización de procesos con las familias.

¿Cómo valorar el proceso pedagógico?



¿Cómo valorar el desarrollo infantil?



Para tener en cuenta...

Para valorar el proceso pedagógico y el desarrollo infantil se exige tener unas claridades conceptuales que posibiliten registros y reflexiones pertinentes y consecuentes con el sentido de la educación inicial.

Enfoque Cualitativo: la valoración desde el enfoque cualitativo posibilita el registro, la descripción y el análisis de situaciones, experiencias y procesos, así como comportamientos, actitudes, sentimientos e interacciones, por consiguiente, reconoce la diversidad y particularidad de los niños, las niñas y sus contextos.

De esta manera, este enfoque permitirá ampliar la mirada de la evaluación superando la perspectiva de resultados centrada en la estandarización o calificación.



Desarrollo y Aprendizaje: se entienden como procesos interdependientes que se consolidan en la continua interacción entre la biología y las experiencias de los niños y niñas, por consiguiente, "el desarrollo alcanzado por los niños y las niñas es el punto de partida del aprendizaje, sin limitarlo ni determinarlo, y así mismo el aprendizaje promueve el desarrollo y se convierte en el detonante que permite su acontecer" (Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, página 29, 2017)



La Observación: es una forma de acompañar a todos los niños, ya que observar no sólo significa "ver a distancia", sino que implica participar oportunamente. La observación puede ser abierta y no tener un contenido delimitado o por el contrario, selectivo a partir de la definición de focos y/o preguntas orientadoras.



La escucha pedagógica: posibilita acoger, legitimar y dar importancia a lo que expresan todos los niños, ya sea a sus preguntas, hipótesis y comentarios. De igual manera, es importante recordar que "las expresiones de las niñas y los niños varían de acuerdo con la edad, pero no por ello el mecanismo de la escucha se limita a lo que manifiestan verbalmente, sino que se extiende a todas las formas de comunicarse que utilizan, por ejemplo, a través de su cuerpo, del movimiento, de los lenguajes artísticos y de sus silencios" (MEN 2017, página 28³). Por lo tanto, escuchar significa involucrarse, interesarse y construir con las niñas y los niños.

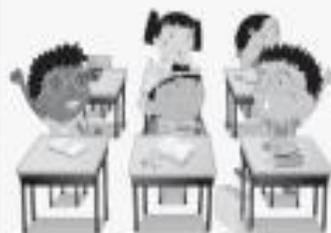


³Tomado de las Orientaciones pedagógicas para la educación inicial. Seguimiento al Desarrollo Integral de las niñas y los niños.

Insumos y registros

Que te ayudan en el ejercicio de implementar ambientes pedagógicos en tus planeaciones y realizar valoración del proceso pedagógico y el desarrollo infantil.

- Reflexiones frente a los ambientes.
 - Registros fotográficos
 - Narrativas de los niños y niñas
 - Registros audiovisuales
 - La observación y escucha permanente
 - Producciones de los niños y niñas
 - Registros anecdóticos
- Narrativas de las familias y las maestras titulares
 - Esquemas gráficos
 - Foto relatos
 - Microhistorias



¿Quién soy yo?



Mi nombre es

ROL:

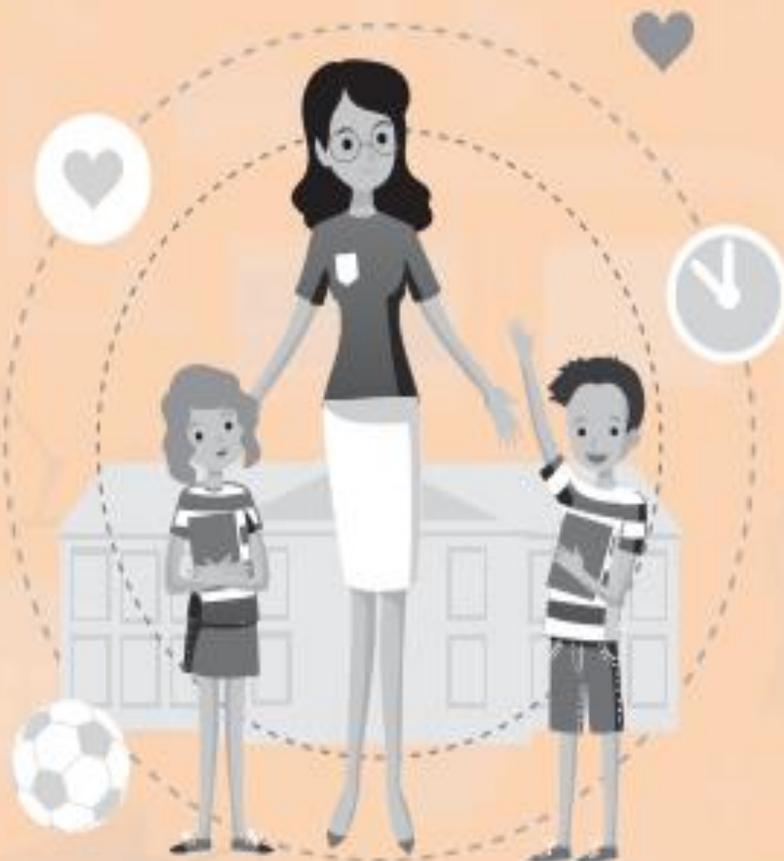
¿Qué es lo que más recuerdo de mi infancia?

