



**DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL JUEGO: UN
PRETEXTO PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE**

Monografía

Docente

Ada Marcela González Riveros

ESTUDIANTES

María Andrea Pérez Suárez

Laura Alejandra Martínez F.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTÁ, 2017

**DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL JUEGO: UN
PRETEXTO PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE**

ESTUDIANTES

María Andrea Pérez Suárez

Laura Alejandra Martínez F.

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Licenciada en Pedagogía Infantil

Asesor del Proyecto Investigación

Nombre del asesor

Ada Marcela González Riveros

Magíster en Educación

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTÁ, DC., 2017

ACEPTACIÓN DE JURADOS

AGRADECIMIENTOS

Inicialmente agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de conocer y compartir con mi gran compañera Andrea Pérez todo este proceso académico y esta valiosa amistad, por permitirnos culminar este proyecto de manera exitosa y gratificante. Igualmente agradezco a mi madre Janeth Franco Gacha, la persona más importante en mi vida, quien ha sido la que ha estado presente apoyándome en mi profesión como docente y como persona, por sus grandes esfuerzos, su lucha constante para conseguir aquellas metas propuestas, gracias a ti madre soy la persona que soy; llena de valores, objetivos, propósitos y metas. A mi padre José Orlando Martínez, que a pesar de que no cuento con tu compañía has sido mi motor incondicional, para alcanzar mis logros; tu eres la fuerza que me impulsa a conseguir lo que deseo. A mi hermano David Martínez, quien ha estado siempre pendiente de mí, dándome palabras de fuerza y motivación para seguir adelante. También doy infinitas gracias a mi esposo Juan Sebastián Cárdenas, por su ayuda, su compañía, paciencia y dedicación. Finalmente agradezco a la profesora Ada Marcela González Riveros por brindarnos las herramientas necesarias y ser una guía incondicional para culminar este proyecto, también, por su paciencia y dedicación que fortalecieron mi rol como docente y como persona.

Laura A. Martínez F.

Antes que todo, quiero agradecerle a Dios por permitirme llegar hasta aquí, por darme la sabiduría y la capacidad de construir esta monografía junto a mi compañera y gran amiga Laura Martínez, de igual manera le agradezco a ella por haberme escogido para llevar a cabo este hermoso proyecto que nos llevó mucho tiempo pero con esfuerzo y amor lo logramos sacar adelante, gracias a mi mamá Adelaida Suarez por su apoyo incondicional porque sin ella no hubiese llegado hasta esta etapa y más aún porque ella es mi gran motivación para seguir adelante en todo lo que me propongo, por último mil gracias a la profesora Ada Marcela González Riveros por su colaboración, paciencia y sobre todo por brindarnos de sus conocimientos profesionales para redactar paso por paso esta hermosa monografía, gracias a cada uno de los docentes que hicieron parte de mi formación profesional porque en este proyecto están plasmadas sus enseñanzas que

me conllevaron a pensar en el tema a investigar y de ante mano aplicar cada enseñanza en mi vida personal y profesional.

María Andrea Pérez Suárez

DEDICATORIA

Para empezar, dedico este triunfo a Dios por ser una luz en mi camino, que me ha llevado a conseguir mis metas, por darme la fuerza, sabiduría y la lucha constante para culminar este proceso. Finalmente dedico este triunfo a toda mi familia que son lo más valioso para mí, en especial a mis padres, quienes han sido mi soporte para seguir adelante, gracias a toda su motivación y amor incondicional y el creer en mi ha influenciado de manera positiva, permitiéndome crecer como persona y como profesional en el campo de la educación.

Laura A. Martínez Franco

Principalmente le dedico este proyecto a Dios y a mi mamá Adelaida Suárez porque son mis motores para seguir adelante, sin ellos esto no hubiese sido posible.

María Andrea Pérez Suárez

RAE

Tabla 1 Formato RAE

AUTORAS: María Andrea Pérez Suárez, Laura Alejandra Martínez Franco
DIRECTOR DEL PROYECTO: Ada Marcela González Riveros
TITULO DEL PROYECTO: Diseño de ambientes de aprendizaje para el juego: un pretexto para la reflexión docente.
PALABRAS CLAVES: Reflexión, Ambientes de aprendizaje, Juego, Narrativas, Investigación autobiográfica.
RESUMEN DEL PROYECTO: Está investigación tiene como pretexto los ambientes de aprendizaje y el juego, como insumo para la construcción de reflexiones de parte de dos docentes en formación, quienes a su vez son las autoras. Para ello, se usa el enfoque cualitativo y el método autobiográfico por medio de la construcción de una narrativa que evidenciará los pensamientos, reflexiones y aprendizajes construidos en el marco de los diseños de aprendizaje en el aula. Las categorías de investigación del proyecto son ambientes de aprendizaje, juego y reflexión. Como resultado de este trabajo se logra comprender que la reflexión en el aula es un acto inherente a la profesión del docente, pues cualifica sus aprendizajes disciplinares, personales y en sí la actitud investigativa en el aula. Así mismo, que los ambientes de aprendizaje se convierten en una alternativa a las rutinas de clase monótonas y permite la interacción entre docentes, estudiantes, espacios y recursos.
OBJETIVO GENERAL: Fortalecer la reflexión que emerge del diseño de ambientes de aprendizaje para el juego a partir de la construcción de una narrativa autobiográfica.
PROBLEMÁTICA: Desde los datos recolectados en el contexto las autoras de la investigación perciben en ellas inconformidades por las realidades que se dan en las mecánicas de trabajo, las rutinas, los espacios y en sí sobre su accionar pasivo frente a las situaciones que representan en la institución escolar y el grado Jardín. Es por ello, que se dan a la tarea de observar, registrar los datos que conducen a la sensación de insatisfacción. Dentro de ello, se encuentra que los espacios del plantel son reducidos versus las

necesidades que demanda el trabajo lúdico con infancia, la disposición del espacio es estática y la movilidad es controlada por las docentes afectado así la libertad que presentan los niños para construir sus aprendizajes, sumado a lo anterior, los escenarios externos son poco utilizados debido a las actividades desarrolladas por jóvenes consumidores y adultos con mascotas. Por su parte, la metodología y el manejo del espacio está condicionado por los lineamientos de un modelo tradicional basado en esquemas de calificaciones, actividades medibles, predecibles y controlables; dejando así por fuera la novedad que puede presentarse al modificar escenarios, propuestas pedagógicas y roles dentro del aula.

Así mismo, los comportamientos, interacciones y las motivaciones que surgen entre docentes y estudiantes se afectan al mecanizarse en las clases tradicionales basadas en libros, cuadernos, guías y exámenes. En conclusión, el sistema de control y regulación que se aprecia al interior del plantel hace que los ambientes destinados para el aprendizaje se conciban como espacios estáticos que cohiben las interacciones propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que este modelo produce frustración en las docentes al ver que los niños deben cumplir conductas dirigidas por objetivos y no a la exploración, el juego y el movimiento de las infancias. En concordancia con lo descrito, las docentes acuerdan hacer un seguimiento reflexivo de las acciones, espacios y elementos que pueden llegar a transformarlas y transformar las situaciones vividas con los niños en el aula de clase.

REFERENTES CONCEPTUALES:

Dentro de los referentes conceptuales y teóricos frente al proyecto de investigación, se encuentra el ambiente de aprendizaje y juego tomado desde *diseño de ambientes para el juego, práctica y reflexión en la educación inicial* (2015).

En primera instancia ellas toman el ambiente de aprendizaje como objetivo principal incentivar a los estudiantes a aprender de una manera más motivacional, debido a que los infantes al aprender por medio de la motivación y el juego, logran resignificar sus aprendizajes, partiendo de una serie de actividades en las cuales obtendrán un nivel de participación más activo; no obstante, los ambientes de aprendizaje no solo implican decorar un aula de clase, esto significa mucho más que eso, como se pronuncia, es ambientar un espacio el cual le permite al niño obtener un aprendizaje significativo por

medio de la experiencia, la vivencia, las interacciones y relaciones que les brinda el espacio. Como lo menciona García y Chato (2014) (p.5) “se dice que un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc. Que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje.”

En contexto con lo dicho anteriormente, se toma como segundo referente teórico otro aspecto que influye en la creación de ambientes de aprendizaje como es el observar el espacio. Desde El documento *juego y espacio*, según Zabalza (1987), un espacio es un lugar el cual se puede transformar o adecuar para así satisfacer las necesidades que presentan los estudiantes y maestros; en ese espacio ya transformado genera un gran interés y satisfacción por aprender, conllevando a los participantes a fortalecer la imaginación y creatividad; de esta manera lo que ocurra en este espacio, ambiente de aprendizaje, permite al docente a obtener una auto-reflexión y así mismo a implementar estrategias diferentes y fuera de lo tradicional. “considerar espacio como una categoría que excede los aspectos materiales y físicos, y empezar a pensarlo como determinante de estilos y posibilidades de acciones, relaciones, aprendizajes [...]”.

Por otro lado, se retoma *Juego*. El juego hace parte de la infancia y desarrollo de un niño, el jugar propicia aprendizajes inesperados, estimula su creatividad y su libre expresión. Como menciona Cuellar Pérez (1992) “El mayor grado de desarrollo del niño de esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea; la manifestación del interior exigida por el interior mismo que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y los demás, la paz con el mundo” *diseño de ambientes para el juego, práctica y reflexión en la educación inicial*

Para finalizar se resalta la importancia de la reflexión docente gracias a que, permite al docente reflexionar sobre su práctica y su papel como docente, debido a que al obtener un espacio para diseñar un ambiente, lo lleva a cuestionar las razones del por qué quiere diseñar dicho ambiente, si es para llenar un espacio de elementos el cual solo el niño visualizara al estar en él o si es un lugar el cual le permite al niño vivir experiencias significativas que lo lleve al aprendizaje libre y no un espacio en el cual solo el docente

tiene la palabra, como también crea interacciones e intenciones en los participantes siendo una reflexión significativa. Para Martín y Durán (2015) afirman que “la reflexión es inherente a la práctica docente y está presente en procesos como el de la planificación, el correspondiente desarrollo de las experiencias y en el de la evaluación o valoración de su quehacer cotidiano”.

METODOLOGÍA: El presente proyecto investigativo permite dar a conocer los pasos a seguir para dar respuesta a la pregunta problema, teniendo como objeto la investigación cualitativa, ya que por medio de ello permite dar a conocer las narrativas como herramientas para pensar, construir, rediseñar y reflexionar sobre las experiencias alcanzadas de sus prácticas dentro de la investigación. Sumado a lo anterior, la investigación cuenta con el enfoque crítico social y un método autobiográfico, a partir de allí da a conocer lo valioso que es la auto-reflexión partiendo de herramientas facilitadoras como lo son la escritura de las narrativas, beneficiando de esta manera las prácticas docente. Adicionalmente para llevar a cabo, dar soporte y validez para el proyecto de investigación, se utilizaron instrumentos como las narrativas, grabaciones, fotos, la cual permite obtener información a partir del contacto con los sujetos de estudio (docentes).

Para finalizar el proyecto de investigación cuenta con la población y muestra; hace énfasis a dos docentes en formación que hacen una investigación autobiográfica, adicionalmente se recolectan datos de los estudiantes de grado kínder del Jardín Infantil Gimnasio Integral el Bosque que oscilan en edades de 3 a 4 años.

RECOMENDACIONES Y PROSPECTIVA: A partir de esta experiencia investigativa se recomienda, que este tipo de investigaciones se utilicen frecuentemente en el campo educativo y en la Licenciatura en Pedagogía Infantil, debido a ello permite leer posibilidades para reconstruir los ambientes de aprendizaje, con el fin, de incentivar la escritura en la universidad y así mismo en las docentes en formación o que ya ejercen su labor; igualmente, que empiecen a construir narrativas como medio de sistematización de

las prácticas y de esta manera, fortalecer la línea de investigación desde estos escenarios. Por otro lado, se recomienda profundizar en otras investigaciones la importancia que tiene las narrativas y los ambientes de aprendizaje y juego como herramientas generadoras de aprendizajes y reflexiones en la labor docente.

CONCLUSIONES:

Aplicar el método biográfico narrativo en diferentes escenarios de aprendizaje logra transformar la mentalidad de las docentes en formación y, por ende, se cualifican las prácticas pedagógicas en diferentes contextos educativos.

El diseño de ambientes de aprendizaje y juego fortalece la capacidad para expresar el pensamiento, la construcción de relaciones, los aprendizajes y las emociones. Por lo cual, es importante convocar a las docentes para que hagan uso de esta estrategia como un dinamizador de los sucesos que transcurren en los contextos educativos.

La construcción de narrativas biográficas impulsa en las docentes la capacidad reflexiva, la flexibilidad mental y la actitud de mejora constante frente a su quehacer en el aula. Así mismo, facilita el ejercicio de la escritura y la lectura como parte de la constitución del ser maestro.

Es importante que las docentes en formación y las que ya ejercen su labor, se apropien de estas metodologías de enseñanza llamativas, para que, de esta manera, cada uno empiece a tener esa mirada profunda del quehacer docente y así mismo pueda transformar o reconstruir nuevos escenarios con intencionalidades pedagógicas; conllevándolos a salir de su círculo o zona de confort que no les permite ver más allá de un modelo estructurado y regido por normas.

REFERENTE BIBLIOGRÁFICO:

Agenda escolar, (2017) *Jardín Infantil Gimnasio Integral el Bosque*. Bogotá: Agenda escolar.

Alliaud, A., Suárez, D., Feldman, D., Vezub, L. (2004) *El saber de la experiencia*

Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes. Buenos Aires, 1-11, Recuperado de [http://www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos/Iice/ANUARIO_2008/textos/32 Andrea Alliaud.pdf](http://www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos/Iice/ANUARIO_2008/textos/32_Andrea_Alliaud.pdf).

Código de infancia y adolescencia., (2006) *Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes*, Recuperado de, https://encolombia.com/derecho/codigos/infancia-y-adolescencia/libroi_titulo1_cap1/.

Constitución política de Colombia (1991). *La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social*, Recuperado de, [http://www.senado.gov.co/attachments/648_PAL_011_08_S_REFORMA_ART_67_C N.pdf](http://www.senado.gov.co/attachments/648_PAL_011_08_S_REFORMA_ART_67_C_N.pdf).

Chiappe D., S., - Martín C., M., C., (2015) *diseños de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación inicial*: Bogotá, Colombia,

Dolores C., M., Yanes C., V., (2012) *Creación de entornos de aprendizaje en infantil: experiencia estética y juego*, Universidad de Jaén- Escuela Abierta, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4078731>

Fernández M., (2011) *Biográfico-narrativa a la investigación sobre la formación docente*. Universidad Nueva Granada España, Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/7162>

García C., G., (2014) *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar*, Recuperado de, <http://www.seg.guanajuato.gob.mx/Ceducativa/CDocumental/Doctos/2014/Junio/Ambiente%20de%20aprendizaje.pdf>.

Hernández F., Montserrat R., (2011) *Investigación autobiográfica y cambio social*, Barcelona, España, Editorial Octaedro, S.L.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (1990), *proyecto pedagógico educativo comunitario, Vamos a jugar*. Recuperado de, <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/Descargas1/LINEAMIENTOSLINEAMIENTOSHOOGARESINFANTILESLACTANTESYPREESCOLARES.pdf>.

Juliao, C.G. (2011) *El enfoque Praxeológico*. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO.

Kenneth, Z (1993). *El maestro como profesional reflexivo*. Madrid: Morata. Recuperado de <http://www.salgadoanoni.cl/wordpress/wp-content/uploads/2017/09/El-maestro-como-profesional-reflexivo-de-Kenneth-M.-Zeichner..pdf>.

Leyva., A., M., (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*, pontificia Universidad Javeriana.

Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, (2010), *El juego en la educación inicial*, Recuperado de, <https://es.slideshare.net/adelecentesysociedad1/lineamiento-pedagogico-curricular-educacion-inicial-bogota>.

Ministerio de Educación Nacional (2014). *DOCUMENTO No. 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Colombia: MEN.

Montessori M. (1991). *La mente absorbente*. México: Editorial Diana

Peña, A. y Castro Á.(2012).*Profe:te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*.Bogotá:Cinde.

Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Graó

Rodríguez M., S., (2014) *Las narrativas como estrategia de formación docente*, Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía, Universidad Santo Tomás, recuperado de <http://revistas.usta.edu.co/index.php/riiep/article/view/1957/2067>

Sampieri H.,Fernandez C.,Baptista L., (2006) *Metodología de la investigación*, McGraw-Hill interamericana: México, D.F., (2003) Recuperado de, <https://investigar1.files.wordpress.com>

Sarlé P., Rodríguez S., I., Rodríguez E., (2014) *El juego en el nivel inicial, Juego y espacio, ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina, Editorial, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNICEF.

Secretaria de Integración Social. (2010). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la educación inicial en el distrito*. Bogotá: SDIS.

Zabalza. (1996) *PCP Proyecto Curricular del Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá*: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO, Facultad de Educación.

