

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Arquitecta de
Interiores

Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la
Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato.

Autora: Colcha Martínez, Esther Abigail

Tutora: Arq. MSc. Velasco Espín, Paola Cristina

Ambato – Ecuador

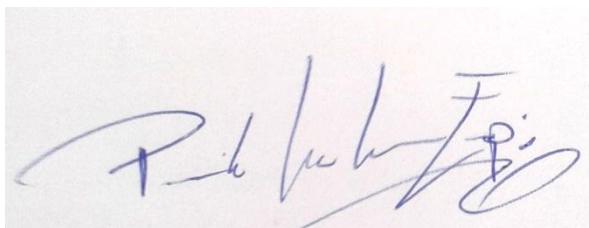
Noviembre - 2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: **“Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 a 9 años en La Escuela La Gran Muralla de la ciudad de Ambato”** de la alumna Esther Abigail Colcha Martínez, estudiante de la Carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, noviembre 2017

EL TUTOR



.....
Arq. MSc. Velasco Espín, Paola

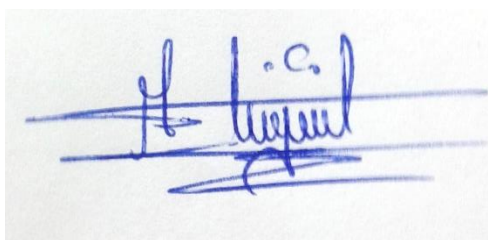
C.C.: 1803271723

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 a 9 años en La Escuela La Gran Muralla de la ciudad de Ambato”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, noviembre 2017

LA AUTORA



.....
Esther Abigail Colcha Martínez

C.C.: 1804293288

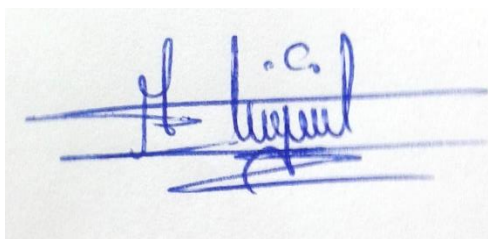
DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, noviembre 2017

LA AUTORA



.....
Esther Abigail Colcha Martínez

C.C.: 1804293288

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 a 9 años en La Escuela La Gran Muralla de la ciudad de Ambato” de Esther Abigail Colcha Martínez, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónico, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, noviembre 2017

Para constancia firman

PRESIDENTE

C.C.:

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto de tesis a Dios con todo mi corazón, quien ha sido mi guía, el cual me ilumina, me da sabiduría, para culminar con éxito un sueño más en mi vida y por su infinito amor.

A mis cariñosos padres, por su apoyo incondicional y palabras de ánimos para jamás rendirme, y luchar por mis sueños con la ayuda de Dios. Los amo padres míos.

A mis preciosos hermanos, quienes han sido mi inspiración en mi vida profesional. Y a todos los que aportaron un granito de arena en mis conocimientos para lograr un nuevo objetivo en mi vida.

Esther Abigail Colcha Martínez

AGRADECIMIENTO

Con admiración y respeto agradezco a mí querida Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, quien me abrió sus puertas para emprender un nuevo camino lleno de sorpresas y conocimientos que han enriquecido mi vida profesional.

A mis queridos docentes, quienes con sus conocimientos, apoyo, esfuerzo y comprensión han contribuido para la culminación de mi formación profesional.

De manera especial y gratitud a mis tutores los arquitectos Daniel Cabrera y Paola Velasco, quienes con su valiosa contribución han hecho posible la culminación del proyecto. Mil Gracias.

Esther Abigail Colcha Martínez

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del problema	2
1.2.1 Contextualización.....	5
1.2.1.1 Macro.....	5
1.2.1.2 Meso	11
1.2.1.3 Micro	12
1.2.1.4 Árbol de problemas	14
1.2.2 Análisis crítico.....	15
1.2.3 Pronóstico	15
1.2.4 Formulación del problema.....	16
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	16
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos	18

1.4.1	Objetivo general	18
1.4.2	Objetivos específicos.....	18

CAPÍTULO II

2.	MARCO REFERENCIAL	19
2.1	Antecedentes investigativos	19
2.2	Fundamentación filosófica	22
2.3	Fundamentación legal	23
2.3	Categorías fundamentales	28
2.3.1	Constelación de ideas.....	29
2.3.2	Constelación de ideas.....	30
2.3.3	Desarrollo de categorías.....	31
2.3.3.1	Fundamentación teórica de la variable independiente	31
2.3.3.1.1	Espacios lúdicos.....	31
2.3.3.1.2	Espacio lúdico interactivo.....	34
2.3.3.1.3	Ambientes escolares	34
2.3.3.1.4	Características.....	50
2.3.3.1.4.1	Formales.....	50
2.3.3.1.4.1.1	Culturales y sociales.....	52
2.3.3.1.4.1.2	Conceptuales	53
2.3.3.1.4.2	Funcionales	54
2.3.3.1.3.1	Grupo objetivo	72
2.1.1.1	Fundamentación teórica de la variable dependiente.....	78
2.1.1.1.1	Estrategias pedagógicas	78
2.1.1.1.2	Visión Contemporánea	83
2.1.1.1.3	Desarrollo del aprendizaje	86
2.1.1.1.3.1	Desarrollo integral pedagógico	86
2.1.1.1.3.2	Desarrollo motriz	90
2.2	Hipótesis.....	95
2.3	Señalamiento de variables.....	95

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA	96
3.1 Enfoque investigativo.....	96
3.2 Modalidad básica de la investigación	96
3.3 Nivel o tipo de investigación (exploratorio/descriptivo)	97
3.4 Población y muestra	97
3.3 Operacionalización de variables	99
3.4 Técnicas e instrumentos	101
3.5 Plan de recolección de la información	101
3.6 Plan de procesamiento de la información	102

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	103
4.1 Análisis del aspecto cuantitativo.....	103
4.2 Interpretación de resultados	112

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	113
5.1 Conclusiones	113
5.2 Recomendaciones.....	114

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA.....	115
6.1 Título de la propuesta.....	115
6.2 Datos informativos	115
6.3 Antecedentes de la propuesta	116
6.4 Justificación.....	116
6.5 Objetivos	118
6.5.1 Objetivo general	118
6.5.2 Objetivos específicos	118
6.6 Fundamentación	119

6.6.1	Análisis del contexto	121
6.6.2	Análisis de usuario	121
6.6.3	Análisis de normativas	123
6.7	Consideraciones básicas para la propuesta	123
6.7.1	Interpretación de condicionantes.....	123
6.7.2	Síntesis teórica.....	129
6.7.3	Análisis de referentes o repertorio tipológico	131
6.7.4	Memoria descriptiva.....	132
6.7.4.1	Características funcionales	132
6.7.4.2	Condiciones de confort.....	134
6.7.4.3	Características formales.....	134
6.7.4.4	Características técnicas.....	135
6.7.5	Materiales propuestos.....	137
6.7.6	Condiciones especiales.....	139
6.8	Planos y/o síntesis grafica	141
6.9	Presupuesto	176
6.10	Conclusiones y recomendaciones	176
	BIBLIOGRAFÍA.....	179
	ANEXOS.....	186

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Árbol de problemas	14
Gráfico N°2. Categorías fundamentales	28
Gráfico N°3. Constelación de ideas Variable independiente	29
Gráfico N°4. Constelación de ideas Variable dependiente	30
Gráfico N°5. Percentiles.	56
Gráfico N°6. Enseñanza - Aprendizaje	103
Gráfico N°7. Problemas de Enseñanza.....	104
Gráfico N°8. Animo a recibir clases	106
Gráfico N°9. Mejorar su conocimiento	107
Gráfico N°10. Estrategias de Aprendizaje.....	108
Gráfico N°11. Métodos para recibir conocimiento.....	109
Gráfico N°12. Juegos Tradicionales.....	110
Gráfico N°13. Aprender Jugando.....	111
Gráfico N°16. Juego de exploración y destreza.....	139
Gráfico N°15. Juego de túneles.....	139

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de inteligencias múltiples de Howard Gardner	87
Tabla 2. Población personal administrativo de la institución	98
Tabla 3. Estudiantes de 4 a 9 años	98
Tabla 4. Variable independiente: Espacios lúdicos.....	99
Tabla 5. Variable dependiente: Estrategias de aprendizaje.....	100
Tabla 6. Plan de recolección de información	101
Tabla 7. Enseñanza - aprendizaje.....	103
Tabla 8. Problemas de enseñanza.....	104
Tabla 9. Actividades didácticas.....	105
Tabla 10. Mejorar su conocimiento	107
Tabla 11. Estrategias de aprendizaje.....	108
Tabla 12. Métodos para recibir conocimiento.....	109
Tabla 13. Juegos tradicionales	110
Tabla 14. Aprender jugando.....	111
Tabla 15. Campo pedagógico.....	115
Tabla 16. Aulas de la Escuela la Gran Muralla.....	119
Tabla 17. Concepto	130
Tabla 18. Significado de las figuras de la rayuela	130
Tabla 19. Actividades en espacios lúdicos.....	134
Tabla 20. Materiales.....	137
Tabla 21. Cuadro de programación.....	140
Tabla 22. Presupuesto	176

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Espacio interior de la Biblioteca Hjorring Bibliotekerne.....	6
Imagen 2. Planta de distribución de la Biblioteca Hjorring Bibliotekerne.	7
Imagen 3. The Cave.	8
Imagen 4. Áreas interactivas y recreativas internas de La Academia Sheikh Zayed.....	8
Imagen 5. Pasillos de la Academia Sheikh Zayed	9
Imagen 6. Piscina de perlas de cerámica de la Academia Sheikh Zayed.....	9
Imagen 7. Biblioteca infantil billund.	10
Imagen 8. Niños jugando.	11
Imagen 9. Niños aprendiendo	13
Imagen 10. Ambiente lúdico.....	33
Imagen 11. Niña jugando la rayuela.	38
Imagen 12. Niños saltando la sogá.....	39
Imagen 13. Pequeños jugando a las canicas.....	40
Imagen 14. Niños Jugando el elástico.....	41
Imagen 15. Niños Jugando con el trompo.....	42
Imagen 16. Niños realizando manualidades.....	44
Imagen 17. Niña dibujando.....	45
Imagen 18. Niños entretenidos en la Tv.....	47
Imagen 19. Exploración de un objeto.	48
Imagen 20. Niños descansando.	49
Imagen 21. Circulo – Vista del cielo a la Tierra.	51
Imagen 22. Unión del círculo y cuadrado.	51
Imagen 23. Macrocosmos - microcosmos, espirales por doquier.	52
Imagen 24. Contexto de la escuela la Gran Muralla.	53
Imagen 25. Rayuela.....	54
Imagen 26. Tipos de Iluminación.....	58
Imagen 27. Iluminación Difusa.....	58
Imagen 28. Colores Cálidos y Fríos.	60
Imagen 29. Ventilación.	63
Imagen 30. Corte inglés mágala.....	67

Imagen 31. Polipropileno.....	68
Imagen 32. Colchoneta.....	68
Imagen 33. Láminas de gypsum.....	69
Imagen 34. Colchoneta.....	71
Imagen 35. Niños en actividades de la escuela.	73
Imagen 36. Niños investigando.....	75
Imagen 37. Pestalozzi enseñando.....	79
Imagen 38. Articulación entre educación inicial y primer grado de educación general básica.....	88
Imagen 39. Estrategias para el aprendizaje y desarrollo de los niños.....	89
Imagen 40. Motricidad fina.....	93
Imagen 41. Motricidad gruesa.....	95
Imagen 42. Espacios utilizados e inutilizados de la escuela la Gran Muralla.....	120
Imagen 43. Ubicación de la escuela la Gran Muralla	121
Imagen 44. Aula de inicial	122
Imagen 45. Aula de 4to grado.....	122
Imagen 46. Materiales del estado actual de la escuela la Gran Muralla.	125
Imagen 47. Distribución de Mobiliario en la Gran Muralla.....	127
Imagen 48. Circulación horizontal y vertical	128
Imagen 49. Zonificación de espacios lúdicos, escuela la Gran Muralla.	133
Imagen 50. Zonificación con un elemento que une los espacios. (piso).....	136

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto tiene como fin, analizar los espacios lúdicos y las estrategias de aprendizaje para generar en el niño el interés de aprender didácticamente. En torno a esto, se afirma que el niño/a aprende el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y el 80% de lo que hace. Y por medio de ambientes lúdicos se potencia al 80% la capacidad de aprendizaje.

Este es un nuevo método, para ayudar a incrementar el interés en el niño/a y qué mejor, si aprende divirtiéndose. Además al recrearse el/la niño/a y obtiene un aprendizaje interactivo, a través de experiencias propias y su relación con el medio. No obstante, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. (Bernard, 2009)

En conjunto, los Espacios Lúdicos crean ambientes dinámicos e interactivos, dentro y fuera de las paredes de la escuela, así mismo permitirá que los niños tengan un enfoque creativo y sin barreras en su imaginación. Debido a esta dinámica de interacción, entre el juego y el conocimiento, se potencializa en los pequeños diversos comportamientos para un desenvolvimiento óptimo y una equilibrada personalidad.

Finalmente los datos obtenidos para el cumplimiento de los objetivos propuestos fueron recopilados tanto de los maestros como de los niños inicial, 1ro a 5to grado de la Escuela “La Gran Muralla” sobre espacios de enseñanza y recreativos, para el mejoramiento del rendimiento del/a niño/a. Para la recopilación de datos, se realizará fichas de observación y encuestas, con el fin de tener una perspectiva diferente de niños y maestros. Además se analizará los ambientes educativos, como se imparte clases, cuáles son los lugares preferidos de los niños en receso; mediante instrumentos como fotografías, notas, mediciones de espacios escolares y registros se recopilará datos importantes acerca de la problemática planteada.

PALABRAS CLAVE: ESPACIOS LÚDICOS / ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS / CREATIVIDAD / JUEGO / ESPACIOS DIDÁCTICOS.

ABSTRACT

The present project has as end, analyze the playful spaces and the learning strategies to generate in the child the interest of learning didactically. Concerning this, one affirms that the child learns 20 % of to what he listens, 50 % of what it sees and 80 % of what it does. And by means of playful environments the learning capacity is promoted to 80 % (Bernard, 2009).

This is a new method to increase interest in the child, and what better, if you learn to fun. In addition to recreate the child, gets interactive learning, through experiences and the person's relationship with their environment. However, it is important to know that recreation is voluntary, since each person is different and therefore, recreating as it considers necessary.

Altogether, recreational spaces create dynamic and interactive environments inside and outside the walls of the school, will also allow children to have a barrier-free and creative approach in his imagination. Because of this interaction, between the game and the knowledge dynamics, potentiates in children in their various behaviors for an optimal development and a balanced personality.

Finally the data obtained for the fulfilment of the objectives were collected both teachers initial children, 1st, 2nd, 3rd 4th and 5th grade of “La Gran Muralla” on teaching spaces and recreation, for the improvement of the performance. For data collection, you will be comment cards and surveys, in order to have a different perspective on children and teachers and they will be in the classrooms in the presence of teachers. In addition discussed the educational environments, as teaches, what are the favourite places of the children at recess and through instruments such as photographs, notes and measurements of school spaces and rows that allow the collection of important data about the problem posed.

KEY WORDS: RECREATIONAL SPACES, TEACHING STRATEGIES, CREATIVITY, PLAYS, DIDACTIC SPACES.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo gira en torno al objetivo general, que se plantea como guía de la investigación. Que el “Facilitar el aprendizaje de los niños de edad escolar “La Gran Muralla” con Espacios Lúdicos, mediante áreas diversas para fortalecer las habilidades y creatividad del niño/a, en sus diferentes actividades de aprendizaje.”

Consta de seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I. El Problema: se describe el problema, se lo contextualiza y delimita; realizando un análisis crítico en base a un árbol de problemas, se formulan las interrogantes de investigación, se justifica y se trazan los objetivos: general y específicos que guiarán el estudio.

Capítulo II. Marco Teórico: Comprobado la existencia o no de antecedentes investigativos relacionados al tema de investigación, se fundamenta legalmente el estudio como respaldo a las normas legales vigentes en el país. Por medio de las categorías fundamentales se sustenta científicamente las variables de estudio y finalmente se determina la hipótesis como una respuesta alternativa al problema.

Capítulo III. Metodología: Bajo un enfoque cuali-cuantitativo de acuerdo al paradigma crítico propositivo, se determinan las estrategias, técnicas e instrumentos que se utilizaron para ejecutar la investigación así como la determinación de la población de estudio.

Capítulo IV. Análisis e Interpretación de Resultados de las fichas de observación y encuestas realizadas a estudiantes de 4 a 9 años y docentes de la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones del estudio realizado de acuerdo a la hipótesis y objetivos trazados.

Capítulo VI. Datos Informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivo general y específicos, fundamentación, normativas, memoria descriptiva y finalmente planos, bibliografía, presupuesto y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato.

1.2 Planteamiento del problema

La formación escolar es el origen de los futuros aprendizajes, es desde allí donde se deben cimentar las actividades lúdicas, concebidas como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender a relacionarse con otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen.

De acuerdo con lo que señala Huizinga: La lúdica es una dimensión que ha venido alcanzando mayor importancia en los ambientes educativos, especialmente porque parece escapar a la demanda instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica facilita el deleite placentero del niño por hallar recursos a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, generando su auto creación como sujeto de la cultura (Huizinga, 1987)

Además, los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje (Bernard, 2009).

Es así que un espacio lúdico es ideal y apto para cada niño, ya que en su etapa de desarrollo y aprendizaje se debe promover al descubrimiento y participación del pequeño, lo que generara en él un mejor aprendizaje.

Actualmente la educación se basa en los estándares antiguos, los maestros imparten sus conocimientos y el niño escucha la exposición, esto ocasiona un desinterés en el pequeño y a la vez genera cansancio en el docente.

La educación con modelos estándares se debe a la reforma educativa, la cual manifiesta las decisiones que toma un Estado, con el propósito de colocar políticas educativas para superar las insuficiencias analizadas en un sistema, con resultados insatisfactorios en términos de calidad y eficiencia; que están diseñados para cambiar aspectos formales del sistema educativo: aumentar las tasas de escolaridad, optimizar los niveles de rendimiento escolar, cambiar los métodos de evaluación, reorganizar el cronograma escolar, incrementar la jornada laboral, mejorar los salarios y controlar el desempeño docente y su eficacia; pero también casi siempre, estos procesos aparecen un tanto separados del estudio reflexivo, sobre cómo se vive la enseñanza pedagógica y cómo será su ejecución efectiva en los centros escolares (Pombo, 2007).

En la actualidad uno de los problemas muy notorios es la reincidencia de una guía de “reforma educativa” igualmente obsoleto e ineficaz: reforma vertical, de arriba abajo y de afuera hacia adentro, que apela a resoluciones antes que al dialogo, que cuenta con docentes, como únicos ejecutores antes que como interlocutores, que confunden los documentos y las reglas con los hechos. Un modelo que no responde a los requerimientos del presente y del futuro, de las personas y del país; que se resiste al cambio, prescriptivo y homogeneizante, que no admite las diferencias y la necesidad de estrategias y respuestas caracterizadas, atendiendo a la diversidad geográfica, étnica, social, cultural, lingüística, de género y generacional (Pombo, 2007).

Desde un inicio la cultura ha surgido de la capacidad del ser humano, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, y es desde allí que adopta una actitud lúdica. Es así que el juego es una actividad inherente al ser humano. Para (Gutton, (1982) el juego es una forma privilegiada de expresión. Y para (Cagigal, (1996) es la acción libre, espontánea, desinteresada que

se efectúa en un tiempo y espacio de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas.

Por esta razón la lúdica: proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. (INC, 2017). Además es un eje primordial de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación escolar: la integralidad y la participación. Esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. OEI (Sistemas Educativos Nacionales).

Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea (Molano, Gómez, & Rodríguez, 2015, pág. 30).

Debido a que desde un principio el juego ha sido parte de la diversión y recreación para todos, más si recuerdan los juegos tradicionales, como: la rayuela, las canicas, la sogá, el elástico, los tillos, en la que los pequeños interactúan unos con otros, desarrollan estrategias para ganar y lo más relevante es que se relacionaban con su medio y la naturaleza.

Por estas razones en la Escuela “La Gran Muralla” se plantea diseñar espacios lúdicos, que servirán para favorecer el aprendizaje de los niños, generando en ellos un gran interés para mejorar sus conocimientos mediante: actividades, áreas de juegos y recreación. Los niños aprenden mejor cuando se divierten y disfrutan lo que hacen. Además permitirá que el infante tenga un espacio interactivo, funcional y de recreación en su diario aprender.

1.2.1 Contextualización

1.2.1.1 Macro

Desde un principio la educación ha ido de la mano con el progreso del ser humano, debido a que por más antigua que sea la sociedad, su soporte ha sido la enseñanza. Esto comienza cuando el ser humano pasa de vivir una vida nómada a radicarse y ser sedentario, donde ya se favorece de sus primeras labores como: la caza, la pesca, la agricultura y sobre todo el ir aprendiendo cada día.

Se puede decir que la educación surge en el instante en que se depuran técnicas y métodos, con el propósito de aprovechar y obtener mejor el saber, así como un instrumento para recordar los acontecimientos que cada momento histórico (Santoyo, 2010).

Además los métodos de enseñanza más antiguos vienen desde el antiguo oriente y países como: India, China, Persia, Egipto, así como la Grecia antigua. Con esas bases ha evolucionado y mejorado la educación, ya que se han implementado nuevos métodos y espacios para que la población adquiriera conocimiento (Santoyo, 2010).

Ahora bien, para generar mayor interés en los estudiantes al momento de aprender se propone implementar un nuevo método que permite al niño divertirse mientras aprende. Como nos menciona la Real Academia Española sobre la recreación: esta proporciona a la persona un estado de alegría y entretenimiento, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así generar un alivio preciso para sobrellevar nuevamente la fase de responsabilidades, con voluntad y ánimo, para tener un mejor resultado.

Así podemos concluir que este es un nuevo método para ayudar a incrementar el interés en el niño y qué mejor, si aprende divirtiéndose. Además al recrearse el niño, obtiene un aprendizaje interactivo, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con su medio. No obstante, es importante

saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario.

