

AMBIENTES FÍSICO-CREATIVOS UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA EL  
DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS

ÁNGELA ZORANY MARÍN BERMUDEZ

LILIANA MARÍA GUTIÉRREZ



## **Resumen**

Los ambientes de aprendizaje infantil se basan en varios aspectos importantes para lograr el adecuado desarrollo motriz en los niños; teniendo en cuenta lo lúdico, lo estético y la aparición de las nuevas herramientas tecnológicas, que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos en la educación contemporánea. En este artículo se abordan los diferentes ambientes de aprendizaje para contribuir a la elaboración de estrategias que permitan un proceso de educación inclusiva. Por medio de los ambientes de aprendizaje físico-creativos los niños aprenden de forma divertida a potencializar sus capacidades a través del juego y actividades lúdicas. Para lograr un desarrollo satisfactorio el estudiante debe recibir el apoyo familiar, docente y social por esto es necesario tener en cuenta el trabajo cooperativo.

Palabras claves: ambientes de aprendizaje, escuela, necesidades educativas, actividades lúdicas

### **Abstract**

Learning environments are based on several important aspects to achieve the appropriate motor development in children; taking into account the recreational, esthetic and the emergence of new technological tools that facilitate the acquisition of new knowledge in contemporary education. This article discusses the different learning environments to contribute to the development of strategies that allow a process of inclusive education. Through physical environments creative learning children are a fun way to potentiate their abilities through play and leisure activities. To achieve satisfactory development, the student should receive educational and social support that is necessary to consider cooperative work.

**Keywords:** Learning environments, school, educational needs, playful activities

## Introducción

Los ambientes de aprendizaje son espacios de interacción para los estudiantes bajo condiciones sociales y culturales que generan aprendizajes significativos resultantes de actividades propuestas y acompañadas por el docente para mejorar y fortalecer las capacidades de los niños y niñas, como lo es su desarrollo motor, lo cual se ha convertido en un gran reto para los agentes educativos. Es por esto, que se busca ampliar las estrategias de enseñanza con el fin de fortalecer el sistema educativo en el cual se tengan en cuenta también aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales que requieren de atención y motivación dentro del aula. De igual manera, se pretende dar a conocer las dificultades más comunes en los ambientes de aprendizaje.

Es importante mencionar que en Colombia se proporcionan herramientas pedagógicas a las instituciones educativas para establecer eventos que permitan cualificar la atención a estudiantes con dificultad motora, posibilitando su formación como seres multidimensionales en el servicio educativo, lo que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de una educación inclusiva para todos.

Es por esto, que a medida que se aborde el tema en el presente artículo se observará el avance progresivo que han tenido los ambientes físico-creativos como una propuesta pedagógica para el desarrollo motriz en los niños y niñas de 6 a 8 años y de los que se concluye que cada ser humano con discapacidad alguna, también es digno de participar en actividades de concentración,

interacción, recreación y trabajo en equipo, si estas son adecuadas a sus habilidades y necesidades educativas.

## **Ambientes físico-creativos una propuesta pedagógica para el desarrollo motriz en los niños y niñas de 6 a 8 años**

Los ambientes de aprendizajes brindan la oportunidad a los estudiantes de tener un aprendizaje certero, significativo, dinámico, y creativo que genera en él, la oportunidad de ser mejor a nivel intelectual aun presentando una condición motora diferente, adversa a lo que normalmente se observa. Por tal razón, el objetivo principal del siguiente artículo es analizar los diferentes espacios pedagógicos para potencializar el desarrollo de la motricidad gruesa en espacios escolares con niños que presentan dificultades a este nivel, y que deben desenvolverse dentro de los ambientes de aprendizaje adecuados para el desarrollo motriz. Pero antes de presentar soluciones a estas dificultades es fundamental definir claramente cada uno de los aspectos y conceptos que en el presente trabajo son de gran relevancia, para poder comprender mejor de que se trata y cuál es su verdadera finalidad.

Comenzando a dar respuesta clara a la pregunta ¿qué es un ambiente educativo?, uno de los principales aspectos mencionados en este módulo. La palabra “ambiente” data de 1921, y fue introducida por los geógrafos que consideraban que la palabra “medio” era insuficiente para dar cuenta de la acción de los seres humanos sobre su medio. “Básicamente el ambiente es la interacción existente entre el entorno natural y el ser humano” (Raichvarg, 1994, p.5); el ambiente educativo no es simplemente un lugar al que se debe seguir un plan de estudios, hacerlo cumplir y mantener las relaciones interpersonales, sino proponer dinámicas que se

asemejan a su cotidianidad donde tienen experiencias vivenciadas en algún momento de su vida fomentando un ambiente creativo para el aprendizaje.