INDICE DE CONTENIDO

Contenido

Introducción	10
1. Contextualización (Ver)	11
1.1. Macro contexto	12
1.2. Micro contexto	13
2. Problemática (Ver)	14
2.1. Descripción del Problema	14
2.2. Formulación del Problema	14
2.3. Justificación	15
2.4. Objetivos	16
2.4.1. Objetivo General	16
2.4.2. Objetivos Específicos	16
3. Marco Referencial (Juzgar)	17
3.1. Marco de Antecedentes	17
3.2 Marco Teórico	17
3.2. Marco Legal	18
4. Diseño Metodológico (Actuar)	19
4.1. Tipo de Investigación	19
4.2. ¡Error! Marcador no definido.	
4.3. 47	
4.4. 48	
4.5. 49	
5. Resultados (Devolución creativa)	23

5.1. Técnicas de análisis de resultados	23
5.2. Interpretación de resultados	24
6. Conclusiones (Devolución creativa)	25
7. Prospectiva (Devolución creativa)	26
Referencias	27
Anexos	27

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Formato RAE	6
Tabla 2. Matriz de categorías:	45
Tabla 3. Matriz de análisis	48
Tabla 4. Anexo 1. Resumen analítico de antecedentes 1	55
Tabla 5. Anexo 2. Resumen analítico de antecedentes 2	58
Tabla 6. Anexo 3. Resumen analítico de antecedentes 3	60
Tabla 7. Anexo 4. Resumen analítico de antecedentes 4	62
Tabla 8. Anexo 5. Resumen analítico de antecedentes 5	64
Tabla 9. Anexo 6. Resumen analítico de antecedente 6	66
Tabla 10. Anexo 7. Resumen analítico de antecedentes 7	68
Tabla 11. Anexo 8. Tabla de análisis de narrativas	70

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Técnica de análisis	43
-----------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se realiza con el fin de dar valor a la reflexión del docente frente al diseño de ambientes de aprendizaje basados en el juego, así mismo, en él se busca fortalecer la transformación personal y profesional a través de la investigación biográfica narrativa. Se considera, que estas son herramientas que posibilitan nuevas formas de ver la enseñanza, la motivación, las prácticas docentes y en sí la comprensión del rol del docente en los escenarios que se comparten con infancias. El proyecto nutre la línea de investigación de la universidad de Educación, transformación social e innovación y de la Facultad en la línea Didácticas específicas.

El presente texto se organiza en cinco capítulos, los cuales inician con la contextualización del proyecto de investigación, haciendo énfasis al lugar que se pretende observar, investigar y así mismo dar un análisis de lo que sucede dentro de la institución con referente a las dos docentes en formación. En segundo lugar, se encuentra la problemática donde se observan las dificultades que presentan las docentes investigadoras y la cual las impulsa a buscar estrategias que conlleven a una solución frente a ello, surgiendo así la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer la reflexión docente a partir del diseño de ambientes de aprendizaje basados en el juego?

Por consiguiente, este nos lleva al tercer capítulo, titulado marco referencial, el cual nos abrió el camino y dio una luz para comprender y profundizar sobre los temas del presente proyecto de investigación, ambientes de aprendizaje, biográfica narrativa, juego y reflexión docente. Con base a lo anterior da paso a la construcción del marco teórico con las 4 categorías sobre ambientes de aprendizaje, juego, espacio y reflexión docente; las cuales permiten dar solución frente a la pregunta mencionada anteriormente.

En el cuarto capítulo se hace énfasis en el cómo se va a desarrollar el proyecto investigativo, por tal motivo se desarrolla los objetivos. Por otro lado, la investigación se desarrolla bajo la manera cualitativa, bajo un enfoque crítico social, se desarrolla con el método de investigación sobre la biográfica narrativa y las fases de investigación del enfoque praxeológico. Así mismo, se evidencia los instrumentos de recolección de datos y la población de objeto de estudio, las cuales son, las dos docentes en formación.

Siguiendo la línea, en el quinto capítulo se desarrollan y se describen los análisis, y las conclusiones de lo que se evidenció en el desarrollo de la práctica; tomando como técnica el diseño de una triangulación, matriz de análisis y categorías, que permitieran contrastar la teoría con la práctica.

Para finalizar, se ubica las conclusiones frente al proyecto de investigación en el sexto capítulo, el cual pasa a ser general, enfocado a la infancia y a los futuros docentes en formación y así mismo se desarrolla las recomendaciones que se requieren para continuar con este proyecto de investigación.

1. CONTEXTUALIZACIÓN (Ver)

La contextualización consiste en el hecho de experimentar, observar y examinar el quehacer pedagógico de un profesional en formación en un sitio de práctica, siendo este un lugar generador de conocimientos y acciones que tienen su propia reflexión en relación a la práctica. por otro lado, el observar, se convierte en un dispositivo que impulsa al docente investigador a reconocer su propia práctica y problematizar las acciones que transcurren en ella. Como menciona Juliao en el siguiente apartado (2011) La fase del VER del enfoque praxeológico es correspondiente con estas acciones al ser:

“ [...] una etapa esencialmente cognitiva donde el investigador-praxeólogo recoge, analiza y sintetiza la mayor información posible sobre la práctica, tratando de comprender su problemática y de sensibilizarse frente a ella [...] la *observación* condiciona el conjunto del proceso: retomando los datos, se trata de establecer una problemática que, por una parte, supone que la práctica, tal como es ejercida, puede mejorarse, y, por otra parte, exige una comprensión (una segunda mirada) que no aparece espontáneamente y que implica un segundo momento”(p. 35)

Para el caso de la presente investigación, las docentes investigadoras se acogen con referente al enfoque praxeológico e inician un camino de auto- observación de sus propias prácticas, es decir, mediante un ejercicio de registro escritural, gráfico y de audio recolectan datos e interpretan las diversas situaciones, buscando establecer posibles debilidades, fortalezas y oportunidades que se presentan en el desarrollo de la misma. El pretexto que sitúa la observación y reflexión es el diseño de los ambientes de aprendizaje basados en el juego propuesto por las docentes en el aula de clase.

Por otra parte, esta investigación toma aportes de las tres etapas del momento PRAXEOLÓGICO en su fase del VER, (*auto- observación, problematización y planeación de la investigación/intervención*). En este sentido, las investigadoras realizan un proceso introspección o “auto- observación” de las actitudes, habilidades, debilidades y fortalezas que poseen en el desarrollo de sus prácticas docentes cotidianas. Dicho proceso se desarrolla mediante la construcción de una narrativa y de diálogos frente a la misma, pues se parte de la idea que para problematizar es necesario reconocer aspectos inherentes a los hábitos que se construyen en la interacción que surge en las aulas.

El proyecto se desarrolla en el marco de la investigación formativa de la Licenciatura en Pedagogía Infantil-LPIN de la Corporación Minuto de Dios-UNIMINUTO. Esta cuenta con sede en la ciudad de Bogotá y su principal interés es contribuir con la formación de profesionales integrales de la educación que atiendan a las diferentes realidades que viven las infancias. Para la consecución de dicho objetivo, la universidad utiliza un modelo educativo praxeológico que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y propositivo, mediante la inmersión consciente en su propia práctica.

En este sentido, la formación de pedagogos infantiles reflexivos encierra en sí misma un compromiso social con el desarrollo de las infancias, motivo por el cual, el programa de LPIN presenta dentro de su plan de estudios espacios académicos que propenden por la comprensión del ambiente como un tercer educador en el aula. En palabras de Zabalza (1996) citado en el Proyecto Curricular de Programa-LPIN (PCP, 2015):

“[...]el docente como parte fundamental en el desarrollo debe proporcionar a sus estudiantes una atención individualizada de tal forma que le permita tener un acercamiento y conocimiento de las particularidades de sus estudiantes, capacidad de generar ambientes estimulantes, para que los niños tengan posibilidad de acción, descubrimiento y conocimiento a través del acercamiento a diferentes materiales, generar rutinas estables que le

permitan centrarse tanto en el orden como en el cumplimiento de sus responsabilidades y generar diversas estrategias y actividades lúdico-pedagógicas encaminadas al fortalecimiento del desarrollo emocional, social y físico”. (p.18)

Desde esta perspectiva, la problematización y reflexión sobre el ambiente de aprendizaje que está institucionalizado en el jardín infantil escogido para el desarrollo de la presente investigación, se convierte en una actividad constante para las investigadoras, pues esto fortalece la capacidad para cualificar de las prácticas realizadas por las mismas.

1.1. Micro contexto

El jardín infantil atiende población infantil (2-6 años) proveniente de familias de estrato 2-3, es privado, modalidad mixta y una jornada completa en un horario de 6am a 6pm. Se ubica en el barrio Tintal al sur de la ciudad de Bogotá y está en una zona residencial en la cual priman conjuntos de apartamentos y casas. En el sector se encuentra una oferta variada de comercio y espacios culturales asociados a parques y la biblioteca que tiene el mismo nombre del barrio.

El horizonte institucional se orienta por los planteamientos del Proyecto Educativo-PEI, el cual se sustenta en los siguientes postulados:

Visión: Ser una institución que lidere procesos educativos basados en los valores, que garanticen la transformación de hombres y mujeres capaces de conseguir retos en el futuro.

Misión: Ofrecer una educación y formación integral para los niños y las niñas en la edad de la primera infancia, caracterizarnos por la actitud de servicio y excelencia que se apoya en los valores de respeto, la tolerancia, la solidaridad, la amistad, la justicia, la equidad, la responsabilidad y el amor por los demás. (Agenda escolar, 2017)

La planta física se instaura en una casa dentro de un conjunto residencial, lo cual implica que la construcción fue diseñada para uso familiar. La distribución de los espacios se realiza según las necesidades de la institución, en el primer piso se encuentra los servicios de cocina, y baño, en la mitad del primer piso se localiza una escalera que comunica al segundo piso, en el segundo nivel esta un baño en la mitad del hall, 2 cuartos, el primero es para guardar los implementos deportivos y el segundo es un salón de clases donde están los niños de grado párvulos; y en el tercero subiendo las escaleras se encuentra un cuarto pequeño el cual es utilizado para dar clases para los niños de grado pre-kínder. Se observa que el manejo del espacio por los infantes y las docentes en ocasiones se dificulta al ser estrechas las escaleras y que la capacidad de algunos escenarios no es apta para el desarrollo de actividades que implican movimiento y adecuación de recursos cambiantes.

En la zona de salones se observa que estos presentan entre 12 a 17 niños entre 2 a 6 años, distribuidos por niveles (Párvulos, Pre-kínder, Kínder, y Transición), cada uno cuenta con una maestra titular. El mobiliario de los salones está compuesto por mesas cuadradas con patas de metal sujetadas con tornillos, las sillas son acorde a la altura de los niños, estas son ocupadas por 3 o 4 niños. A los costados de cada salón se encuentra un mueble de 6 cajones (3x3) donde los niños colocan sus loncheras y maletas y un mueble destinado a materiales. Todo lo anterior no permite que los niños se desplacen de la manera adecuada, debido a que el espacio es pequeño con relación a la cantidad de objetos y estudiantes.

Frente al manejo del espacio al interior de las aulas, se evidencia que los elementos mencionados no permiten un desplazamiento adecuado y que el movimiento es algo controlado por las docentes a través de permisos para levantarse de la silla.

Al iniciar la jornada, los niños permanecen sentados siguiendo las instrucciones de las docentes al pie de la letra, para las actividades dinámicas se deben recoger las sillas y

mesas para la movilización correcta de los niños o se organizan los niños en fila de a 1 o 2 para salir al parque se encuentra al lado del plantel para poder realizar actividades que implican motricidad gruesa.

La institución se encuentra en un sector que goza de zonas verdes y estas son utilizadas por la comunidad en actividades diversas, sin embargo, al observar con detenimiento se logra detallar que los parques se usan sin cuidado alguno, pues hay excremento de mascotas, personas consumen sustancias psicoactivas y otros grupos que invaden los espacios destinados a la infancia. Este aspecto, influye en el uso que hace el jardín de este espacio, pues al momento de querer realizar actividades dinámicas afuera de la institución como es el caso de educación física, se debe salir en compañía de todas las personas que dispone el plantel para salvaguardar la seguridad de los niños y los tiempos para compartir estos escenarios son reducidos.

El jardín cuenta con personal de aseo, cocina y administrativo, este tiene su sitio de trabajo acorde a las necesidades. Así mismo, cuenta con servicios higiénico-sanitarios que responden a las rutinas desarrolladas con las estudiantes. Las docentes se caracterizan por ser estudiantes de Licenciatura en Pedagogía infantil de últimos semestres, esto hace que se facilite la transición entre el conocimiento académico actualizado y el contexto laboral, sin embargo, también posibilita choques entre las estructuras rígidas de los sistemas educativos y las tendencias actuales de la educación para las infancias.

Frente al modelo educativo utilizado, se encuentra que en los documentos institucionales se evidencia un enfoque tradicional y un plan de estudios constituido por materias las cuales son: matemáticas, español, sociales, inglés y ciencias naturales, dichos espacios tienen logros propuestos por bimestres y estos se utilizan para el desarrollo de las planeaciones, como parte de la gestión directiva la coordinación recibe, revisa y retroalimenta las actividades programadas. Estas a su vez se deben evidenciar en los cuadernos y libros de los niños.

Al finalizar cada bimestre, las docentes deben evaluar a los estudiantes con exámenes y calificar por medio de niveles: excelente, sobresaliente, aceptable e insuficiente o con símbolos variados como caritas felices y tristes. Este informe se entrega a los padres por medio de las fortalezas y debilidades de cada niño.

A partir de los datos recolectados por parte de las investigadoras se percibe que los espacios son reducidos versus las necesidades que demanda el trabajo lúdico con infancia, la disposición del espacio es estática y la movilidad es controlada por las docentes afectado así la libertad que presentan los niños para construir sus aprendizajes, sumado a lo anterior, los escenarios externos son poco utilizados debido a las actividades desarrolladas por jóvenes consumidores y adultos con mascotas. Por su parte, la metodología y el manejo del espacio está condicionado por los lineamientos de un modelo tradicional basado en esquemas de calificaciones, actividades medibles, predecibles y controlables; dejando así por fuera la novedad que puede presentarse al modificar escenarios, propuestas pedagógicas y roles dentro del aula.

Así mismo, los comportamientos, interacciones y las motivaciones que surgen entre docentes y estudiantes se afectan al mecanizarse en las clases tradicionales basadas en libros, cuadernos, guías y exámenes. En conclusión, el sistema de control y regulación que se percibe al interior del plantel hace que los ambientes destinados para el aprendizaje se conciben como espacios estáticos que cohiben las interacciones propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que este modelo produce frustración en las docentes al ver que los niños deben cumplir conductas dirigidas por objetivos y no a la exploración, el juego y el movimiento de las infancias.

2. PROBLEMÁTICA (Ver)

La problemática la constituye un conjunto de situaciones que al ser analizadas e interpretadas desvelan aspectos que afectan a una determinada población, comunidad o entorno. Esta se realiza con el fin de dar a comprender las necesidades que requieren de soluciones, por medio de estrategias basadas en la investigación. Con respecto a ello, Sampieri (2006) plantea que:

[...]En realidad plantear el problema no es sino afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación. el paso de la idea al planteamiento del problema en ocasiones puede ser inmediato, casi automático, o bien llevar una considerable cantidad de tiempo; ello depende de cuán familiarizado esté el investigador con el tema a tratar, la complejidad misma de la idea, la existencia de estudios de antecedentes, el empeño del investigador y sus habilidades personales. [...] . (p.40)

2.1.Descripción del Problema

De acuerdo con lo anterior, se percibe que las situaciones descritas en el contexto inciden en el desempeño de las docentes en el aula y que ello lleva a desmotivación por parte de las mismas. Este pensamiento surge a partir del choque que se presenta entre los proyectos, ideas y anhelos que se forjan durante la preparación de la carrera y los contextos laborales estrictos. Si bien es cierto, el ambiente estático, las metodologías rígidas, los sistemas de evaluación controlados y en sí la cohibición de movimiento, palabra y porque no decirlo pensamiento hace que se reflexione sobre lo que significa ser docente de infancia.

Es en este sentido, la problemática detectada se enfoca hacia el desarrollo de un pensamiento auto-reflexivo, es decir, que indague sobre cómo se pueden mejorar estas condiciones partiendo desde el accionar del docente, para ello, se toma como base los ambientes de aprendizaje y la relación que tienen con las transformaciones en la práctica docente desarrollada por las investigadoras.

2.2. Formulación del Problema

¿Cómo fortalecer la reflexión docente a partir del diseño de ambientes de aprendizaje basados en el juego?