Es por ello, que para incentivar la creatividad del niño es necesario dejarlo actuar de manera libre y espontánea, mediante actividades de beneficio para el pequeño y así generar en él, interés al momento de ir aprendiendo.

Varios ejemplos que aportan en el desarrollo y aprendizaje del niño en no solo en Latinoamérica sino en otros continentes como la biblioteca Hjorring Bibliotekerne, ubicada en Dinamarca. El interior es lo interesante, ya que se han generado diseños de formas atrayentes en mueble, en pisos y espacios. Pero lo más encantador y maravilloso de este proyecto es que está conectada a través de la larga cinta roja que envuelve toda la biblioteca. La idea de la biblioteca es fomentar alegría, sorpresa y sobre todo un lugar de descanso y relajación.



Imagen 1. Espacio Interior de la Biblioteca Hjorring Bibliotekerne.
Fuente: ROSAN BOSCH, 2008.

Además el núcleo y parte central de la biblioteca, es una estructura de comunicación física, que serpentea todo el espacio. La cual funciona una vez como mostrador, otras veces se convierte en una mesa, o en unos estantes, que guían y empujan a los visitantes a explorar toda el área. La franja tiene una función ornamental y es también útil para la comunicación activa para el personal de la biblioteca. (ROSAN BOSCH, 2008).



Imagen 2. Planta de Distribución de la Biblioteca Hjørring Bibliotekerne.
Fuente: ROSAN BOSCH, 2000. **Editado por.** Aby Colcha

Algo muy importante es que la biblioteca tuvo un objetivo principal, crear una conexión emocional entre el área de los niños y la biblioteca en general, y así provocar en los niños un mismo interés de la lectura como en el área de juegos.

Por otro lado la escuela Vittra Telefonplan, ubicada en Estocolmo, Suecia, ha atraído la atención de todo el mundo con su imaginativo y colorido interior que apoya los métodos educativos y organizativos de las escuelas públicas en un entorno donde el ordenador portátil se considera la herramienta de aprendizaje más importante.

La escuela Vittra da una gran prioridad al desarrollo de nuevos métodos de enseñanza e interacción como base para el progreso didáctico. En vez de clases con un enfoque usual, a los estudiantes se les comparte clase en grupos indicados a su capacidad de conocimiento, en base a los manuales educativos de la institución, en el laboratorio, el pozo del agua, el show-off, la cueva y la hoguera. (Rosan Bosch , 2011).



Imagen 3. The Cave.
Fuente: ROSAN BOSCH, 2011

De modo similar encontramos un gran ejemplo en La Academia Sheikh Zayed ubicada en Abu Dhabi, Emiratos Árabes, diseñada para armar diferentes técnicas educativas del siglo XXI. Al brindar ambientes de aprendizaje incorporados y caracterizados, que contienen zonas para la inspiración, retos propios y el intercambio de conocimientos (Rosan Bosch, 2015).



Imagen 4. Áreas interactivas y recreativas internas de La Academia Sheikh Zayed
Fuente: ROSAN BOSCH, 2015

El proyecto armoniza espacios educativos organizados, con áreas de educación no formal afuera del salón, ampliando así la práctica de enseñanza a toda la escuela. En lugar de pasillos vanos, hay un entorno atractivo para diferentes situaciones de aprendizaje.



Imagen 5. Pasillos de la Academia Sheikh Zayed
Fuente: ROSAN BOSCH, 2015

Entre los varios elementos diseñados a medida, se halla un banco rojo orgánico, que divide dos espacios, generando sesiones de aprendizaje colaborativo y la interacción social. Además hay espacios de piscina para principiantes, las perlas de cerámica de colores estimulan a los estudiantes a bucear. El movimiento y los ejercicios se reconocen como parte integral del trascurso formativo, por ello se han construido vastos espacios para estas disciplinas, integrándolos en el medio de enseñanza. (Rosan Bosch, 2015).



Imagen 6. Piscina de perlas de cerámica de la Academia Sheikh Zayed
Fuente: ROSAN BOSCH, 2015

Estos proyectos extraordinarios, sin duda son espacios fantásticos, que tienen un mismo objetivo, el incentivar a los niños a desarrollar su interés y

creatividad al momento de aprender. Además permiten que el niño acceda a espacios interesantes en los que podrá desarrollar sus actividades, relajarse y sobre todo que aprenda jugando: si disfruta lo que hace lo receptara de mejor manera.

En relación con los espacios lúdicos, hay un increíble proyecto que ha desarrollado un diseño de concepto único para la biblioteca Billund, ubicado en Dinamarca; apoyándose en, juegos, enseñanza y creatividad. La biblioteca está creada al detalle con el propósito de inspirar a niños y personas de todas las edades a explorar y aprender temas nuevos, fundados en una mezcla de movimiento físico, aprendizaje por descubrimiento y juego libre.



Imagen 7. Biblioteca Infantil Billund.

Fuente: ROSAN BOSCH, 2016

El diseño de concepto se fundamenta en un método de exposición modular de estantes integradas en un paisaje, que accede nuevas formas de exponer arte, libros, música, y distintos elementos de la exhibición temática.

Las peculiaridades más atrayentes de la biblioteca son: la isla, el desierto, el túnel azul, las montañas y el océano; planteado para los más pequeños. El innovador diseño de concepto impulsa la mente y el cuerpo, mediante la unificación de movimiento físico, el conocimiento y otros en las distintas soluciones espaciales. (Rosan Bosch, 2016)

1.2.1.2 Meso

En Latinoamérica se ha implementado el juego, como la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, (Recreación, 2004, pág. 3) afirma que su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que manejan algunos maestros para incentivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competencias deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.



Imagen 8. Niños Jugando.
Fuente: Recreación, 2004

La importancia de la recreación en la escuela toma fuerza en el siglo XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis, que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano. Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo en la flexibilización de los técnicas de enseñanza, aprendizaje y en la búsqueda de logros en la educación y la formación ciudadana (Recreación, 2004, pág. 3).

Por lo tanto el juego es un método muy importante en la enseñanza del niño, ya que incentivará al pequeño a formar parte de cualquier actividad que se realice y a la vez ira aprendiendo, socializando, descubriendo y sobre todo disfrutará lo que hace.

Según la investigación informada en (Educational Leadership , 2003), se demostró que los niños que se hallaban en aulas que apoyaban el juego, no sólo dominaron las habilidades y conocimientos de lecto-escritura a un nivel más elevado, sino que desarrollaron mejor las destrezas de lenguaje, sociales y aprendieron cómo regular sus conductas físicos y cognitivos.

Además es muy importante rescatar la comunión y el juego entre padres e hijos, porque de esta forma, los niños crecen más felices, imaginativos y tolerantes. El tiempo de juego promueve las habilidades socio-emocionales y permite más autocontrol emocional.

Del mismo modo gracias al juego, los niños consiguen el control de sus acciones y libertad social, obteniendo la oportunidad de soñar y crear su propio significado de lo aprendido.

1.2.1.3 Micro

Cabe destacar que en el Ecuador se está implementando ambientes escolares, en el que el alumno pueda estudiar en un lugar que promueva iniciativas de creatividad, diversión, relajación y aprendizaje.

Esto promueve el Instituto de Educación y Pedagogía el cual se ha desarrollado a través de los años y en la actualidad con el Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación y el Buen Vivir para todos y los procesos de intervención realizados con estudiantes de media vocacional, que participan en programas de recreación en el marco de Programas de la Universidad de Cuenca y centrados en el Servicio Social Obligatorio de los estudiantes, los cuales han contribuido a encontrar pistas, interrogantes y argumentaciones en torno a las funciones de las instituciones escolares, los maestros y los estudiantes asignan a las prácticas recreativas y así unidos aportando nuevas técnicas y didácticas de enseñanza.

Además de tener un espacio óptimo para el aprendizaje de los niños, es necesario tener estrategias que vayan al compás de los niños de edad escolar, de ahí que (Vásquez, 2010, pág. 2), concibe las estrategias de aprendizaje como un

conjunto de procesos, sucesos, recursos o herramientas que debidamente articulados permiten, encontrar significado en las tareas para mejorar sus capacidades y alcanzar determinadas competencias.



Imagen 9. Niños Aprendiendo
Fuente: Recreación, 2004

Por su parte, (Nisbet & Shuksmit, 1987), afirman que una estrategia es esencialmente un método para comprender una tarea o más generalmente para alcanzar un objetivo.

Ahora bien los autores llegan a un mismo concepto: por un lado José Gálvez concibe a la estrategia como procesos o instrumentos para lograr algo, del mismo modo Nisbet y Shuksmit afirman que una estrategia es un método para alcanzar un objetivo. Por tanto las estrategias son fórmulas que permiten realizar un proyecto, el cual se debe seguir las pautas correspondientes para que los resultados sean excelentes.

A más de ello se debe tener ambientes relajados y sin amenaza, lo que será fundamental para la creatividad y el desarrollo intelectual de los pequeños. En conclusión se puede decir que un espacio lúdico, es ideal para el aprendizaje del niño, porque tiene varios ambientes de: juegos, actividades, de exploración, relajación y distracción. Para que el niño en esta corta etapa de formación académica, sea activo, extrovertido y libre de generar sus propios conocimientos, y sobre todo que disfrute de lo que haga y despierte el interés por aprender y conocer más.

1.2.1.4 Árbol de problemas

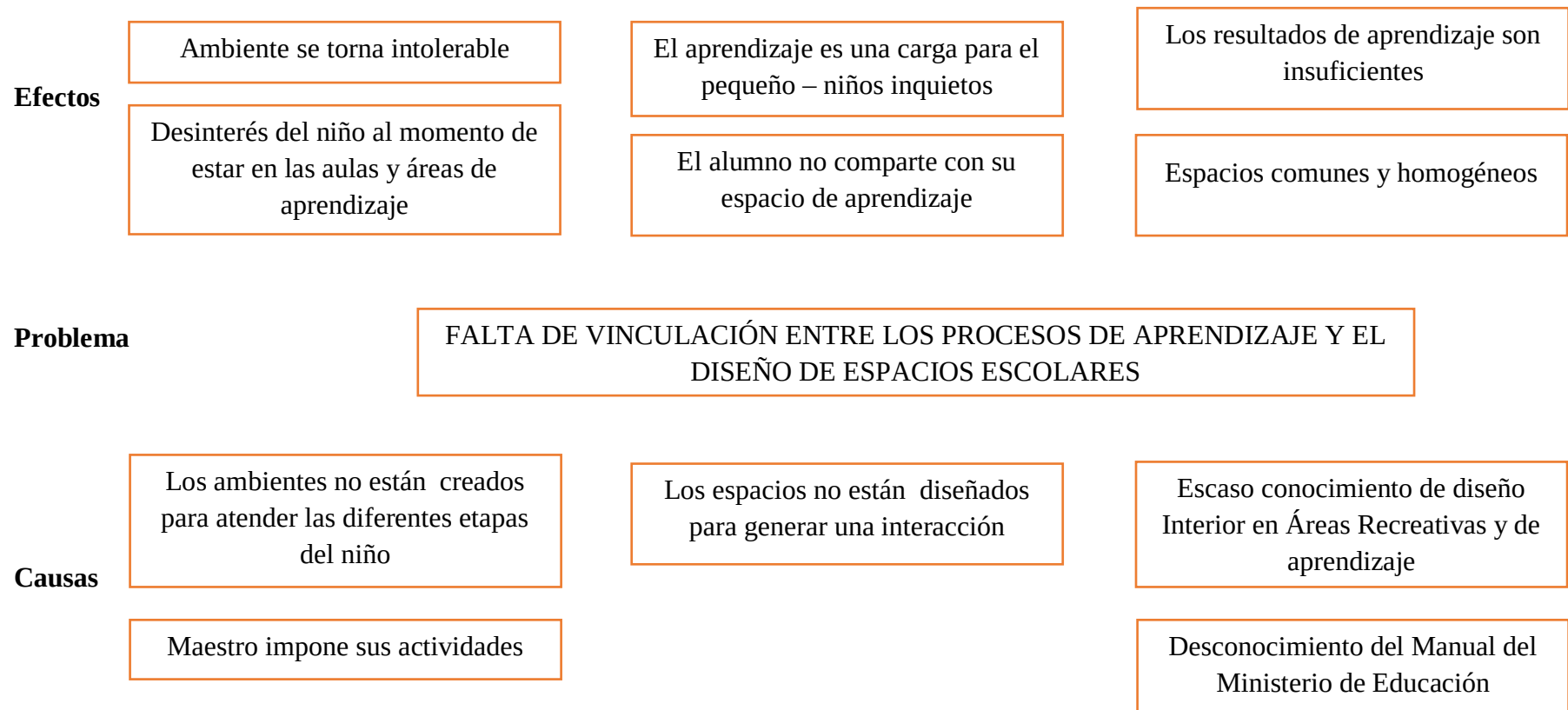


Gráfico N°1. Árbol de problemas

1.2.2 Análisis crítico

La enseñanza y aprendizaje, se forma en el crecimiento del niños, por lo que se necesita un lugar de trabajo apropiado y adecuado a sus necesidades, al no poseer un correcto espacio adecuado de educación intelectual, creativo y cognitivo, el pequeño pierde el interés momento de estar en el aula y áreas de enseñanza.

Este problema se ve reflejado en la Escuela la Gran Muralla, con la falta de vinculación entre los procesos de aprendizaje y el diseño de espacios escolares. Se debe a que los ambientes no están creados para atender las diferentes etapas del niño, además el maestro se limita a impartir sus clases, e impone castigos si el niño no termina sus actividades en determinados tiempos, el actor de todo es el maestro más no el pequeño.

Por otro lado, los espacios no están diseñados para generar una interacción, por lo que el alumno no comparte con su espacio de aprendizaje, tornándose su enseñanza en una carga para el pequeño.

Así mismo, el escaso conocimiento de diseño Interior en Áreas Recreativas y de aprendizaje, ya sea por qué no hubo un asesoramiento de especialistas oportuno, ha originado espacios comunes y sin interés, y esto se ve implícito en los resultados de aprendizaje del pequeño, que son insuficientes.

1.2.3 Pronóstico

Dentro de la comunidad educativa “La Gran Muralla” en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua no existen espacios lúdicos. En esta escuela solo se pueden encontrar aulas comunes y una cancha central con algunos juegos exteriores

El pequeño espacio utilizado para aulas y área administrativa, es poco funcional, además existen estructuras obsoletas y sin uso, lo que ocasiona un desperdicio de estructura, por lo que se puede decir que tiene un inadecuado manejo de la funcionalidad en el espacio exterior ya que se tiene un amplio sitio para incrementar áreas de gran utilidad para el estudiante, pero estas están en condiciones deplorables. Por otra parte en el interior de las aulas no se realiza alguna otra actividad que no sea dictar clases.

Con la realización del este proyecto se pretende generar espacios con varias actividades y juegos, que ayudarán en el desarrollo físico y mental de los niños, y así motivar al alumno a venir con ánimos de aprender cada día algo nuevo. Además se implementarán espacios lúdicos en los que el niño tendrá la oportunidad de explorar, crear, jugar y aprender de una manera dinámica y creativa. Y sobre todo optimizar todos los espacios en los que no existan rincones ni áreas obsoletas.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo implementar ambientes lúdicos en la escuela La Gran Muralla, para generar espacios de aprendizaje e interés en el niño?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Cuál es la funcionalidad del espacio interior existente en la institución y la relación que tiene en las diferentes actividades del aprendizaje del niño?

¿Cómo fomentar en la escuela la Gran Muralla, la formación de niños creativos e innovadores, mediante ambientes de aprendizajes lúdicos?

¿Qué espacios permiten que el niño aprenda y disfrute al mismo tiempo?

¿Cuáles son las actividades que permiten que el niño desarrolle su capacidad de aprendizaje?

¿Cómo implementar diseño en espacios que ya han sido contruidos sin tener en cuenta la necesidad ni función que se realizara en ese lugar?

¿De qué manera los espacios lúdicos aportan en el desarrollo del pequeño?

¿Cómo cree que debe ser el ambiente para motivar el aprendizaje del niño?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

a. Campo: Arquitectura

b. Área: Espacios interiores

c. Aspecto: Espacios Lúdicos

d. Tiempo: 6 meses, octubre 2016/ marzo 2017

e. Espacio: Escuela La Gran Muralla

f. Unidades de observación: Se toman como unidades de observación a los niños de la Escuela la Gran Muralla

1.3 Justificación

El presente proyecto es innovador ya que un espacio lúdico y pedagógico, podría tener un gran impacto social porque su finalidad es atender las diferentes etapas del desarrollo de los niños, para fortalecer su seguridad y autoestima. Constituyen incluso, un soporte que facilita al niño a desenvolverse y crear sus propias ideas desde muy pequeño.

Por otra parte, el diseño que se desarrolla en estos espacios ayuda a que el estudiante pueda aprender de una manera dinámica y divertida, ya que con el diseño se forma espacios confortables con una función específica para cada área.

Mediante los Espacios Lúdicos la escuela "La Gran Muralla", se generarán espacios recreativos, los cuales permitirán que los niños tengan una variación de actividades que ayudarán en su desarrollo intelectual, moral, educativo, social y espiritual.

Como nos menciona el pedagogo suizo (Pestalozzi J. , 1746 - 1827), cada niño debe seguir su propio desarrollo evolutivo natural en forma libre, orientado por el maestro, que solo debe de servir de apoyo y brindar una guía de aprendizaje, pero dejando que el niño observe y de el mismo nazca la curiosidad de aprender.

Según Pestalozzi, la importancia educativa recae sobre el niño, el cuál encuentra qué quiere aprender y el maestro queda relegado. No obstante se desea que los espacios lúdicos puedan ser diseñados de manera que además de brindar relajación, puedan ayudar a los niños a desarrollar sus creatividad, su inteligencia y puedan aprender de una manera más dinámica.

Por lo tanto la utilidad de los Espacios Lúdicos ayudará tanto a los maestros como a los niños, a crear una enseñanza dentro y fuera de las paredes de la escuela, además permitirán que los niños tengan una visión ilimitada de crear e imaginar lo aprendido día a día.

Es importante destacar, que además de brindar un espacio de relajación para los niños en sus diferentes actividades, permitirá que el niño tenga espacios de juegos de manipulación, de juegos de tacto, sonoros, visuales, con temáticas específicas y adaptables, lo que ayudará al niño a desarrollar su creatividad e imaginación, las cuales son baluartes de las terapias infantiles. Esta dinámica de interacción fomenta las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos para un desenvolvimiento óptimo y una equilibrada personalidad.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Facilitar el aprendizaje de los niños de edad escolar “La Gran Muralla” con Espacios Lúdicos, mediante áreas diversas para fortalecer las habilidades y creatividad en sus diferentes actividades de aprendizaje.

1.4.2 Objetivos específicos

- Investigar la funcionalidad del espacio interior existente en la institución y su relación con las diferentes actividades del aprendizaje del niño.
- Analizar las necesidades del espacio para mejorar el confort en las áreas interactivas y de aprendizaje para que el niño sienta que es parte de ese medio.
- Enriquecer el aprendizaje del niño mediante espacios lúdicos que proporcionen ambientes dinámicos, atractivos y ricos en experiencias.
- Fomentar en la Escuela la Gran Muralla la formación de niños motivadores, productivos, e ingeniosos por medio de ambientes de aprendizajes lúdicos.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes investigativos

Una vez revisado el repositorio de la facultad y otras universidades, se ha considerado como antecedentes que si hay temas relacionados con espacios educación y sus aportes en el aprendizaje del niño, por lo que se ha tomado como proyectos que sustentan esta investigación.

Carlos Santiago Vázquez Cabrera (2012) de Cuenca, con el Tema: “Programa de Juegos Recreativos para los estudiantes del octavo año Educación general básica de la Escuela Isaac María Peña, de la Parroquia San José de Raranga, Cantón Sigsig” concluye que:

- Los juegos realizados en este programa han ayudado a los estudiantes, para adquirir más conocimientos en juegos de ida y vuelta, persecución, con pelota, recreativos, tradicionales y pre deportivos, que ellos pueden practicar en sus tiempos libres, además por la facilidad de realizar y organizar estos juegos.
- La técnica utilizada en el esquema ha sido comprensiva y eficaz para los alumnos y ha permitido que ellos capten y perciban lo que se pretendía enseñar en cada uno de los juegos realizados, dando valor importante al juego como un método más de enseñanza aprendizaje.
- Se indicó un avance en el progreso psicomotor de los estudiantes, quienes son idóneos de superación, en socialización, movimientos, desarrollo de destrezas y creatividad
- Los resultados verifican que la tarea realizada, ha sido de adelanto en el desarrollo educativo de los escolares, por su gran variedad de juegos y la

manera de cómo se elaboró, ayudando a que sean creativos al instante de realizar jugar con sus compañeros.

Después de un análisis de este proyecto se concuerda que el juego cede a que el niño tenga un espacio en su vida en el que se divierta, armonía y un tiempo de compañerismo. Qué mejor si lo hace día a día en su medio de aprendizaje, donde no se sienta presionado, asustado o reprimido por no lograr comprender la enseñanza, sino que mediante el juego pueda sentirse libre de descubrir y aprender mientras se divierte.

Ismael Santiago Sorriega Aguilar (Julio-2015) de Ambato, con el tema “Los espacios funcionales del Centro de Desarrollo Infantil de la Universidad Técnica de Ambato” concluye que:

- Mediante el proyecto de diseño interior se logra juntar áreas adaptables y funcionales, de las exigencias evolutivas que caracterizan a los niños/as, además se hace referencia al aprendizaje y desarrollo que van de la mano con los espacios adecuados y sus formas básicas con el entorno, generando nuevas alternativas de solución en Centros de Desarrollo.

Se concluye que este proyecto tiene relación con el tema propuesto, debido a que un lugar de aprendizaje para los niños/as, crea ambientes de confianza, relajación, distracción y deseo de volver a este sitio, ya que un niño/a no aprende por la fuerza, sino al contrario en un medio sin presión y diversión.