Según Ospina (1999), “El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación”. 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. Muchas veces se cree que un buen ambiente de aprendizaje se forja a partir de los elementos y herramientas que se tengan en el entorno y con los cuales se pueda contar, pero no es así, dicho ambiente se logra mediante un proceso de transformación que depende en gran medida de la actitud que presente cada persona, siendo una tarea de todos para que se puedan adquirir grandes conocimientos mediante estas nuevas estrategias. En sí:

Se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio-afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa. (Chaparro, 1995, p. 2)

Sin duda alguna, la gran preocupación está en crear un ambiente que cubra todas las necesidades de los niños y niñas, en el cual puedan realizar movimientos libremente, un espacio que le proporcione a los niños y niñas con discapacidad motora un aprendizaje recomendable. Siendo una de las herramientas más propicias en el desarrollo de sus capacidades psico-motrices,

la transformación de los espacios de aprendizaje dentro de la escuela, que desde la entrada se vivencie la importancia que tienen cada uno en el sistema educativo en un ambiente físico-creativo.

De acuerdo con Piaget, (citado en Cruz, 2006) "El aprendizaje es la modificación de los conceptos previos, pero además, se integran conceptos nuevos aprendidos con los que ya poseen" (p.27); como por ejemplo, los elementos que constituyen el ambiente de aprendizaje físico y creativo para niños con discapacidad motriz. Todo ambiente de aprendizaje tiene: Espacios de exhibición que para la creación de ambientes de aprendizaje apropiados debe considerarse la existencia de 4 espacios fundamentales, que en su conjunto propician la construcción del proceso de enseñanza aprendizaje. Dichos espacios son: Información, Interacción, Producción y Exhibición, los cuales en seguida se describen brevemente:

**Información:** Es el conjunto de conocimientos que requiere saber el alumno, los saberes que debe tener en cuenta. Dentro de este espacio también se ubican las indicaciones que el docente da a los alumnos para hacer más eficiente el proceso de aprendizaje, tales como el trabajo en equipo, binas, individual, investigación.

**Interacción:** Significa la relación que se establece entre los actores del Proceso de enseñanza-aprendizaje, puede ser profesor – alumno, alumno – alumno, alumno – especialistas.

**Producción:** En este espacio se considera la elaboración del producto de aprendizaje que va a realizar el alumno y que es la muestra material de lo aprendido.

**Exhibición:** En esta etapa se da a conocer el producto resultante del proceso, ésta se puede dar

entre los compañeros de clase, dentro del aula, fuera de ella o incluso fuera de la escuela. Este procedimiento puede constituir la fase de evaluación.

Con respecto a ello, el desarrollo motriz se encuentra íntimamente ligado a las acciones que se realiza diariamente, es fundamental desde la toma de un lápiz como caminar, trotar, correr y saltar, comunicarse, Por esto es relevante ayudar a mantener la postura adecuada, en actividades que refuercen el equilibrio, la manipulación de objetos y actividades de desplazamiento para reforzar lateralidad. El desarrollo motriz se define como una relación entre la actividad psíquica y la actividad motora, por medio del movimiento se adquiere información acerca de sí mismo y del mundo que nos rodea. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, [MEN], 2006) por ende:

Cuanto mayores sean los requerimientos del cuerpo y cuanta más energía se invierta en procesar estímulos corporales, mayor será la demora de la adquisición del lenguaje. Si las deficiencias son graves, los niveles superiores del sistema nervioso central serán necesarios para mantener en acción al sistema postural. Cuanto más elevado sea el nivel del sistema nervioso central usado para mantener el servicio del cuerpo, mayor será la dificultad para concentrar las habilidades superiores en procesos de aprendizaje. (Quirós, 1990, p. 26-27)

**¿Cómo se puede clasificar las dificultades motrices en los ambientes de aprendizaje físico-creativos?**

Para responder la pregunta es indispensable comprender el comportamiento del cuerpo humano cuando presenta una dificultad motriz y así mismo intuir como surgen las emociones que interactúan en un ambiente físico-creativo como lo es un ambiente de aprendizaje. La discapacidad motriz y parálisis cerebral en espacios de aprendizaje constituye una alteración de la capacidad del movimiento que afecta, en distinto nivel, las funciones de desplazamiento, manipulación o respiración, y que limita a la persona en su desarrollo personal y social.