2.3. Justificación

Realizar un proyecto de investigación basado en los principios de la reflexión del docente permite que los docentes en formación puedan reconocerse como profesionales mediante lo que realizan dentro de una aula de clase y de antemano descubrir las habilidades que tiene y lo que debe mejorar para que de esta manera las prácticas a lo largo de su formación obtengan los resultados que requiere pero para lograr este objetivo, es necesario reflexionar sobre cada práctica que se realiza, en el antes, haciendo observación sobre los elementos que se contienen y lo que se puede realizar, en el durante, lo que se está realizando y analizando cada acción y el después con lo que se realizó con expectativas y realidades, esto puede permitir una transformación en la institución al querer hacer un cambio, en los niños al sacarlos de una rutina rígida y en los docentes un crecimiento motivante y reflexivo que le dé vía a un cambio interior en las prácticas. En palabras de Perrenoud (2004):

Para dirigirse hacia una verdadera *práctica reflexiva*, es necesario que esta postura se convierta en algo casi permanente y se inscriba dentro de una relación analítica con la acción que se convierte en algo relativamente independiente de los obstáculos que aparecen o de las decepciones.[...] su realidad no se considera según el discurso o las intenciones, sino según el lugar, la naturaleza y las consecuencias de la reflexión en el ejercicio cotidiano del oficio, tanto en situación de crisis o de fracaso como a un ritmo normal de trabajo. (p.13)

Los docentes como se ha visto a lo largo de la historia son guías y acompañantes de los aprendizajes de los niños y por ende cada propuesta que se implementa en las aulas es

de gran importancia para su desarrollo, debido a ello, el conocimiento de las fortalezas y aspectos a mejorar de cada niño surge de las interacciones que se propician en los escenarios dispuestos para el aprendizaje.

Desde allí, la responsabilidad que tiene el docente invita a que este entre en dinámicas de reflexión constante frente a su propia práctica. Este aspecto le permite, que el mismo se transforme y transforme su aula al reencontrarse con el juego, las emociones y en sí con la esencia de la infancia misma.

Juliao (2011) plantea que:

[...] “esto solo será posible si la praxis educativa en la que lo introducimos es un quehacer generador de reflexión e indagación, realizado por el mismo y sobre sus prácticas, y que se concreta como investigación praxeológica, es decir, buscando realizar la propia existencia y la de aquellos con quienes se interactúa” (p.160).

Por su parte, las metodológicas dinámicas, comunicativas y en sí de la gestión pedagógica del jardín se fortalecen al entrar en contacto con nuevas formas de concebir los ambientes de aprendizaje, el juego y las capacidades que tienen los docentes. Tomar el juego y los ambientes de aprendizaje en la reflexión docente como elementos propios del accionar pedagógico, permite que las prácticas mejoren y se enriquezcan, incidiendo así en la calidad del mismo tanto en formación académica como el profesional.

Por último, esta investigación impacta a la infancia, ya que, al implementar estrategias lúdicas, nuevos aprendizajes por medio del juego, los niños y las niñas demuestran interés por aprender, logrando que sus aprendizajes sean significativos, que todo lo que implementa el docente dentro el aula de clase genera un valor en la vida de los estudiantes. Además, permite que los niños sean más libres, autónomos, exploradores y constructores de sus propios conocimientos, y lo más importante se le permite al niño ser “niño” no ser un adulto en un cuerpo de niño.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

Fortalecer la reflexión que emerge del diseño de ambientes de aprendizaje para el juego a partir de la construcción de una narrativa autobiográfica.

2.4.2. Objetivos Específicos

- Diseñar e implementar ambientes de aprendizaje basados en el juego.
- Recolectar y comprender los sucesos que emergen de la práctica educativa de las docentes investigadoras con el fin de iniciar procesos de reflexión.
- Hacer una evaluación reflexiva de los aprendizajes adquiridos mediante la experiencia de transformación de la práctica docente.

3. MARCO REFERENCIAL (Juzgar)

El marco referencias es una fase del proceso de investigación relacionada con la búsqueda de fuentes primarias y secundarias que sustentan el desarrollo del proyecto a realizar. Desde allí, la constitución de este apartado se basa en autores, documentos legales e investigaciones que se han relacionado con el tema de ambientes de aprendizaje y enfoque biográfico narrativo. Para Sampieri (2010) “la amplitud con que la investigación posee bases teóricas y filosóficas sólidas y provee de un marco referencial que informa al estudio. Tiene que ver con una revisión de la literatura extensiva y pertinente (enfocada en estudios similares). Además de incluir un razonamiento contundente de la(s) razón(es) por las que se recurrió a un enfoque cualitativo”.(p. 478)

Dentro de este apartado se encuentran desarrollados tres elementos: el marco de antecedentes, el marco teórico y el marco legal.

3.1. Marco de Antecedentes

En coherencia con la búsqueda de antecedentes de la investigación en artículos y libros de orden local, nacional e internacional, se procedió a elaborar los resúmenes analíticos estructurados-RAE, con ello se logró abordar aspectos que contribuyen a la comprensión de la metodología biográfica narrativa en educación y el abordaje de investigaciones realizadas en ambientes de aprendizaje.

Investigaciones asociadas al método biográfico narrativo

Se consultaron 3 artículos titulados: El saber de la experiencia. Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes de Andrea Alliaud realizada en el año 2005, (anexo 1); Biográfico-narrativa a la investigación sobre la formación docente de Manuel Fernández Cruz, realizada en el año 2011, (anexo 2) y por

Último “Las narrativas como estrategia de formación docente” de Sandra Liliana Rodríguez Martín, realizada en el año 2014. (Anexo 3).

En los documentos relacionados, se logra evidenciar que la reflexión es una parte fundamental en la constitución de un docente y que el uso de las narrativas fortalece esta capacidad. Así mismo, se resalta la importancia que tienen las experiencias que vive cada docente en formación y en ejercicio, pues es desde allí que se construyen conocimientos y se implementan estrategias innovadoras en un ambiente determinado.

Por otra parte, se puede evidenciar en dos de los documentos se hace mención a la importancia de reflexionar sobre sus propias prácticas y lo gratificante que esto puede ser en un futuro, así mismo, comparten que se debe mejorar la práctica propia dentro de un contexto educativo y que esta actividad debe ser permanente. (Aula de clase). El tercer artículo hace énfasis en la construcción de narrativas grupales y expresar que este tipo de trabajos aportaría a cualificar las prácticas y la actitud reflexiva del colectivo.

La consulta de estas investigaciones contribuye al presente proyecto al mostrar experiencias de docentes reales que cualificaron sus formas de concebir, experimentar y construir sus propias prácticas desde la reflexión como mecanismo derivado de la narración. Así mismo, evidencia un camino a seguir bajo este enfoque investigativo y de esta manera comprenderlo para su aplicación.

Investigaciones asociadas al trabajo por medio de ambientes de aprendizaje

Se consultaron 3 artículos titulados: El juego en el nivel inicial, Juego y espacio, ambiente escolar, ambiente de aprendizaje, por las docentes Patricia Sarlé, Inés Rodríguez Sáenz, Elvira Rodríguez realizado en el año 2014 (Anexo 1) ; Creación de entornos de aprendizaje en infantil: experiencia estética y juego realizado por los docentes, por los docentes María Dolores Callejón Chinchilla y Víctor Yanes Córdoba, realizado en el año 2012 (Anexo 2); El juego como estrategia Didáctica en la educación infantil, por Ana María Leyva Garzón, realizado en el año 2011 (Anexo 3) y por último, Diseños de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación inicial de los docentes Sandra Marcela Duran Chiappe- María consuelo Martín Cardinal realizado en el año 2015 (Anexo 4).

Se evidencian varias similitudes en los tres formatos, ya que resalta la relación entre los ambientes de aprendizaje y el juego dentro del aula de clase. En consonancia con los autores, el juego es una estrategia amplia y fundamental al momento de potenciar el desarrollo en los estudiantes, pues ofrece distintas posibilidades metodológicas. En este sentido, diseñar ambientes de aprendizaje para el juego no solo implica decorar el aula con una temática específica, sino que va más allá al fortalecer la capacidad participar y de motivar a los niños.

Así mismo, en los diferentes ambientes los niños pueden hacer uso libre de los materiales y crear su propio ambiente, esto ayuda en la adquisición de conocimientos haciendo uso de la creatividad y la imaginación. Como consejo final, la autora *Consuelo Martín* en su libro *diseño de ambientes para el juego, práctica y reflexión en la educación inicial (2015)* expresa que se deben tener en cuenta las dimensiones y pilares de los niños dentro del espacio- ambiente de aprendizaje.

Por otra parte, los autores le dan protagonismo a la reflexión docente y a la construcción de biografías narrativas, pues consideran que es fundamental para el ejercicio de las prácticas docentes, pues mediante las mismas se logra transformar el pensamiento y lograr resultados distintos a partir de propuestas intencionadas que generen impacto en la población. Los antecedentes consultados, aportaron al presente proyecto a nivel personal y pedagógico al lograr comprender el enfoque autobiográfico desde los diferentes autores y trabajos, asimismo, se logró divisar que el diseño de los ambientes de aprendizaje permite cambiar las dinámicas en el aula y de esta manera contribuir con procesos reflexivos.

3.2. Marco Teórico

Los ambientes de aprendizaje como una alternativa para impulsar la construcción de conocimientos

Los ambientes de aprendizaje y el juego son herramientas que facilitan la construcción de relaciones en el aula y posibilitan nuevas estrategias para comprender y producir conocimientos en el marco de la acción. Con base a lo anterior, estos elementos permiten generar nuevas experiencias y vivencias llamativas y significativas, de esta manera, reivindican el rol maestro en un aula de clase al implementar y potenciar aprendizajes con los estudiantes. Por otra parte, un ambiente de aprendizaje es un espacio diseñado por docentes, en pro de mejorar la calidad educativa, emocional y de interacción de quienes hacen parte de él. Este debe ser un lugar donde se pueda manipular variedad de elementos, juegos hasta las mismas creaciones que surgen en él, de esta manera, el ambiente es el motivador de cada día.

El diseño de un ambiente de aprendizaje tiene como objetivo principal incentivar a los estudiantes a aprender de una manera motivada, al incrementar la participación y el nivel de actividad de los niños en las diferentes actividades. En este sentido, el diseño de los ambientes de aprendizaje no solo implica decorar un aula de clase, sino que abarca mucho más que eso, como se pronuncia, es ambientar un espacio, el cual le permite al niño tener experiencias desde las múltiples posibilidades que este le brinda. Como lo menciona (Hunsen y Postlethwaite, 1989) citado por García y Chato “un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc. Que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje.” (p.5)

Dentro del marco del ambiente de aprendizaje se resaltan las 4 dimensiones las cuales son:

La dimensión física, la cual hace referencia a todo aquello que se encuentra en el espacio, y de cómo se organiza este lugar, la *dimensión funcional*, demuestra que tan

pertinente y apropiado es el ambiente y si este conlleva a una intencionalidad pedagógica e interacciones que, con los participantes, además se refiere al para que se utiliza y en qué condiciones se encuentra el ambiente de aprendizaje; por otro lado, está la dimensión *temporal*, la cual refiere al cuándo y cómo se utiliza ese ambiente. Por último, se encuentra la *dimensión relacional*, que hace énfasis al quién y en qué condiciones está el ambiente.

Con respecto a lo anterior, este proyecto se utilizan estas 4 dimensiones que componen un ambiente, con el fin de soportar y dar validez para esta investigación al registrar la categorías y unidades de análisis que contribuyen al sustento metodológico.

Así mismo, en el plano pedagógico son un gran soporte para la construcción de un buen ambiente de aprendizaje, tanto para los docentes en formación como para los estudiantes, motivo por el cual se disfruta de los aprendizajes construido. Por otro lado, los docentes en formación deben tener en cuenta estas dimensiones e incorporarlas en su proceso de profesionalización y de esta manera, fortalecer su capacidad para innovar en los contextos educativos.

En este sentido, se destaca que el ambiente de aprendizaje debe estar acondicionado de forma adecuada para que los niños puedan alcanzar un aprendizaje óptimo en el cual tengan la libertad de manipular los objetos que se encuentran en este y que así mismo les proporcione enseñanzas. Para la creación de un buen ambiente es importante que el docente tenga presente el espacio donde se va a generar conocimientos y a explotar el sin número de intereses que posee el alumno y así mismo el/la docente. Es decir, para Durán y Martín (2015, p. 67)

“Cuando hablamos de diseño de ambientes estamos pensando en la articulación entre una determinada estructura física, un comportamiento, unas acciones, unas interacciones. El diseño de ambientes nos invita a la acción, a la interactividad; el niño no es un objeto que recibe información visual o

auditiva, él se implica integralmente en las acciones y vive con plenitud los momentos de su poli sensorialidad e integralidad”.

Como se ha mencionado, la creación de un buen ambiente de aprendizaje en un aula de clase-espacio contribuye de manera óptima y significativa en el quehacer y práctica docente, como también en el proceso de formación reflexiva y propositiva del estudiante. Por otra parte, al incorporar el juego en los ambientes diseñados se logra consolidar una propuesta de aprendizaje basada en la libertad de acción del niño, la participación, la imaginación y construcción de aprendizajes en el plano individual-colectivo, aspectos que son inherentes a este momento de la vida.

En cuanto al diseño de los ambientes, se encuentra que este debe estar completamente acondicionado de materiales estructurados y no estructurados que le brinden al niño un proceso de aprendizaje de calidad, totalmente al alcance de ellos, donde pueden manipularlos sentirlos, hasta probarlos; todo lo anterior genera un “caos” pero sin embargo se pretende que a partir de lo anterior no se deje a un lado la intencionalidad pedagógica que conlleva el ambiente, al contrario, el caos tiene una intención y un propósito de cambiar tanto la perspectiva de los docentes en formación como la de los estudiantes.

En lo que respecta a lo anterior, para las autoras Durán y Martín (2015) hablan sobre el tema del caos y el orden, en el que describe la transformación del espacio en la escuela mediante la participación y la acción infantil, para motivar una reflexión pedagógica acerca del mensaje pedagógico de los espacios en el aula de educación infantil y cómo intervienen los objetos, las imágenes, el mobiliario, la luz, el sonido y todo lo que se encuentra en el lugar. En este sentido, lo que se busca es que los niños interactúen libremente por medio de las experiencias que este les brinda, y de esta forma, generar un clima de confianza, tranquilidad y seguridad para que de esta manera aprendan y su proceso educativo sea óptimo a medida de su desarrollo. (p. 66)

Otro aspecto que influye en la creación de ambientes de aprendizaje es la capacidad de observación del docente, pues esto permite tomar las decisiones adecuadas frente al uso del espacio, los materiales, las ubicaciones, los elementos sensoriales y en sí la comprensión de todas las dimensiones que lo componen. Para el caso, del presente proyecto al diseñar los ambientes se inició con el reconocimiento del espacio y de los recursos que tenía el jardín y esto se combinó con los materiales construidos por los docentes y los niños. En palabras de Friable, citado por García y Chato (2014, p. 5), “plantea que en el aula se configure un ambiente para el aprendizaje del niño con material didáctico que estimule el desarrollo de sus capacidades motoras y desarrollo intelectual”.

Los espacios en los cuales se van a implementar los ambientes deben ser adecuados para los niños, en estos se debe ver reflejada la motivación como parte fundamental ya que los procesos de aprendizajes de los niños van ligadas a esta y es necesario que el espacio éste en disposición completa para los niños, donde puedan correr, bailar, saltar y jugar con los objetos que se encuentran dentro del espacio y allí el docente debe ser un guía importante, brindándoles distintas enseñanzas e involucrándose dentro de lo que los niños hacen en el espacio y ambiente. En el documento *juego y espacio*, según Zabalza (1987) “considerar espacio como una categoría que excede los aspectos materiales y físicos, y empezar a pensarlo como determinante de estilos y posibilidades de acciones, relaciones, aprendizajes [...]” (p. 15)

En efecto, cuando se diseña un ambiente de aprendizaje no es maquillar el espacio para verse agradable es mucho más que eso, es ver como el lugar puede fortalecer la infancia donde priman los interés y gustos, donde ellos se sientan autores de sus propias creaciones, sean los dueños de ese escenario y lo más importante que los niños puedan realizar sus actividades y expresar lo que siente con un sentido y una finalidad. Esto hace que el docente conserve, que con tan solo un espacio lleno de juego y diversión se

convierte en un lugar donde se pueden fomentar miles de interacciones e intenciones pedagógicas enriquecedoras.

La construcción de ambientes de aprendizaje en un espacio hace parte en el sentido de que los niños sean los diseñadores, protagonistas y constructores de pensamientos y de conocimientos, es decir que ese ambiente- espacio es un lugar propicio para mejorar y afianzar sus intereses educativos y motivacionales, el permitir que ellos vean sus manualidades, genera en ellos un deseo por seguir aprendiendo y cultivando experiencias inolvidables a lo largo de sus vidas. Según Zabalza, citado por Rodríguez, Sáenz y Sarlé en el documento *juego y espacio*:

“Considerar el espacio como una categoría que excede los aspectos materiales y físicos, y empezar a pensarlo como determinante de estilos y posibilidades de acciones, relaciones, aprendizajes, significa considerarlo una variable didáctica a tener en cuenta a la hora de diseñar la propuesta concreta de trabajo en la sala” (1987, p. 15)

En el documento *Diseño de ambientes para el juego, práctica y reflexión en la educación inicial* Abad (p.70-74). Hace referencia a que un espacio se debe transformar sin importar cuán grande sea, enfocándose en el sentido que el docente utilice los recursos que tiene a la mano para lograr que este espacio tenga un cambio y una transformación permitiendo de esta manera en el infante se sienta a gusto y ai mismo permite diseñar un ambiente con los elementos más sencillos; la importancia de esto es que el niño o la niña aprendan dentro del espacio y el ambiente diseñado y que de lo más mínimo se logre crear algo innovador con materiales básicos.(2007)

El espacio debe ser libre para la interacción del niño puesto que este posibilita el aprendizaje de los niños dentro del aula, donde se le facilite utilizar cada material y recorrer de un extremo a otro apropiándose del entorno. En palabras de Duarte (2009) “El espacio de la clase debe posibilitar actividades distintas y simultáneas[...] ofrecer

escenarios distintos donde la interacción del niño sea protagonista y las demás personas se sientan acogidas” (p.15)

Con relación al docente, se comprende que al incorporar estrategias pedagógicas llamativas se promueve, mejora y crea una educación de calidad soportada en la capacidad del maestro para reflexionar y mejorar su práctica pedagógica a partir de la reconstrucción de nuevos aprendizajes adecuados para la educación de ahora.