¿Cómo puedo crear ambientes pedagógicos que potencien el desarrollo integral de los niños y las niñas?

¿Qué he aprendido en el proceso de ambientar ?

¿Cuál es mi mayor reto como maestra, maestro o padre de familia?

Sección 1



*Valorar el proceso
pedagógico*

La práctica pedagógica



La reflexión es la acción de mirar
y mirarse en el espejo,
y analizar las situaciones ya vividas,
es decir, volver sobre lo que ya pasó
para decidir cómo actuar e
intervenir en el futuro.
(MEN, 2014) ⁴

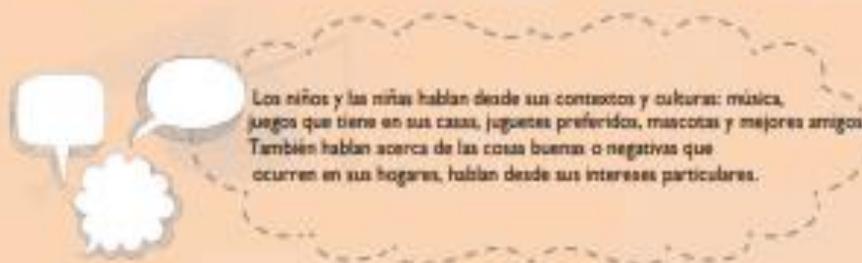
La práctica pedagógica se configura en 4 momentos continuos, flexibles e interrelacionados: indagar, proyectar, vivir la experiencia y valorar el proceso. Por tanto, se sugiere profundizar en estas, y en otras posibles preguntas, que permitan dinamizar la planeación y desarrollar más experiencias pedagógicas.

INDAGAR

¡A qué juegan los niños y las niñas?



¡Cuáles son los intereses de los niños y las niñas? ¡De qué hablan los niños y niñas?



3. tomado de las Orientaciones pedagógicas para la educación inicial. Seguimiento al Desarrollo Integral de las niñas y los niños.

PROYECTAR

¿Qué estrategias les permite a los niños y niñas ser los protagonistas de la experiencia?



A partir de la implementación de experiencias significativas, e innovadoras en donde utilizemos estrategias como

- Rincones literarios, artísticos
 - Nidos.
 - Juego de roles.

¿Cuáles son los ambientes que más disfrutan las niñas y los niños?



Los niños y las niñas disfrutan de ambientes creados por ellos mismos con sus mejores momentos son cuando toman una cobija o tela y crean un espacio de refugio.

Se deleitan en los ambientes de arte, literatura arte, juego y exploración del medio

VIVIR LA EXPERIENCIA

¿Cómo acompañas las acciones de los niños y las niñas? ¿Cómo participas en sus experiencias?

Desde la observación de cada una de las experiencias en las que participan los niños y las niñas, además de escuchar constantemente sus voces y descubrir sus intereses, y de esta modo realizar un acompañamiento en cada una de las propuestas pedagógicas.



¿Cómo retas y provocas interacciones, experiencias y aprendizajes en los niños y las niñas?



Con experiencias innovadoras y creativas en donde los niños y las niñas sean los protagonistas principales, provocándolos a participar activamente de cada uno de los espacios.

VALORAR EL PROCESO

¿Qué posibilidades de aprendizaje, interacción y exploración favoreció el desarrollo de la experiencia?



- Juego y exploración.
 - Arte y conocimiento.
 - Lectura y acercamiento a la literatura
- Exploración de diferentes ambientes de aprendizaje.

¿Qué tendrías en cuenta para proyectar una nueva experiencia? ¿Qué funcionó y qué requieres fortalecer?



Tener en cuenta

- El espacio
- Conectividad
- Recursos que tengan en casa.
- Cantidad de niños y niñas que participan.

Función: Involucrar a las familias, realizar las experiencias a partir de los intereses de los niños.
Fortalecer: La conectividad de todos los niños y las niñas



Comunicando Procesos:

De manera semestral piensa en una estrategia para compartir con las familias los procesos favorecidos durante el desarrollo de experiencias pedagógicas.