Es importante saber que para que se genere un desarrollo motriz, hay que tener en cuenta las características del estudiante, su condición económica, personalidad, favorecimiento del ambiente de aprendizaje y sobre todo el apoyo con el que cuente este niño, sin olvidar que cada persona tiene singularidades diferentes y es un ser único e irremplazable con funciones determinadas por su entorno. Teniendo en cuenta que el desarrollo es un proceso tan complejo en cada niño, puesto que intervienen estructuras sensoriales, psicológicas, comunicativas, socio-afectivas, cognitivas que permiten una interacción positiva o negativa de la persona con su medio social es importante no establecer límites por parte del docente, pues lo único que puede limitar al estudiante es su propia voluntad y su condición si es una tendencia degenerativa.

En cuanto al rol del docente en los espacios de aprendizaje tanto físico como creativos con respecto a la discapacidad motriz, su tarea principal es propiciar la generación de ambientes que favorezcan la adquisición de competencias por parte de los educandos, de ahí que se debe establecer el ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a las características o recursos que éstas requieren para su efectivo desarrollo, también es importante crear un clima de aprendizaje adecuado para que el aprendizaje se

consiga, además es necesario que ese ambiente y clima de aprendizaje se formulen en función del entorno en el que se quiere generar dicho proceso, puesto que dependiendo de factores sociales, culturales, políticos, económicos, familiares, de infraestructura y por supuesto ambientales, entre otros, se podrá concretar nuestro propósito y ser evaluado sobre el funcionamiento y mejora del establecimiento.

El docente debe estar bien preparado en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el preescolar, sino también el compromiso de afianzar en los niños valores y actitudes necesarios para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo. El maestro debe interactuar con las instituciones y los padres de familia en lo que se refiere a las metas de desarrollo integral del niño. Ser docente de preescolar es tener la oportunidad de enfrentarse cada día a una caja de sorpresas: una sonrisa, el llanto, un logro, un interrogante difícil de responder, situaciones que hacen del ejercicio académico un rol gratificante y un reto permanente.

Así mismo, se deben particularizar los docentes dado que desarrolla un papel fundamental, Según Rogers (1975), el maestro interesado en facilitar el aprendizaje y no en la función de enseñanza, organiza su tiempo y sus esfuerzos de manera muy diferente del maestro convencional. “En vez de dedicar enorme cantidad de tiempo a elaborar planes de clases y exposiciones, se concentrara en proporcionar toda clase de recursos para que el aprendizaje sea vivencial y adecuado a las necesidades de los estudiantes” (Ángel, 2005, p. 42). No solo se requiere un docente que apoye tanto socio afectivamente e intelectualmente a un niño, ni un

método de evaluación coherente o una oportunidad de sus compañeros del salón para que este niño se supere como cualquier otro. La familia debe representar el apoyo comprometido, que debe trabajar de la mano con el docente y en casa reforzar y tener en cuenta las observaciones que le haga el docente.

Así lo expresa De Miguel (citado en Pérez, 2015) “Frente a la evaluación burocrática y jerárquica de las instituciones educativas hoy nadie duda que es necesario introducir un enfoque abierto y dinámico, donde el proceso evaluador sea el principal elemento que incida en el desarrollo de la propia organización” (párr. 1). Añadir este objetivo a la evaluación le confiere un carácter formativo y la desplaza de la evaluación de productos, a la de procesos. También exige, como es sabido, la participación de los múltiples actores que intervienen de una u otra forma en el ambiente de aprendizaje.

Parte del éxito del aprendizaje en nuestros estudiantes se debe principalmente a la elección adecuada de los ambientes en donde se realizarán las actividades. Para ello es importante ser un modelo de actuación para los jóvenes, a conducta de nosotros como docentes debe ser consecuente con sus expectativas para con los estudiantes de nuestros grupos. Si hay reglas que prohíben el abuso verbal o físico y los ruidos fuertes cuando interrumpen el trabajo de otros, los docentes también deben seguirlas.

Las actividades realizadas en un ambiente de aprendizaje producen unos resultados por eso, evaluar un ambiente de aprendizaje supone evaluar sus resultados. Los resultados de un ambiente de aprendizaje pueden analizarse desde diversos puntos de vista, dependiendo de la idea que se adopte sobre la eficacia y la calidad de ese ambiente. Nosotros diferenciaremos dos

tipos de resultados: logros e impactos. Tenemos así el último elemento de una concepción sistémica: el producto.