Lo anterior invita a los docentes en formación a que salgan de sus actividades rutinarias, dejando a un lado sus miedos y temores de nuevos aprendizajes y herramientas que fortalezcan la labor docente, contribuyendo así a la calidad del docente y el proceso de aprendizaje de los estudiantes, partiendo de la creación de espacios, ambientes de aprendizajes más dinámicos, más llamativos, donde la creatividad se resalten y sean factores principales en un aula de clase. En este sentido los estudiantes demuestran interés por aprender nuevas cosas saliendo de la rutina y de lo monótono, y los docentes se dan la oportunidad de explotar la variedad de ideas que poseen y de este modo puedan mejorar su calidad de vida a nivel profesional y personal. Sin embargo, es importante que se tenga en cuenta que un ambiente de aprendizaje no se necesita de materiales o mobiliarios costosos o grandes, sino al contrario un ambiente se puede construir con elementos sencillos que la imaginación de los niños es lo que lo hace ver grande y valioso.

El juego como dinamizador de las relaciones en los ambientes de aprendizaje.

El juego hace parte de la infancia y desarrollo de los niños y las niñas, el jugar propicia aprendizajes inesperados, estimula la creatividad y la libre expresión en la infancia.

De esta manera, es importante considerar el juego como herramienta en los procesos de enseñanza- aprendizaje porque posibilita la autonomía y el reconocimiento de sí mismo y de los demás, por consiguiente, el juego articula en la infancia todo sobre la

creatividad, imaginación y vivencias, además, potencializa todas aquellas experiencias significativas en cada uno de ellos, partiendo de cosas simples que pueden tener a la mano.

Siguiendo la línea, el juego es una herramienta didáctica que posibilita la relación entre las personas de manera dinámica y permite que se conciba de manera libre, colectiva o individual, el juego es aquel que logra generar desarrollos cognitivos, comunicativos, corporales y afectivos. Ahora bien, cabe mencionar que existen una serie de categorías de juegos los cuales se evidencian en los niños al momento de que el docente los implementa en el aula, los cuales son: según se menciona en El lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, *El juego en la educación inicial*: “ la niña y el niño conocen el objeto en la exploración y lo transforman en el juego, le otorgan otros sentidos, significados y funcionalidades . (2010, p.30). como son *los juegos de roles*, donde los niños representan un personaje como las profesiones, los animales, etc. *los juegos de imitación*, en los cuales imitan un personaje por medio de la imaginación, como por ejemplo (los superhéroes, los papás, etc.), *los juegos simbólicos*, en los cuales un elemento cumple un papel distinto como cuando un oso de peluche es un bebe o una ficha encajable es un carro, ahora bien se tiene en cuenta que los juegos no son cien por ciento libres puesto que también existen juegos donde hay reglas pero en la infancia se constituye el juego con más libertad debido que en todo momento se puede evidenciar la creatividad e imaginación y los niños siempre quieren tener liderazgo sobre este.

Siguiendo esta misma línea en nuestro proyecto llevamos a cabo las distintas categorías del juego porque tuvimos en cuenta la creatividad de los niños, las representaciones que hacían, la imaginación, el desarrollo comunicativo porque siempre estuvimos atentas a todo lo que los niños expresaban, lo corporal por la manera como se desplazaban en el espacio, lo cognitivo en lo que imaginaban, construyen y creaban y lo afectivo en cómo se relacionaban con sus demás compañeros a la hora de jugar. Sin embargo, en algunos momentos pusimos reglas las cuales al principio se cumplieron pero después ellos mismos tomaron el control.

Es importante mencionar que el juego hace parte de la infancia y desarrollo de un niño, el jugar propicia aprendizajes inesperados, estimula su creatividad y su libre expresión, por lo cual se considera que el juego promueve, “El mayor grado de desarrollo del niño de esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea; la manifestación del interior exigida por el interior mismo que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y los demás, la paz con el mundo” (Cuellar Pérez, 1992, p.41).

En este sentido, se considera al juego como factor fundamental que le permite al niño interactuar libremente con los objetos que tiene a la mano, incrementando así la creatividad y la imaginación; no obstante, el juego al pasar el tiempo se ha ido incorporando al aula de clase, frente a ello, autores como Rinaldi (2011), Montessori (1991), Cabanellas y Eslava (2005) expresan que el juego aporta a la infancia en forma positiva y por ello, se han implementado distintos tipos de juegos los cuales involucran los procesos de aprendizaje de los niños en relación a sus momentos de desarrollo. Por tanto, es importante que el docente implemente el juego dentro de sus ambientes de aprendizaje y que pueda complementar sus intencionalidades pedagógicas con las dinámicas naturales que se gestan en la infancia. Según Rinaldi (2011):

“hay unas premisas que es necesario tener en cuenta al proyectar un ambiente escolar, tales como entender que el espacio es un lenguaje, que comunica y que se lee de manera polisensorial, especialmente, en la infancia”. Contemplando lo que señala el autor, cabe deducir que el espacio en el que el niño va a disfrutar del ambiente diseñado, debe ser un lugar que le permita interactuar, *jugar* con el medio que lo rodea, los objetos, moverse, correr, etc. (p.70)

De esta manera, el docente debe posibilitar interacciones y relaciones que le den paso a la libertad y participación de acción de los niños dentro de un ambiente de juego en los procesos de aprendizaje, logrando que se sienta confiado y pueda explorar cada herramienta que el docente le está brindando, sin que se bloquee su imaginación,

creatividad e iniciativa que lo caracteriza y también tener la intención de mejorar las relaciones entre ellos:

Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y relaciones que se dan entre ellos: donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación de compromiso entre ellos y ellas dentro del juego (Peña y Castro 2012, p.128) .

Según Siguiendo lo anterior, al utilizar el juego como herramienta para el aprendizaje de los niños, reconocemos las capacidades y habilidades que tienen para construir conocimientos por medio de la imaginación y la potestad que tienen para pensar en situaciones, acciones, problemáticas y las soluciones que dan al llevarlo a cabo por otro lado se tiene en cuenta que los niños jamás deben ser cohibidos por los docentes en medio del juego.

Por otra parte, cabe mencionar que el juego todo el tiempo hace parte de la infancia puesto que permanece en el pensamiento de los niños y ellos acuden a este todo el tiempo o cuando el docente no interviene dentro del aula por momentos, tal y como lo menciona Decroly (1983) “el juego desempeña un papel fundamental como actividad a la que se dedica permanente el niño y la niña “. (p.89). Es por esto que sirve como estrategia para los aprendizajes porque al implementarlos los niños se motivan y al mismo tiempo el docente también.

Al mismo tiempo también es importante que los docentes hagan parte del juego de los niños porque muchas veces el rol que debe desempeñar lo obliga a tener un pensamiento sobre que solo debe brindar conocimientos y estar en la atención absoluta de que los niños sigan las normas, es por esto que cuando el docente juega con los niños genera en ellos confianza y seguridad y así mismo cada vez que piensen en un juego lo involucrarán sin miedo.

Para concluir, el juego es un factor fundamental en la infancia y por lo tanto los docentes lo deben tener en cuenta al momento de desempeñar su rol dentro del aula porque es evidente que el jugar motiva a los niños, le permite obtener distintos desarrollos como se mencionó anteriormente y sobre todo permite reconocer su entorno, su identidad, la realidad que lo rodea y en definitiva el gusto por ir a la escuela, es por esto que el juego no solo se debe implementar en los tiempos libres para ocupar a los niños sino que también como parte de las metodologías para enseñar y en esto se podrá evidenciar el desarrollo de los aprendizajes de los niños y la buena relación entre maestro y alumno.

La reflexión como proceso de transformación del docente

La reflexión tiene la capacidad de generar cambios en la vida profesional y personal de una persona, pero en este caso genera resultados positivos cuando se lleva a cabo en la profesión docente, porque un docente quiere cada día enseñar temas distintos de manera significativa a sus estudiantes y en ocasiones cuando un docente no siente motivado por las metodologías que debe implementar dadas por la institución en donde se encuentra, se generan una serie de complejidades las cuales conllevan a las dudas sobre su quehacer y que sus prácticas no sean exitosas. Por esto cuando un docente reflexiona, se siente capaz de realizar cambios y tener una perspectiva distinta dentro del espacio en el que se encuentra logrando que sus procesos de enseñanza sean innovadores.

Dado que al implementar todo lo mencionado anteriormente, conlleva al docente a su proceso de autorreflexión sobre su práctica y su rol dentro del aula puesto que al reflexionar tiene en cuenta la necesidad de un cambio sobre las metodologías que se utilizan para que sus intervenciones se transformen y de esta manera se logre un cambio tanto en el espacio, en los niños y en el mismo docente.

Siguiendo lo anterior, el docente en su práctica debe reflexionar para observar e identificar que tan funcional pueden ser sus metodologías. Debido que si no cumple las expectativas puede ser causar desmotivación. Es por esta razón que la reflexión fortalece la labor docente la cual le permite tener la capacidad de asumir sus errores, dudas y aciertos, conllevándolos a su debida transformación y la mejora de sus prácticas a corto y largo plazo.

Por otra parte, el reflexionar hace parte de valorar las posibilidades y herramientas, el observar las cosas más simples pueden ser generadoras conocimientos y aprendizajes, la idea del reflexionar es cambiar las metodologías y procesos rígidos en lo tradicional; con el simple hecho de transformar espacios en donde el docente tenga en cuenta la libertad de los niños y de el mismo para que de esta manera prevalezca la exploración, la buena relación entre pares pero sobre todo un espacio significativo. Como lo menciona Perrenoud (2004) “no existe acción compleja sin reflexión durante el proceso; la práctica reflexiva puede entenderse, en el sentido general de la palabra, como la reflexión sobre la situación, los objetivos, los medios, los recursos, las operaciones en marcha, los resultados provisionales, la evolución previsible del sistema de acción.” (p.30).

De esta manera, cabe mencionar la importancia de reflexionar para generar la autocrítica sobre las prácticas docentes y para esto es necesario llevar a cabo un antes, durante y después de los sucesos de las experiencias dentro del aula y con los niños con el fin de autoevaluarse y llegar a la reflexión para generar un cambio positivo. Kenneth Zeichner afirma que:

“ La reflexión significa también el reconocimiento de que la producción del conocimiento respecto a lo que constituye una enseñanza adecuada [...] el reconocimiento de que también los profesores tienen teorías, que pueden contribuir a la constitución de una base codificada de conocimientos sobre la enseñanza”(p.2)

Como se mencionó anteriormente, la reflexión se denomina base importante dentro del quehacer docente debido a que va enlazada con el análisis que hacen sobre sus prácticas del antes, durante y después de realizar sus prácticas, planeándolas con las herramientas que van a utilizar, las experiencias que se vivieron dentro del aula y por último la reflexión que quedó de ello y para esto es necesario tener un recurso en el cual se lleve a cabo este proceso. Con base a esto, en nuestra práctica escogimos como herramienta las narrativas reflexivas en las cuales redactamos las experiencias desde el planeación de lo que teníamos pensado como metodología para nuestra práctica, lo que experimentamos en ella y al final la reflexión sobre todo lo que vivenciamos e implementamos allí. Según el planteamiento de Perrenoud (2004):

También es importante, a partir de la formación inicial, crear los lugares para el análisis de la práctica, de mestizaje de las aportaciones y de reflexión sobre la forma como pensamos, decidimos, comunicamos y reaccionamos en una clase. Y también contar con lugares, quizá los mismos, para favorecer el desarrollo de la persona y su identidad. (p.17)

Para concluir, se debe tener en cuenta la auto-reflexión de las vivencias y sentimientos que generaron las prácticas, como en este caso para la investigadoras fue los ambientes de aprendizaje; dentro de estas reflexiones conlleva al docente a crear o rediseñar estrategias llamativas que incentive al niño a aprender de forma libre y espontánea, como es en este caso el juego, herramienta que motiva, inhibe al niño a construir conocimientos o permite en ellos fortalecer sus conocimientos previamente adquiridos.

En pocas palabras es importante que los docentes en formación o docentes que ya ejercen su labor se apropien de este pensar, de reflexionar constantemente para mejorar en un contexto amplio la calidad de la educación y en la labor docente, permitiendo en la actualidad cambiar esa metodología rígida y normativa a cambio de implementar estrategias llamativas, potenciadores y transformadores de conocimientos, para que de

esta manera se cultive aprendizajes vivenciales, significativos, intencionados y lo más importante reflexivos.

3.3 Marco Legal

En este apartado podemos encontrar documentos normativos que soportan esta investigación. La búsqueda de los mismos se realizó con base a la temática del juego y los ambientes de aprendizaje en la educación inicial.

- **Artículo 67 de la constitución política (1991). La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social;** con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.
- **Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes (código de infancia y adolescencia).** Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.
- **ICBF, proyecto pedagógico educativo comunitario, 1990. Vamos a jugar.** El juego entonces aparece como una de las principales estrategias de trabajo, que

sirve a estos fines. Igualmente, el juego hace presencia desde una de sus clasificaciones como el juego de roles y como un momento de la rutina. (P.24)

- **Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.**

El juego ha sido un tema recurrente en la Educación de la Infancia. Al analizar los diferentes documentos expuestos en la primera parte, la mayoría muestra el juego como actividad rectora en la infancia; así mismo, en las diferentes instituciones que atienden niños y niñas de 0 a 6 años, se encuentra siempre presente en las programaciones y planeaciones, ya sea como principio pedagógico, como estrategia o como condición de desarrollo.

Este interés parece responder a una formación docente basada en las teorías psicológicas y pedagógicas que le han otorgado al juego un valor formativo. (p.60)

4. MARCO METODOLÓGICO (actuar)

El actuar es la “acción” que se lleva a cabo dentro de un espacio, con el fin de mejorar una práctica, basada en estrategias llamativas diseñadas por el investigador en pro de facilitar los aprendizajes tanto para el educador praxeólogo como para el educando. Esto parte de la idea que menciona Juliao (2015) “En esta etapa la praxeología instruye y guía la *praxis*, el investigador/praxeólogo se convierte en quien ilumina al practicante (incluso si se trata de la misma persona)” (P.136).

4.1. Tipo de investigación Cualitativa

La investigación cualitativa es el proceso por el cual se recolecta información o datos de aquellas falencias o debilidades que se presentan dentro de un entorno, siendo así una manera para identificar los cambios que se pueden obtener durante el proceso; como

también un medio facilitador para generar resultados positivos dentro de problemáticas que se encuentran en las realidades sociales., como menciona Juliao (2011):

“Una investigación cualitativa se enfoca, en primer lugar, en el sentido y la observación de un fenómeno social. Se concentra en el análisis de procesos sociales, en el sentido que las personas dan a la acción, y en su construcción de la realidad social”. (p.73)

Por otra parte, las investigadoras toman como apoyo las narrativas como herramientas para pensar, construir, rediseñar y reflexionar sobre las experiencias alcanzadas de sus prácticas dentro de la investigación. Mediante este proceso, las docentes logran tener libertad escritural para expresar todos los sentimientos tanto positivos como negativos y aquellos pensamientos que no les permite descubrir las capacidades y habilidades que poseen dentro de su profesión. Siendo así una manera para nutrir sus fortalezas y aprender de sus errores.

En concordancia con lo expresado, en este proyecto se basa en la observación de las prácticas de las docentes investigadoras, en aras de reflexionar sobre los sucesos que emergen en interacción con el escenario, los niños, los recursos y las acciones. Todo ello con el fin de transformar el pensamiento y entrar en dinámicas que reconfiguren el rol del docente praxeólogo.

4.2. Enfoque de investigación Crítico-social

El enfoque crítico-social tiene como fin responder aquellas problemáticas que se encuentran dentro de una sociedad, donde el investigador praxeólogo hace parte fundamental para beneficiar aquellas necesidades que afectan cada individuo por medio de herramientas innovadoras. Para Juliao, “[...] corresponde con la perspectiva de investigar la realidad y, sobre todo, las prácticas socio-profesionales que realizamos, con el fin de transformarlas, de emanciparlas” (2011, p.156)

Dentro de este enfoque tiene como fin para esta investigación reconocer la importancia de la reflexión docente partiendo de las narrativas, como una estrategia metodológica que beneficia al docente en el ámbito profesional y personal a través de la construcción de ambientes de aprendizaje y juego.

Es por esta razón, que un docente debe tener la capacidad de reflexionar sobre sus prácticas conllevándolo a transformar y emancipar sus metodologías, con el objetivo de generar cambios y respuestas en el entorno en el que se encuentra.

Además de esto las debilidades fortalecen a las investigadoras para incentivar a futuros colegas y porque no a docentes que ejercen ya su labor.