Es así que el diseño de interiores tiene diferentes propósitos y cumple un objetivo, que es optimizar espacios, crear ambientes de utilidad, en áreas que han sido obsoletas, y generar un medio útil para las diferentes actividades.

Jorge Luis Altamirano Querido (2014) de Ambato, con el Tema: Análisis y Diseño Interior del Auditorio del Centro Cultural La Liria, ubicado en la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, para la Optimización Funcional de Ambientes, de un espacio de servicio a todo público; concluye que:

- En la investigación preliminar se estudió las problemáticas de diseño que darían lugar al transcurso de solución, utilizando instrumentos de diseño interior. Las investigaciones respalda la hipótesis, por lo que se focalizado el proyecto hacia aspectos más puntuales enmarcados, en un contexto socio cultural que permitió plantear una alternativa de equipamiento y arquitectónica acorde al estilo constructivo de la edificación como reflejo de la época de instauración.
- Con el proyecto se efectúa el objetivo de lineamientos de accesibilidad universal a los ambientes interiores ayudando a la integración de individuos con capacidades especiales a espacios culturales.

En definitiva para la optimización funcional de ambientes interiores, hay que tener en consideración como fue construido el lugar en se va a intervenir, sea en materiales, vanos y dar solución después de un análisis completo, para no provocar un daño a la construcción.

Alexis Santiago Hidalgo Torres (2013) de Ambato, con el Tema: Diseño de los espacios interiores aplicando Técnicas Bioclimáticas para mejorar el confort de la comunidad educativa, en la Escuela “Ignacio Flores Hermano Miguel”, Parroquia Antonio José Holguín, Cantón Salcedo, Provincia De Cotopaxi”; concluye que:

- Los distintos tipos de acondicionamientos, acústicos, lumínicos y térmicos, conjuntamente con colores y materiales, deben ser utilizados de acuerdo con las carencias detectadas en la investigación y basándose en el grupo objetivo, al cual se enfoca la solución.
- El asoleamiento y vientos predominantes, son agentes que influyen en contacto en la institución, su incidencia es directa con los espacios arquitectónicos, por ende su intervención es fundamental para la propuesta.
- Al finalizar la investigación se deduce que, el tipo de piso climático en donde se sitúa la escuela es apto para el acondicionamiento de la bioclimática, por ser una práctica de fácil adaptación.

Se concluyente que, es importante tener un espacio confortable e idóneo en donde se imparte el conocimiento, esto ayudará a que las personas que compartan

este espacio, se sientan a gusto y ese no sea un problema para que su rendimiento y creatividad no se apague.

2.2 Fundamentación filosófica

La presente investigación está desarrollada con el paradigma crítico propositivo, a que permite determinar el problema, al identificar sus causas y proponer alternativas, utilizando las diferentes técnicas, modelos y herramientas que el diseño interior ofrece, por lo que se busca estimular y desarrollar ambientes lúdicos de aprendizaje en la que los niños de 4 a 9 años en la ciudad de Ambato, sector Techo Propio, en la Escuela la Gran Muralla.

Desde el inicio la educación nos ha acompañado, y ha desarrollado en el ser humano, la capacidad de crear, inventar y construir. Y esto se debe a una práctica de observación y experimentación en la que aprendió día a día.

Gracias a muchas personas que mediante la experimentación y la perseverancia, se lograron grandes avances en la ciencia, se puede decir que el hombre es un ser único y libre de realizar lo que se proponga.

Es por ello que mediante la investigación se pretende proponer diferentes espacios interiores que aporten en la educación y aprendizaje del niño, en la que se tomara como centro de investigación: la Escuela La Gran Muralla, con el propósito de buscar en el alumno su esencia, que es el ser innovador, creativo y creador de grandes ideas.

Más aún implementar en el niño el interés de aprender mediante el juego: enfoca a los niños hacia la libertad del aprendizaje, el motor del conocimiento y es desde allí de donde debe iniciarse la voluntad como complemento para aprender, el niño recibirá el conocimiento de una manera creativa, emocionante y además pueda integrarse con los demás compañeros al realizar actividades en equipo, lo que genera en el niño la confianza de relacionarse con su medio social y sea un ente seguro y generador de nuevas ideas. (Steiner, 1919). Así facilitar su desarrollo educativo y social.

2.3 Fundamentación legal

La presente investigación se sustenta en la Constitución de la República del Ecuador en la sección quinta, título: Educación señala que:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Así mismo en la sección quinta, Título Niños, Niñas y Adolescentes, señala que:

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-

emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Además en el sexto capítulo, de título Derechos de libertad; señala que:

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

Numeral 27: El derecho a vivir en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado, libre de contaminación y en armonía con la naturaleza.

Art. 83.- Son deberes y responsabilidades de las ecuatorianas y los ecuatorianos, sin perjuicio de otros previstos en la Constitución y la ley:

Numeral 6: Respetar los derechos de la naturaleza, preservar un ambiente sano y utilizar los recursos naturales de modo racional, sustentable y sostenible.

Art. 326.- El derecho al trabajo se sustenta en los siguientes principios:

Numeral 5: Toda persona tendrá derecho a desarrollar sus labores en un ambiente adecuado y propicio, que garantice su salud, integridad, seguridad, higiene y bienestar.

En la Ley de Ejercicio Profesional de la Arquitectura del Colegio Nacional de Arquitectos del Ecuador señala que:

Art. 2.- "Compete exclusivamente a los profesionales de la arquitectura:

- a) La formulación de los componentes físico-espaciales para los planes y políticas generales de desarrollo, así como de los planes y políticas sectoriales de vivienda, educación, salud, administración territorial, urbanismo y, en general, para todos aquellos en los que se incluyan aspectos físico-espaciales;

- b)** La realización de estudios, programas, proyectos y diseños arquitectónicos, urbanísticos, de organización y fraccionamiento territorial, de paisajismo, de diseño interior de espacios arquitectónicos y la participación sectorial en estudios de impacto ambiental;
- c)** La realización de estudios, programas, proyectos y diseños de obras de restauración, rehabilitación, renovación y adecuación de edificaciones y espacios urbanos;
- d)** La dirección en la ejecución de obras arquitectónicas y urbanísticas, así como de las instituciones públicas y semipúblicas, como tales, o de sus departamentos, en cuanto su actividad se vincule con la profesión;
- e)** La docencia, asesoría, supervisión y evaluación de obras en las áreas específicas de la Arquitectura y el Urbanismo, y la consultoría de conformidad con la Ley.
- f)** La participación en concursos de proyectos y diseños de obras relacionadas específicamente con la profesión, ya sea como concursantes directos o jurados.
- g)** La participación en concursos de proyectos y diseños de obras relacionadas específicamente con la profesión, ya sea como concursantes directos o jurados.

En el currículo del Ministerio de Educación del Ecuador, en el acuerdo N° 0042 – 14, en uso de las atribuciones que le confieren los artículos 154, numeral 1, de la Constitución de la República, 22 literales t) y u) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, y 17 del Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva, acuerda:

Artículo 1.- Oficializar El Currículo de Educación Inicial elaborado para sus dos subniveles, garantizando la oferta de un proceso educativo de calidad a los niños de hasta cinco años de edad, documento que se incluye como anexo integrante al presente Acuerdo Ministerial.

Artículo 2.- Ámbito Las disposiciones contenidas en el presente Acuerdo Ministerial y en su anexo son de cumplimiento obligatorio para todas las

instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial.

Artículo 3.- Disponer a la subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación para que controle y supervise la correcta aplicación del Currículo de Educación Inicial en todas las instituciones educativas del país que oferten este nivel.

Artículo 4.- Responsabilizar a las Subsecretarías Metropolitanas, Coordinaciones Zonales y Direcciones Distritales, el seguimiento y control de la correcta aplicación del documento Curricular de Educación Inicial que se oficializa a través del presente Acuerdo Ministerial.

Ministerio de Educación del Ecuador con Acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014.

El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial. El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Plan de Ordenamiento Territorial Ambato 20/20 con un título Generalidades EN EL capítulo uno titulado: Vigencia, Contenido, Ámbito de aplicación y de funciones señala que:

Art. 3. **Ámbito de Aplicación.** El POT-AMBATO, así como las disposiciones de la presente ordenanza que lo contiene, y de las Normas de Arquitectura y Urbanismo del Cantón Ambato, son de fuerza obligatoria general y de aplicación en todo el territorio cantonal. En consecuencia, toda intervención en el uso, ocupación, utilización y fraccionamiento del suelo que se realice en el cantón, se regirá por estas disposiciones.

Para el caso de edificios e instalaciones existentes con anterioridad a la vigencia del POT-AMBATO, que se hallen afectados por el mismo, se aplicará lo previsto en los artículos 220 y 221 de la Ley Orgánica de Régimen Municipal.

A2.1.- Definiciones de usos específicos del suelo:

G. Oficinas Administrativas 1: Oficinas individuales, no agrupadas en edificios de oficinas, en locales no mayores a 250 m².

H. Oficinas Administrativas en General 2: oficinas de profesionales, empresas, de negocios, gubernamentales, agrupadas en edificios de oficinas o corporativos; generan tráfico vehicular con demanda de estacionamiento y vías de acceso adecuadas. (Listado de establecimientos tomado del Registro Oficial, edición especial N°4-año 2003).

2.3 Categorías fundamentales

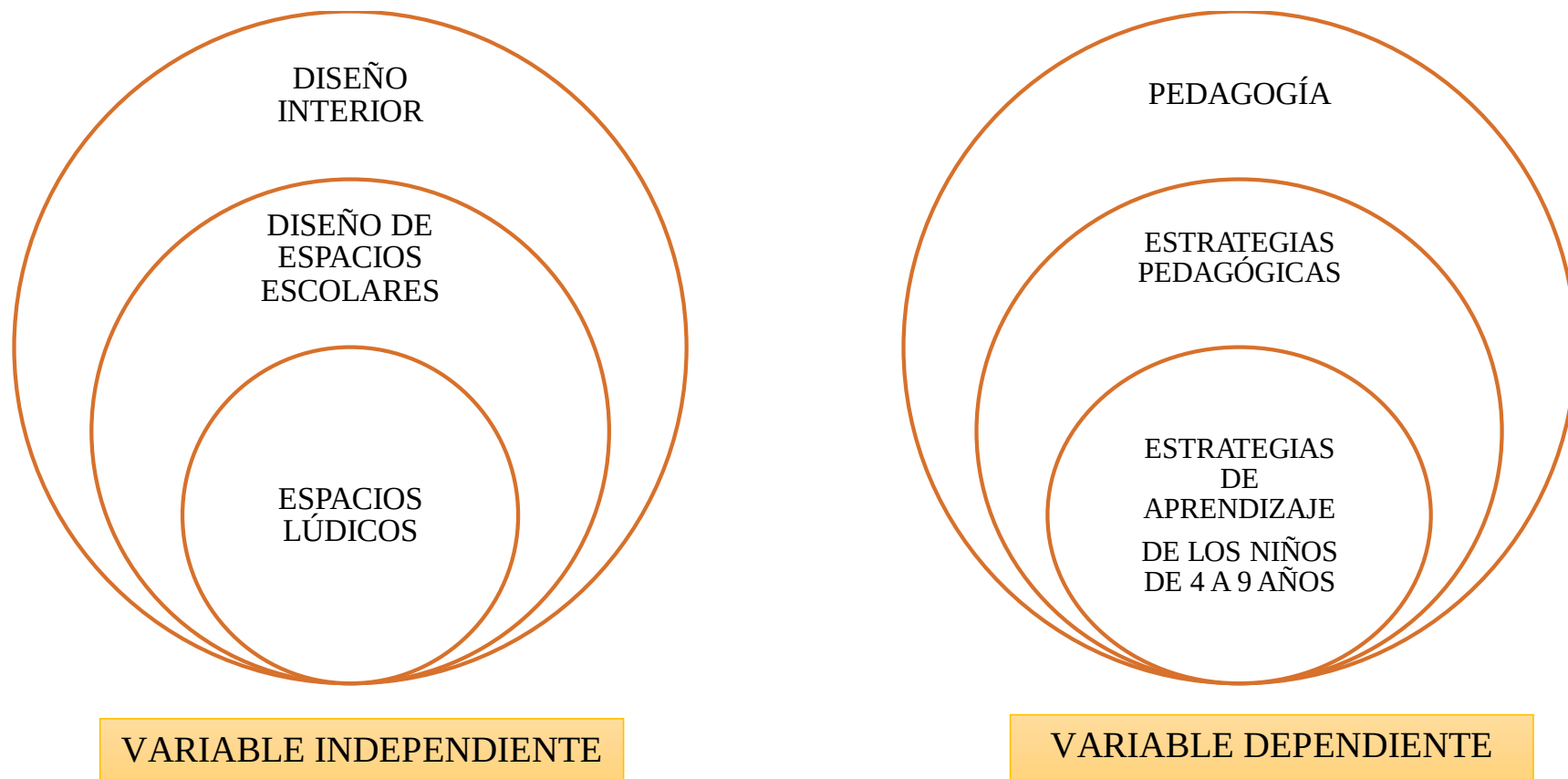


Gráfico N°2. Categorías fundamentales

2.3.1 Constelación de ideas: Variable independiente

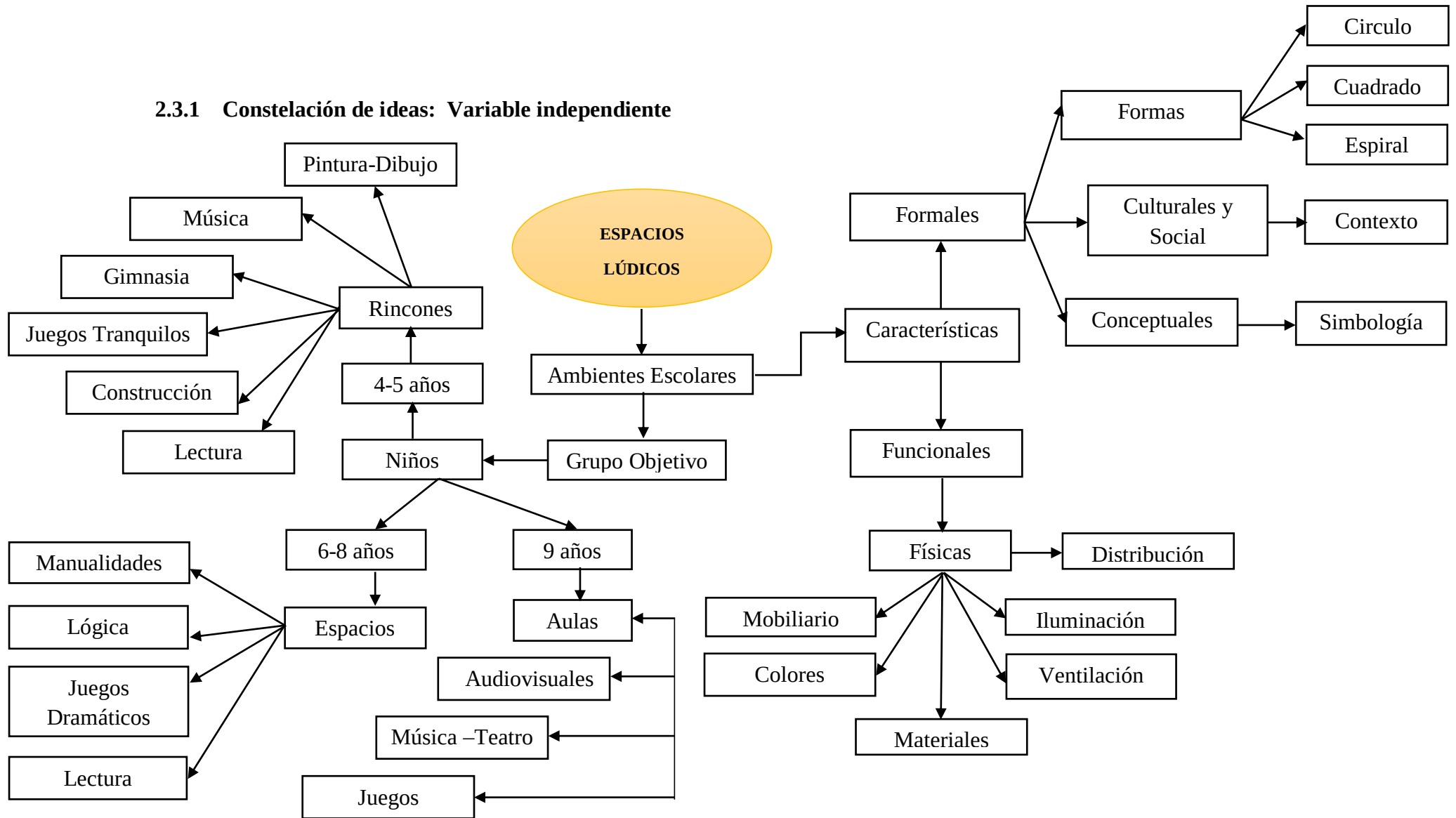


Gráfico N°3. Constelación de ideas Variable independiente

2.3.2 Constelación de Ideas: Variable dependiente

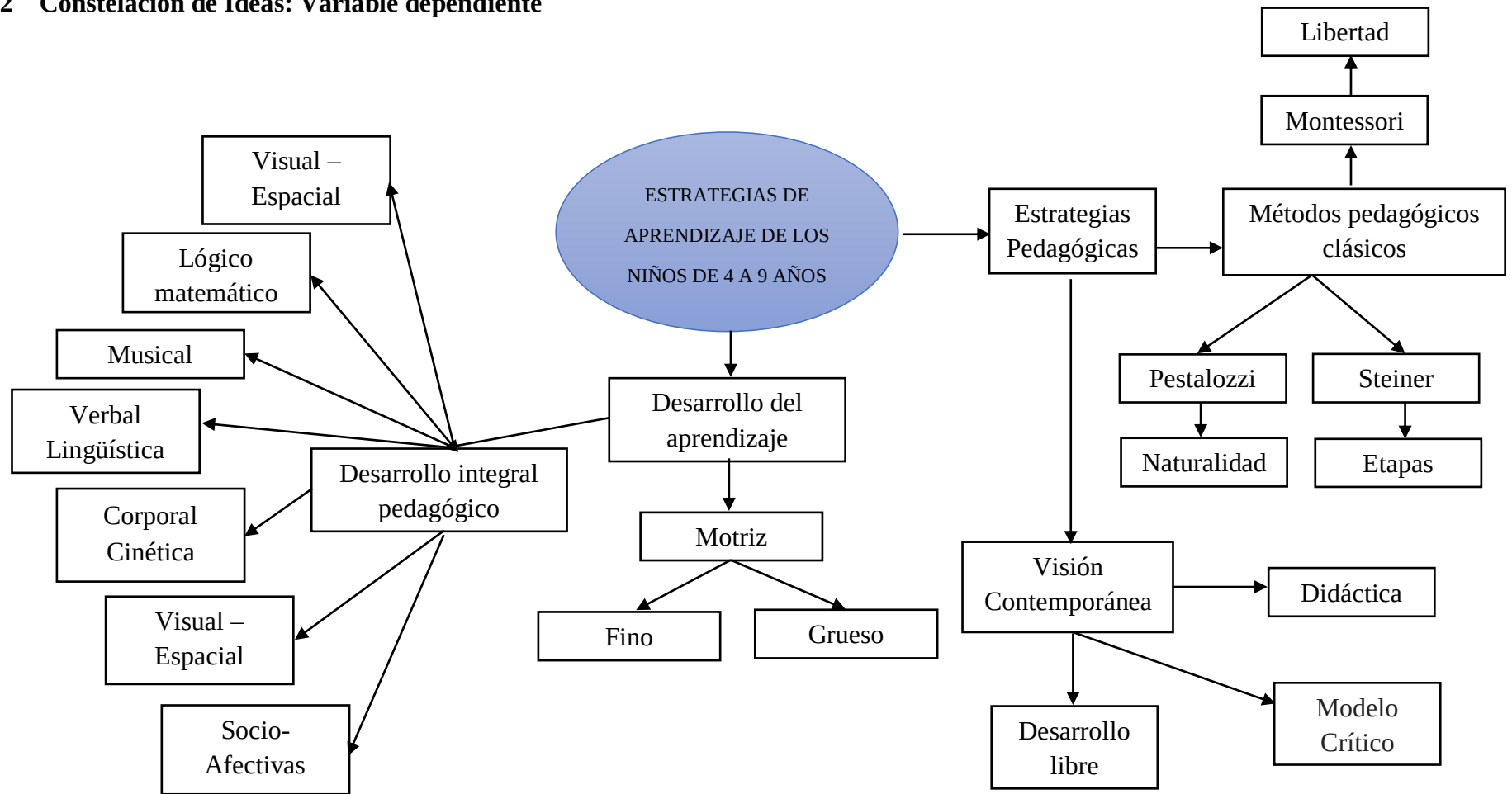


Gráfico N°4. Constelación de ideas Variable dependiente

2.3.3 Desarrollo de categorías

2.3.3.1 Fundamentación teórica de la variable independiente

2.3.3.1.1 Espacios lúdicos

Los espacios lúdicos, son diseñados con objetos sencillos pero atractivos, configurados para la “acción-transformación” por parte del niño. Además, estos espacios son mediadores del juego exploratorio y significativo. Estos espacios también son para que los niños no solo jueguen, sino también para que aprendan y desarrollen su creatividad e imaginación.

A través de ellos, el profesor logra promover acciones de imitación, transformación simbólica, exploración y apropiación de los espacios; acciones de desplazamientos y recorridos; acciones de estimulación sensorial, aparición o desaparición; acciones de llenar y vaciar; acciones de agrupar y dispersar, entre otras.

Para crear estos espacios debemos tener en cuenta cuatro aspectos: las dimensiones, la disposición, la situación física y la funcionalidad. Considerando estos elementos, los espacios lúdicos brindan seguridad física y emocional, capacidad para experimentar y explorar, comodidad y espacios sin barreras.

“El niño ensaya, en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipatorio seguramente a la par que elaborativo”, señalan desde Club Ediba.