Con base en algunas entidades, la discapacidad motora se establece como: “La discapacidad motora, se percibe como discapacidad, sólo como consecuencia de la interacción de la persona con un ambiente que no le proporciona el adecuado apoyo para reducir sus limitaciones funcionales” (Ministerio de Educación Nacional, [MEN], 2006). De igual manera, Se considera como discapacidad cualquier deficiencia física, mental, sensorial, trastorno de talla y peso genéticas, congénitas o adquiridas que limite substancialmente una o más actividades consideradas normales para una persona. (Unesco, 2007)

Como apreciación personal, lo que se conoce como discapacidad es una condición motora que no necesariamente provoca un bajo nivel cognitivo y se puede considerar como discapacidad siempre y cuando al realizar todo lo necesario para que dicha dificultad se disminuya sin presentar una mejoría, es ahí en donde puede ser percibida como discapacidad.

Los alumnos con discapacidad motora sufren en contextos que les brindan estímulos pobres o inadecuados y necesitan que el entorno familiar, escolar y social, le proporcione las oportunidades de aprender respondiendo a sus necesidades específicas. En un aula de aprendizaje pueden existir varios estudiantes con dificultad motoras diferentes por esto es vital tener coherencia al aplicar una evaluación, un juego, una actividad pues no es pertinente hacerle la misma actividad a un niño con dificultad motriz con Monoplejía que a un niño con Hemiplejía, pues presentan condiciones adversas y completamente diferentes, por esto es necesario que las actividades se determinen de acuerdo a su condición, estableciendo una actividad que no sea

ventajosa para ninguno, sin olvidar que el contenido de lo que se quiere enseñar debe ser el mismo que el de un niño que no presente una condición motora, es decir evaluar los mismos contenidos pero de diferente manera. Como se pueden identificar estos dos aspectos, a continuación se explican.

### **¿Cuándo ocurre una dificultad motriz?**

Ocurre cuando hay alteración en músculos, huesos o articulaciones, o bien, cuando hay daño en el cerebro que afecta el área motriz y que le impide a la persona moverse de forma adecuada o realizar movimientos finos con precisión. Los trastornos que puede presentar son:

Trastornos físicos periféricos: Afectan huesos, articulaciones, extremidades y músculos.

Trastornos neurológicos: Significan el daño originado en el área del cerebro (corteza motora cerebral) encargada de procesar y enviar la información de movimiento al resto del cuerpo. Origina dificultades en el movimiento, y en el uso, sensaciones y control de ciertas partes del cuerpo. Los más comunes son la parálisis cerebral, los traumatismos craneoencefálicos y los tumores localizados en el cerebro. La parálisis cerebral es el trastorno motor más común en los niños de edad escolar. Constituye una anomalía de la función motora debida a un defecto, lesión o enfermedad no evolutiva del sistema nervioso central, contenido en la cavidad craneana; ocurre durante el desarrollo neurológico temprano y con frecuencia se asocia a diversos trastornos de la esfera neuropsíquica, sensorial y del lenguaje.

Anormalidad de la función motora: El movimiento, la fuerza del músculo y la posición están alterados; es decir, los niños presentan dificultades para mover alguna parte de su cuerpo o todo. En ocasiones no extienden sus brazos o sus piernas, o su cuerpo parece no disponer de fuerza para realizar algún movimiento. Además puede presentar también un defecto, lesión o enfermedad del sistema nervioso central, no evolutivo que se deriva de daños en las áreas del cerebro que se encargan del movimiento, lo cual no se puede curar porque no es una enfermedad; de acuerdo con esto, las áreas del cuerpo afectado, los diferentes cambios en los movimientos se clasifican en cinco preceptos, entre los que se encuentra la Monoplejia y cuadriplejia, los nombres que reciben las partes del cuerpo afectadas.

### **Ambientes físico-creativos para niños con dificultad motriz**

Ya se han mencionado muchos aspectos aquí relevantes a lo que se quiere llegar, pero no se han conocido unos de los ambientes físico-creativos que se pueden utilizar en los niños con discapacidad motriz, es por esto, que se llega a este punto en donde se enseña el juego lúdico como ambientes físico-creativos. La lúdica es una dimensión que ha ido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, en cuanto “La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (Huizinga, 1987, p.01). Mientras que por medio del juego se han formado ambientes de aprendizaje donde se hace una evasión de las actividades con orientación para un aprendizaje significativo.

Cuando se habla de niños con algún tipo de discapacidad física, el juego puede convertirse en terapéutico, dado que representa un canal multi-sensorial que les beneficia a nivel: **Motor:** estimulando el movimiento, mediante juegos de construcciones e interactivos, lo cuales faciliten gatear, y voltear. **Sensorial:** ejercitando el desenvolvimiento viso-espacial y auditivo a través de la identificación de objetos y sonidos. **Cognitivo:** descubriendo formas, colores y conceptos. **Social:** mediante el juego colaborativo o grupal donde se crean interacciones entre iguales. **Emocional:** todo ello fomenta la autoestima del niño puesto que encuentra en el juego o juguete un lazo común entre sus iguales con o sin discapacidad.