4.3. Método de investigación

El proyecto se desarrolla en el marco de lo *Biográfico Narrativo*, siendo un soporte que valida las experiencias, vivencias, auto-reflexiones de las docentes en formación que realizan esta investigación. Para Hernández y Montserrat (2011) en su libro, *Investigación autobiográfica y cambio social*, la finalidad del método biográfico narrativo “[...] es llevar a cabo una construcción de un relato en el que el investigador da cuenta de manera reflexiva de la memoria de un aspecto de su historia vital” (p.7).

Siendo así, la metodología biográfico narrativa es un instrumento que facilita la construcción de los aprendizajes de un docente en formación, cualificar sus prácticas y encontrar soluciones a una problemática que se presenta en un aula de clase o entorno en el que se encuentre el educador. En síntesis, lo que pretende esta metodología es reconstruir las prácticas educativas con el fin de ser reflexionadas y que a lo largo del proceso el docente transforme las interacciones y relaciones que se suscitan en los espacios educativos con los infantes de manera positiva.

Para concluir, escribir narrativas despliega el eje reflexivo de los docentes, puesto que permite el auto reconocimiento, aunque no sea tan fácil hacer un rastreo de lo que sentimos frente a lo que hacemos en nuestra práctica.

Desde el proyecto, se considera que es necesario que los docentes en formación y en ejercicio reflexionen y tengan una razón de ser por la cual quieren realizar sus prácticas, los resultados, los cambios, perspectivas y realidades que se obtienen al crear espacios donde se evidencian la interacción con los niños, espacio y las docentes.

4.4. Fases de la investigación

El proyecto de investigación está basado en el modelo praxeológico implementado por UNIMINUTO, donde se podrá evidenciar las cuatro fases, VER, JUZGAR, ACTUAR, DEVOLUCIÓN CREATIVA, las cuales se describirán, en concordancia con el proyecto.

- Fase el VER: en este momento las dos docentes en formación observaron la problemática que se encuentra en una institución educativa. Para ello, hicieron uso del diario de campo y grabaciones, con el fin de delimitar la temática. En este caso ambientes de aprendizaje y juego, sin embargo, aquí también se realizaron procesos de autorreflexión en torno a las prácticas.
- Fase del JUZGAR: en esta etapa se realizó una consulta sobre investigaciones que tuvieran relación con el proyecto, sobre lo que es un ambiente de aprendizaje, reflexión docente, juego y biográficas narrativas, lo cual dio paso a la construcción de los formatos RAE con base a estas investigaciones. De esta manera las investigadoras tienen un conocimiento más amplio y profundo sobre esta temática, para fortalecer la práctica docente y los ambientes de aprendizaje.

- Fase del ACTUAR: Dentro de esta fase las investigadoras pensaron en la construcción de los ambientes de aprendizaje y juego, respondiendo a las incógnitas ¿Qué vamos hacer?, ¿Con qué lo vamos a hacer? ¿Quiénes van a ser los participantes de los ambientes? y ¿Qué ambientes vamos a diseñar? Seguido de lo anterior, planificaron y construyeron todos los pasos a seguir para que de esta manera se cumplieran con los objetivos; sin saber, si los ambientes iban a dar fruto o no, como también no se pensó, si las investigadoras iban a lograr un cambio en su práctica.

Por consiguiente, las docentes en formación dieron paso a la construcción de las narrativas como herramienta orientadora, reflexiva y propositiva, para seguir creando ambientes de aprendizaje y así mismo, dar cuenta de qué manera obtuvieron su proceso reflexivo. Además, durante este proceso las investigadoras empiezan a abordar todo lo relacionado con la construcción del marco teórico, con sus respectivos autores, los cuales enmarcan y dan soporte al proyecto de investigación.

- Fase de la DEVOLUCIÓN CREATIVA: en este apartado se describen las reflexiones y resultados que se obtuvieron, antes, durante y después de la práctica donde las investigadoras fortalecen su proceso como docentes praxéologas. Seguidamente de lo anterior, se culminan las narrativas como evidencias de lo vivido en los ambientes de aprendizaje, las reflexiones que se obtuvieron, las experiencias e interacciones que se lograron en las docentes en formación.

En definitiva, durante este proceso se logró evidenciar el cambio positivo que se obtuvo al crear estrategias diferentes tanto para las docentes en formación como para los estudiantes; gracias a ello, se encontró una solución a la problemática anteriormente mencionada durante este apartado. Siendo así una manera para poder terminar de construir este documento investigativo de manera exitosa. Para concluir entendemos las

fases de investigación como un proceso cíclico no delimitado por pasos, porque es así donde el docente praxeólogo está en constantes aprendizajes y reflexiones.

4.5. Población y muestra

Para esta investigación se toma como población y muestra a las dos docentes en formación al hacer una investigación autobiográfica, adicionalmente se recolectan datos de 10 de estudiantes los cuales son 3 niñas y 7 niños que oscilan en edades de 4 a 5 años del grado kínder. Sin embargo, no se toman como sujetos de estudios para conclusiones directas de esta monografía.

A continuación, se exponen las experiencias en las prácticas de la investigación con su respectiva reflexión la cual bautizamos “*Iniciando una travesía reflexiva, basada en el diseño de ambientes de aprendizaje basados en el juego*”, al llegar a este punto los lectores pueden evidenciar los resultados y aprendizajes que se las investigadoras por medio de la reflexión que de alguna manera seguirán llevando a cabo en sus prácticas a futuro.

4.6. Instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se utilizaron herramientas fortalecedoras de la práctica y labor docente las cuales son: la narrativa y preparaciones previas para la realización de ambientes de aprendizaje, con el fin de desarrollar el trabajo de la manera más apropiada y organizada. En pocas palabras, estos instrumentos sirvieron de medio para reflexionar sobre nuestro quehacer docente.

Para Hernández y Monserrat en el documento *Autobiográfica y cambio social* (2011) la narrativa biográfica hace referencia a “la elaboración de un relato que recoge los hechos y acontecimientos tal y como los vivimos cada uno de nosotros desde un lugar y un

tiempo determinado. Es un trabajo reflexivo que establece un diálogo entre los hechos externos y nuestros posicionamientos y vivencias frente a ellos. [...]” (p.54)

5. RESULTADOS Devolución creativa

En esta fase de la investigación, se describe el análisis, y las conclusiones de lo que se evidenció en el desarrollo de la práctica; las investigadoras al ejecutar los ambientes obtienen su respectiva reflexión de lo sucedido, la cual hace parte de la etapa denominada profesional praxeólogo. Como lo afirma Juliao (2011) “Es la etapa en la que el investigador/praxeólogo recoge y reflexiona sobre los aprendizajes adquiridos a lo largo de todo el proceso, para conducirlos más allá de la experiencia, al adquirir conciencia de la complejidad del actuar y de su proyección futura”. (p. 145)

5.1. Técnicas de análisis de resultados

Para este proyecto de investigación se utiliza como técnica de análisis la construcción de matrices de triangulación de datos obtenidos de las narrativas, cruzando las categorías reflexión, juego y ambientes de aprendizaje.

Ilustración 1 Técnica de análisis

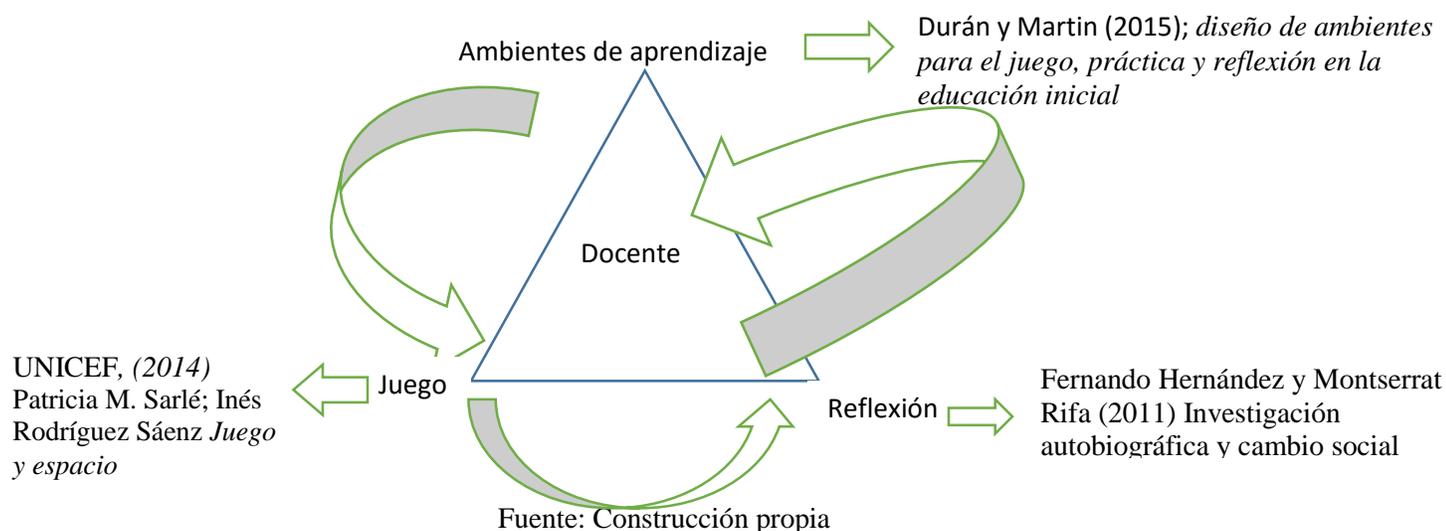


Tabla 2. Matriz de categorías:

Categoría	Construcción del grupo	Unidad de análisis
<p><i>Ambiente de aprendizaje</i></p>	<p>Un ambiente de aprendizaje es un transformador de espacios y de interacciones de quienes hacen parte de él de manera armoniosa y espontánea. En línea con lo expuesto, el crear ambientes de aprendizajes permite en los participantes generar todo tipo de sentimientos, emociones, pensamientos y expresiones: siendo así, una herramienta provocadora de relaciones y vínculos que se conservaran toda la vida. En este sentido, el docente logra reflexionar para crear y rediseñando ambientes de aprendizaje constantemente.</p> <p>En palabras de Duran y Martín (2015) de acuerdo con el documento <i>El diseño de ambientes para el juego: una posibilidad para reflexionar la práctica docente en la educación inicial</i>; menciona que “[...]el ambiente es un tercer educador y el docente un escenógrafo que diseña escenarios para promover actividades propias de la infancia... así mismo se habla de la construcción de escenarios con determinado tipo y disposición de</p>	<p><i>Dimensión física</i></p> <p>Hace referencia al diseño del ambiente, la organización y materiales que están al alcance de sus protagonistas y de esta manera se propicie la inmersa creatividad y habilidades que poseen.</p>
		<p><i>Dimensión funcional</i></p> <p>Se resalta la calidad que debe tener el docente para generar ambientes adecuados para la infancia; al implementar y diseñar espacios donde todos puedan expresarse de manera libre y vivencial; como también debe posibilitar la interacción del niño con el espacio, de manera pertinente y adecuada.</p>
		<p><i>Dimensión temporal</i></p> <p>Momento en el cual transcurre el tiempo en que</p>

	<p>objetos que impulsen, provoquen e inviten a diversas acciones e interacciones en conjunto [...]” (p.15)</p>	<p>se desarrolla la práctica, para así cumplir con los ambientes diseñados y con ello generen relaciones, emociones y acciones espontáneas. A partir de ahí, el docente debe tener presente el <i>tiempo, hora</i> en la que se debe llevar a cabo cada una de las sesiones de ambientes de aprendizaje para que en este</p>
		<p><i>Dimensión relacional</i></p> <p>Este factor se entiende como un posibilitador o un tejedor de relaciones e interacciones que se dan en el ambiente de aprendizaje; no obstante, se considera <i>relacional</i> a toda serie de acciones comunicativas, verbales y no verbales que se genera en los participantes.</p>
<p><i>El juego</i></p>	<p>El juego hace parte de la infancia y desarrollo de los niños y las niñas, el jugar propicia aprendizajes inesperados, estimula la creatividad y la libre expresión en la infancia.</p>	<p><i>Juego simbólico</i></p> <p>Momento en el cual el niño/niña hace representaciones de distintos objetos con otros</p>

	<p>De esta manera es importante considerar como factor fundamental <i>el juego</i></p> <p>Como herramienta que posibilita la autonomía y el reconocimiento de sí mismo y de los demás, por consiguiente, el juego articula en la infancia todo sobre la creatividad, imaginación y vivencias, además, potencializa todas aquellas experiencias significativas en cada uno, partiendo de cosas simples que pueden tener a la mano.</p>	<p>elementos, como por ejemplo un oso de peluche es un hermoso bebé.</p> <p><i>Juegos de exploración</i></p> <p>El juego es exploración puesto que el niño tiene la libertad de interactuar con los objetos que hacen parte del juego utilizando la imaginación y la libre expresión. Cabe deducir que estos juegos son altamente significativos para los niños ya que ellos escogen los objetos que quieren manipular y el lenguaje que van a utilizar dentro de este.</p> <p><i>Juegos de imitación</i></p> <p>Es la manera donde el niño tiene la capacidad de desenvolverse en el juego, de la manera más pertinente; los juegos de imitación parten donde los niños interpretan nuevos significados, es decir, poner curas, significa para los niños a jugar a ser doctor,</p>
--	---	---

		enfermeros etc.
<i>Reflexión</i>	La reflexión se denomina como fase de gran importancia en el que hacer docente, docente praxeólogo, el cual está en un proceso cíclico (ver, juzgar, actuar, devolución creativa) para mejorar y fortalecer sus prácticas educativas. La reflexión va entrelazada con el análisis que hace un docente, del antes, durante y después de la práctica. Así mismo permite analizar en detalle las vivencias, experiencias, debilidades y fortalezas que se presentaron en un aula.	<i>Reflexión</i> Con relación a lo anterior para Kenneth Zeichner (1993) “Desde la perspectiva del maestro concreto, significa que el proceso de comprender y perfeccionar el propio ejercicio docente ha de arrancar de la reflexión sobre la propia experiencia” (P. 2)

Fuente: construcción propia.

Con base a lo anterior, para realizar esta triangulación se tuvo en cuenta las narrativas presentadas en los ambientes de aprendizaje lo que conllevó al siguiente formato como matriz de análisis.

Tabla 3. Matriz de análisis

Narrativa (N1- N5)	
Unidades de Análisis	Reflexión

5.2. Interpretación de resultados

En este apartado, se retoman los elementos constitutivos de la narrativa titulada *Iniciando una travesía reflexiva basada en el diseño de ambientes de aprendizaje basado en el juego* (anexo 8)

Frente a la categoría de ambiente de aprendizaje, se logró ver la importancia que esta toma en los aprendizajes que se adquieren en él, en cuanto a la formación docente y en la infancia. Como se evidencia en las sesiones 1- 5 inicialmente fueron controlados y llenos de dificultades, sin embargo, estas situaciones fueron causa de la constante reflexión docente, aprendizaje y motivación por continuar en el proyecto. Como lo afirma Durán y Martín (2015)

“para que la reflexión se dé de manera permanente se requiere de una determinada actitud, de unas condiciones de espacio- tiempo particulares y de unos dispositivos que la alienten, de tal manera que se vaya avanzando, siguiendo un recorrido en espiral en la búsqueda de dar un mayor sentido y significado a la propia práctica” (P.17).

Además, el diseñar ambientes de aprendizajes se considera como herramienta que permite transformar, generan huellas, aprendizajes e interacciones de los que hacen parte de él. Durante las cinco sesiones se observó, cómo los estudiantes interactuaban y manipulaban de manera libre y espontánea cada uno de los elementos que les brindaba el ambiente y como de esta manera se generaban acciones o vínculos en cada uno de ellos. Así mismo, se analizó de como un material sencillo se puede convertir en un objeto fantástico y significativo en la vida de los infantes.

Todo ello conlleva a las investigadoras a reconstruir espacios enriquecedores, significativos y en especial con intenciones pedagógicas, favoreciendo en los aprendizajes de los estudiantes y en especial la labor y la práctica docente.

Por otro lado, se encuentra el juego como herramienta potenciadora de conocimiento, habilidades y destrezas, la cual permitió observar constantemente en cada una de las sesiones donde los niños y las mismas investigadoras disfrutaban de ello. Las dos docentes en formación diseñaron los escenarios lúdicos y los participantes interactuaban y *jugaban* con los implementos que se les brindaban, todo lo anterior de una manera espontánea, autónoma y creativa.

Por consiguiente, el implementar esta herramienta, el pilar del juego en la infancia afianza todas aquellas relaciones e interacciones que desarrollan y de tal modo potencia el juego como una de las actividades rectoras frente a los pilares de la educación inicial. como lo menciona la Secretaria de Integración Social en el documento *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito* (2010) y el Ministerio de educación en el documento, *Series de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral* (MEN, 2014)(SDIS, 2010, MEN, 2014)

Sumado a lo anterior, el juego en la infancia, potencia habilidades y aprendizajes que conllevan a mejorar la calidad de vida y coadyuva al fortalecimiento en la educación. Es así como se toma el juego como herramienta para afianzar aprendizajes de manera lúdica, vivencial, creativa entre otras. En esta idea se destaca como un docente en formación debe estar en la capacidad de tomar este pilar como parte fundamental en la infancia, en el ambiente- espacio y en el quehacer docente.