Según el Diccionario de filosofía de Ferrater “el término Lúdico” pertenece, o se refiere al juego (de ludus: juego, espectáculo). El término “lúdico ha sido empleado en el sentido predominantemente expresivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánicos. El impulso lúdico ha sido examinado a partir de la dimensión estética, psíquica, biológica y cultural. También y sobre todo ha sido empleado el adjetivo “lúdico” para

caracterizar o, cuando menos identificar, ciertos tipos de pensamiento filosófico que se han extendido en la época actual (Ferrater, 2001, pág. 31).

Así mismo, en un espacio lúdico el niño/a puede volver a crear una y otra vez juegos, experiencias y minutos de disfrute, ayudándole en el factor intelectual y educativo.

Por esta razón, la lúdica constituye una acción inherente en el ser humano, en todas las etapas, por lo que educar lúdicamente tiene un significado muy profundo, lo lúdico se relaciona con juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y la mente, es una actividad de juego, que produce placer.

La lúdica es una dimensión que fomenta el progreso psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Jiménez, 1998, pág. 31). La lúdica se expresa en diferentes actividades como el baile, la comparsa, el teatro, observar un partido de fútbol, leer poesía y desde luego también en el trabajo, el estudio" (Bolívar, 1999).

Es así, que para que el pequeño adquiera nuevos conocimientos, él/ella debe estar en un ambiente lúdico, en el cual el niño/a pueda observar, experimentar y aprender mientras se divierte. Esta actividad fomentará en el niño la creatividad, la comunicación y el desarrollo intelectual.

Pero hay que tener en cuenta que cada niño es un mundo diferente de pensamiento e ideas, cada uno dispone de distintas experiencias o intereses por lo que cada infante desarrollará distintas ideologías. Podrán haber coincidencias, aunque también puede suceder que lo que para alguien es recreación para otro puede no serlo y viceversa.

En un espacio lúdico, se generan ambientes para distintas actividades que comúnmente proveen experiencias distintas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del pequeño hacia la actividad.



Imagen 10. Ambiente Lúdico.
Fuente: Pinterest.com, 2017

El interés por las muchas formas de recreación irá según la edad, habilidad física, capacidad intelectual y apreciación del niño/a. Al generar áreas distintas, que vayan de la mano con el juego, esto motivará al niño a participar e ir aprendiendo mientras se divierte. (Pestalozzi, 1818).

Huizinga comenta que la lúdica es una dimensión que ha venido alcanzando mayor importancia en los ambientes educativos, especialmente porque parece escapar a la demanda instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica facilita el deleite placentero del niño por hallar recursos a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, generando su auto creación como sujeto de la cultura (Huizinga, 1987). (Pestalozzi, 1818).

La lúdica como parte primordial del desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, es más bien una actitud voluntaria del ser humano al relacionarse con espacios que generan alegría y gusto, placer y sobre todo la gratificación que nos produce al poder compartir esos espacios.

Es muy importante resaltar que uno de los elementos que ha permitido generar ambientes lúdicos es la incorporación de juegos. Este recurso de enseñanza se ha aprovechado muy bien en los niveles de pre-escolar y escolares.

2.3.3.1.2 Espacio lúdico interactivo

El juego puede ser denominado como una actividad que generalmente es usada para la diversión, pero también mediante la actividad lúdica se ejercitan algunas capacidades y destrezas que intervienen en el correcto desarrollo del niño. Según (Ordoñez & Tinajero, 2005), es necesario el juego para el aprendizaje, el desarrollo físico, bienestar psicológico e introducción en el medio familiar y social.

Además señala que el juego es transcendental para la liberación de tensiones emocionales, ya que permite al pequeño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.

Mediante el juego se contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de los comportamientos socialmente establecidos. Así mismo es un medio fundamental para el desarrollo integral pues involucra la sensorialidad, la percepción el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento y la imaginación, por lo que es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los 5 primeros años (Ordoñez & Tinajero, 2005).

2.3.3.1.3 Ambientes escolares

Son zonas escolar significativas, que promueven el desarrollo de enseñanza en el niño. Desde este punto de vista, es oportuno revisar algunas consideraciones sobre la noción del desarrollo infantil, que permitan emanar contenidos para el diseño de ambientes de aprendizaje, que contribuyan significativamente al crecimiento integral de los niños (Otálora, 2010).

Es así que al diseñar un área escolar, se debe tener en cuenta las diferentes áreas a realizarse, las que ayudarán en el niño/a en el desarrollo intelectual, físico y espiritual.

Además, un ambiente escolar tiene el propósito de atender las distintas etapas del desarrollo de los niños, para fortalecer su comunicación, intelecto, creatividad e imaginación.

El diseño de estas zonas, ayuda a que el estudiante pueda aprender de una manera dinámica y divertida, ya que con el diseño se genera espacios con una función específica para cada área, además se da un espacio de confort y estética.

Mediante colores, formas, e iluminación, se crean espacios de enseñanza de estimulación en su creatividad, su potencial y talento, ya que cada niño/a es un ente único y depende de la motivación y enseñanza que se le brinde para que ellos surjan y sean entes extraordinarios.

En síntesis, un buen diseño es la mejor expresión sensorial que se trasmite por medio de plano, volúmenes o espacios.

Existe varios espacios que generan en el pequeño/a interés, motivación, estimulación y sobre todo un aprendizaje dinámico: como ambiente de

Juego.- se define como una actividad lúdica, propia de la personalidad del niño, desde esta perspectiva el juego adquiere un valor formativo, ya que favorece al alumno/a en sus deseos de aprender.

El juego activo e imaginativo es una técnica creadora, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como en el mental, con un claro valor social y afectivo puesto que contribuye a la formación de conductas (Siguenza, 2013).

Según la investigación publicada en la revista “The importance of Being Playful” Educational Leadership en 2003, se explicó que los niños que se hallaban en aulas que apoyaban el juego, no sólo dominaron las habilidades y conceptos de lecto-escritura a un modo más alto sino que también desarrollaron excelentes destrezas de lenguaje, sociales y aprendieron cómo regular sus conductas físicas y cognitivos (Siguenza, 2013).

Es por ello que el juego es una estrategia de gran importancia para que el niño desarrolle sus aptitudes de lenguaje, además mediante actividades exploratorias y recreativas, supere las dificultades y descubra su potencial.

Por otro lado, la lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje. En otras palabras la lúdica es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.

Es así que el niño aprende mejor cuando se divierte y está en un espacio lúdico en el que realice varias actividades (jugar, pintar, explorar e integración con sus compañeros (Pestalozzi, 1818)

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (Bañeres. 2008, p.14).

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Además como bien lo dice Bañeres, por medio del juego los niños descubren sensaciones nuevas, por otro lado ayuda en la coordinación de los movimientos del cuerpo, tornándose progresivamente más precisos y eficaces.

En cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

Ahora bien, el juego ha sido un instrumento de gran importancia en la educación y ha tenido un largo camino para tomar importancia en la enseñanza, pero no hay que dejar de lado, que los juegos populares que han sido un eje central en nuestras generaciones, y han sido un baluarte e inspiración para nuestros antepasados; uniendo persona, con el fin de tener un tiempo de alegría y diversión.

Juegos tradicionales

Son juegos clásicos, en la que no intervienen juguetes o instrumentos tecnológicos, sino solo el cuerpo, con recursos fácilmente disponibles de la naturaleza, son recreaciones entretenidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos y así repetidamente; que nos recrean y recuerdan costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, que podemos acogerlos a nuestra realidad e incorporarlos como un recurso primordial para desarrollar habilidades motoras e intelectuales y destrezas de forma divertida. (CPCCS, 2016)

Existen varios juegos tradicionales con los que se puede disfrutar. Uno de los juegos que antiguamente se realizaba entre amigos y vecinos, es la rayuela, (Cortázar, 1963, págs. 410 - 413) considera a este juego como:

"La rayuela se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta del zapato. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra sale del dibujo. Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas (rayuela caracol, rayuela rectangular, rayuela de fantasía, poco usada) y un día se aprende a salir de la Tierra y remontar la piedrita hasta el Cielo, hasta entrar en el Cielo".

La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo, en Grecia recibió el nombre de ascolias y en Roma como el juego de los odres. Relacionándola con los ascensos del alma, con ceremonias y ritos de pasaje, con el laberinto y la espiral.

Así mismo, la rayuela en Colombia recibe el nombre de la golosa, en Italia se la llama mundo, en Venezuela el juego de la Vieja; y así recibe diferentes nombres en varios países. Es un juego muy antiguo que nació en una época en la que el hombre quería plasmar en la tierra lo que veía en el cielo. El juego se asemeja a la vida misma: el nacimiento, el crecimiento, los problemas y dificultades, la muerte, y la meta final, el cielo.

Por otro lado se dice que, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar en este juego el comienzo del ser humano, la vida misma, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo a la meta final (Luz, 2015).

Por lo tanto el juego de la rayuela nos ayuda a alcanzar una meta que aunque parezca difícil y generalmente un poco complicada, ya que hay que cumplir las reglas para lograr culminar el juego, esto motiva al niño a esforzarse y luchar hasta lograr su objetivo. Además de que se divierte, crea en el pequeño un espíritu de competidor y triunfador.



Imagen 11. Niña jugando la Rayuela.
Fuente Gobierno.gob, 2016

La cuerda.- Es un juego que se asocia tradicionalmente como una actividad individual o grupal, ayuda al niño a mejorar su rapidez, coordinación y agilidad. Además si participan varios jugadores, deben aprender a compartir y trabajar en equipo.

Su origen es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima

de las cuerdas trenzadas. Esta actividad formó parte de una de las diversiones de los niños y más tarde fueron los marineros quienes se encargaron de dar a conocerla en sus diversos viajes (Peiró & Cols, 2005, pág. 9).

En la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando la cuerda, tal como se hace en la actualidad. Inicialmente, esta actividad era un juego de hombres, y se fue extendiendo desde Europa a los Países Bajos, y a América del Norte. En América los jóvenes hicieron del salto a la cuerda, una actividad popular. En la década de los 70, el interés por la actividad física y la salud en general, permitió que fuera practicado por personas de todas las edades (Michiels & Cols, 2009, pág. 9).



Imagen 12. Niños saltando la sogá.

Fuente Gobierno.gob, 2016

A más de ser una actividad divertida, el saltar la cuerda es una práctica de agilidad que fue recomendada por Hipócrates médico griego llamado padre de la medicina. Es así que el pequeño a más de jugar, desarrolla la destreza de ser igual en lo que realiza (Hipócrates, 460-377 A.C., pág. 9).

Canicas.- Los antecedentes más remotos de las canicas, lo encuentran en los griegos, que jugaban con astrágalos, bellotas, castañas o aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas (Gorris, 1976, pág. 7). También se han encontrado en restos arqueológicos: guijarros, huesos de frutas y semillas, bolitas de arcilla.

En el Antiguo Egipto y la Roma Precristiana, se han encontrado canicas presentes en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. En Creta, los niños jugaban con canicas construidas a partir de materiales preciosos. En la Antigua Roma era un juego infantil cuya popularidad se extendió hasta la Edad Media (Ortiz, 2012).

Las canicas o boliches es un juego en que el niño requiere precisión y destreza en sus manos, para sacar o chocar al mayor número de bolas, así se gana el juego. Además el niño debe estar concentrado en cada movimiento de sus compañeros y así sabrá cuál es su próximo paso. Permite que el infante este muy atento y pueda crear estrategias para ganar a sus compañeros.



Imagen 13. Pequeños jugando a las canicas.

Fuente Gobierno.gob, 2016

El elástico.- es un juego tradicional infantil, que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos, sobre una cinta elástica unida en sus extremos. Su origen se remonta a la zona del altiplano boliviano. Los niños de esos pueblos originarios jugaban con una tripa de llama, entre las piernas de dos participantes y un tercer participante saltaba y pisoteaba la tripa de diferentes formas.

De igual manera el juego del elástico (también llamado la goma o saltar a la goma) es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos (Luz, 2015).

Se juega con dos niños ubicados en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niños tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones.



Imagen 14. Niños Jugando el elástico.

Fuente Gobierno.gob, 2016

Es así que la habilidad y agilidad del niño debe ser rápida, eficiente y calculada, debido a que un mal movimiento significará la pérdida del turno y dará paso a otro participante. Por lo que el pequeño al mismo tiempo que se divierte, debe esforzarse para no dar un mal paso el juego.

Cuando un niño juega e interactúa con sus compañeros, se involucran en su medio social, sobre todo con pequeños de su misma edad, lo que ayuda en su comunicación, tranquilidad y conocimiento sobre el medio que lo rodea.

Es por ello que el espacio lúdico debe ofrecer la oportunidad de desarrollar juegos y actividades, para las cuales se necesita un espacio amplio. De esta forma los niños puedan desarrollar, su capacidad de expresión, sus habilidades sociales, entre otros.

El trompo.- Se trata de un juguete de madera maciza, con una punta de hierro en el extremo más delgado, que es por donde gira en el suelo. Para que el trompo baile, se necesitaba un cordel de entre 50 y 75 cm de largo, la cual se le enrollaba en el juguete de madera y al momento de soltarlo, se lo hacía con una fuerza, lo que permitía que el trompo gire por algunos segundos. (Luz, 2015).

El origen del trompo es más bien incierto, aunque se tiene conocimiento de la existencia de peonzas desde el año 4000 A.C, ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla, en la orilla del río Éufrates. Los romanos y los griegos utilizaban este elemento como juguete, y las culturas de Oriente, China y Japón, fueron los encargados de introducirlos en occidente. (Plath, 2000, pág. 6)

Las particularidades de juegos con el trompo radican, en la duración de la rotación sobre el suelo y en sacar planchas colocadas en centro de un círculo. Cuando la habilidad del jugador lo permite, se hace subir a la palma de la mano el juguete en plena rotación.



Imagen 15. Niños Jugando con el Trompo.

Fuente Gobierno.gob, 2016

Los especialistas, psicólogos, sociólogos, pedagogos coinciden, desde los años 50 del siglo pasado, que el despliegue creativo y el arte tienen una fuerte influencia en el desarrollo cognitivo, emocional y físico del niño.

Gardner (1982) manifiesta que: “las artes en general ayudan a los niños a organizar su experiencia de vida, a conocerse a sí mismos y a entender el mundo que les rodea. Al estar los sistemas simbólicos integrados a las artes, los niños experimentan con la manipulación y comprensión de los objetos, sonidos, moldes, formas, sombras, movimientos, estructuras, que tienen la cualidad de referirse a algo, ejemplificar o expresar algunos aspectos del mundo.”

Además lo ayuda en el desarrollo de la motricidad fina, en la apreciación visual. Con los estímulos el niño acumula sólidas bases y sobre todo, siente libertad para crear con grandes posibilidades de hacer arte.

Es así que el arte tiene una gama de ambientes recreativos, los cuales estimulan en el niño/a, su desarrollo motor, físico, social y educativo y espiritual. A continuación desglosa las diferentes zonas de aprendizaje y creatividad para los alumnos/as:

Manualidades.- Son un lenguaje, una forma de expresión que, como tal tiene gramática visual mediante la cual podemos expresarnos y comunicarnos con los demás.

Con las manualidades se logra que los niños desarrollen su capacidad de observación, para ayudarles a comprender su entorno, aprendan a comunicarse, establecer un diálogo con los demás, aprender a escuchar, y compartir.

Aprenden a desarrollar su imaginación, innovar y crear para aportar soluciones nuevas a dificultades y construir una sociedad mejor con sensibilidad y compañerismo. Además abren su mente, se adaptan a los cambios y les ayuda a ser tolerantes con los demás.

El arte y las manualidades concretamente, ayuda a potenciar todos estos valores facilitando los canales para que el niño pueda expresar lo que lleva dentro, sus sentimientos, sensaciones y emociones de una forma creativa, a la vez que aprende a percibir y entender el mundo desde diferentes puntos de vista. (Manualidades, 2016)

Existen muchos niños con dificultades de expresarse verbalmente o en escrito, ya sea por dificultades psíquicas, físicas, de comportamiento o de relación. Sin embargo el arte y las manualidades le ofrecen la posibilidad de expresarse sin prejuicios, filtros, o tópicos, que resulte un impedimento para su comunicación y su expresión entre su mundo interior y su entorno de una forma más directa y efectiva.



Imagen 16. Niños realizando Manualidades.
Fuente: manualidadesinfantiles.org, 2010

Espacios de arte.- estimulan en el niño experiencias de vida a desarrollar, sus habilidades y entender el mundo que los rodea. En si los infantes están naturalmente dotados de potencialidades y capacidades, pero hay que ayudarlos a descubrir mediante ambientes de estimulación, compresión de objetos, sonidos, moldes, movimientos, que tiene una fuerte influencia en el desarrollo cognitivo, emocional y físico del niño. (Gadner, 1892, págs. 3, 14).

El arte es una actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente vital en la educación de los niños/as. Debido a que para el niño es algo más que un pasatiempo, es una comunicación significativa consigo mismo, es la selección de todas las cosas de su medio; en donde el niño/a expresa sus pensamientos, sus sentimientos y sus intereses en los dibujos y pinturas.



Imagen 17. Niña dibujando.
Fuente: DESIGN NURSERY, 2015

Tipo de desarrollo en donde influye el arte en el niño:

Desarrollo emocional o afectivo: Ayudándolo en el pensamiento, como en la imaginación y en la acción. Para lograr este desarrollo, el niño debe expresar sus ideas libremente en dibujos. Un niño que afectiva y emocionalmente es libre y no está inhibido respecto a la expresión creadora, se siente seguro para afrontar cualquier problema que derive de su experiencia. Se identifica con sus dibujos y se siente independiente para explorar y experimentar, no teme, no comete errores, no se preocupa por el éxito o la gratificación.

La influencia de los adultos es determinante en esta forma de expresión, lo puede privar de su libertad, donde el niño se puede evadir hacia un modelo o molde, como protección contra el mundo de experiencias, impidiéndole la habilidad para adaptarse a situaciones nuevas.

Desarrollo intelectual: Es importante el ambiente en el cual este rodeado, lo cual contribuirá a medida que crece en su desarrollo, para ello el docente, puede ayudar a los niños a desarrollar una relación sensorial con sus dibujos y estimular

la toma de conciencia de las diferencias existentes del ambiente. Es importante mantener un equilibrio entre este desarrollo (emocional o afectivo e intelectual), y el arte puede realizar esta función a través de motivaciones apropiadas.

Desarrollo físico: Ayuda en su desarrollo físico, por su habilidad para la coordinación visual y motriz, por la manera que controla su cuerpo, la forma que guía su grafismo y como ejecuta ciertos trabajos: desde el garabato hasta variaciones más sutiles y refinadas como incluir la tridimensión, este niño físicamente activo retratará movimientos físicos activos desarrollando mayor sensibilidad al respecto.

Desarrollo perceptivo: Apoya en su conciencia progresiva del niño y en la creciente sensibilidad a las sensaciones táctiles y de presión (textura, amasado, apreciación de cualidades, de superficies y texturas en diferentes formas artísticas) y en el complejo campo de la percepción espacial (a medida que el niño crece el espacio se extiende y cambia).

Las experiencias auditivas varían desde el simple conocimiento de sonidos hasta experiencias musicales transformadas en expresiones artísticas. El espacio, las formas, los colores, las texturas, las sensaciones kinestésicas y las experiencias visuales deben ser estimulados para la expresión.

Desarrollo social: En el medio en que el niño crece, va reflejando el progresivo conocimiento que adquiere del medio social en que vive. Las tareas con espíritu de cooperación, estimulan a la responsabilidad social y muestran un evidente sentimiento de autoidentificación con sus experiencias y la de los otros.

Desarrollo estético: Definida como el medio para organizar el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de expresión que sirve para comunicar a otros, esos pensamientos y sentimientos.

Desarrollo creador: Todo producto artístico de un niño será una experiencia creadora en sí misma, no debe ser impuesta sino que debe surgir de adentro. (del Prado, 2012)

Audiovisuales

Los medios audiovisuales y los niños.- Se vive en una época, en donde los medios tecnológicos audiovisuales son agentes socializadores, transmitiendo patrones culturales y pautas de comportamiento que posibilitan al niño convivir con los otros.

Actualmente los niños tienen acceso a una cantidad infinita de información y tienen la oportunidad para la interacción. Estos contextos inmediatos en los que se desenvuelve, esta desde (3 a 5 años). (Penedo, 2009)

El niño/a, es el gran consumidor de televisión, de la PC, los videojuegos y en es más vulnerable frente a la influencia de los medios audiovisuales. Estos aventajan a la familia y a la escuela en la capacidad de mostrar modelos de comportamientos expuestos en situaciones diferentes. Así se dice que, el sistema educativo está desfasado respecto a los avances en los medios audiovisuales y su influencia en los alumnos.



Imagen 18. Niños entretenidos en la Tv.
Fuente: Cultura y Pedagogía Audiovisual, 2014

El acceso de los niños a la información hará que la orientación y la evaluación pasen a ser procesos más positivos y cercanos gracias al uso de este tipo de herramientas; puesto que dicha tecnología puede ayudar a los niños a trabajar en diferentes niveles y contenidos, se podrán atender mejor los aprendizajes diferenciados, lo que permitirá desarrollar las capacidades individuales de todos y cada uno de los alumnos.

Es por ello que al tener una generación que tiene una tecnología más avanzada, hay que tomar en cuenta que un niño/a es atraído fácilmente por pantallas grandes y que mejor si estas herramientas se utilizan para una mejor comprensión en la enseñanza.

Exploración.- La fortaleza del aprendizaje por descubrimiento reside en el contacto directo que niños y niñas tienen con el entorno. Por medio de la experiencia de sus sentidos vitales, del tacto, el movimiento y el equilibrio, se favorecen las redes y conexiones internas que beneficiarán la óptima maduración biológica, despertando las ganas de aprender y de explorar, facilitando el desarrollo motriz y activando su imaginación a través del juego (Cifuentes, Toro , & Marcela).

El movimiento corporal coordinado y la alegría de descubrir el mundo con ayuda de todos los sentidos, es un don natural durante la primera infancia. Y cuando esta experiencia se da en relación con otros, aparecen nuevas posibilidades de aprendizaje, respecto de sí mismo y los pares: convivir, explorar juntos, arriesgarse y cuidarse mutuamente.

Por lo tanto, la exploración genera en el/la niño/a, las posibilidades de ir descubriendo los espacios interactivos y desarrollar su capacidad creativa e imaginativa.