Como Ferrari (1994) destaca que puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje. Señalan que dos de sus potencialidades básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el jugador. Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico; sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

La creatividad es uno de los atributos más apreciados en numerosos ámbitos, no solo los artísticos. El reciente informe de la Fundación Botín Buenos Días a la Creatividad (2012) señala que la creatividad "ha sido y es fundamental en el progreso y bienestar social" y puntualiza que es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día.

### **El ambiente físico como espacios creativos**

Son los espacios donde se pueden desarrollar las distintas actividades humanas, en los cuales el niño o la niña sienta el bienestar, la comodidad y tranquilidad que pueda proporcionar el espacio físico y así construirle efectiva mente en sus logros de experiencia, conocimientos, saberes y actitudes propias de un aprendizaje exitoso, se debe de tomar en cuenta para lograr tener un buen espacio estos deben de estar bien acondicionado, con buena ventilación, con un espacio libre donde se puedan trasladar, buen mobiliario, buena iluminación ya sea natural artificial entre otras cosas. Es el marco físico en el que se desarrollan las situaciones de aprendizaje de los niños y niñas, éste proporciona estímulos para el proceso de aprendizaje convirtiéndose en un poderoso factor educativo.

### **Elementos de los ambientes de aprendizaje**

“Un ambiente de aprendizaje se genera siempre desde una situación inicial, contando con unos medios y recursos que ofrecen unas condiciones de entrada. Este elemento se identifica con lo denominado en el enfoque de sistemas Input” (Stufflebeam y Shinkfield, 1989). Los elementos personales de esta infraestructura se organizan en una estructura determinada que define la función que cada elemento cumple, usualmente por medio de propuestas de acción en forma de proyectos y programas; la operación de estos proyectos, mediante planes de acción, sucede en un ambiente de aprendizaje; el insistir en el término “ambiente” significa para nosotros que ponemos un acento fuerte en la calidad de este ambiente, es decir, en la calidad de las

relaciones que suceden entre sus actores y con el medio que los rodea en cuanto a las diferentes situaciones presentadas.

En otra instancia, el nuevo discurso de la pedagogía incluyente prescinde del uso del término tradicional de «Necesidades Educativas Especiales» (NEE) y prefiere basarse en la noción de «Barreras del aprendizaje». Según Barton (1996), este autor, sociólogo experto en inclusión, define las barreras del aprendizaje de la siguiente manera: “Las barreras del aprendizaje aparecen a través de una interacción entre los estudiantes y sus contextos; la gente, las políticas, las instituciones, las culturas y las circunstancias sociales y económicas que afectan sus vidas”. Consecuentemente,

La inclusión implica identificar y minimizar las barreras del aprendizaje y la participación y maximizar los recursos que apoyen ambos procesos. Las barreras, al igual que los recursos para reducirlas, se pueden encontrar en todos los aspectos y estructuras del sistema: dentro de los centros educativos, en la comunidad, en las políticas locales y nacionales. Las barreras pueden impedir el acceso al centro educativo o limitar la participación en él. (Barton, 1996. p. 20)

El proceso constructivo del ambiente de aprendizaje va a depender del facilitador ya que el aportar formación, experiencia, iniciativas, esfuerzo, dedicación, empuje, creatividad, respeto mutuo y su decisivo interés en crear un ambiente muy creativo personalizado, cordial y sinérgico es el más indicado en la atención de las necesidades de los niños y niñas.

Según Johnson y Johnson, (1999) (citado en Gonzáles, 2015)“ Como elementos básicos del trabajo colaborativo se señalan la interdependencia positiva, entendida como una estrategia

que asegura el triunfo de todos (p.136)”; la interacción proveedora que se hace presente cuando los alumnos comparten los conocimientos que aprenden y escuchan de otros; se entiende que de esta forma se auto valoran y mejoran su conocimiento; la responsabilidad individual para el equipo de trabajo, se manifiesta cuando los alumnos realizan acciones con la intención de comprometerse con ciertas actividades en particular para posteriormente integrarlas al grupo de trabajo y la distribución de tareas.