Además, en el proyecto de investigación, contribuyó a las dos docentes en formación a reflexionar sobre la importancia del juego como actividad rectora en la infancia y las posibilidades que este ofrece.

Por último, se encuentra la reflexión docente como medio para enriquecer las prácticas y metodologías de enseñanza, que se generan al interactuar con los ambientes y con los participantes. Dentro de los ambientes de aprendizaje y juego se generaron las narrativas como herramienta para favorecer el proceso reflexivo en las docentes investigadoras, permitiéndoles identificar las debilidades, fortalezas y estrategias de mejora para futuros ambientes de aprendizaje.

Como también se evidencia en las narrativas como las dos docentes investigadoras, describen detalladamente lo sucedido en los ambientes basados en el juego y lo importante y significativo que fue para ellas reflexionar sobre sus errores y acciones positivas contribuyendo en cada una a reconstruir y mejorar sus ambientes y aprendizaje.

El momento de la reflexión docente es un espacio donde, se permite comprender, reflexionar y dar solución o transformación a las prácticas vividas. Fue así, donde las investigadoras diseñaron el primer ambiente (N1) el cual no fue exitoso y no cumplió con las expectativas; esto las llevó a diseñar narrativas y de esta manera a realizar el proceso reflexivo de lo sucedido, para que así pudieran mejorar sus futuros ambientes de aprendizaje y en especial constatar aquellas huellas y experiencias que les dejó el diseño de ambientes y la construcción de narrativas.

Para concluir, es importante que el docente asuma estas categorías como lo son *los ambientes de aprendizaje, juego y reflexión*, como propias en su quehacer docente, el fijar la mirada en su práctica, el observarse a sí mismo y el utilizar la biográfica narrativa como herramienta potenciadora de aprendizajes y reflexiones, conllevando de esta manera a enriquecer y valorar sus prácticas positivamente y significativamente, pudiendo así influir en otros docentes y porque no en la calidad de la educación. Es de esta manera como menciona Duran y Martín (2015) “[...] desde esta perspectiva hacer visible el saber que surge de la reflexión de esta experiencia y animar a otros docentes a preguntarse sobre sus acciones pedagógicas e invitarles a comunicarlas para contribuir a que la Educación Inicial cobre sentido [...]” (P.17)

6. Conclusiones (Devolución creativa)

Al observar y analizar las matrices de análisis, se determinó los ambientes y las narrativas como estrategias de aprendizaje que fortalecen y mejoran la calidad del docente, en este campo el docente/praxeólogo e investigador; así mismo contribuye a la construcción de prácticas más llamativas y en especial el pensamiento que tiene un docente frente la educación. Por otra parte, al desarrollar esta práctica el docente se le facilita ser un profesional innovador, reflexivo y en especial ser un ejemplo para los futuros docentes en formación.

Aplicar el método biográfico narrativo en diferentes escenarios de aprendizaje logra transformar la mentalidad de las docentes en formación y, por ende, se cualifican las prácticas pedagógicas en diferentes contextos educativos.

El diseño de ambientes de aprendizaje y juego fortalece la capacidad para expresar el pensamiento, la construcción de relaciones, los aprendizajes y las emociones. Por lo cual, es importante convocar a las docentes para que hagan uso de esta estrategia como un dinamizador de los sucesos que transcurren en los contextos educativos.

La construcción de narrativas biográficas impulsa en las docentes la capacidad reflexiva, la flexibilidad mental y la actitud de mejora constante frente a su quehacer en el aula. Así mismo, facilita el ejercicio de la escritura y la lectura como parte de la constitución del ser maestro.

Es importante que las docentes en formación y las que ya ejercen su labor, se apropien de estas metodologías de enseñanza llamativas, para que, de esta manera, cada uno empiece a tener esa mirada profunda del quehacer docente y así mismo pueda transformar o reconstruir nuevos escenarios con intencionalidades pedagógicas; conllevándolos a salir de su círculo o zona de confort que no les permite ver más allá de un modelo estructurado y regido por normas.

La escritura de textos biográficos narrativos fortalece la actitud investigativa del docente y con ello, la reflexión constante sobre sus propias prácticas.

7. Prospectiva (Devolución creativa)

El proyecto de investigación titulado *Diseño de ambientes de aprendizaje para el juego: un pretexto para la reflexión docente*, buscó encontrar la importancia de la reflexión docente que se genera al implementar ambientes de aprendizaje y juego.

Con base a los resultados obtenidos se recomienda que este tipo de investigaciones se utilicen frecuentemente en el campo educativo y en la Licenciatura en Pedagogía Infantil, debido a ello permite leer posibilidades para reconstruir los ambientes de aprendizaje, con el fin, de incentivar la escritura en la universidad y así mismo en las docentes en formación o que ya ejercen su labor; igualmente, que empiecen a construir narrativas como medio de sistematización de las prácticas y de esta manera, fortalecer la línea de investigación desde estos escenarios.

Por otro lado, se recomienda profundizar en otras investigaciones la importancia que tiene las narrativas y los ambientes de aprendizaje y juego como herramientas generadoras de aprendizajes y reflexiones en la labor docente.

Referencias

- Agenda escolar, (2017) *Jardín Infantil Gimnasio Integral el Bosque*. Bogotá: Agenda escolar.
- Alliaud, A., Suárez, D., Feldman, D. Vezub, L. (2004) *El saber de la experiencia Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes*. Buenos Aires, 1-11, Recuperado de http://www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos/Iice/ANUARIO_2008/textos/32_Andrea_Alliaud.pdf.
- Cabanellas, I. y Eslava C. (coordinadoras) (2005) *Territorios de la Infancia: Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- Chiappe D., S., - Martín C., M., C., (2015) *Diseños de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación inicial*: Bogotá, Colombia,
- Código de infancia y adolescencia., (2006) *Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes*, Recuperado de, https://encolombia.com/derecho/codigos/infancia-y-adolescencia/libroi_titulo1_cap1/.
- Constitución política de Colombia (1991). *La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social*, Recuperado de, http://www.senado.gov.co/attachments/648_PAL_011_08_S_REFORMA_ART_67_CN.pdf.
- Cuellar Perez, H (1992) *Froebel: la educación del hombre*. México, México : Trillas.
- Decroly, O. Monchamp E. (1983). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y Motriz*. Madrid: Morata.
- Dolores C., M., Yanes C., V., (2012) *Creación de entornos de aprendizaje en infantil: experiencia estética y juego*, Universidad de Jaén- Escuela Abierta, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4078731>
- Fernández M., (2011) *Biográfico-narrativa a la investigación sobre la formación docente*. Universidad Nueva Granada España, Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/7162>

- García C., G., (2014) *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar*, Recuperado de <http://www.seg.guanajuato.gob.mx/Ceducativa/CDocumental/Doctos/2014/Junio/Ambiente%20de%20aprendizaje.pdf>.
- Hernández F. Montserrat R., (2011) *Investigación autobiográfica y cambio social*, Barcelona, España, Editorial Octaedro, S.L.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (1990), *proyecto pedagógico educativo comunitario, Vamos a jugar*. Recuperado de, <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/Descargas1/LINEAMIENTOSLINEAMIENTOSHOGARESINFANTILESLACTANTESYPREESCOLARES.pdf>.
- Juliao, C.G. (2011) *El enfoque Praxeológico*. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO.
- Kenneth, Z (1993). *El maestro como profesional reflexivo*. Madrid: Morata. Recuperado de <http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2017/09/El-maestro-como-profesional-reflexivo-de-Kenneth-M.-Zeichner..pdf>.
- Leyva., A., M., (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*, pontificia Universidad Javeriana.
- Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, (2010), *El juego en la educación inicial*, Recuperado de, <https://es.slideshare.net/adelecentesysociedad1/lineamiento-pedagogico-curriculareducacioninicial-bogota>.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *DOCUMENTO No. 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Colombia: MEN.
- Montessori M. (1991). *La mente absorbente*. México: Editorial Diana.
- Peña, A. y Castro Á.(2012).*Profe:te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*.Bogotá:Cinde.
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Graó
- Rinaldi, C. (2011) *En diálogo con Reggio Emilia*. Lima: Norma.

- Rodríguez M., S., (2014) *Las narrativas como estrategia de formación docente*, Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía, Universidad Santo Tomás, recuperado de <http://revistas.usta.edu.co/index.php/riiep/article/view/1957/2067>
- Sarlé P., Rodríguez S., I., Rodríguez E., (2014) *El juego en el nivel inicial, Juego y espacio, ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina, Editorial, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNICEF.
- Sampieri H.,Fernandez C.,Baptista L., (2010) *Metodología de la investigación*, McGraw-Hill interamericana:
México, D.F.,(2003) Recuperado de, <https://investigar1.files.wordpress.com>
- Secretaria de Integración Social. (2010). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la educación inicial en el distrito*. Bogotá: SDIS.
- Zabalza. (1996) *PCP Proyecto Curricular del Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil*. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Facultad de Educación.

Anexos

Tabla 4. Anexo 1. Resumen analítico de antecedentes 1

AUTORAS: Andrea Alliaud (directora) Daniel Suárez (co-director) Daniel Feldman, Lea Vezub (investigadores principales).
DIRECTOR DEL PROYECTO: Andrea Alliaud (directora)
TITULO DEL PROYECTO: El saber de la experiencia Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes.
PALABRAS CLAVES: <ul style="list-style-type: none">● Saberes prácticos● Experiencias● Reflexiones● Transformar
RESUMEN DEL PROYECTO: En este artículo resalta la importancia del que hacer docente en el campo educativo a partir de experiencias, huellas y aprendizajes significativos que adquirieron en un aula de clase, que a medida del tiempo se van transformado y mejorando en la práctica docente. Cabe resaltar que esta clase de relatos o narrativas por parte de docentes que disfrutan de esta vocación generan gran influencia a miles de maestros que escogen esta profesión, pero no se sienten seguros de ejercerlo. Por tal motivo esta clase de relatos produce una variedad de reflexiones y motivaciones para mejorar las actitudes como maestro en un aula de clase. Los autores en este artículo de investigación, nos describen la importancia del docente concluyendo con una reflexión en base a experiencias.
OBJETIVO GENERAL: Estudiar las características fundamentales y los contenidos más significativos de los “saberes prácticos” o “saberes de experiencia” que los docentes adquirieron, produjeron y recrearon a lo largo de su trayectoria profesional, y establecer estrategias para su lectura e interpretación a partir de la consideración de los aportes teóricos y metodológicos de la pedagogía.
PROBLEMÁTICA: ¿Cuáles son los contenidos principales del saber pedagógico producido en situaciones prácticas que los maestros identifican como significativas? <ul style="list-style-type: none">● Alliaud (2006) y (2007); muestra cómo la producción pedagógica moderna centrada

en experiencias de enseñanza, aporta elementos que pueden resultar potentes en procesos de formación y capacitación.

- Feldman (2002); En esta línea, algunos adoptaron la perspectiva de estudiar la carrera de los profesores desde la voz de sus protagonistas y otros trabajos han señalado la necesidad de estudiar en los resultados obtenidos, los sesgos introducidos por las perspectivas investigativas, es decir el papel de las narrativas, de las reconstrucciones biográficas, de la reflexión y de la reconstrucción del conocimiento tácito
- Suárez (2004) y (2007), Para Suárez (2007) la documentación narrativa de experiencias escolares constituye una estrategia de trabajo pedagógico entre docentes que supone a la vez el despliegue de prácticas de investigación acción participativas y modalidades de formación y desarrollo profesional.

Vezub (2002) y (2007)]; pone en evidencia el reciente desplazamiento de las concepciones de formación y desarrollo profesional desde un modelo centrado en el conocimiento experto hacia un enfoque que valoriza la práctica profesional, el saber hacer, como fuente de conocimiento.

METODOLOGIA: Según el documento “El saber de la experiencia Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes”, se basaron en la metodología de la narración, interpretación, experiencia de docentes en las escuelas de formación también apoyándose en textos pedagógicos basados en experiencias para así a futuro lograr un aprendizaje y reflexión en nuevos docentes. Como lo menciona Mc Ewan (1998) “se refiere al valor de la narrativa en el estudio de la enseñanza con la esperanza de que “al contar historias acerca de la docencia aprendamos a enseñar mejor”.

CONCLUSIONES: Es importante como docente conocer la fortalezas y debilidades que se obtuvieron en la práctica, para así luego llegar a una reflexión de lo realizado en el aula de clase; con el fin de mejorar aquellas debilidades y convertirlas en fortalezas ocasionando en el docente aprendizajes significativos lo que hace que sea un excelente docente.

El docente es el que a pesar de sus dificultades las supera y las cuenta para demostrar que la docencia va más allá que brindar conocimientos sino es dejar una huella en cada uno de sus

alumnos; esto hace parte del quehacer docente el brindar aprendizajes y generar nuevas estrategias pedagógicas para fortalecimiento de la calidad educativa y el rol del maestro.

REFERENTE BIBLIOGRAFICO: tomado de http://www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos/Iice/ANUARIO_2008/textos/32_Andrea_Alliaud.pdf ; referenciado de. El saber de la experiencia Experiencias pedagógicas, narración y subjetividad en la trayectoria profesional de los docentes.

Tabla 5. Anexo 2. Resumen analítico de antecedentes 2

AUTORAS: Fernández Cruz, Manuel -universidad de granada España
DIRECTOR DEL PROYECTO: Fernández Cruz, Manuel
TITULO DEL PROYECTO: Biográfico-narrativa a la investigación sobre la formación docente.
<p>PALABRAS CLAVES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vidas de los profesores • Formación docente • Narrativas personales • Método de información biográfico • Transformación
<p>RESUMEN DEL PROYECTO: Este artículo argumenta la validez del uso de la biográfico-narrativa en la investigación de la formación educativa, ya que es de gran importancia que un docente narre sus experiencias en medio de su formación y al momento de llevar a cabo su profesión, estas experiencias se obtienen por medio de la motivación profesional en el momento en que se les presenta en una problemática que detectan dentro del aula de clase o las razones específicas de los motivos por los cuales fue escogida la vocación de formarse como docentes resaltando lo bueno y lo malo de la comunidad a la que se le está brindando un proceso educativo y los posibles cambios que se pueden lograr.</p>
<p>OBJETIVO GENERAL: Hacer una leve investigación para reconocer la importancia que tienen las vivencias de un docente dentro de su formación profesional.</p>
<p>PROBLEMÁTICA: ¿Cuál es el estado de desarrollo de la investigación sobre formación docente y qué puede aportar el enfoque biográfico?</p> <p>Según Fernández (2011); resulta útil y legítimo acceder de manera introspectiva a la vida de los docentes, los relatos de la experiencia son un soporte adecuado para la transferencia de buenas prácticas docentes para de esta manera obtener óptimos resultados dentro del aula de clases y utilizar diferentes metodologías para encontrar soluciones.</p>
REFERENTES CONCEPTUALES:
<p>METODOLOGIA: El autor del artículo “narrativa a la investigación sobre formación docente” tomó como metodología las narrativas basadas en las experiencias y en la</p>

reflexión durante la formación docente, resaltando cómo importancia que la vida de un docente es esencial para lo largo de su profesión y que entre más el docente reflexione frente a su experiencia, más resultados positivos obtendrá en sus prácticas docentes

RECOMENDACIONES Y PROSPECTIVA:

CONCLUSIONES: es importante que los docentes tengan las razones específicas y fundamentales de las razones del por qué decidieron escoger esta profesión y que tomen de cada experiencia un aprendizaje para que de esta se enfoquen a realizar cambios en los procesos académicos teniendo en cuenta si estas experiencias son buenas o malas, esto puede surgir a partir de la reflexión al momento de narrar sus vivencias dentro de las aulas de clase, los docentes se encargan de formar y para que logren esto es necesario que narran cada experiencia que han vivido y sus emociones frente a ella ya que de ello depende que cada cosa que implementen sea enriquecedora para sus estudiantes.

REFERENTE BIBLIOGRAFICO: tomado de <http://hdl.handle.net/10481/7162>; referenciado de. “narrativa a la investigación sobre formación docente”.