Imagen 19. Exploración de un objeto.

Fuente Gobierno.gob, 2016

Descanso.- El descanso es muy importante para la salud infantil. El descanso es fundamentales para una sana evolución del niño. Todas las personas

necesitan dedicar un determinado tiempo a la actividad como el trabajo, los deberes, las clases, el deporte, etc, y otra cantidad de tiempo al descanso (ocio, juegos sueño nocturno).

La actividad y descanso crea un clima de seguridad, confianza y estabilidad para los más pequeños. Favoreciendo la capacidad de anticipar acontecimientos, la adquisición de estructuras espacio-temporales, la capacidad de establecer relaciones. (González, 2009)

Por esta razón un espacio de descanso, debe brindar al niño/a seguridad, serenidad y tranquilidad, para tener un tiempo de relax, de las actividades realizadas. Todas las personas necesitan dedicar un determinado tiempo a la actividad como el trabajo, los deberes, las clases, el deporte, etc, y otra cantidad de tiempo al descanso.



Imagen 20. Niños descansando.
Fuentes: Primary School, 2016

Administración.- Uno de los elementos claves en la configuración de la cultura escolar de una determinada institución educativa, junto con la distribución y usos del tiempo y los discursos y tecnologías de la conversación y comunicación utilizados, es la administración, debido a que en este espacio se tiene el control y la dirección de las diferentes actividades, profesores y estudiantes que contiene una institución.

Además un espacio administrativo es de gran utilidad, ya que si existe alguna necesidad, o problema, los directivos y docentes se encargarán de solucionarlo, al contrario que no existiera un control, una un espacio seria desordenado, descuidado e inutilizable.

Es así que al diseñar ambientes interiores escolares, se debe genera soluciones creativas y técnicas, que se aplican dentro de una estructura, para lograr un ambiente interior construido. Estas soluciones son funcionales, y tienen como objetivo principal, mejorar la calidad de vida de los ocupantes, teniendo en cuenta su cultura, entre otros aspectos, para hacer estéticamente más atractivos los espacios.

El diseñador se encarga del manejo del espacio, adaptándolo y modificándolo para satisfacer las necesidades del usuario, procurando optimizar sus funciones, la tecnología y la economía. También se encarga de adaptar los espacios y equipamientos existentes para cumplir con los nuevos requisitos. Y estar atento a las distintas variables que conforman el universo del espacio arquitectónico: la funcionalidad, la iluminación, los materiales, etc

Es su tarea brindar solución a problemas concretos, la cual se plasma mediante planos, dibujos, croquis en los que se expresan texturas, colores, proporciones, objetos e iluminación de los ambientes.

2.3.3.1.4 Características

2.3.3.1.4.1 Formales

Formas.- partiendo de las diferentes tipos de rayuelas y sus formas, se ha tomado como elementos: el círculo, el cuadrado y la espiral.

Círculo.- Representa lo celeste, divino, infinito, perfección, igualdad, ausencia de división, dinamismo. Además se identifica con el signo de Dios ya que no tiene principio ni fin, es el ciclo de la vida y el mundo natural. Por otro lado a partir de un mito se dice que la protección contra malos espíritus.



Imagen 21. Círculo – Vista del cielo a la Tierra.
Fuente: Símbolos, Mitos y Arquetipos, 2015

El cuadrado.- Es uno de los símbolos más utilizados en todas las culturas, y es uno de los más empleados a nivel universal. Está formado de 4 lados iguales con 4 ángulos de 90 grados, y míticamente se lo relaciona con la tierra que está en contraposición al círculo (Clue, 2015). Por otra parte para Platón el cuadrado es una figura perfecta y para Pitágoras el cuadrado es la perfección en primera persona. Esta una figura de gran significado, ya que representa la vida en la tierra y lo que se vive en ella.

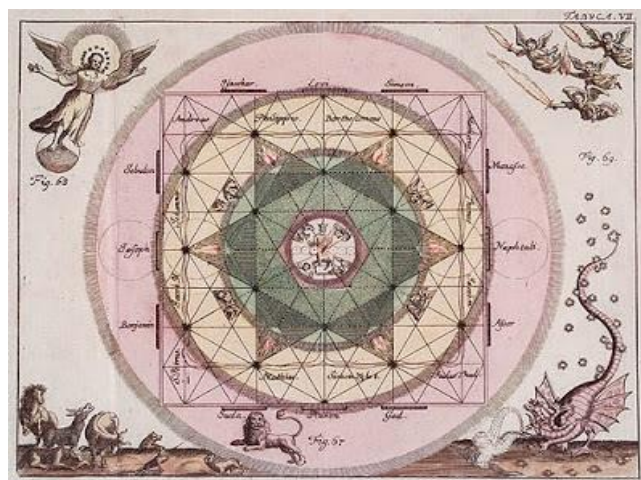


Imagen 22. Unión del círculo y cuadrado.
Fuente: Símbolos, Mitos y Arquetipos, 2015

La Espiral.- se lo relaciona con la vida, Transmite ideas de crecimiento, evolución, expansión, proceso y ciclo. Por otro lado el la naturaleza, vegetales y animales crecen en una serie de patrones relacionados con la espiral; la madre naturaleza es amante de este signo, ya que los huracanes, embriones, caracolas remolinos y otros se producen de esta forma.



Imagen 23. Macrocósmos - Microcósmos, espirales por doquier.

Fuente: Mitos y Arquetipos, 2015

Al unir el significado de estos tres símbolos, nos da como resultado, la unión de la tierra con el cielo, mediante un proceso o camino. Asemejándose a la vida de todo ser humano, que es el de nacer, crecer y morir, en el cual hay un proceso de aprendizaje, caídas y éxitos, los cuales nos ayudan a crecer. Y como lo dijo Freire “Todos nosotros sabemos algo, todos nosotros ignoramos algo, por eso, aprendemos siempre”

2.3.3.1.4.1.1 Culturales y sociales

La Escuela la Gran Muralla está ubicado en Ecuador, provincia de Tungurahua, cantón Ambato en la Parroquia de Techo Propio; un sector un rural, su gente es de clase mestiza y con una economía de media a baja.

La escuela ‘La Gran Muralla está ubicada rodeada de autores importantes que aportaron en el desarrollo de la música, uno de ellos Beethoven, un gran compositor y arista.

Además el sector donde se encuentra ubicada la escuela es en la parte alta de Techo Propio por lo que el 90% de los niños que asisten en dicha escuela, son parte de este sector y sus alrededores.

Por otro lado, el contexto del lugar consta de casas, terrenos en venta en su mayoría y tiendas, mecánicas y espacios de internet.



Imagen 24. Contexto de la Escuela la Gran Muralla.
Fuente: Abigail Colcha.

2.3.3.1.4.1.2 Conceptuales

Simbología.- Los juegos tradicionales tienen una historia en particular, debido a que eran un pasatiempo que fomentaba la interacción de nuestros antepasados y que desde mucho tiempo atrás sigue perdurando. Desde luego que ha tenido muchos cambios, es por ello que existe infinidad de formas de jugar, pero se sostiene su naturaleza.

La rayuela es un juego tradicional, que tiene un significado interesante, debido a que expresa la vida misma de los seres humanos, el camino que transcurrimos en la vida y finalmente la muerte. Así mismo, se dice que es el

transcurso de la vida desde la tierra hacia el cielo, relacionado con la idea de generar una experiencia de vida diferente en el/la niño/a en su proceso de enseñanza.

Es así que relacionando la simbología con los símbolos analizados, se llega a una conclusión, y es que el significado de la rayuela es muy similar al de la unión del círculo, cuadrado y espiral, debido a que todo tiene un inicio y un fin, el cual hay que transcurrirlo con esfuerzo y valentía.



Imagen 25. Rayuela.
Fuente: Rayuela-de-Cortázar, 1967

2.3.3.1.4.2 Funcionales

Físicas

Hace referencia al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo que tengo?

El espacio físico tiene que brindar a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias, lavabos y al patio de juegos; es fundamental que tenga una buena ventilación e iluminación.

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

Con respecto al mobiliario las sillas y las mesas tienen que ser adecuadas para que los niños puedan estar sentados a una altura cómoda para trabajar y

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

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

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

Mobiliario.- Son instrumentos que sirven para el desenvolvimiento de actividades a realizarse en espacios de aprendizaje. Para lo cual la ergonomía permite establecer medidas estandarizadas sobre la población investigada.

Para lo cual se investigó medidas estándares para la elaboración de mobiliario para niños de 4 a 9 años de edad.

Niñas

													
percentil5	59	123,8	155,4	114,9	63,9	57,3	19,65	37,45	74,4	25,3	27,25	29,8	37,45
percentil50	48	118	145,5	108	59	52	19	33	71	22	25	29	33
percentil5	42,1	113,7	138	102,7	52,75	51	14,05	30	66,85	21	24	27,35	30

															
99,55	65,9	56,1	45,9	18	12,3	38,9	32,3	37,1	43,9	53,55	72,2	6,65	14,		
91	63	53	43	17	11	36	29,5	33	40,5	50	67	6	13,		
86,4	60	50,2	39,4	14,05	9,4	33,5	27,5	32	38	47,35	64,85	5,76	12,2		

Niños

													
percentil95	72,4	130,95	160,85	119,6	64,2	59,45	20,25	40,25	77,15	26,15	33,75	32	40,25
percentil50	52	121	151	109	60	55	19	35	72	22	25,5	30	35
percentil5	43,1	113,85	138,1	102,7	54,4	50	14,35	30,85	67,7	21	23,85	26,7	30,85

																																																																																																																																																																																																																																																
---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gráfico N°5. Percentiles.

Fuente: Mobiliario Transformable, 2017

Por lo tanto el mobiliario es un elemento fundamental en el espacio de aprendizaje, ya que da comodidad y permite que el alumno/a realice sus diferentes actividades planteadas en el desarrollo de su aprendizaje.

Iluminación en aulas académicas.

Es un factor muy importante en el espacio de aprendizaje, debido a que la iluminación genera diferentes estados de ánimo, e influye en el espacio de manera trascendental.

Iluminación adecuada

Entre los problemas específicos de las instalaciones de alumbrado de un centro educativo, la 'Guía Técnica de Eficiencia Energética en los Centros Docentes', del Instituto para la Diversificación y Ahorro de la Energía, destaca: la entrada de luz natural por una ventana que dificulte la visión de la pizarra e

imposibilite la lectura de su contenido, las luminarias mal colocadas que causan deslumbramientos directos, las lámparas con color y potencia inadecuada que pueden hacer indescifrable la escritura en un cuaderno o una distribución deficiente de los emisores de luz (naturales y artificiales), que provocan que las sombras del alumno distorsionen la visión. (VÁZQUEZ, 2010)

Para adaptar de forma adecuada la iluminación a las necesidades de los escolares y docentes, los especialistas recomiendan:

- Aprovechar al máximo la luz natural y, en caso de ser artificial, procurar que tenga una intensidad mínima de 500 lux.
- Tener en cuenta en la colocación de las luminarias la posición y orientación de los pupitres, la situación y proximidad de las ventanas, la altura del techo y la situación de la pizarra.
- Esta última no debe ser brillante ni negra, su iluminación debe evitar los reflejos en la superficie y abarcar todo el encerado, no sólo la parte superior.
- Evitar que las tareas se realicen frente o contra las ventanas (de espaldas).
- Colocar las mesas entre las filas de luminarias para favorecer que la luz incida de modo lateral sobre la tarea.
- Evitar los colores blancos en paredes y suelos, ya que pueden convertirse en superficies deslumbrantes.

Sistema de iluminación.- el flujo generado por una lámpara puede llegar a iluminar los objetos, dependiendo que la luz sea directa o indirecta (por reflexión en techo y paredes), dependiendo de esto es lo que diferencia los sistemas de iluminación y se clasifican en:

- a) **Natural.-** Luz producida por el sol, y este es un factor muy difícil de modificar o adaptar a un espacio.
- b) **Artificia.-** se las obtiene mediante previas instalaciones de lo que se necesita e implementara en un espacio.

Clasificación de iluminación en aulas.- Según menciona Vázquez, los sistemas de iluminación se determinan dependiendo de su flujo luminoso, las cuales

deben de estar de forma adecuada para tener espacios de confort y visualmente aptos, para las actividades a realizarse (Vázquez, 2005). Entre los cuales se clasifican en:

Iluminación directa: La luz está enfocada directamente hacia el área determinada.

Iluminación semi-directa: La luz se dirige hacia la superficie en que se va a trabajar, pero una pequeña parte llega después de reflejar mobiliario, paredes y techo.

Iluminación indirecta: La luz se dirige hacia el cielo raso, pared o mobiliario, y llega en el flujo de luz de forma pasiva hacia el área a iluminarse.

Iluminación semi-indirecta: es aquella en la cual el manantial emite flujos luminosos, unos inciden en otro tipo de superficies, antes de reflejarse al sitio de trabajo.

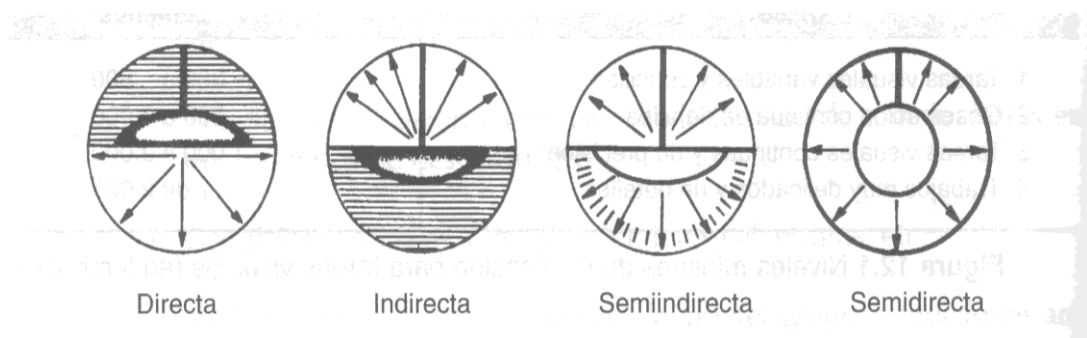


Imagen 26. Tipos de Iluminación.

Fuente: tecno-informatica, 2013

Iluminación difusa: la fuente luminosa emite rayos, los cuales se dividen en dos partes, unos hacia arriba y otros hacia abajo, generando diferentes sensaciones en piso, paredes y mobiliario.



Imagen 27. Iluminación Difusa.

Fuente: Black Label, 2016

Dimensión funcional

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

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

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

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

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

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

Colores.- Generan diferentes sensaciones en la personas, en su estado de ánimo, en su capacidad, en sus energías y vigor.

El uso correcto de colores en centros educativos, puede ayudar a elevar el rendimiento educativo en los niños, debido a que son un baluarte que actúan en el hombre, generando sensaciones de bienestar o molestia, de pasividad o actividad (Educacion, 2014)

Colores tierra.- Comprende en café y todas sus variaciones, dan un toque de armonía y libertad en los espacios. Son colores que nos recuerdan nuestros orígenes, de lo natural y rustico, generando áreas con brillo, modernidad y autenticidad.

Colores cálidos.- Van desde el amarillo y rojo, pasando por el naranja, el verde limón y el verde amarillo. Estos colores generan cualidades positivas y provocan sensaciones de alegría, movimiento, actividad, nos levantan el ánimo y nos dan energía.

Colores fríos.- Su base el color azul y van desde el violeta y el verde oscuro, generando sensaciones de serenidad, pasividad y de cautela (Triny, 2014).

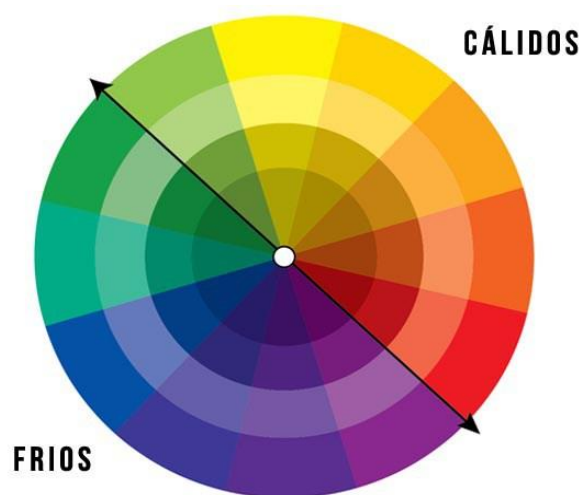


Imagen 28. Colores Cálidos y Fríos.
Fuente: Triny, 2017

Naranja.- Significa autenticidad, brindando espacios de energía y creatividad, con ambientes coloniales y cálidos.

Amarillo.- proporciona alegría, optimismo y fortaleza a los espacios, otorgando energía, alegría y naturalidad a un ambiente.

Rojo.- color del amor y la pasión de la vida, además es cálido, llamativo y lleno de alegría.

Colores pasteles.- son ideales para llenar cada ambiente de sensaciones de suavidad, ternura y dulzura; transmitiendo delicadeza, pulcritud y seguridad.

Azul.- Expresar confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad y amor. Simboliza tranquilidad como los océanos y el agua que corre, generando en un ambiente sensaciones de frescura, pureza e inspira calma. (Decohunter's Magazine, 2017)

Verde.- Representa la naturaleza, ideal para generar en un espacio, sensaciones de frescura, vitalidad y naturalidad e ideal para promover el pensamiento creativo y da tranquilidad a un espacio.

Blanco.- Transmite pureza, estimula, unifica, representa divinidad, estabilidad, calma, armonía y da amplitud a los espacios, resaltando elementos de otros colores cuando se emplea en paredes y pisos.

Violeta.- expresa misterio pero intensifica la capacidad intelectual de los niños, además es un color relajante, que indica ausencia de tensión.

Colores naturales.- son la madera, habano, crudo, maíz o beige, que transmiten tranquilidad y quietud, generando en el niño paz y moderación.

La combinación de los colores cálidos y fríos en un ambiente lúdico en medidas adecuadas, generan diferentes sensaciones en los niños/as y permiten que un lugar tome vida, pero que al mismo tiempo sea confortable, de descanso y actividad.

Ventilación

Los centros educativos deben evaluar y acomodar los espacios escolares para que, tanto los docentes como los alumnos, puedan llevar a cabo la actividad

académica en óptimas condiciones. Obtener el mayor rendimiento posible de la luz natural, no exponerse a cambios bruscos de temperatura son algunas pautas que los especialistas en ergonomía escolar recomiendan aplicar en las aulas.

Los espacios escolares influyen sobre los resultados académicos de los alumnos. Así lo confirman distintas investigaciones realizadas en torno al impacto que las condiciones ambientales y ergonómicas de los centros educativos tienen en el rendimiento de los estudiantes y en la labor de los docentes. El profesor de la Universidad de Durham (Reino Unido) Steve Higgins, en su revisión literaria 'El impacto de los ambientes educativos', subraya una evidencia clara de que "ambientes de aprendizaje extremadamente pobres tienen un efecto negativo en los estudiantes y el personal docente", así como que, al mejorarlo, "se obtienen beneficios significativos".

La calidad interna del aire, ventilación y confort térmico, iluminación, acústica y el tamaño de la escuela y de las aulas son algunos de los atributos espaciales que pueden incidir sobre el rendimiento de alumnos y profesores, tal como apunta Mark Schneider, del Centro Nacional de Estadísticas Educativas estadounidense. Su trabajo de investigación '¿Afectan los espacios educativos a los resultados académicos?' concluye que "son necesarios aire limpio, buena iluminación, y un ambiente de aprendizaje tranquilo, cómodo y seguro".

Las escuelas también necesitan extractores especiales de humos en áreas que generan grandes cantidades de olores, humedad, calor o sustancias tóxicas, por ejemplo: baños, cocinas, vestuarios, duchas, laboratorios, salas de arte y talleres.

Tipos de ventilación

Los edificios escolares son ventilados típicamente usando: La ventilación natural y ventilación mecánica. Los tipos de sistemas en su escuela dependerá de la antigüedad del edificio y si se han hecho renovaciones. (Jersey, 2014)

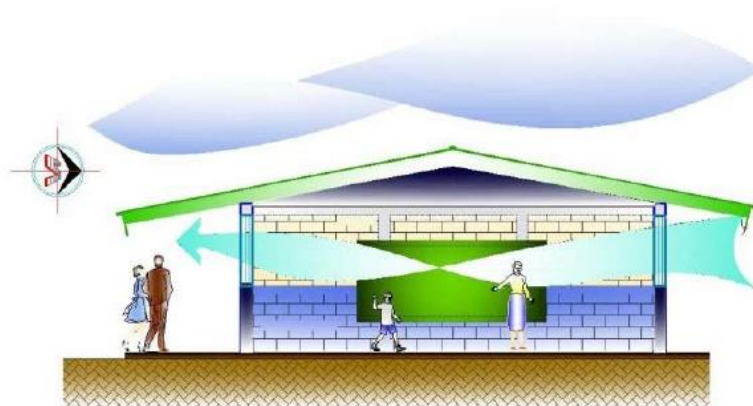


Imagen 29. Ventilación.

Fuente: Universidad Nacional De Ingeniería, 2016

La ventilación natural.- En un sistema de ventilación natural, hay un flujo natural de aire exterior que entra en las habitaciones a través de ventanas operables, puertas, fugas y otras aberturas.

El aire sale naturalmente a través de ventanas y otras aberturas. A veces hay un ventilador de extracción mecánica en el techo succionando el aire fuera del edificio a través de unos conductos en los pasillos.

La ventilación mecánica.- Los dos sistemas mecánicos más comunes que se utilizan en las escuelas son: las unidades de ventilación, la calefacción, ventilación y refrigeración central

Ambos tipos realizan las mismas funciones, pero una unidad de ventilación sirve a un aula individual, mientras que un sistema de climatización central sirve para múltiples habitaciones o incluso alas enteras de un edificio. Recuerde que algunas escuelas tienen una combinación de diferentes sistemas, y no es raro que se encuentren la ventilación natural, unas unidades de ventilación y unos sistemas de climatización central en una sola escuela.