### **Condiciones del espacio físico-creativo**

El aula debe ser un ambiente estimulante y a la vez tiene que ser limpio y ordenado y debe de transmitir seguridad al niño; el conjunto de todo esto estimulará al niño su aprendizaje. Para lograr seguridad y bienestar conviene encontrar el equilibrio entre necesidad de estar solo y socialización, tranquilidad y movimiento y actividades en grupo e individuales. Se debe cuidar la iluminación y la oscuridad de cada zona. La decoración de la clase motivará al niño en el aprendizaje y estos elementos motivadores deben cambiar en cada curso, además durante el curso es conveniente que cambiemos de decoración dependiendo del centro de interés que estemos viendo con los niños/as en ese momento. De igual forma, la distribución del aula debe facilitar el acceso de los niños y niñas a los objetos y materiales que necesiten. Por consiguiente, el material didáctico facilita el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas y su utilización a veces será libre y otras dirigidas.

Cada material debe tener un sitio específico y señalado para que el niño adquiera autonomía y así asuma pequeñas responsabilidades. Conviene quitar los materiales que sean peligrosos o no

necesarios para los niños y las niñas. Las siguientes son actividades que permiten un desarrollo motriz físico-creativo desde una perspectiva distinta:

El Afianzamiento en el sistema Motor estimulando el movimiento óculo-manual, mediante juegos de construcciones (Abaco, rompecabezas, bloques, arma todo, bloques, bloques de construcción de madera, juego de piezas magnéticas e interactivos, lo cuales faciliten gatear, voltear, coger, y encajar.

El Afianzamiento en el sistema Sensoriales importante porque el cerebro debe organizar las sensaciones para permitir el movimiento. Por esto es necesario ejercitar el desenvolvimiento viso-espacial a través de la identificación de objetos (vendar los ojos y darles a palpar diferentes texturas lisas, corrugadas, relieves, frías, calientes, de seda, cartón, que lleven arena, que la textura lleve plastilina).

Los sonidos son de gran estimulación por eso se pueden poner canciones que tengan comandos como manos arriba, pie derecho atrás, brazo izquierdo en la cintura, juegos con la canción chuchuguagua y con la canción de las partes del cuerpo, incluso juego con el Rey Manda (se dan ordenes que permitan movimientos) .Los sabores estimulan los gestos de la cara para esto se puede dar a probar sabores ácidos, dulces, amargo y salados.

El Afianzamiento en el sistema Cognitivo es importante ya que si en el ambiente físico-recreativo el niño comprende la instrucción dada va a ejecutarla y permitirá un movimiento que si es continuo será un avance para el niño. El descubrir formas, clasificar colores y establecer

conceptos básicos de la actividad que ejecuto permite un desarrollo motriz en su aprendizaje de una manera creativa.

### **Afianzamiento en el Sistema Social mediante el juego colaborativo o grupal donde se crean interacciones entre iguales**

Para mejorar su concentración y habilidades mentales es bueno el seguimiento de puntos (punzados) laberintos y trazos en distintas direcciones, técnica del rasgado: El niño percibe y reconoce la textura del papel, recorta y pega las figuras geométricas para luego identificarlas, el picado, plegado y modelado.

Los estudiantes pueden entender algunos conocimientos básicos sin necesidad de proveerles imágenes, audios, canciones, videos, o vivencias pero para el desarrollo cognitivo es muy importante proveerle constantemente en los ambientes de aprendizaje lo que les permita explorar, manipular, descubrir y vivenciar. Esto implica que las ayudas pedagógicas por parte del docente sea un trabajo exhaustivo para él, pero traerá consigo un gran beneficio y es que al estimular y potencializar su lado intelectual abra un rendimiento escolar y una gran adaptación.

Por derivada, Eggen y Kauchak (1999), señalan que "Los estudiantes que explican y elaboran, aprenden más que los que solamente escuchan explicaciones, quienes a su vez aprenden más, que los estudiantes que aprenden solos" (p.2). Con base a este aporte, es lo que se diferencia frecuentemente dentro de un aula cuando llega un docente que utiliza un método más rígido y tradicional, que cuando comienza las clases un docente con capacidad de innovación y

dedicación en su trabajo, un docente que le trasmite a sus estudiantes amor por lo que aprenden de manera dinámica y creativa.

### **Estrategias educativas que se pueden incluir en un marco de espacios de aprendizaje físico-creativos**

Una de las bondades que tiene la educación basada en competencias es que nos permite crear ambientes de aprendizajes planeados de acuerdo a las características de los alumnos (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, entre otros). El objetivo de los ambientes es promover el aprendizaje a partir de estrategias educativas cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las competencias. Estos ambientes debe ser flexibles y el éxito de estos se debe al papel dinámico que el docente le imprima al establecer una interacción intensa con sus alumnos.