Tabla 6. Anexo 3. Resumen analítico de antecedentes 3

AUTORAS: Sandra Liliana Rodríguez Martin
DIRECTOR DEL PROYECTO: Sandra Liliana Rodríguez Martin
TITULO DEL PROYECTO: Las narrativas como estrategia de formación docente
<p>PALABRAS CLAVES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación docente • Narrativas docentes • Historias de vida
<p>RESUMEN DEL PROYECTO: Este proyecto quiere dar a conocer la importancia de la reflexión y fortalecimiento de la práctica docente en el campo educativo en cuanto a docentes en formación; basado en la narrativa y comunicación entre los mismos docentes, exponiendo sus experiencias pedagógicas y vivencias obteniendo su debida transformación y mejoramiento a futuro.</p> <p>La biográfica-narrativa en el campo educativo mejora la calidad de los docentes profesionales, llevándolos cada día a lograr mejoras en sus prácticas y sus vivencias como docentes y los más importante logrando en los estudiantes aprendizajes y enseñanzas inolvidables.</p>
<p>OBJETIVO GENERAL: Fundamentar las narrativas de experiencias pedagógicas de los docentes como una estrategia válida para la formación y desarrollo profesional de docentes de educación superior.</p>
<p>PROBLEMÁTICA: ¿Porque las narrativas fortalecen la práctica docente?</p> <p>Según Bollough (2000) “los docentes está reconstruyendo interpretativamente parte de sus trayectorias profesionales y les están otorgando sentidos particulares a lo que hicieron y lo que alcanzaron a ser en un determinado momento como docentes, en el mismo movimiento en que reelaboran reflexivamente parte de sus vidas y se reposicionan respecto de ellas, ya más distanciados que cuando las vivieron”.</p>
REFERENTES CONCEPTUALES:
<p>METODOLOGIA: La metodología que implementan en esta investigación, parte de la narrativa de las prácticas docentes enfocada a la indagación y acción pedagógica lo que conlleva a su debida reflexión y conversación entre colegas para fortalecer las experiencias</p>

educativas de cada una de las docentes.

La comunicación y reflexión entre docentes cumple con el propósito de mejorar acciones y estrategias para lograr aprendizajes y experiencias significativas.

RECOMENDACIONES Y PROSPECTIVA:

CONCLUSIONES: los docentes al momento que tienen la oportunidad de narrar lo que ha transcurrido a lo largo de su trayectoria profesional, obtienen una reflexión frente a ella y esto hace que de aquello que han vivido quieran construir algo más de lo que aprendieron en sus prácticas docentes y logren como objetivo principal mejorar la calidad de los procesos educativos, los docentes son sujetos que así como los niños son importantes ya que de esta profesión y de sus vivencias, obtiene la motivación de brindar algo nuevo que facilite y motive los procesos de formación de sus estudiantes.

REFERENTE BIBLIOGRAFICO: Tomado de:
<http://revistas.usta.edu.co/index.php/riep/article/view/1957/2067> ; referenciado de: las narrativas como estrategia de formación docente, Sandra Liliana Rodriguez, 2014.

Tabla 7. Anexo 4. Resumen analítico de antecedentes 4

ANTECEDENTE: INTERNACIONAL
AUTOR: Patricia Sarlé, Inés Rodríguez Sáenz, Elvira Rodríguez
AÑO: 2014
TÍTULO: El juego en el nivel inicial, Juego y espacio, ambiente escolar, ambiente de aprendizaje.
<p>RESUMEN: haciendo referencia del documento en mención se logra estipular que la implementación del juego y un ambiente de aprendizaje estimula y fortalece el proceso educativo de los estudiantes, como también fortalece al docente en sus conceptos y dinámicas educativas en un aula de clase. Un ambiente de aprendizaje no necesariamente es el hecho de decorar un aula de clase, sino la importancia que ese ambiente genere en los estudiantes y los docentes que lo implementan.</p> <p>Según Zabalza “Considerar el espacio como una categoría que excede los aspectos materiales y físicos, y empezar a pensarlo como determinante de estilos y posibilidades de acciones, relaciones, aprendizajes, significa considerarlo una variable didáctica a tener en cuenta a la hora de diseñar la propuesta concreta de trabajo en la sala”. (1987) pág.15 “(...) El espacio en la educación se constituye como una estructura de oportunidades.</p> <p>Respectivamente la implementación de ambientes de aprendizaje y juego son factores importantes en el desarrollo y estimulación de los niños, logrando que los ambientes de aprendizaje y juego más adelante se puedan descubrir y transformar para obtener mejoras educativas futuro.</p>
ANÁLISIS O RELACIÓN CON EL TRABAJO: con relación al artículo se desea lograr crear un ambiente de aprendizaje y juego, el cual involucre a la infancia y su entorno, permitiendo que el estudiante conozca sus habilidades y destrezas que no se notan a diario, permitiendo que cada uno de ellos sea el protagonista u autor de las actividades que se realicen. Esto a su vez involucra al docente a observar sus

conocimientos, potencialidades y habilidades al ofrecer aprendizajes significativos en los estudiantes; del mismo modo logra obtener reflexiones tanto positivas y negativas al crear actividades diferentes a las cuales se viven a diario en un aula de clase.

Por tal motivo la implementación de este artículo en nuestro trabajo es evidenciar la importancia que tiene un ambiente de aprendizaje, las actividades dinámicas como el juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes y docentes.

ENLACE REFERENTE: tomado de: http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_5.pdf, referenciado de: Patricia Sarlé Inés Rodríguez Sáenz Elvira Rodríguez, UNICEF Argentina, 2014.

Tabla 8. Anexo 5. Resumen analítico de antecedentes 5

ANTECEDENTE: INTERNACIONAL
AUTOR: María Dolores Callejón Chinchilla y Víctor Yanes Córdoba
AÑO: 2012
TÍTULO: Creación de entornos de aprendizaje en infantil: experiencia estética y juego
<p>RESUMEN: en este artículo se rescata la importancia que tiene un ambiente de aprendizaje y las intenciones que se tienen frente a ello, de crear, aprender y experimentar aprendizajes significativos e innovadores que implementa un docente en el aula; así mismo el docente también tiene la oportunidad de experimentar vivencias y aprendizajes fuera de lo tradicional.</p> <p>Según Tiriba “una educación que respete los movimientos inesperados del pensamiento” y “la libertad de circular libremente”, que “no puede estar repartida en compartimientos”. Clima, ambiente, entorno... son algo más que espacio y tiempo, involucran objetos y momentos, acciones y vivencias... Existen formas de “organización” en las que “hay lugar para los deseos del cuerpo, para lo lúdico y la fiesta, para el no hacer y el no pensar” (2011) Pág. 2. Es importante buscar alternativas viables que le ayuden al niño a fortalecer su aprendizaje, con estrategias motivacionales, llamativas y significativas logrando que los estudiantes tengan la posibilidad de interactuar de manera libre y espontánea con un ambiente de aprendizaje juego rico en estímulos, logrando así en los estudiantes enriquecer sus conocimientos.</p> <p>Concluyendo lo anterior es importante tener en cuenta que cada infante posee una manera diferente de la adquisición de conocimientos; partiendo de esto el docente es de gran importancia en la implementación de estrategias, en la creación de ambientes y juegos de aprendizaje, con su finalidad de enriquecer todas aquellas vivencias adquiridas tanto para el estudiante como el docente obteniendo así una mejora o posiblemente una excelencia en la educación.</p>
ANÁLISIS O RELACIÓN CON EL TRABAJO: en síntesis lo planteado en el artículo,

sirve como base para tomar conciencia y brindar apoyo a los infantes en su proceso educativo a través de estrategias lúdicas, llamativas como propiciar un ambiente de aprendizaje y juego en un espacio o aula de clase, generando en cada uno de ellos experiencias significativas y llamativas en su vida; como también al crear estas estrategias fortalece el proceso del quehacer docente, mejora sus metodologías, prácticas dentro del aula de clase. Por tal motivo se toma como importancia las bases teóricas y las estrategias que el autor de este artículo nos propone, ya que permite enriquecer todas aquellas, ideas, pensamientos y aprendizajes de cada uno de los estudiantes y docentes.

ENLACE	REFERENTE:	tomado	de:
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4078731 ,	referenciado	de:	María Dolores Callejón Chinchilla y Víctor Yanes Córdoba, universidad de janén,2012.

Tabla 9. Anexo 6. Resumen analítico de antecedente 6

ANTECEDENTE: NACIONAL			
AUTOR: Ana María Leyva Garzón			
AÑO: 2011			
TÍTULO: El juego como estrategia didáctica en la educación infantil			
<p>RESUMEN: Esta investigación abordó diversas perspectivas para dar respuesta a la pregunta directriz ¿que caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y formación integral como seres humanos. Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen el significado y lo que este conlleva. Muchos de los momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.</p>			
<p>ANALISIS O RELACION CON EL TRABAJO: Hablando de lo relacionado con el artículo de investigación, cabe resaltar que el juego es protagonista en las aulas de clase ya que permite que los niños aprendan de manera motivacional, para Piaget (1956) “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Es por esto que el juego es fundamental en los niños ya que les proporciona un aprendizaje significativo que les permite obtener un proceso educativo enriquecedor ya que aprenden jugando y los docentes al brindarle esto logran que su formación sea significativa y que cada día quieran obtener más conocimientos.</p>			
ENLACE	REFERENTE:	tomado	de:

[https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1,](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1)
referenciado de: Ana Maria Leyva Garzon, pontificia Universidad Javeriana, 2011.

Tabla 10. Anexo 7. Resumen analítico de antecedentes 7

ANTECEDENTE: LOCAL
AUTOR: Sandra Marcela Duran Chiappe- María consuelo Martín Cardinal
AÑO: 2015
TÍTULO: diseños de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación inicial
<p>RESUMEN: Este texto presenta una investigación que busca promover y estudiar la reflexión sobre y desde la práctica docente de un grupo de profesoras, a partir de la implementación de una propuesta basada en el diseño de ambientes para el juego; Se fundamenta en una visión de la educación inicial, cuyo fin específico es potenciar el desarrollo de la educación infantil teniendo como pilares: el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio. En este marco, el diseño de ambientes se entiende como una opción para hacerlos visibles y en este proyecto, particularmente el juego. Se inspiran en autores representativos en el campo de estudio como: Montessori, Abad, Hoyuelos, Schon, entre otros.</p> <p>El planteamiento de este estudio parte de un supuesto y es girar la mirada hacia el diseño de ambientes como dispositivo para potenciar el juego en la primera infancia, implica un movimiento en la comprensión de las prácticas docentes que lleva a cuestionarse por el rol del maestro, las características de los niños y las niñas y su necesidad de actividad libre y espontánea. Este acto de preguntarse constituye una necesidad de desarrollo y cualificación docente.</p>
<p>ANALISIS O RELACION CON EL TRABAJO: Haciendo análisis a este proyecto se detalla que el rol docente es muy importante dentro del aula de clase y mucho más cuando se implementa el juego que es una estrategia fundamental para la enseñanza-aprendizaje de los niños, no obstante, el docente desde que escoge la licenciatura como parte de vida, debe tener en cuenta las razones principales del por qué la escogió, para qué y con qué fin y que cada experiencia obtenida dentro de las actividades planteadas sea un enriquecimiento para su práctica docente, el juego al estar lleno de motivación hace que los niños quieran aprender más y el docente no debe dudar en implementarlo dentro de ambientes que lo haga fortalecer en los procesos educativos, tal y como lo dice el proyecto, implementar un</p>

ambiente de aprendizaje dentro del aula hace que tanto el docente como los niños se sientan en confianza.

ENLACE REFERENTE: Tomado de: diseño de ambientes para el juego: practica y reflexión en educación inicial, Sandra Marcela Duran Chiape, María Consuelo Martin Cardinal, Unimonstrate- Bogotá, Colombia, 2015.

Tabla 11. Anexo 8. Tabla de análisis de narrativas

NARRACION 1-5	
UNIDADES DE ANÁLISIS	REFLEXIÓN
DIMENSIÓN FÍSICA	
<p>N1: LOS SONIDOS DE LA SELVA</p> <p>Se diseñó un ambiente de aprendizaje basado en los animales de la selva en donde se tuvo en cuenta la reutilización de un mural ya expuesto para un ambiente de aprendizaje, pero con la diferencia de que ese ambiente fue pensado para estudiantes de Lic. En pedagogía infantil en donde se evidencio que no mostraron mayor interés en él.</p> <p>Por lo tanto, al pensar en el mismo mural pero en un ambiente interactuado por niños, luego al hacer observación, evidenciamos que el espacio es amplio, un tanto oscuro pero con una parte iluminada, nos llevó unos minutos pensar en que parte del espacio íbamos a ambientar, no sabíamos cómo colocar el mural, hasta que vimos la columna antisísmica la cual quisimos utilizar para colocar el mural en forma de cortina hacia la parte más iluminada para la visualización de los animales; con el fin de que los niños pudieran visualizar los animales plasmados (el león, la jirafa, la cebra, el mono, etc.).</p> <p>Corrimos todas las mesas y sillas hacia la parte que no íbamos a utilizar para que de esta</p>	<p>Para comenzar, la dimensión física es el rostro de los ambientes de aprendizaje y en efecto cabe deducir que para nosotras fue un gran reto cumplirla porque teníamos muchos imaginarios sobre como queríamos que se vieran nuestros ambientes y aunque no contamos con materiales muy grandes, con lo poco que teníamos pudimos lograr nuestro objetivo.</p> <p>Siguiendo lo anterior, en cada ambiente y con cada recurso que utilizamos nos sentimos seguras porque fue muy gratificante el ver como los niños interactuaban activa y felizmente en cada uno ellos, lo que nos deja como reflexión es que cada error y cada detalle que nos hizo falta nos fortaleció para mejorar en la calidad de la dimensión física de nuestros ambientes de aprendizaje.</p> <p>Por esto es importante que, como docentes en formación, tengamos claro desde nos aprendizajes las bases necesarias para lograr la dimensión física dentro de nuestros ambientes de aprendizaje para que los implementemos con éxito en nuestras prácticas e</p>

<p>manera el ambiente quedará con un poco más de espacio. Aunque el espacio que escogimos no es muy grande, nos permitió colocar cada material y darle un toque interesante tanto para nosotras como para los niños, rompiendo con lo que vemos a diario, un salón lleno de sillas y normas.</p> <p>En palabras de Durán y Martín, (2015, p.85), refiere que al crear un ambiente... fuera de lo tradicional, el espacio se ve de otra manera, todo ya tiene más luz, más vida y sentido, tanto las docentes en formación como los niños pueden disfrutar de este espacio “después de todo tener un orden viene el caos”, llega la diversión y el disfrute de este ambiente que anteriormente era muy “oscuro”.</p> <p>N2: UNA VISITA AL ODONTOLOGO</p> <p>Llegamos al salón de clases, al estar ahí decidimos mover en su totalidad, las sillas y mesas al espacio que tiene poca iluminación (al fondo del salón) con el fin de que el espacio que escogimos quedará más amplio para que los niños puedan desplazarse sin inconvenientes. Pegamos la cartelera en el centro del tablero, en una esquina del salón acomodamos 4 colchonetas pequeñas una encima de la otra para que se convirtieran en la camilla y una de las sillas del aula al lado y unas batas colgadas en un gancho con unos tapabocas de papel, luego en todo el piso</p>	<p>inmediatamente cause impacto en los participantes y en nosotras.</p> <p>De acuerdo con todo lo anterior, en palabras de Durán y Martín “un lugar bien diseñado tiene sentido, si lo que se percibe es suficientemente interesante para quien se encuentra allí” (2015, p. 69)</p> <p>En la N1 nos hizo falta un material muy importante que fue el sonido porque se trató sobre la selva y para este era importante colocar los sonidos de los animales para que el ambiente cumpliera completamente con su temática, pero el mural fue un gran apoyo para este.</p> <p>En la N2, contamos con los recursos adecuados para llevar a cabo nuestro ambiente, puesto que logramos que el salón se viera como consultorio odontológico y que los niños físicamente también personificaran el rol, la boca grande que colocamos en el centro del salón y las muelitas de papel fueron muy útiles ya que también al visualizarlas los niños enseguida dedujeron que era la odontología.</p> <p>En el ambiente N3: no hubo mucho recurso para ambientar debido a que no alcanzamos, pero, aun así, los pocos recursos que llevamos sirvieron para cumplir con el ambiente y dentro de este contamos con los recursos</p>
--	--

<p>colocamos unas muelas de papel blanco y al lado de cada muela colocamos unos tarros con colores para que cada uno de los niños pudieran dibujar algo dentro de la muela.</p> <p>N3: LAS BACTERIAS DE LAS MANOS</p> <p>Antes de comenzar decidimos escoger el mismo lugar del aula que hemos utilizado en los ambientes anteriores, N1yN2 ya que para nosotras es importante la iluminación dentro del espacio y más aún cuando este implica dibujar, colocamos muchas hojas en el piso, en medio del salón y al frente tacitas de plástico donde viene el cereal del producto (bonyurt) encontraban muchos ojitos locos, en otra tacita con colbón y alrededor estaban tarros de colores, para colorear y dibujar los monstruos de las manos y que de esta manera se vea más divertido y gracioso.</p> <p>N4: JUGANDO CON LAS SOMBRAS</p> <p>Se dio inicio al ambiente de aprendizaje de las sombras chinescas. Escogimos el mismo salón donde se realizaron los anteriores ambientes N1, N2 y N3, pero en este caso escogimos el lugar más oscuro del salón (el fondo del salón) ya que para este ambiente necesitábamos un espacio oscuro para que los personajes se vieran con claridad y con un material más sencillo, pero con el objetivo de que los niños pudieran tener contacto con él.</p> <p>Organizamos nuestro pequeño teatrín,</p>	<p>naturales de la institución que fue el lavado de las manos y la creación en hojas de papel de las bacterias con los ojos locos.</p> <p>En la N4, nos brindó más de las expectativas que teníamos porque fue un ambiente exitoso, en el cual ambientamos el salón tal y como quisimos, oscurecimos toso y aunque el teatrín era pequeño, los niños interactuaron correctamente con él y logramos colocarle ese toque de misterio que imaginamos, nos sentimos seguras de todos los recursos que brindamos en este.</p> <p>En el último ambiente N5 ambientamos el salón con los recursos necesarios, al observarlo se venía como un ambiente lleno de obstáculos, libre y sin restricciones.</p>
---	--

realizado con papel seda y cartulina negra; el teatrín se colocó al espaldar de 2 sillas del salón. Mi compañera y yo llevamos unos personajes hechos en cartulina negra para iniciar con una historia fantástica, reflexiva y con un toque de comedia para los niños inventada por nosotras mismas y asimismo mostrar en qué consisten las sombras chinescas.