La extracción de humos.- Los extractores de humos eliminan los olores y expulsan los contaminantes desde el punto de origen directamente hacia el exterior del edificio. Las campanas de ventilación locales deben estar situadas lo más cerca de la fuente de contaminación posible. El aire debe salir del edificio donde no puede volver a entrar por ventanas, puertas o tomas de aire.

Materiales

Su finalidad es dar un medio de confort al espacio, en si para quien lo utilizara o trabajara en el mismo. Por ello el empleo de materiales en espacios educativos, debe ser minuciosamente analizados, debido a que los mismos ayudaran en el proceso de enseñanza o distraerán al alumno.

Por otro lado los materiales suelen utilizarse en piso, cielo raso y paredes, con el fin de complementar los espacios escolares, por medio de contraste o resaltar las diferentes áreas para los niños. Para ello se hará un análisis de los diferentes materiales que existen.

Dotación y disposición de los materiales para el aprendizaje

Al diseñar nuestra planeación es importante que se elijan correctamente cuales son las actividades de aprendizaje que se van a ir desarrollando durante el curso escolar, para que en base a esto se puedan elegir los materiales y recursos didácticos a utilizar. Considero que debe existir un alineamiento entre los objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje y recursos didácticos.

Al planear es importante que nos ubiquemos en el contexto en la cual nos encontramos, es decir, nuestra planeación tienen que estar en relación a la vida cotidiana de los estudiantes y la realidad social de la comunidad a la que pertenecen, buscando siempre el desarrollo de las competencias de nuestros estudiantes tomando en cuenta las actividades lúdicas, propiciando un clima escolar conducente al aprendizaje y creando espacios más allá del salón de clases que contribuyan al desarrollo humano integral de los estudiantes.

Es por eso que nuestra función como docentes cambia ya que tenemos que generar recursos didácticos innovadores y propiciar ambiente en donde no solo el aula sea el medio donde se dé el aprendizaje.

Los alumnos/as aprenden eficazmente, cuando exploran y hacen descubrimientos, mediante el uso de materiales didácticos concretos que les

interesan y, que la organización del salón de clase, es un instrumento de enseñanza que les sirve de apoyo a los profesores.

Para lo cual se ha tomado una serie de materiales que son útiles para el confort del espacio y para el desarrollo motriz fino del niño:

Plastilina natural.- material manipulables, que mediante la estimulación del niño/a, se le da la forma que se desea, ayudando al pequeño/a en su desarrollo motriz fino.

Pelotas.- instrumento que sirve para manipular mientras el pequeño juega y se divierte, es muy útil cuando se tiene en diferentes formas, colores, tamaños y de un material blando.

Burbujas.- es una actividad que ayuda al niño/a en su desarrollo visual, debido a que el pequeño observa hacia donde se dirige, y que efecto tiene al tocarlo. Enseñándole al pequeño a identificar la causa y el efecto. (Llinás, 2013)

Pisos.- Los pisos de goma son muy fáciles de limpiar, son resistentes, y también son elásticos y flexibles, siendo más confortables para trabajar, estar de pie o caminar.

Características principales de los pisos de goma

Durabilidad: Los pisos de goma son muy duraderos y tienen una gran resistencia a la abrasión, lo que permite que soporte muchas condiciones de uso. Por esto mismo, son una buena elección para zonas de trabajo, zonas de juego, habitaciones de niños, escuelas y zonas de mucho tránsito, entre otras.

Absorbe el sonido: La goma posibilita la absorción y la atenuación de ruidos molestos, dando lugar a un ambiente muy confortable y ameno.

Aislante térmico y electrónico: Los pisos de goma generan climas adecuados en todas las épocas del año, y otorgan una mayor seguridad al aislar la electricidad.

Antideslizante: Poseen un bajo coeficiente de deslizamiento; una característica muy buena para escaleras, pasillos y rampas.

Variantes de pisos de goma

El linóleo: Elaborado con aceite de linaza, masillas orgánicas y minerales. Es flexible, resistente, antideslizante y aislante de la temperatura y del ruido. Se comercializa en rollos o baldosas y se utiliza principalmente en industrias y hospitales por ser antiestático y antimicrobiano.

El vinilo: Los revestimientos vinílicos son suelos fabricados con PVC, lo que da como resultado un material plástico, flexible y resistente. Se comercializa en rollos y baldosas, y algunos vienen con una base acolchada que produce efecto mullido.

El caucho: Es un material muy flexible y resistente, consiguiéndose en una gran variedad de colores, diseños y texturas. Se utiliza mayormente en zonas de mucho tránsito y cuartos infantiles. (Floor, 2011)

Madera.- Es un material orgánico, y muy versátil por sus diferentes utilidades, desde muebles, objetos decorativos hasta estructuras de obras civiles. Es un elemento natural, que se puede ir renovando, para garantizar la sostenibilidad de su uso y así conservar el medio ambiente.

Las propiedades de la madera es su resistencia ante presión y fuerza, su flexibilidad sobre todo en maderas blandas permite darle curva. Tiene la facilidad para trabajar con tornillos, clavos, uniones, ensambles y cepillado (mercadeo@inmunizadoraserye.com.co, s.f.).



Imagen 21. Tablones de Madera.
Fuente: Inmunizadora SERYE S, 2014

Madera laminada.- Actualmente es un material que ha alcanzado un increíble desarrollo técnico, por que posibilita la obtención de vigas de diferentes formas: curvas, triangulares, trapezoidales y otra. Además hay facilidad en grandes luces con vigas de gran canto.

Al utilizar madera laminada, hay ventajas como: aislante térmico, eléctrico y acústico, con poco peso y resistente.



Imagen 30. Corte Inglés Mágala.
Fuente: LANIK, 2016

Polipropileno.- Es un polímero termoplástico, mediante sistemas de moldeo – por inyección, compresión, rotación, inflación o por extrusión de perfiles o hilos, puede cambiar de forma y conservarla de manera permanente. Está elaborado con materiales sintéticos o naturales que pueden moldearse fácilmente y en cuya composición se incluyen derivados de la celulosa, proteínas y resinas. Entre sus principales propiedades se cuentan elasticidad, flexibilidad, bajo peso y densidad, resistencia, durabilidad e impermeabilidad. Además de posibilita mostrar color y texturas agradables. Este se obtiene a través de procesos de polimerización, mediante la aplicación de calor o presión, lo cual lo hace un material fácil de trabajar y moldear. Los tipos de plástico empleados para la fabricación de muebles, es el Polipropileno, por sus principales cualidades que son: resistencia y dureza. (Construcción, 2017)



Imagen 31. Polipropileno.
Fuente: Canal Construcción, 2011

Colchonetas.- Son delgadas y de forma rectangular, con diferentes tipos de densidad y espesor. Están compuestas con fundas de lona plastificada antideslizante y planchas de poliuretano.

Ideal para realizar ejercicios en el suelo o soportar caídas y muy útil para la recreación del niño en espacios de juegos y ejercicios.



Imagen 32. Colchoneta.
Fuente: Ministerio de Educación, 2010

MDF.- Fabricado a partir de fibras de madera, densidad media en un 85% y resinas sintéticas, a diferencia de la madera no tiene vetas, fácil de trabajar con estos tableros e ideal para utilizar barnices o pintura de diferente tipo, con superficie lisa para pegar algún adhesivo o vinilo (Santana, s.f.).

Gypsum.- Las láminas de gypsum tienen dimensiones iguales, son a base de roca de yeso pulverizado que se calienta hasta 350 °F, que se extrae las 3/4 partes de agua química que poseen. Los principales beneficios son: un aislante acústico, además son anti-inflamables y anti-comején e ideales para detalles y acabados, brindando una fácil y rápida instalación.

Las láminas de Gypsum tienen dimensiones de 4 pies de ancho, 8 pies de largo y 1/2 pulgada de espesor, con un sistema métrico internacional a 1.22 m X 2.44 m X 12.7 mm. (info@construir.esnicaragua.com, 2016)

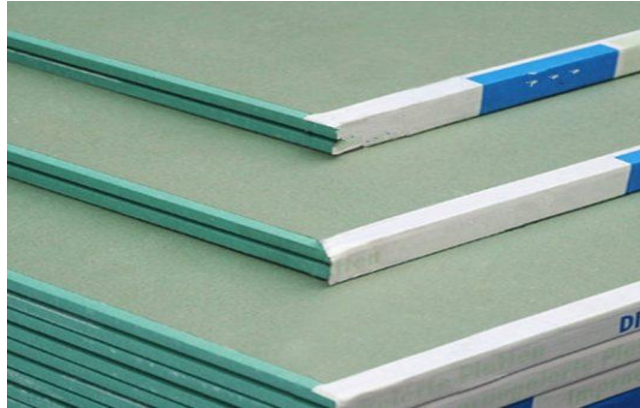


Imagen 33. Láminas de Gypsum.
Fuente: info@construir, 2014

Telas para tapizar asientos

Corderoy o pana.- Tejido con bastones y canaletas, de pelo cortado, que se asemeja al terciopelo. La tela se fabrica con algodón, por lo que es un tejido resistente perfecto también para utilizar en tapicerías.

Telas de criptón.- La tela es invulnerable a las manchas, derrames los olores y las bacterias. La tela es utilizada por los diseñadores de interiores por su atractivo y por su superficie sin poros y por el hecho de que es considerablemente resistente a la humedad.

Telas impermeables

Cuero.- Es un material ideal para un mueble, tiene una superficie suave, muy fácil de limpiar y mantener. Además no se mancha y si se derrama algo, no afecta su estructura interior.

Espuma para rellenar los tapizados.- Se utiliza como base de relleno para todo tipo de muebles como: sillas, sillones, un reposapiés, etc. Con el fin de generar un asiento confortable, y de utilidad para los alumnos.

Texturas. Permiten que el niño pueda sentir, mirar de que esta hecho, observar su forma, color y relacionarse con este elemento. Las texturas no solo se encuentran en elementos arquitectónicos como: paredes, cielos raso y pisos; se puede percibir en objetos, formas y mobiliario.

Distribución

En cuanto al espacio, este influye en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de los alumnos ya que contribuyen a las relaciones interpersonales que se dan dentro del aula, favorecen la construcción del conocimiento y contribuyen al éxito de las situaciones de aprendizaje y las relaciones sociales.

Importante que exista un ambiente de libertad para que los jóvenes desarrollen su potencial creativo. Para el éxito del ambiente de aprendizaje es necesario que existan el suficiente espacio, ventilación, iluminación para el desarrollo armónico de las diferentes actividades ya que estos elementos influyen en la conducta de nuestros estudiantes para el aprendizaje.

Organización para propósitos especiales

Los salones de clase deben ser los espacios acordes para desarrollar las competencias de los estudiantes y los recursos deben estar dispuestos de tal forma que inviten al estudiante a ingresar a la actividad con entusiasmo y curiosidad por aprender

Es importante reconocer la heterogeneidad en las aulas, ya que nuestros estudiante tienen diferentes expectativas, diferentes formas de aprender; para respetar las diferencias, favorecer los desarrollos individuales y promover la autonomía de los estudiantes. (Vite, 2015)

Puede suceder que al observar el ambiente nos demos cuenta de que estamos concediendo demasiada importancia a la consecución de determinados objetivos, que analizados en profundidad tal vez resulten no ser los más importantes para nuestro proyecto educativo.

Por ejemplo, en ocasiones el ambiente de aprendizaje, la organización del espacio, los materiales, el tiempo, todo está diseñado en función de la consecución de unos determinados objetivos de marcado matiz académico, también puede pasar que en este análisis encontremos que el ambiente favorece a un determinado estilo de aprendizaje generando desatención o desmotivación en algunos estudiantes que inmediatamente son catalogados con dificultades para aprender, esto es justamente lo que debemos intentar cambiar, buscando un mayor equilibrio en el ambiente que favorezca la interiorización de los conceptos creando alternativas en el aula, para que todos los alumnos/as tengan oportunidad de acceder al conocimiento, reactivar en ellos la curiosidad y emoción que genera aprender o descubrir algo nuevo, poner el conocimiento en todos los idiomas posibles (auditivo, visual, kinestésico) para que ellos autónoma y decididamente quieran saber más.



Imagen 34. Colchoneta.

Fuente: Grupo de trabajo © Ministerio de Educación, 2010

La personalización de los espacios interiores: ayudará a que los niños/as también sientan estos espacios como suyos, se reconocerán e identificarán en ellos, provocando una mayor seguridad, que se muestren tal y como son ayudándonos a conocer más a cada uno de nuestros alumnos, y de esta manera personalizaremos para que ellos encuentren respuestas a sus exigencias y preferencias. Nunca pueden ser impersonales o poco acogedores porque los niños y las niñas se sentirán a disgusto, se tienen que sentir como en su propia casa. (ARAGÓN, 2012)

La calidad estética del espacio interior: un buen clima sin sobrestimaciones ayuda a que el niño/a actúe en él, es necesario tener en cuenta la calidad de esas

decoraciones en los espacios y en los materiales, convirtiendo el aula en un lugar confrontable, que invita a estar en él. El orden, la limpieza, la armonía son criterios básicos a tener en cuenta en este ítem. Es una manera de educar en lo bello, en el cuidado. Se han de tener en cuenta y valorar el tipo de decoración que en nuestra aula debe existir, los carteles, los colores de las paredes, la cuidada presentación de los trabajos de nuestros alumnos, la disposición de los objetos, etcétera. En definitiva, que todo el conjunto provoque en nuestros alumnos una estimulación sensorial positiva.

2.3.3.1.3.1 Grupo Objetivo

Niños - edades

4 a 5 años

El niño de 4 a 5 años es más independiente. Se siente capaz, y lo es, de controlar su propia fuerza y seguridad. Le gusta sentirse parte de las tareas domésticas y se ocupa de sus propias cosas. Consigue lavarse las manos y el rostro, guardar su propia ropa, arreglar las sábanas de su cama, cepillar los dientes, y recoger sus juguetes en la habitación y todo ello. ¡Él solito! Se relaciona muy bien con sus amiguitos y le encanta invitarlos a su casa (Roldán, 2015).

Y es desde aquí en donde el pequeño tiene que tomar responsabilidad y conciencia de lo que hace y fomentar en él, el interés por aprender y describir un mundo diferente por medio de una enseñanza, interactiva, creativa y didáctica.

Desarrollo físico y mental de un niño de 4 a 5 años

Puede subir y bajar las escaleras con más facilidad, participar en juegos de competición, y siempre se encontrará dispuesto para jugar a lo que sea. Demuestra sus preferencias en cuanto a la ropa, el peinado, la comida y los amigos.

- Empieza a hacer preguntas sobre todos los aspectos que le despiertan curiosidad, y demostrará cierto interés sobre su nacimiento y sobre la muerte. Le encanta mirar fotografías y ver películas de cuando era pequeño.

- En su nivel de pensamiento se percibe una evolución, ya que puede clasificar los objetos y los materiales por color, forma o número. Pero no sólo eso, sino que ya se ubica en el espacio y comprende las nociones fuera, dentro, arriba, abajo. Asimismo, también narra experiencias de la vida cotidiana y lo hace con mayor fluidez y mejor pronunciación.



Imagen 35. Niños en actividades de la escuela.
Fuente: Grupo de trabajo © Ministerio de Educación, 2010

De los 4 a 5 años, comienzan los desafíos para los niños

A esta edad, el niño presenta una inestabilidad en sus emociones. Se ríe y llora sin una razón aparente, y eso provoca que vuelva, alguna que otra vez, a las rabietas de los dos años. Quiere imponer sus deseos desafiando a sus padres. El niño de cuatro años va a sentir una preferencia especial por su madre si es niño, identificándose con el padre y compitiendo con él por su madre. Sin embargo, la niña mostrará debilidad por su padre y actuará de igual manera que el niño.

Es una etapa en la que los padres deben tener muchísima paciencia, tacto y control de la situación. No nos olvidemos que estamos tratando con un niño pequeño, que tiene una capacidad de comprensión muy limitada y somos nosotros, los padres, los que debemos enseñarles, poco a poco. Aparte de eso, comenzará con los por qué. Buscará respuestas y conviene responderle siempre con la verdad. Al responder a un niño, le estamos enseñando a pensar y le estamos ayudando a formar las bases de su visión del mundo.

En conclusión para un niño de 4 a 5 años, mundo se abre ante sus ojos y empieza a cuestionar, preguntar y averiguar cuál es la respuesta a las diversas situaciones que se presenten en su desarrollo de vida.

6 a 8 años

Indicadores del desarrollo

La niñez intermedia implica muchos cambios en la vida de un niño. A esta edad, los niños ya pueden vestirse por sí solos, atrapar una pelota más fácilmente solo con las manos y amarrarse los zapatos.

Ahora es más importante para ellos ser un poco más independientes de la familia. Eventos como comenzar a ir a la escuela hacen que los niños a esta edad entren en contacto regular con un mundo más amplio. Las amistades se vuelven más importantes.

En esta etapa desarrollan rápidamente habilidades físicas, sociales y mentales. Es fundamental que en esta etapa el niño aprenda a adquirir confianza en todas las áreas de la vida, como en las amistades, las actividades escolares y los deportes. (Gobierno.gob, 2016)

Los siguientes son algunos aspectos del desarrollo en la niñez intermedia como cambios emocionales y sociales. Además los niños a esta edad muestran más independencia de los padres y la familia, comienzan a pensar en el futuro, entienden mejor el lugar que ocupan en el mundo, prestan más atención a las amistades y al trabajo en equipo, desean ser queridos y aceptados por sus amigos y razonan.

Razonamiento y aprendizaje

Los niños a esta edad desarrollan rápidamente sus habilidades mentales, aprenden mejores maneras de describir sus experiencias, sus ideas y sus sentimientos y se enfocan menos en sí mismos y se preocupan más por los demás.

Es así que en esta edad como menciona Steiner, que en los años intermedios, el niño desarrolla su creatividad e imaginación, los rasgos que dominan la enseñanza (idiomas extranjeros, artes escénicas, etc).

Se concluye que los niños a esta edad muestran independencia de la familia, comienzan a pensar en el futuro prestan más atención a las amistades y al trabajo en equipo, desean ser queridos, aceptados por sus amigos y razonan.



Imagen 36. Niños investigando.

Fuente: Grupo de trabajo © Ministerio de Educación, 2010

9 años en adelante

A los nueve años un niño/a manifiesta una creciente independencia de la familia y empieza a mostrar más interés en los amigos. Unas amistades saludables son muy importantes para el desarrollo de los niños pero la presión de grupo puede ser demasiado fuerte en esta época por lo que es imprescindible que el niño o la niña de 9 años tengan un buen pensamiento crítico y una autoestima fuerte. (Roldán, 2015).

Es un momento importante para que los niños y niñas de esta edad adquieran un sentido de la responsabilidad junto con su independencia. Los cambios físicos de la pubertad empiezan a aparecer sobre todo en las niñas, algo que deberán asimilar y prepararse. Pero además de todo esto, también habrá cosas muy importantes que aprenderán los niños de 9 años que es necesario tener en cuenta para entender su comportamiento y desarrollo (Educación).

Aquí se da un listado de actitudes y habilidades de los niños/as al tener 9 años.

1. Empiezan a comprender más y mejor los desafíos de la escuela.
2. Además de leer con más facilidad es capaz de comprender frases más largas.
3. Sumas y restas llevando se convierten en algo más sencillo de realizar, y empiezan a entender las fracciones.
4. Les gusta pasar y organizar su tiempo con los amigos.
5. Mejora su capacidad de toma de decisiones y pueden pensar de forma independiente sin dejarse influenciar por el pensamiento ajeno (en caso de que tenga una buena autoestima).
6. Son capaces de reconocer las normas sociales básicas y pueden tener un comportamiento adecuado.
7. Son capaces de entender y controlar sus emociones por lo que pueden controlar la ira por más tiempo, siendo muy importante que no la repriman pero sí que la controlen.
8. Tienen empatía y son capaces de entender y ser sensible a los sentimientos de los demás.
9. Habrán superado la mayoría de temores que eran más comunes en años anteriores en la infancia.
10. Empiezan a experimentar ansiedad ante nuevas situaciones que antes no les preocupaban tanto, como por ejemplo en el rendimiento escolar.
11. Son curiosos tanto en el entorno como hacia las relaciones con los demás.
12. Son capaces de diferenciar del sentido del bien y del mal con ayuda de los padres.
13. Podrá establecer sus propias metas y los padres deberán ayudarle a desarrollar sus habilidades y capacidades.

Es aquí que el rol de los padres es esencial y los niños necesitan pasar tiempo con ellos. Como padres es necesario hablar acerca de los amigos, de los logros, de la escuela, de los retos. Es importante que los padres estén involucrados en la escuela del niño para que éste vea el interés y apoyo que tiene por su parte en todo momento. Concluyendo con las opiniones de los autores, se dice que los niños a esta edad, se sienten bien consigo mismos y son capaces de resistir la presión negativa de sus compañeros o amigos, además serán capaces de tomar mejores decisiones para sí mismos.