Los ambientes de aprendizaje van a permitir las interacciones de manera constante entre alumno-profesor, alumno-alumno, alumno-expertos, invitados/miembros de la comunidad, alumno-herramientas, alumno-contenido, alumno-ambiente. De acuerdo a lo que fundamenta el constructivismo se trata de plantear situaciones que promuevan el descubrimiento y la construcción de los conocimientos por parte del alumno. En este caso, el docente tiene un lugar de mediación entre el conocimiento y el alumno, mediación que es desarrollada por medio de una estrategia que se orienta en esta dirección.

En este sentido, las actividades que se propongan en uno o en otro caso variarán en función de la estrategia adoptada, del mismo modo que el ambiente de clase, el uso del tiempo, de los espacios y los agrupamientos de los alumnos. Dentro de éstas se encuentran las siguientes: el aprendizaje colaborativo, las simulaciones, elaboraciones de mapas conceptuales, mapas mentales, prácticas en laboratorio o taller, conferencias, demostraciones, aprendizaje basado en problemas. En el caso del uso de las Tecnologías de la Información y comunicación: el uso de internet, correo electrónico, foros de discusión y actividades lúdicas.

### **Las interacciones y el trabajo cooperativo en el aula como ambiente físico-creativo**

Según Ovejero (1999), el aprendizaje cooperativo se define como "una técnica educativa para mejorar el rendimiento y potenciar las capacidades tanto intelectuales como sociales de los estudiantes" (p.2). Esto quiere decir, que una de las maneras de fortalecer los conocimientos de los niños y niñas en el entorno escolar, es creando un aprendizaje en el que todos pongan de su parte para desarrollar actividades de interés mutuo logrando un bien común, estableciendo relaciones sociales y culturales.

Al hablar sobre las interacciones en el salón de clases, desde la etnoantropología, se considera de igual importancia tanto los acontecimientos que resultan significativos para comentar, como las interacciones más rutinarias que pueden ser olvidadas en el marco educativo, es por esto, que no es conveniente dejar a un lado la creatividad y la lúdica en el momento de

brindar una enseñanza. Al contrario, es necesaria la cooperación de todos los implicados para el fortalecimiento de estos espacios en los que el ser humano consigue su adecuado desarrollo.

Se deduce entonces, que la interacción y trabajo cooperativo es fundamental para hacer parte de un grupo social y a su vez puede ser de gran apoyo entre un niño con discapacidad motriz severa y un niño con discapacidad motriz leve y para el desarrollo cognitivo de ellos, el docente debe trabajar más en los estímulos teniendo en cuenta sus habilidades y estableciendo procesos, estrategias, y estilos nuevos de aprendizaje. Mientras que en el desarrollo del lenguaje, el estudiante con discapacidad motora requiere interactuar con el medio en el que se encuentra (colegio, hogar, vecinos, amigos) y la intención comunicativa del mismo, teniendo presente que la comunicación puede ser un lenguaje verbal y no verbal que se basa en decodificar mensajes de un individuo a otro, lo que alienta la elaboración de diálogos, en los que se pide a los estudiantes que hablen acerca de sus nuevas ideas con otros estudiantes de su grupo a través del habla.

El habla se desarrolla por la necesidad de algo, la comunicación es interdependiente del habla y del lenguaje ya que este último indica la comprensión y la palabra habla indica la expresión mediante el uso de la voz. Por esto se debe establecer que afecta al niño. “Lenguaje es la capacidad de comunicar ideas complejas por medio de un sistema organizado de significado.” (Sameroff y Fiese, 1988, p.15)

Para poder brindar a los niños y niñas ambientes físico-creativos es necesario hacer énfasis en el lenguaje para conocer la capacidad que posee cada individuo de comunicarse con los demás, la forma en que expresa sus ideas y las técnicas utilizadas, es decir, primero que todo hay que conocer y evaluar las necesidades del niño ante cualquier aprendizaje, igual que todas

sus posibilidades para desarrollar actividades que implican el movimiento de su cuerpo, si el objetivo principal es el de fortalecer su motricidad, de lo contrario se considerarían otro tipo de estrategias y herramientas indispensables para su completo mejoramiento, que no ciertamente ayudan en el desarrollo motriz.