Por otro lado, recogimos todos los muebles que se encontraban dentro del salón para que los niños puedan acomodarse de tal manera que pudieran ver todas las historias que a iban inventar.

Tapamos las dos ventanas que se encuentran en el salón con bolsas de basuras negras, aunque no se cumplió con el objetivo de oscurecer el salón completamente debido a que tuvimos poco tiempo de cubrirlas completamente. Además de esto colocamos una luz con la linterna del celular para iluminar los personajes en el teatrín y de esta manera ya organizado el ambiente ingresaron los niños al salón y los recibimos con la frase ¡llego el misterio!

N5: EL DESAFIO LIBRE

Esta vez utilizamos todo el espacio del salón y decidimos dejar algunas sillas en la mitad del salón, esto con el fin de poder disponer de lana para amarrarla como telaraña por todo el salón para que sirviera como obstáculo para los niños, luego colocamos delante de la telaraña

<p>unos aros de colores y una caja de cartón, luego de ubicar todos estos elementos en el salón.</p>	
<p>DIMENSION FUNCIONAL</p>	<p>REFLEXION</p>
<p>N1: Los niños muy felices querían participar en la actividad; nosotras inmediatamente procedimos a hablarles sobre la selva y cada uno de los niños nos nombraba los animales que veían allí y comenzaron a relacionar sus rasgos físicos y personalidad con esos animales, cada uno escogió el animal que según ellos iba acorde a su personalidad, en cuanto a gustos o rasgos físicos. Luego muy emocionados comenzaron a jugar con estos animales, representando sus sonidos y acciones.</p> <p>Luego les mostramos las pinturitas que se encontraban en la mesa que estaba al lado derecho del mural, esto fue muy divertido para ellos y no dudaron en ir a pintarse sus rostros, imitando así los animales con los que se sentían identificados, cada uno pintaba libremente su rostro mirándose en un pequeño espejo que se encontraba allí y nos volvían a contar del porque escogieron ese animal, algunos decían porque se parecían al león por su agilidad, otros al hipopótamo por tener una gran sonrisa, o al mono por gustarles las frutas, fue un momento de mucha risa cada uno de los niños disfrutó pintarse ,al terminar de pintar</p>	<p>La dimensión funcional es la gran motivante dentro de los ambientes de aprendizaje, en este caso no realizaremos un rastreo como se hizo anteriormente si no que por el contrario podemos afirmar que todos nuestros ambientes cumplieron los objetivos esperados por nosotras, los niños jugaron, exploraron y se expresaron libremente, aunque como lo narramos en la N1, fue un poco direccionado este ambiente porque fue el primer o que implementamos y sentimos muchas dudas porque no sabíamos exactamente como se debía llevar a cabo y nuestras dudas nos llevó a realizarlo de esa manera, sin embargo al analizar cada experiencia dentro de ese ambiente, quisimos mejorar en los demás N2,N3,N4 Y N5,porque para nosotras como futuras docentes, es importante que los ambientes cumplan con los objetivos y que también hagamos parte de ellos jugando con los niños sin suprimir su imaginación y creatividad. En palabras de María Montessori (1991, P.66) “ No es una simple cobertura de la acción pedagógica; el ambiente es un dispositivo maleable que invita o inhibe, propicia, detiene, nutre o clausura”</p>

sus rostros utilizamos como material también importante un cuento llamado (el León gruñón), el cual les brindo una moraleja en donde aprendieron sobre la inclusión y el respeto por los demás.

N2: ¡Al llegar los niños al salón mostraron gestos de mucha curiosidad! De inmediato se alegraron y procedieron a dibujar muñequitos muy curiosos en las muelas de papel lo cual eran las caries dentro de su imaginación y después procedieron a colocarse las batas y los tapabocas y uno por uno jugaba a ser el odontólogo y otros al paciente, en donde revisaban las bocas de sus compañeros con un palito de paleta y un cepillo de dientes de juguete, no obstante nosotras al ver lo divertido que se veía el juego, participamos en él, en donde fuimos odontólogas y pacientes, convirtiéndose en algo significativo para ellos, debido a que todos querían jugar, por último se sentaron en el piso a dibujar en las muelas de papel utilizando toda su creatividad e imaginación y comenzaron a correr por todo el salón colocándose las en la boca.

N3: Pasado el tiempo los niños siguen inmersos en el mundo de las bacterias de las manos, transcurre el momento de ir a lavarnos las manos, nosotras expresándoles ¡niños vamos a jugar a lavarnos las manos, vamos a ver qué sucede cuando utilizamos el agua y el jabón. Los niños al escuchar esta expresión no

dudaron en ir al baño que se encuentra en medio del salón (debajo de las escaleras), al estar allí todos querían lavarse las manos, inmediatamente abrieron el grifo, todos empapaban las manos en el chorrillo de agua, al momento se aplicaron mucho jabón para que les hiciera muchísima espuma, sus manos se enredaban unas con las otras tratando de enjabonarse, algunos soplaban la espuma con el fin de hacer burbujas y otros se quitaban el jabón, cuando terminaron de enjuagarse las manos todos, se las secaron con las toallas desechables que les brinda el jardín y las olían con mucha emoción, algunos decían que habían matado a las bacterias y otros que tenían las manos suavitas, al escuchar estas expresiones de parte de ellos, decidimos preguntarles cómo se sentían y ellos muy alegremente decían que muy bien, con sus manos limpias y sin bacterias monstruosas. Después de esto, en unas hojas blancas comenzaron a dibujar las bacterias utilizando la imaginación, pegaron los ojitos locos y utilizaron muchos colores, cada uno le colocó un nombre a la bacteria y las expusieron alegremente.

N4: Cuando ingresaron los estudiantes al salón fue un momento tan emocionante todos se sorprendieron y demostraron gran felicidad de encontrar su salón “misterioso”. Todos muy felices se fueron organizando de manera libre al frente del teatrín y nosotras comenzamos a

narrar nuestra historia sobre el comportamiento y las precauciones que se deben tener al encontrarse con personas extrañas. Fue un momento lleno de suspenso.

Terminada nuestra historia reflexiva, dejamos unos trozos de cartulina negra, lápiz y tijeras en el piso; <los niños de inmediato sin nuestra ayuda, tomaron estos implementos y empezaron a crear sus personajes fue muy interesante para nosotras al ver como su imaginación volaba en tan solo unos segundos. Los niños crearon sus personajes y fueron pasando por grupos por detrás del teatrín y comenzaron a contar sus historias y fueron muy creativos y medida que pasaba el tiempo durante el ambiente, evidenciamos la habilidad que tienen los niños para crear historias por medio de la imaginación involucrando elementos de sus vidas cotidianas.

N5: De inmediato procedieron a jugar, algunos se quedaron esperando que les diéramos indicaciones de lo que debían hacer y otros simplemente comenzaron a deslizarse debajo de la telaraña y otros levantaban las piernas para pasar por encima de esta en pasos largos como si fuese un (pantano), luego saltaban dentro un aro y el otro, y se metían dentro de la caja como si fuera un túnel, otros utilizaban la misma caja de cartón para deslizarse debajo de la telaraña o como una cama en la que se acostaban para descansar, los niños corrían uno

<p>detrás del otro para esperar su turno para jugar aunque en algunas ocasiones todos pasaban por cada obstáculo al mismo tiempo hasta que tomaron el orden y control para poder jugar sin ser dirigido por nosotras.</p>	
<p>DIMENSION RELACIONAL</p>	<p>REFLEXION</p>
<p>N1: Los niños mostraron mucho asombro e interés por participar, comenzaron a tocar el mural y a nombrar cada animal que aparecía allí; se notaba su alegría al verlo y no paraban de preguntar ¿profe para qué es esto? ¿Qué vamos hacer? ¿Tú hiciste esos animales tan lindos? ¿Vamos a jugar? ¿Puedo escoger un animal? eran tantas preguntas que fluían en ellos en ese momento, que decidimos preguntarles: ¿que se imaginaban que íbamos hacer con el mural? La mayoría responden que parecía la selva, otros lo tocaban y decían que era para jugar o aprender sobre la selva, lo cual nos llevó a responderles algunas de sus preguntas, que sí, era tal como ellos lo imaginaban que era para jugar y que fue escogido para ellos, para que pudieran aprender un poco más de los animales de la selva.</p> <p>En este momento los niños se expresaron libremente con: Sophia escogió el hipopótamo por tener una sonrisa muy grande, Juan pablo decía que él se parecía al león porque era bravo, Miguel era el tigre por ser ágil, ¡a Miguel le encanta correr muy rápido! Thomas</p>	<p>La dimensión relacional es aquella que propicia las relaciones entre alumno- alumno y alumno-maestro, esto se logra cuando los niños juegan y se comunican entre ellos mismos pero lo más importante aún es cuando los docentes hacemos parte de sus juegos, cuando participamos con ellos o en el lenguaje que utilizamos mientras participan en el ambiente.</p> <p>No obstante, el hecho de que seamos las docentes, aquellas personas encargadas de los procesos de aprendizaje de los niños, no quiere decir que no podamos hacer parte de sus juegos si no que por el contrario les brindemos confianza y seguridad y no dejemos a un lado el niño que llevamos por dentro e interactuemos con ellos y nos metamos en su imaginación.</p> <p>El pensamiento adulto en ocasiones abandona la idea de ser niño y se pierde la vivencia del ahora, la incapacidad de sorprendernos y de cautivarnos imposibilita apreciar el entorno que nos rodea, es decir, nos alejamos de las experiencias sensoriales que nos brindan los</p>

<p>era un ratón por ser tierno y Christopher decía que era el mono porque le gustaban los bananos, cada uno escogió el animal que según ellos iba acorde a su personalidad, en cuanto a gustos o rasgos físicos. Luego muy emocionados comenzaron a jugar con estos animales, representando sus sonidos y acciones, algunos corrían, otros saltaban y Sophia abría la boca muy grande.</p> <p>N2: En este momento, al llegar los niños mostraban mucha curiosidad por lo que íbamos a hacer, hacían muchas preguntas ¿profe que vamos a hacer hoy? ¿Porque hay esa boca tan grande en el tablero?; nosotras muy contentas les dijimos: <i>es para que jueguen a ser odontólogos</i>. Los niños muy felices y asombrados procedieron a sentarse en forma de u en el piso sin instrucción alguna, y comenzaron a observar y tratar de contar todos los dientes que tenía la boca, todos al tiempo contaban y contaban y crearon el juego de quien contara las muelas correctas ganaba, en ese momento ganó Mariana ¡felicidades Mariana! dijeron todos. En ese espacio se respiraba un aire de felicidad y diversión, luego, procedieron a colocarse las batas y los tapabocas y uno por uno jugaba a ser el odontólogo y otros al paciente, en donde revisaban las bocas de sus compañeros con un palito de paleta y un cepillo de dientes de</p>	<p>recursos, espacios, personas y las relaciones que surgen como una “red de relaciones entre adultos, niños, objetos materiales y acontecimientos” (Riera, M.A., Ferrer, M. y Ribas, C. 2014, p.20)</p> <p>Siguiendo lo anterior, en todos nuestros ambientes de aprendizaje tuvimos una buena comunicación con los niños y esto mejoro nuestra relación con ellos, no se nos dificulto de ninguna manera interactuar con ellos porque es algo que nos encanta hacer, cuando hacemos parte de su mundo por medio del juego nos invita a volver a ser niñas y a mejorar la confianza entre maestro-alumno.</p>
---	--

juguete, no obstante nosotras al ver lo divertido que se veía el juego, participamos en él, en donde fuimos odontólogas y pacientes, convirtiéndose en algo significativo para ellos, debido a que todos querían jugar.

N3: El momento de ir a lavarnos las manos, nosotras expresándoles ¡Niños vamos a jugar a lavarnos las manos, vamos a ver qué sucede cuando utilizamos el agua y el jabón! Los niños al escuchar esta expresión no dudaron en ir al baño que se encuentra en medio del salón (debajo de las escaleras), al estar allí todos querían lavarse las manos.

N4: Evidenciamos la habilidad que tienen los niños para crear historias por medio de la imaginación involucrando elementos de sus vidas cotidianas o simplemente asimilando como juego con el diálogo que utilizan dentro de este, ejemplo: “El dinosaurio estaba muy triste porque no tenía amigos y de repente apareció un león y le dijo que tenía que ser un buen chico para tener muchos amigos, quieres que juguemos juntos? Yo seré tu amigo” ... Este tipo de frases nos hacen llegar a pensar la importancia que tiene inculcar en los niños el valor del respeto, la tolerancia y amistad, pero sobretodo la inclusión porque, así como lo pueden aplicar en sus vidas también lo pueden hacer mediante el juego.

N5: bajaron los niños del segundo piso y al ver la telaraña y los demás materiales quedaron

<p>muy sorprendidos ya que se preguntaban ¿teacher para qué es eso? ¿Podemos jugar? al escuchar estas preguntas les respondimos que todo es para ellos y que pueden jugar, expresaron mucha felicidad con ¡yupiiiiii!!!... y procedieron a jugar, algunos se quedaron esperando que les diéramos indicaciones de lo que debían hacer y otros simplemente comenzaron a disfrutar del ambiente.</p>	
<p>DIMENSION TEMPORAL</p>	<p>REFLEXION</p>
<p>N1: Cuando estábamos llevando a cabo el ambiente, duramos aproximadamente 1 hora en este, al iniciar nos tomó tiempo colocar cada material en su lugar debido a que no estábamos seguras en donde ubicarlos, luego cuando llegaron los niños y comenzaron a participar y el tiempo paso muy rápido, pero logramos realizar todo lo que teníamos en mente.</p> <p>N2: Durante este ambiente todo se logró en el tiempo estipulado que era 1 hora, los niños, jugaron, dibujaron y se divirtieron durante ese lapso. Aunque al verlos tan felices, no queríamos que se acabara el tiempo porque al observar sus reacciones participamos también en el juego de odontólogo.</p> <p>N3: Al comenzar este ambiente fue un poco acelerado el tiempo, puesto que los niños se demoraron un poco en la actividad diaria que realizan que es cepillarse los dientes y el tiempo paso muy rápido pero aun así logramos realizar todo tal como lo planeamos, aunque</p>	<p>Por último, fue un gran desafío cumplir con esta dimensión porque cuando se cuenta con un tiempo límite para lograr los ambientes, es casi imposible puesto que en medio del juego y diversión se deja a un lado este y por lo tanto genera un poco de problemas con las directivas y más aún cuando se deben cumplir estrictamente unas normas.</p> <p>Por otro lado dentro de nuestros ambientes teníamos un horario estipulado de 2:00 pm a 3:00 pm, este horario era un tanto difícil cumplirlo porque antes de las 2:00 los niños se cepillan y a las 3:00 se van a su siesta de la tarde, por esto, cada vez que llevábamos a cabo nuestros ambientes, era un gran reto porque las directivas de la institución siempre nos supervisaban y trataban de cortar el tiempo para seguir cumpliendo las normas planteadas por ellos mismos, pero aun así hacíamos todo lo que estaba a nuestro alcance para cumplir</p>

<p>con un poco de nervios porque estábamos utilizando el agua y el jabón para jugar, por lo tanto, este duro 40 min de proceso.</p> <p>N4: Cuando comenzamos a ambientar el espacio, nos pasaron 10 min del tiempo estipulado que por consiguiente llevo a que nos aceleraran un poco, después cuando llegaron los niños y vieron todo oscuro, narramos la historia misteriosa y luego ellos procedieron a participar, se sentían tan alegres y tenían tanta concentración que cuando acabo el tiempo no querían terminar por lo cual nos permitieron seguir con el 10 min más.</p> <p>N5: Para llevar a cabo este ambiente, tomamos 10 min antes de la hora estipulada, debido a que conto con más materiales, pero sobre todo decidimos eso porque teníamos que enredar la lana en una gran parte del salón y eso nos tomó tiempo porque queríamos que quedara bien, este ambiente se logró exactamente en el tiempo que teníamos disponible y todo se cumplió con éxito.</p>	<p>con nuestro objetivo.</p> <p>Por esto mismo como docentes y al querer crear ambientes de aprendizaje, debemos tener en cuenta los horarios que nos brinda el lugar de trabajo y analizar si lo que queremos construir cumple con el tiempo, esto se puede realizar por medio de cronogramas o planeaciones. En este sentido Rodríguez resalta que</p> <p>“cuando analizamos el tiempo señalamos con convicción que el docente tiene una suerte de “potestad” con respecto a su uso [...] tanto la voluntad como la intencionalidad del docente tienen un peso decisivo a la hora de planificar y desarrollar los tiempos para jugar y aprender” (2014, P.14).</p>
---	--