GRUPO OBJETIVO										
Edad	Destrezas	Actividad	Desarrollo	Espacio Recomendaremos	Espacios a Utilizar	Mobiliario – Accesorios	Características Cromática	Acondicionamiento		
								Iluminación	Ventilación	Acústica
45 años	- Coordinación Corporal - Comienzan hacer preguntas - Baján y suben las gradas - Expresan sus emociones - Imaginación al máximo - Aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, simetría, etc. - Proyectan sus ideas en gráficos o pinturas.	- Manualidades - Armar - Construir - Escuchar - Mirar - Dibujar - Jugar - Ejercicios corporales - Palpar	- Motriz Fino - Motriz Grueso - Lógico - Creativo - Verbal - Corporal	- Rincones de lógica - Rincón de cuenitos - Rincón de manualidades - Rincón de pintura y dibujo - Rincón de música - Rincón de Juegos - Rincón del Agua - Rincón del Arenero - Rincón de Gimnasia	Rincon de pintura y dibujo	Estanteras Sillas y mesas	La combinación de los colores cálidos y fríos en un ambiente lúdico en medidas adecuadas, generan diferentes sensaciones en los niños/as y permiten que un lugar tome vida. Para pisos techos, se utilizara el color blanco. Las paredes serán con pintura de esmalte blanco para fácil lavado. El mobiliario será de cobre vivos, generando, dando vida al ambiente.	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas en zonas específicas	Natural a través de ventanales	No
					Rincon de manualidades	Estanteras Sillas y mesas				
					Rincon de musica	Instrumentos de música				
					Rincon de Juegos	Juguetes y pisos en foam				
					Rincones de Construcción	Juguetes de madera, metal, cartón, etc.				
5-6 años	- Comunican y comprenden - Equilibrio del cuerpo - Dibujo con figuras - Precisión al colorear - Identifica formas y separa las cosas por tamaño, color, peso, grosor. - Independencia personal.	- Comunicarse - Manualidades - Construir - Escuchar - Mirar - Dibujar - Ejercicios corporales - Escritura	De destrezas motrices finas, gruesas, lógicas y sociales	Construcción manualidades Pintura Dibujo Gimnasia Lógica	Manualidades	Estanteras Sillas y mesas	Para pisos techos, se utilizara el color blanco. Las paredes serán con pintura de esmalte blanco para fácil lavado. El mobiliario será de cobre vivos, generando, dando vida al ambiente.	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No
					Pintura y Dibujo	Estanteras Sillas y mesas				
					Lectura	Estanteras Pufs				
					Escritura	Estanteras Pufs				
7 años	- Observa e investiga todo - Atrapan objetos - Desarrollan rápidamente habilidades físicas, sociales y mentales - Trabajan en equipo - Se relacionan en su mundo social	- Grupales - Escritura - Teatro - Música - Pintura - Lógicas - Sociales - Escuchar - Mirar	- Social - Intelectual - Valores - Artística - Cultural - Corporal - Lógico matemático	Aula Auditorio Teatro Aire libre	Aula	Estanteras Sillas Mesas	Para pisos techos, se utilizara el color blanco. Las paredes serán con pintura de esmalte blanco para fácil lavado. El mobiliario será de cobre vivos, generando, dando vida al ambiente	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No
8 años	- Adquieren responsabilidad - Desafíos y comprensión - Obedecen reglas y normas - Razonan - Afán de aventuras - Equilibrio emotivo	- Grupales - Escritura - Teatro - Música - Pintura - Lógicas - Sociales - Escuchar - Mirar	- Social - Intelectual - Valores - Artística - Cultural - Corporal - Lógico	Aula Auditorio Teatro Gimnasio Aire libre	Aula	Estanteras Sillas Mesas	Para pisos techos, se utilizara el color blanco. Las paredes serán con pintura de esmalte blanco para fácil lavado. El mobiliario será de cobre vivos, generando, dando vida al ambiente	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No
9 años	- Pensamiento crítico - Adquieren responsabilidad - Desafíos y comprensión - Cuentan narraciones lógicas y ordenadas. - Comprenden nociones lógicas - Obedecen reglas y normas	- Grupales - Escritura - Artísticas - Lógicas - Sociales - Escuchar - Mirar	- Social - Intelectual - Valores - Artística - Cultural - Corporal - Lógico	Aula Auditorio Teatro Gimnasio Aire libre	Aula	Estanteras Sillas Mesas	Para pisos techos, se utilizara el color blanco. Las paredes serán con pintura de esmalte blanco para fácil lavado. El mobiliario será de cobre vivos, generando, dando vida al ambiente	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No

2.1.1.1 Fundamentación teórica de la variable dependiente.

2.1.1.1.1 Estrategias Pedagógicas

Según Monereo, la estrategia es tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje o la enseñanza. Se trata de comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motóricos con el fin de enfrentarse a situaciones problema, globales o específicas de aprendizaje. (Monereo, 1999)

Por otro lado Parra, afirma que las estrategias constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante. Son procedimientos que se aplican de modo intencional y deliberado a una tarea y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades. (Parra, 2003)

Por lo tanto las estrategias en la enseñanza pueden ser de gran impacto en la adquisición de nuevo conocimiento, logrando un mayor procesamiento de la información en profundidad en el aprendizaje de nuevos conceptos, prácticas o procesos, dados por el docente, con herramientas que ayudan a planear, organizar, pensar, analizar, reflexionar y aplicar, procedimientos y/o técnicas que facilitan la comprensión del conocimiento significativo conduciendo a los estudiantes a la obtención de resultados de calidad en el aprendizaje.

Además las estrategias son formas específicas de crear espacios para la enseñanza y el aprendizaje, suministrados en momentos determinados de la práctica, donde las situaciones didácticas enfatizan acciones particulares al enfoque de cada asignatura; sin embargo, el trabajo no es apreciado si no se da el manejo pertinente y relevante a la información o contenido del tema de estudio.

Es por ello que las estrategias son camino o guías, las cuales fortalecen, encamina y facilitan el desarrollo evolutivo del aprendizaje del niño, ayudándolo no solo a recibir información, sino que lo ayuda a retener el aprendizaje de manera dinámica e interactiva.

Por otro lado se hizo un análisis de la situación actual del acuerdo del Ministerio de Educación 0041 - 14, considerando la referida norma suprema, en el

Art. 343 expone que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la utilización de conocimientos, técnicas, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Así mismo una de las obligaciones adicionales del estado en el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa prescritas en el:

Art. 6 de la LOEI. Literal m) consiste en: “Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, conservación de la cultura y el medio ambiente”.

Finalmente se dice que la finalidad de las estrategias, es desarrollar las habilidades en los estudiantes, ubica al docente en el momento de trabajar con los conocimientos previos o con los aprendizajes construidos sobre el desarrollo de habilidades, a medida que se adquiere el nuevo conocimiento.

Métodos pedagógicos clásicos

Son un sistema educativo en el que los niños, impulsados por la libertad de elegir cómo utilizar su tiempo en clase, perseguirían oportunidades para aprender por su cuenta, ya que los pequeños nacen con mentes absorbentes y son completamente capaces de llevar a cabo un aprendizaje auto-dirigido. (Montessori, 1907)

El método Montessori, no conlleva a que el niño haga su voluntad, sino que hay pautas y diferentes áreas de aprendizaje: juegos, integración, creatividad y

construcción en las que el niño ira aprendiendo, con lo planificado clases a clase que haya realizado de antemano el profesor.

Además Montessori añade en que las clases incluyen estudiantes de diferentes edades (rangos de 3 años de diferencia) y que no existen notas, exámenes o métodos de evaluación. Hoy en día este método está vigente en más de 5,000 escuelas, principalmente en los Estados Unidos y cuenta con ilustres ex-estudiantes como los cofundadores de Google, Sergey Brin y Lawrence Page.

Esta estrategia es valorada, ya que cuando el niño estudia por presión, lo memorizara o lo copiara, pero no lo aprenderá, y eso es lo que se quiere evitar. Al contrario si las actividades de juego son parte de la enseñanza, sin una calificación, el pequeño se sentirá motivado a divertirse y esto generara en el interés y compañerismo.

Por otro lado el filósofo y científico austriaco Steiner desarrolló una estrategia de enseñanza, que se basa en el desarrollo completo de los niños (corporal, espiritual e intelectual). Steiner creía que existían tres periodos de 7 años en el desarrollo de los niños; como consecuencia, su enfoque educativo refleja lo que debe ser enseñado y lo que no en cada uno de estos tres periodos.

En los primeros 7 años, Steiner defiende el desarrollo de habilidades no cognitivas, por lo que propone un método basado en el juego y la interacción en lugar del aprendizaje formal. En los siguientes 7 años, creatividad e imaginación son los rasgos que dominan la enseñanza (idiomas extranjeros, artes escénicas, etc). Para después pasar a un tercer periodo de educación formal y centrada en la responsabilidad social. Según esta estrategia de enseñanza, ningún niño debe de empezar a leer y escribir antes de los 7 años.

Los autores Montessori y Steiner afirman que el niño aprende mediante el juego, la imaginación y la interacción. Lo que le conlleva pequeño/a a descubrir, explorar y realizar actividades por diversión y así desarrollar su capacidad completa.

Principios pedagógicos de Pestalozzi en el trabajo escolar.

Con (Pestalozzi, 1811), la pedagogía comienza a ver al niño de una forma distinta, lo enfoca al pequeño/a en una verdadera relación con la naturaleza y la cultura. Defendía la individualidad del niño y la necesidad de que los maestros fueran preparados para lograr un desarrollo integral del alumno, más que para implantarle conocimientos.

Sus aportaciones son muy relevantes ya que nos dice que hay que dar importancia al desarrollo del niño, y apreciar las actividades espontáneas del pequeño, además es importante poner en práctica la organización de experiencias y actividades por medio del juego, sin dejar de lado la ejercitación de las actividades manuales. Por otro lado, hay que considerar la ejercitación en el dibujo como un medio para perfeccionar progresivamente la mano, lo cual le servirá de base para la escritura, y ejercitar el lenguaje por medio de la conversación entre compañeros.

Además Pestalozzi comenta que se vio en la necesidad de profundizar en la educación, porque tenía vecinos y conocidos, que por su situación económica no podían estar en una escuela; entonces él se comprometió en enseñarles y optó por darles clases en su casa. La relación más estrecha que tuvo con sus alumnos, fue por tenerlos todos los días en su hogar y la experiencia del diario vivir con sus alumnos le ayudó a aportar en la educación.



Imagen 37. Pestalozzi enseñando.

Fuente: GUIA ESTUDIANTIL, 2005

Según (Pestalozzi, 1818), el niño debe ser guiado para que a través de la práctica, la observación y la experimentación, pueda adquirir conocimiento. Para él, la educación no es llenar de ciencia al niño; sino que se respete el aprendizaje de cada uno y lograr que se desarrolle favorablemente. Sin dejar de lado a los capacitadores, que imparten sus conocimientos y ayudan en el aprendizaje de los pequeños, logrando de esta manera un aprendizaje completo del infante.

Los Principios pedagógicos que Pestalozzi describe son:

- **Naturalidad:** este principio indica que el niño debe sentir, tener contacto directo con todo lo que le envuelve, ser libre, espontáneo en indagar el espacio, así el niño obtendrá un mayor aprendizaje
- **Educación elemental:** todo aprendizaje debe partir de la experiencia y afinidad del niño. Aclara que no se debe enseñar nada que el infante no pudiera contemplar.
- **Educación física:** incluye el ejercicio corporal como un medio por el cual él pequeño se desenvuelve. Este tiempo debe ir de la mano con la música para obtener mejores beneficios en su desarrollo físico y social.

Estos principios han sido una pauta importante en el desarrollo de la educación para un mejor aprendizaje del niño, quién no solo llegara al aula a estar sentado recibiendo sobre ciencia, sino que por el contrario, ira experimentando, observando, escuchando y así aprenderá de manera dinámica y divertida.

Además se comprende la estrategia de aprendizaje como un proceso planificado con un propósito educativo, un conjunto de acciones, la aplicación de unas herramientas y recursos que permiten acceder a un resultado significativo. (Ibáñez, 2012)

1. **Estrategias cognitivas:** permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
2. **Estrategias metacognitiva:** conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.

3. **Estrategias lúdicas:** facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.
4. **Estrategias tecnológicas:** hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
5. **Estrategias socio-afectivas:** propician un ambiente agradable de aprendizaje.

La intención de estas estrategias es el logro de un aprendizaje significativo mediante la experimentación de un ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica, e método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional.

En síntesis los autores dan realce a la forma en como se le guía al niño, ya que el pequeño aprenderá si experimenta y vive el conocimiento, ya sea por medio de actividades, manualidades e interacción con su medio.

2.1.1.1.2 Visión contemporánea

El tema nos muestra la forma en la que debe actuar, ser, pensar, etc. Un contemporáneo ha estado vigente desde casi los orígenes de la humanidad, pero cobra fuerza a partir de la Edad Moderna. Al comenzar a dejarse atrás una sociedad basada en la superchería y las tradiciones ancestrales, surge este debate con mayor fuerza que nunca. (Polo, 2013)

Además La Real Academia Española de la Lengua define contemporáneo como “Perteneiente o relativo al tiempo o época en que se vive”. Enfocándose exclusivamente en tener un espíritu, una actitud acerca del presente en que se vive.

En mi opinión, la visión contemporánea, es aquella que totalmente que está de acuerdo con lo que se predica en la época en la que se inscribe. Al contrario de lo que se describe en el discurso de Giorgio Agamben, un contemporáneo es aquel que no percibe las sombras de su tiempo. Alguien contemporáneo es aquel que siente que su tiempo está hecho a su medida.

Es así que el enfoque contemporáneo, nos invita a formar parte del presente en que se vive y ser entes activos, idealizadores y creadores de un espacio mejor.

En el presente momento en el que vivimos, se han implementado nuevas formas de ver la formación, como:

Didáctica

Es un saber sobre la enseñanza, es pensar la enseñanza como saber reflexionado, es el arte de enseñar ejerciendo la acción en la formación y educación de los niños dentro del contexto educativo donde intervienen tres elementos fundamentales como son: el estudiante, el docente y el conocimiento, también aporta al docente en el momento de planear, desarrollar y evaluar, dando vida a la pedagogía. (Paidós, 2008)

La didáctica permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de aprendizaje, remediando la rutina. Además evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos.

Facilita la organización de la práctica educativa para articular los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el compromiso adecuado para establecer explícitamente las intenciones de enseñanza-aprendizaje que va a desarrollar el docente en cada actividad y en el entorno educativo. Por otra parte posibilita planear de manera estructurada y desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar con arte el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula.

Su estudio se enfoca en la enseñanza, teniendo como eje la enseñanza-aprendizaje y los métodos empleados para logra una enseñanza con rapidez, alegría y eficacia.

Modelo crítico

El modelo crítico está orientado para “guiar por la pasión y el principio, para ayudar a los estudiantes a desarrollar la conciencia de la libertad, reconocen tendencias autoritarias, y conectar el conocimiento con el poder y la capacidad de emprender acciones constructivas”. Fue fuertemente influenciada por la obra de Paulo Freire, uno de los educadores críticos más aclamados. Según sus escritos,

Freire defiende la capacidad de los estudiantes a pensar críticamente acerca de su situación educativa; esta forma de pensar que les permite "reconocer las conexiones entre sus problemas individuales, las experiencias y el contexto social en el que están inmersos.

Es una propuesta de enseñanza que intenta ayudar a los estudiantes a cuestionar y desafiar la dominación y las creencias y prácticas que la generan. En otras palabras, es una teoría y práctica en la que los estudiantes alcanzan una actitud de opinar.

Es así, el maestro trabaja para guiar a los estudiantes a cuestionar las teorías y las prácticas consideradas como represivas, incluyendo aquellas que se dan en la propia escuela, animando a generar respuestas liberadoras tanto a nivel individual como colectivo, las cuales ocasionen cambios en sus actuales condiciones de vida.

Por otra parte para Giroux, es una herramienta que permite pensar y hacer uso racional en la construcción de una verdadera democracia, ayudando a los estudiantes a pensar crítica y racionalmente sobre una determinada materia.

Se puede concluir que el pensamiento crítico, es la capacidad para deliberar y discernir que desarrolla un sujeto con el fin de formar un juicio propio sobre distintos asuntos, evitando las creencias y adoptando una postura crítica.

Desarrollo libre

Nace como un movimiento histórico, en la segunda mitad del siglo XIX. Reconoce serios antecedentes hasta el siglo XVIII, pero se afirma y cobra fuerza en el siglo XX, particularmente después de la primera Guerra Mundial (1.914 – 1.918).

Empieza con la colaboración amistosa entre maestro y alumno, la escuela al aire libre, la necesidad de dejar libre el desarrollo de las facultades espontáneas del alumno bajo el atento pero no manifiesto control del maestro, son ideales que propuso la pedagogía moderna. Así como la incursión de la mujer en actividades educativas. La escuela única, intelectual y manual, tiene también la ventaja de que pone al niño en contacto al mismo tiempo con la historia humana y con la historia de las “cosas” bajo el control del maestro.

Los que ayudaron en el progreso de este método moderno fueron: Enrique Pestalozzi (1746 -1827) Zurich, Suiza; Juan Federico Herbart (1776 – 1841), Alemania, Federico Guillermo Adolfo Diesterweg (1790 – 1866) Alemania; Roberto Owen (1771-1858) Inglaterra-Escocia. Otros pedagogos: Celestin Freinet (1896-1966) Francés. Hellen Keller. En el entorno del fascismo la pedagoga Italiana María Montessori (1870-1952) funda en Roma la primer Casa de los niños, su método aspira a un desarrollo espontáneo y libre de la personalidad del niño (Educación).

Los diferentes autores mencionados han sido un pilar, para que la educación tome una visión diferente acerca del alumno y su proceso de aprendizaje y sobre todo con el objetivo de estudiar al niño en todos sus aspectos, acopió datos de pedagogía, psicología, psicopatología, anatomía y fisiología, y gracias al aporte de grandes mentores en la educación, hay surgido nuevas estrategias y procesos, para tener una instrucción didáctico y creativo, en el cual es niño es estimulado para participar en las diferentes actividades de sus aprendizaje.

2.1.1.1.3 Desarrollo del Aprendizaje

2.1.1.1.3.1 Desarrollo Integral Pedagógico

La teoría de las inteligencias múltiples que propone el doctor Howard Gardner, quien menciona que al tener todo ser humano estas inteligencias, las convierte en habilidades a desarrollar, pero en distintos grados de dificultad, dependiendo del medio ambiente y a su vez tiene ciertas tendencias genéticas, en cuanto a una progreso de las capacidades mentales, mediante las observaciones en espacios significativos. (Gardner, 1983)

El siguiente cuadro presenta las 8 inteligencias múltiples de Howard Gardner, así como las habilidades.

Tabla 1.

Cuadro de inteligencias múltiples de Howard Gardner

INTELIGENCIAS	DESCRIPCION
VISUAL ESPACIAL	Posibilita percibir la realidad, hacer reproducciones mentales, reconocer objetos en diferentes circunstancias, así como comparar objetos y relacionarlos.
LÓGICA MATEMÁTICA	Permite al estudiante pensar críticamente, establecer relaciones entre diversos aspectos y abstraer, lo utiliza para entender causas y efectos, conexiones, relaciones e ideas.
MUSICAL	Capacidad de percibir los sonidos musicales, desde los sonidos de la naturaleza, hasta las notas de una sinfonía. Además de apreciar ritmos, tonos y timbres.
VERBAL LINGÜÍSTICA	Capacidad de explicar cosas, procesar con rapidez mensajes lingüísticos, convencer, contar relatos de forma viva y fluida.
CORPORAL CINÉTICA	Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.
INTRAPERSONAL	Habilidad para tomar conciencia de sí mismo y conocer las aspiraciones, metas, emociones, capacidad de autoevaluarse, concentrarse, reflexionar, reconocer y expresarse.
INTERPERSONAL	Desarrollan las personas que se comunican fácilmente con los demás y manifiestan empatía.
NATURALISTA	Habilidad para interactuar con la naturaleza, adaptarse a diversos ambientes, manifestar conciencia ambiental, observar e investigar.

Si se analiza este cuadro, se puede llegar a comprender como es cada proceso de desarrollo en los alumnos y de esta manera fortalecer su aprendizaje integral.

Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.

De acuerdo a las investigaciones realizadas por (Brunner, Vigotsky, Bronfenbrenner, Álvarez, & P. del Río, 1988; 1978; 1990, pág. 14) entre otros, se ha resaltado desde diversos aspectos, la importancia del entorno en que se desenvuelven los niños desde los primeros momentos de su vida, como elementos importantes en su desarrollo.

De estos aportes se establece la necesidad de crear ambientes estimulantes y creativos, donde los niños tengan experiencias de aprendizaje positivas desde sus primeros años, con el anhelo de fomentar el desarrollo infantil en todos sus ámbitos.

El presente cuadro demuestra la relación directa que tienen los ejes y aprendizaje, con los correspondientes ambientes identificados para la educación inicial. Con los ejes de aprendizaje y sus componentes determinados para Educación General Básica, coherente con la articulación curricular entre los niveles educativos, determinada por el Ministerio de Educación.

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Imagen 38. Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.

Fuente: Ministerio de Educación, 2014

Rogoff, plantea un modelo de enseñanza en que el niño es emprendedor, donde el medio de aprendizaje se comparte y las actividades son significativas (Rogoff, 1993). De la misma manera en una entrevista a (Lacasa, 2000) programa el progreso cognitivo de los niños es una enseñanza que tiene lugar a través de la participación guiada en la actividad social con compañeros que afirman y estimulan su comprensión y su habilidad para utilizar los instrumentos de la cultura.

Según Brunner y Rogoff, determinan que mientras el niño al tener un medio óptimo para explorar, experimentar, crear y jugar, podrá desarrollar todo su potencial y tendrá conocimientos claros y comprobados, pues no solo aprenderá mirando a una pantalla o un libro sino que podrá sentir, tocar, escuchar y compartir sus experiencias con sus compañeros.

En el siguiente gráfico se presenta la enseñanza- aprendizaje como un desarrollo sistemático intencionado, por medio del cual el niño elabora conocimientos y potencia el desarrollo de valores, actitudes y habilidades que fortalecen su formación completa, mediante ambientes de aprendizaje estimulantes.

¿Qué necesitan los niños para potencializar su desarrollo y aprendizaje?



Imagen 39. Estrategias para el aprendizaje y desarrollo de los niños

Fuente: Ministerio de Educación, 2014

Además es muy importante que el niño pueda participar e interactuar con otros en una convivencia solidaria; esto fortalecerá su confianza en sí mismo y qué mejor si todos comparten el mismo espíritu de aprender, recrearse e interactuar unos con otros.

Importancia de la recreación

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. A su vez el mantiene el equilibrio entre la vida diaria, enriquece la vida y contribuye al desarrollo y bienestar físico (webmaster, 2013).

Además, la recreación mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, enriqueciendo la vida del niño y por lo tanto contribuye a la dicha humana. Así mismo, ayuda al desarrollo y bienestar físico del pequeño, fomentando en él, la cooperación, lealtad y compañerismo. De igual manera crea en el pequeño el respeto por los símbolos patrios y autoridades, ayudándolo a hacer un buen uso de su tiempo libre y así prevenir la delincuencia.