Es por esto que, Rogoff y Tudge (1997:99) (citado en Carrillo, 2005) “Centra su teoría precisamente en las interacciones sociales, entendidas “como un medio en el que los niños se desarrollan, rodeados de personas más diestras en el manejo de las tecnologías intelectuales de su cultura” (p. 818 )”. Lo que podría significar la creación de espacios físicos- creativos para el desarrollo motriz a través de otras ciencias aplicadas, esta teoría puede ser concretamente viable, si en este tipo de proceso se emplean con más frecuencia las herramientas más indispensables en la actualidad, ya que tampoco se trata de aislar al niño y niña de su mundo habitual, si no de fortalecer sus capacidades motrices recurriendo a los elementos naturales y necesarios del medio sin perder ninguna conexión establecida por el niño anteriormente, creando un ambiente abierto, confiable y cercano a la lúdica, siendo una de las mejores de que el ser humano desarrolle todas sus destrezas y habilidades.

### **Conclusión**

El presente artículo muestra un punto de vista basado en estudiosos, filósofos, pedagogos y médicos quienes han hecho grandes aportes a la sociedad con respecto a los ambientes de aprendizaje con dificultad motriz y ambientes físico-creativos que favorecen el progreso y perfeccionamiento de los conocimientos en los niños y niñas por medio de actividades al aire libre, en contacto con la naturaleza y con la posibilidad de explorar cada elemento natural, lo que hace más simbólico cada proceso de enseñanza. Se considera que en la medida que nuestros educandos adquieren aprendizajes verdaderos estará presente la participación del docente en dicho proceso.

A través de un conjunto de actividades en las que se emplean distintas estrategias, herramientas, hipótesis y leyes, se concluye que un niño con discapacidad motriz puede realizar ejercicios de la misma manera que un niño que no presente esta condición, son los ambientes físico-creativos los que se deben adaptar a las necesidades de cada uno, proporcionando los elementos necesarios al niño para que se sienta cómodo. Al ultimar se evidencia la forma en que el trabajo cooperativo se perfecciona y se obtienen muy buenos resultados de cada proceso con los niños y niñas en relación con los diversos ambientes de aprendizaje.

## Referentes

- Ángel, J. B. (2005). *Utilización del material y del espacio en educación física. España: INDE publicaciones.* España: INDE publicaciones.
- Aprendizaje, Fundación Centros de (2010). *Orientaciones pedagógicas para la inclusión de estudiantes en situación de discapacidad.* Bogotá, Colombia: Litografía Mercurio.
- Blández, A. J. (2005). *Utilización del material y del espacio en educación física.* España: INDE publicaciones.
- Carillo, M. P. (2005). El ambiente de aprendizaje inclusivo en el aula. *Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, página principal.
- Castañón, G. M. (2000). *Evaluación de Ambientes de Aprendizaje.* Colombia: Conexiones.
- Cruz, G. (2006). Las estrategias de aprendizaje cooperativa y el desarrollo de habilidades cognitivas. *Universidad Nacional de Piura*, 1-27.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Scielo*, 1-19.
- Dutti, A. (2011). El trabajo cooperativo para mejorar el desarrollo cognitivo. *Monografías.com.*
- Educativo, Consejo Nacional de Fomento. (1986). Discapacidad Motriz. En Conafe, *Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica* (págs. 18-20). España, Grijalbo: Dirección de medios y comunicaciones.

González, B. V. (2015). *El recicl@dor*. Chile.

Higor Rodriguez, V. (Julio 2014). *Ambientes de Aprendizaje*. México: Prestigio de la Escuela Superior de Huejutla.

Innovacion. (Martes de Febrero de 2011). El ambiente facilitador de la creatividad. *Innovacion*, página principal.

Madrona, G. P. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Ibero Americana*, 1-47.

Nacional, M. d. (2006). *Orientaciones pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad motora*. Bogotá, D.C, Colombia: Enlace Editores Ltda.

Pérez, P. D. (22 de 05 de 2016). *Evaluación de los aprendizajes en entornos tecnológicos*.

Obtenido de [dorisperezperozo.blogspot.com.co](http://dorisperezperozo.blogspot.com.co):

<http://dorisperezperozo.blogspot.com.co/p/evaluaciion.html>

Reina, M. V. (20 de 05 de 2016). *¿Cómo desarrollar la creatividad de los niños?* Obtenido de

Consumer.es: <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2-4->

[anos/2013/05/06/216623.php](http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2-4-anos/2013/05/06/216623.php)

Rodriguez, I. M. (2013). *Proyecto de Inclusión de estudiantes con discapacidad cognitiva*.

Ibagué- Tolima: Universidad del Tolima.

Sánchez, T. A. (2012). Inclusión escolar de primera infancia con necesidades educativas especiales: imaginarios de los docentes. *Infancias Imágenes*, 27-30.

Seamus, H. (1994). *Educación de niños y jóvenes con discapacidad*. Bogotá: Unesco.