*-Instalaciones - panel - videos - galerías interactivas -
- foto relatos -microhistorias - entre otros -*



Sección 2



*Valorar el desarrollo
infantil*

Momentos y situaciones para la observación y escucha:

≈ Experiencias pedagógicas

Rutinas

Rituales

Hora de llegada y salida

Momentos de juego libre

≈ En la cotidianidad



Sección

3

Intencionalidad

- *Generar un espacio de exploración a través del diseño de un espacio pedagógico natural en donde los niños y las niñas sean provocados a participar de forma espontánea y libre.*
- *Generan un ambiente pedagógico para potenciar en los niños y las niñas sus capacidades y sus procesos de desarrollo.*

"EL MEDIO NATURAL EN ESPACIO DE CONEXIÓN"

Se dará inicio a la experiencia dando la bienvenida a los niños y a las niñas, e invitándolos a participar de la experiencia

"EL MEDIO NATURAL EN ESPACIO DE CONEXIÓN" *guardando el distanciamiento social para los niños y niñas que asisten de forma presencial y para los niños y niñas que estarán en casa se invitara con anterioridad a un encuentro sincrónico por medio de alguna de las plataformas digitales, por otra parte, para los niños y niñas que no tienen conectividad se enviará una pieza comunicativa en donde con ayuda de sus familiares o cuidadores la desarrollen.*

Como hacer el ambiente

Los niños y las niñas serán provocados a participar en ambiente pedagógico en donde estará dispuesto de la siguiente manera con anterioridad se les pedirá que traigan hojas secas que encuentren de árboles, frutos, semillas, rocas, palos, pitidos, con estos materiales se elegirá un espacio ya sea del colegio o de la casa y se colocaran lanas simulando cuerdas con ganchos de ropa se pegaran las hojas naturales y también hojas diseñadas por la agente educativa o cuidadores, en canastas o recipientes se colocaran en el piso semillas de diferentes tipos, pañitos con esencia de canela o el olor de preferencia, rocas de diferentes tamaños y aves de papel colgando por el techo, además de música instrumental en donde se escuche la cascada de un río y el sonido del canto de las aves.

Cuando esté terminada la construcción del ambiente los niños y las niñas entrarán con los ojos cerrados escuchando el sonido de las aves y del agua, por 3 minutos o el tiempo que se considere necesario, después de esto serán invitados a explorar de forma libre nuestro ambiente natural.

En medio del desarrollo de la experiencia la agente educativa o los cuidadores deben estar muy atentos a las voces de los niños o niñas, en donde se logre identificar sus sentires, gustos, intereses y la significación del espacio que están explorando.

al finalizar en una asamblea se les preguntará cuál fue el material que más les gusto.

Para los niños y niñas que están de forma asincrónica deberán enviar una foto o video corto del desarrollo de la experiencia.



Intencionalidad

- Generan un ambiente pedagógico para potenciar en los niños y las niñas sus capacidades y sus procesos de desarrollo.

¿CÓMO ORGANIZAR?

Se dará inicio a la experiencia dando la bienvenida a los niños y a las niñas, e invitándolos a participar de la experiencia **'MI TIENDA'** guardando el distanciamiento social para los niños y niñas que asisten de forma presencial y para los niños y niñas que estarán en casa se invitara con anterioridad a un encuentro sincrónico por medio de alguna de las plataformas digitales, por otra parte para los niños y niñas que no tienen conectividad se emitirá una pieza comunicativa en donde con ayuda de sus familiares o cuidadores la desarrollen.

Cómo hacer el ambiente

Para esta experiencia pedagógica vamos a diseñar un ambiente entorno a la tienda, que con anterioridad se recolecta durante algunos días los empaques de alimentos que consumen las familias en sus casas como por ejemplo paquetes de galletas, bolsas del arroz, empaques de frijoles, lentejas, vasos de yogur, bolsas del pan, cubetas de huevo, cajas de gelatina entre otros. Luego armaremos la tienda en un espacio del aula de clase en donde algunos niños harán de tenderos y otros de clientes comprando los diferentes productos de su preferencia con billetes didácticos que se le entregaran con anterioridad para los niños y las niñas que asisten presencialmente y para los niños y las niñas que estarán asincrónicamente en compañía de un adulto en su casa deben adecuar un espacio para armar la tienda y diseñar los billetes pueden hacerlos en hojas reciclables y colocarles el valor que quieran cuando tengan todo listo el niño o la niña será el tendero y la familia los clientes y para finalizar envía como evidencia un corto video del desarrollo de la experiencia pedagógica al WhatsApp de la gente educativa.



Sección **4**

Es hora de crear...

Ten cuenta:

*Población, Intensionalidad, necesidades, recursos,
espacio y tiempo...*



*Valoración al
desarrollo
infantil*



He observado de:

En este apartado podrá hacer una valoración al desarrollo infantil de niño a niño describiendo cada uno de sus

fortalezas de forma cualitativa.