Que facilitan a todos los niños la oportunidad de ejecutar actividades que beneficien su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar). Para que el niño pueda recrearse es necesario que éste tenga un medio de relajación, distracción y al mismo tiempo pueda aprender. Para ello es importante adentrarse en un estudio que contenga todas estas cualidades, (espacios interactivos, exploratorios, práctica, imaginación, recreación). Un espacio que va de la mano con estas características son los ambientes lúdicos.

2.1.1.1.3.2 Desarrollo motriz

Es el desarrollo físico en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional. (Sandra, 2013).

En este desarrollo físico, las niñas y de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

Por otro lado entendemos por habilidad motriz la capacidad adquirida por aprendizaje de producir resultados previstos con el máximo de certeza y,

frecuentemente, con el mínimo desperdicio de tiempo, de energía, o de ambas cosas (Ortega Cruz & Sánchez Cortez , 2013).

El crecimiento en este periodo se da principalmente en el tronco y las piernas. El ritmo de crecimiento físico en estas edades es más constante, pero más lento que durante los primeros 3 años. El cerebro crece de 75% a 90% de su tamaño adulto durante estos años. La coordinación mejora con los años, prácticamente por completo para los seis años.

La vista, el tacto, el olfato, el gusto y el oído están bien desarrollados. Sin embargo los niños son hipermétropes y siguen desarrollando su coordinación de la visión binocular. El gusto de los niños de esta edad es más agudo que el de los adultos, porque tienen papilas gustativas adicionales en los cachetes y la garganta.

El crecimiento físico durante esta edad hace que el centro de gravedad del niño baje, lo cual le permite realizar movimientos más estables y con un paso seguro. El desarrollo motor grueso incluye el uso funcional de los brazos y las piernas para actividades como brincar, correr y trepar. Sin embargo, debido a que el sistema nervioso todavía está inmaduro, el tiempo de reacción del preescolar es por lo general mucho más lento que el de un niño de siete años. (Ortega Cruz & Sánchez Cortez , 2013)

Los autores nos dicen que el desarrollo motriz es una actividad, la cual se la va creciendo por medio de un aprendizaje y ayuda al pequeño/a en su capacidad de aprendizaje, desarrollo físico, ya sea desde lo más pequeño a lo grande.

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

El desarrollo motor grueso y fino, también conocido como motricidad fina y gruesa, está relacionado con las áreas motoras de la persona, de posición y movimiento, que entran en juego.

Las diferencias entre el desarrollo motor grueso y el fino residen en las áreas implicadas. La motricidad gruesa está referida a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad. (Paris, 2011)

Hasta los 3 años los aspectos más relevantes en relación al desarrollo psicomotor están relacionados con los desplazamientos corporales y la impulsividad de los movimientos por una insuficiente regulación del freno inhibitorio.

A partir de esta edad hay una progresiva equilibración de los movimientos, se eliminan gradualmente las asociaciones o sincinesias y sea marcando progresivamente la independencia segmentaria. Todo ello da lugar a una mayor precisión del dinamismo manual, a la aparición de gestos más diferenciados y al perfeccionamiento de la coordinación óculo-manual.

Entre 6 y 7 años ya los niños presentan una precisión general de los movimientos cuando éstos son efectuados a un ritmo normal. Los controles adquiridos y afirmados por el ejercicio sientan las bases para los aprendizajes escolares en los que la simultaneidad de movimientos exigirá un gran esfuerzo de tipo psicomotor. A esto se une la importancia de la atención, la acomodación de la postura y el manejo coordinado de los útiles a usar.

A partir de los 7 años y hasta los 10, el gesto va a ser regulado por el freno inhibitorio. Esto da lugar a un perfeccionamiento gradual de la precisión adquirida previamente y a la mecanización de los movimientos habituales junto con la aceleración de los mismos. A medida que avanza la edad del niño y se acrecienta su desarrollo físico aumenta la rapidez sin detrimento de la precisión del gesto, los movimientos se vuelven rápidos y precisos como consecuencia de la repetición continuada.

Desarrollo motriz fino

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos (Pagwitz, 2012).

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

El área motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos, implica el uso de partes individuales del cuerpo, como decimos especialmente las manos, aunque también otros grupos de músculos pequeños (Paris, 2011).

Por su parte, el desarrollo motor fino incluirá tareas como dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad (Sandra, 2013).

En conclusión se corrobora que para un excelente desarrollo motriz fino, se debe desarrollar los músculos pequeños como, los cuales más adelante serán una base en la escritura y actividades manuales.



Imagen 40. Motricidad Fina
Fuente: Jhon Sanabria 2013

Características

Los movimientos finos son: pequeños, precisos, también hacen referencia a la integración de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para hacer movimientos pequeños, precisos, coordinados (como señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general).

Los factores que influyen en el aprendizaje por observación, características del observador y generalización y discriminación del estímulo o de la respuesta.

Desarrollo motriz grueso

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio. (Pagwitwer, 2012)

Por otro lado la motricidad gruesa, abarca las habilidades de los niños/as para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. (Paris, 2011).

Se concluye que, la motricidad gruesa está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.



Imagen 41. Motricidad Gruesa
Fuente: Jhon Sanabria 2013

2.2 Hipótesis

Los Espacios Lúdicos aportaran en la enseñanza, mediante estrategias de aprendizaje idóneas para los niños de 4 A 11 años en la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato.

2.3 Señalamiento de variables

Variable Independiente

Espacios Lúdicos

Variable Dependiente

Estrategias de Aprendizaje para niños de 4 a 9 años.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo

Este proyecto de investigación tiene un enfoque Cualitativo-cuantitativo, con la que se podrá conseguir datos característicos, claros y justos al tema de investigación, mediante esta técnica se analizará ciertos factores y elementos, para responder preguntas de la investigación y comprobar la hipótesis, en la Escuela La Gran Muralla y la comunidad.

3.2 Modalidad básica de la investigación

Por Objeto. – La investigación será aplicada, debido a que los resultados obtenidos servirán para diseñar los espacios interiores que inciden en el desempeño educativo de los niños/as y laboral de los maestros de la Escuela La Gran Muralla.

Bibliográfico Documental. – La investigación realizada requiere de un soporte teórico que la sustente. Se toman conceptos y referencias de autores que han realizado trabajos de alguna manera relacionada con la investigación, lo cual contribuye el enriquecimiento del trabajo realizado. Mediante esta modalidad se puede analizar la información escrita sobre los problemas de los espacios interiores que inciden en el desempeño estudiantil, con el propósito de conocer las contribuciones anteriores y establecer y conclusiones, respecto al problema de estudio.

Por el lugar

De Campo.- En este aspecto se investigará en el lugar de los hechos, a través del contacto directo del investigador con la realidad, es decir con la Escuela. Tiene

como finalidad indagar, recolectar y registrar e interpretar sistemáticamente información primaria referente los espacios interiores y su incidencia en el desempeño escolar.

3.3 Nivel o tipo de investigación.(Exploratorio/Descriptivo)

Nivel Explicativo. - Este tipo de investigación permitirá, argumentar y establecer que soluciones se puede plantear para el rediseño interior de la Escuela La Gran Muralla y así ayudar en el desempeño estudiantil. Además ayudará a argumentar la importancia de intervenir en un medio en el que no ha sido diseñado para que las actividades lúdicas aporten en el desarrollo mental y físico del pequeño/a.

Nivel Exploratorio. - Este nivel permitirá indagar en los niños, maestros y autoridades educativas, acerca de las actuales condiciones en las que laboran y su incidencia en el rendimiento académico. Y el problema de espacios homogéneos, que incide en el desempeño estudiantil de la Escuela La Gran Muralla de la ciudad de Ambato.

Nivel Descriptivo. – Sirve para puntualizar las causas y las consecuencias de la problemática, como la falta diseño y espacios lúdicos, descuido en áreas recreativas. Se utilizará un paradigma crítico propositivo según la finalidad de la investigación, visión de la realidad, metodología y énfasis en el análisis, tomando en cuenta la población del sector.

3.4 Población y muestra

Población

La población o universo es un conjunto de elementos a investigar respecto a ciertas características. En muchos casos, no se puede investigar a toda la población, sea por falta de auxiliares de investigación o porque no se tiene el tiempo necesario, circunstancias en las que se recurre a un método estadística de muestreo, Este consiste en seleccionar una parte de los elementos de un conjunto, de manera que sean los más representativos del colectivo en las características sometidas a estudio.

Para el presente estudio, la población se conforma de la siguiente manera:

Tabla 2.

Población personal administrativo de la institución

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Personal Administrativo	1
Docentes	7
TOTAL	8

Elaborado por: Abigail Colcha

Fuente: Maestros

Tabla 3.

Estudiantes de 4 a 9 años

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Niños	78
Niñas	72
TOTAL	150

Elaborado por: Abigail Colcha

Fuente: Estudiantes

El total de la población de estudio es de 158 personas.

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 4.

Variable Independiente: ESPACIOS LÚDICOS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA INSTRUMENTOS
Un espacio lúdico es un ambiente que encierra una gama de actividades, expresada de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad, ayudando a su desarrollo intelectual y educativo.	E x p e r i e n c i a s	A c t i v i d a d e s	Registrar las actividades didácticas, que fomentan en el/la niño/a el interés por realizar y aprender.	Observación (Fichas)
		F o r m a c i ó n	Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 a 9 años.	Observación (Fichas)
	E m o c i o n e s	V i v e n c i a s p l a c e n t e r a s	Reconocer situaciones problemáticas en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as para buscar alternativas de solución.	Observación (Fichas)
		J u e g o	Analizar si la escuela tiene espacios en el que el niño pueda realizar actividades de diversión, esparcimiento, comunicación e interacción.	Observación (Fichas)

Tabla 5.

Variable Dependiente: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE PARA NIÑOS DE 4 A 9 AÑOS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA INSTRUMENTOS
Las estrategias de aprendizaje son un proceso premeditado con un propósito educativo, un conjunto de acciones, la aplicación de herramientas y recursos que permitan acceder a un resultado significativo, motivando al niño a aprender de una manera innovadora y divertida, en su desarrollo completo (corporal, social e intelectual).	Proceso Educativo	Enseñanza	Si pudiera Ud. ayudar a sus alumnos para que mejoren en su aprendizaje y desarrollo académico que haría: Trabajos en equipo Enseñanza didáctica Manualidades Enseñanza por medio de juegos	Entrevista (parcialmente estructurada)
		Interacción social	¿Qué estrategias utilizaría Ud. para que sus niños aprendan a desenvolverse en sus medio? - Trabajos Grupales - Clubs sociales	Entrevista (parcialmente estructurada)
	Desarrollo Completo	- Corporal	¿Crees que es necesario implementar espacios para ejercicios, trepar, bailar, descubrir y otros? Si () No ()	Entrevista (parcialmente estructurada)
		- Intelectual	¿Te gustaría realizar concursos de armado de rompecabezas, ajedrez, monopolio, damas y otros juegos? Si () No ()	

3.4 Técnicas e instrumentos

Tabla 6.

Plan de recolección de información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Para lograr los objetivos de la investigación
2. ¿A quiénes?	150 Niños, 7 maestros y 1 administrativa.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Análisis de los espacios de aprendizaje de los niños
4. ¿Quién?	Abigail Colcha (investigadora)
5. ¿A quiénes?	Urbanización Techo Propio
6. ¿Cuándo?	2017
7. ¿Dónde?	Escuela La Gran Muralla
8. Cuantas Veces	2 Veces para realizar Fichas de conservación, entrevistas y 7 días para analizar el espacio y tomar medidas de las áreas de enseñanza
9. ¿Cuantas Técnicas de Recolección?	Fichas de observación y entrevistas
10. ¿Con que instrumentos?	Flexómetro, cuaderno de apuntes, cuestionarios y copias.

3.5 Plan de recolección de la información

Para la recolección de información se procedió de la siguiente manera:

Los datos obtenidos para el cumplimiento de los objetivos propuestos fueron recopilados tanto de los maestros como de los niños inicial, 1ro, 2do, 3ro 4to y 5to grado de la Escuela “La Gran Muralla” sobre espacios de enseñanza y recreativos, para el mejoramiento del rendimiento del niño.

Encuestas: Se aplicó a maestros, con el fin de recopilar datos importantes sobre el aprendizaje, enseñanza, métodos y didáctica del maestro.

Fichas de observación: Fue un instrumento fundamental para tomar apuntes de mediciones del levantamiento de espacios escolares y notas que permitan la recolección de datos importantes acerca de la problemática; con un celular se tomó varias fotos para un minucioso análisis de las aulas.

Además se observó, fotografió y analizó en las diferentes aulas, durante algunos días, y se pudo detectar muchas fortalezas y a su vez falencias que se desarrollan en el aprendizaje de los niños.

Entrevistas: Se conversó con los maestros acerca de la enseñanza actual, aulas, que sería necesario para mejorar la educación y el aprendizaje de los niños en la escuela.

3.6 Plan de procesamiento de la información

Luego de haber realizado la encuesta a los niños y maestros de la Escuela La Gran Muralla, se procederá a realizar la tabulación correspondiente, para el análisis de resultados. La información obtenida será útil, para indicar las conclusiones a las cuales llega la investigación en el estudio de los espacios escolares y cuál es su influencia en el proceso de aprendizaje.

La investigación recolectada está sujeta a un plan de procesamiento y análisis de los datos obtenidos, que constan de pasos básicos como:

- Revisión crítica de la información, defectuosa, incompleta o con faltas.
- Presentar gráficamente los datos recopilados en pasteles o barras estadísticas.
- Realizar un análisis e interpretación de resultados, relacionándolos con los objetivos e hipótesis.
- Comprobar la hipótesis planteada.
- Formular Conclusiones y Recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis del aspecto Cuantitativo

Luego de realizar un minucioso análisis por medio de una ficha de observación, se procede a analizar los resultados, mediante un cuadro en el que constan alternativas, resultados y porcentaje de los datos, posteriormente serán presentados en gráficos de pasteles, para su análisis e interpretación, como se muestra a continuación:

Objetivo 1. Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 a 9 años.

Tabla 7.

Enseñanza - Aprendizaje

Objetivo 1	Resultado	%
Manualidades	48	32,00
Actividades en Grupo	42	28,00
Juegos Interactivos	60	40,00
Total	150	100,00



Gráfico N°6. Enseñanza - Aprendizaje

Fuente: Estudiantes

Análisis:

De los 150 estudiantes observados, que constituyen el 100%, el 40% demostró interés en realizar juegos interactivos, que promuevan la enseñanza, sea en el aula o fuera de ella, el 32% se analizó que le gusta realizar manualidades, y el 28% se identificó que disfruta trabajar en equipo.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos, se manifiestan que los niños disfrutaban mucho al realizar actividades diferentes, como: Juegos interactivos, manualidades y trabajos en equipo, debido a que estas actividades ayudan al niño a pasar de su forma pasiva a activa.

Objetivo 2. Reconocer situaciones problemáticas en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as para buscar alternativas de solución

Tabla 8.

Problemas de Enseñanza

Objetivo 2	Resultado	%
Actividad Pasiva	100	66,67
Actividades didácticas	30	20,00
Actividad Pasiva	20	13,33
Total	150	100,00

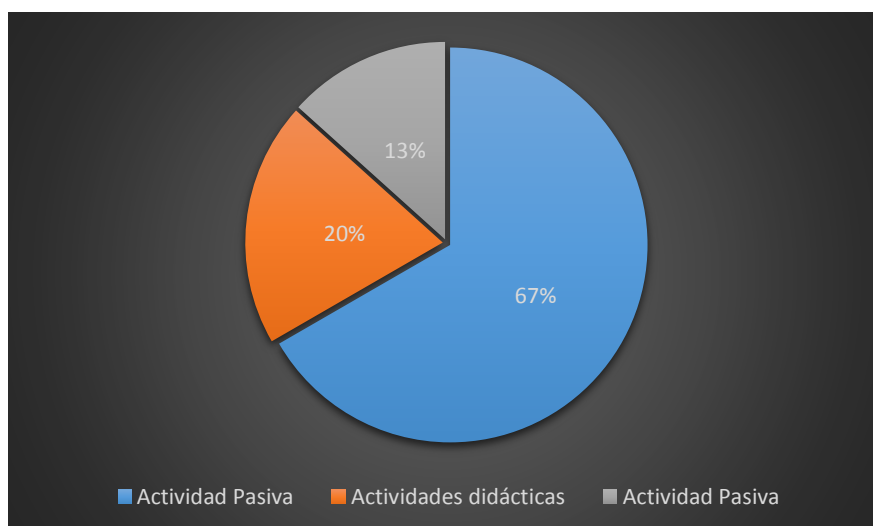


Gráfico N°7. Problemas de Enseñanza

Fuente: Estudiantes

Análisis:

De los 150 estudiantes analizados, que constituyen el 100%, se observó que el 67% de estudiantes de la escuela la Gran Muralla, permanecen las 5 horas de clase en estado pasivo, lo que significa que escuchan, se distraen, se aburren, y no aprenden, el 20% realiza actividades manuales y didácticas, aprendiendo de manera creativa y depende del docente que imparte su clase y su metodología de enseñanza y el 13% son entes activos, que colaboran al maestros en sus diferentes actividades y métodos

Interpretación:

Por lo tanto después de los resultados obtenidos, se concluye que los niños son entes pasivos, que simplemente reciben el conocimiento del maestro y pasan horas en un mismo lugar, ocasionando un desinterés por el pequeño/a y provocando un aprendizaje deficiente.

Objetivo 3. Registrar las actividades didácticas, que fomentan en el/la niño/a el interés por realizar y aprender.

Tabla 9.

Actividades Didácticas

Objetivo 3	Resultado	%
Manualidades	40	26,67
Juegos interactivos	50	33,33
Espacios Recreativos	34	22,67
Enseñanzas Didáctica	26	17,33
Total	150	100,00

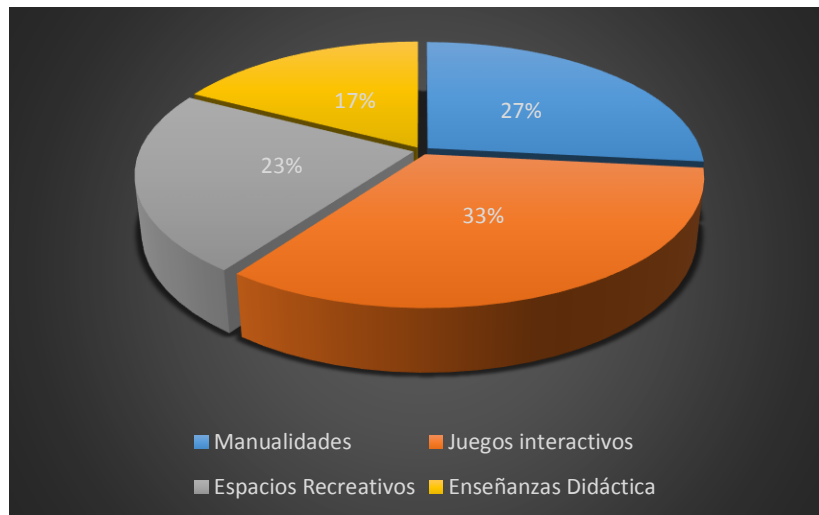


Gráfico N°8. Animo a recibir clases
Fuente: Estudiantes

Análisis:

De los 150 estudiantes observados, que constituyen el 100%, se analizó que el 33% de alumnos aprende por medio de manualidades, el 27% forma parte de juegos interactivos, el 23% disfruta de tener espacios recreativos y el 17% aprende por medio de una enseñanza didáctica.

Interpretación:

Por esta razón de los resultados obtenidos, afirman que los niños disfrutan y aprenden mejor cuando ellos pueden participar en todo momento, en actividades de manualidades, juegos interactivos, enseñanza didáctica y que mejor si esto lo realizan en espacios interactivos.

Entrevista estructurada a Maestros

1. Si pudiera Ud. ayudar a sus alumnos para que mejoren en su conocimiento y desarrollo académico que haría:

Tabla 10.

Mejorar su conocimiento

Pregunta	Resultado	%
Trabajo en Equipo	2	28,57
Enseñanzas Didáctica	0	0,00
Manualidades	0	0,00
Enseñanzas por medio de Juegos	5	71,43
Total	7	100,00

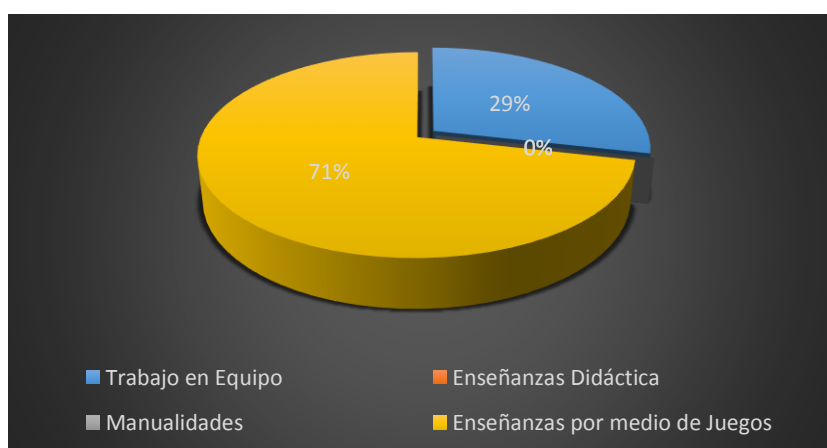


Gráfico N°9. Mejorar su conocimiento

Fuente: Docentes

Análisis:

De los 7 maestros entrevistados que constituyen el 100%, el 71% manifiesta que si pudiera ayudar a sus alumnos, para que mejoren en su conocimiento y desarrollo académico, su método sería enseñar por medio de juegos y el 29% declaró que lo realizaría por medio de trabajos en equipo.

Interpretación:

De los resultados conseguidos, se afirma que los maestros entran de acuerdo en que la educación es mejor cuando se enseña por medio de juegos y cuando se trabaja en equipo, ya que comparten unos con otros sus ideas.

2. ¿Qué estrategias utilizaría Ud. para que sus niños aprendan divirtiéndose?

Tabla 11.

Estrategias de Aprendizaje

Pregunta	Resultado	%
Material Didáctico	1	14,29
Juegos	3	42,86
Cuentos	0	0,00
Ambientes Lúdicos	3	42,86
Total	7	100,00

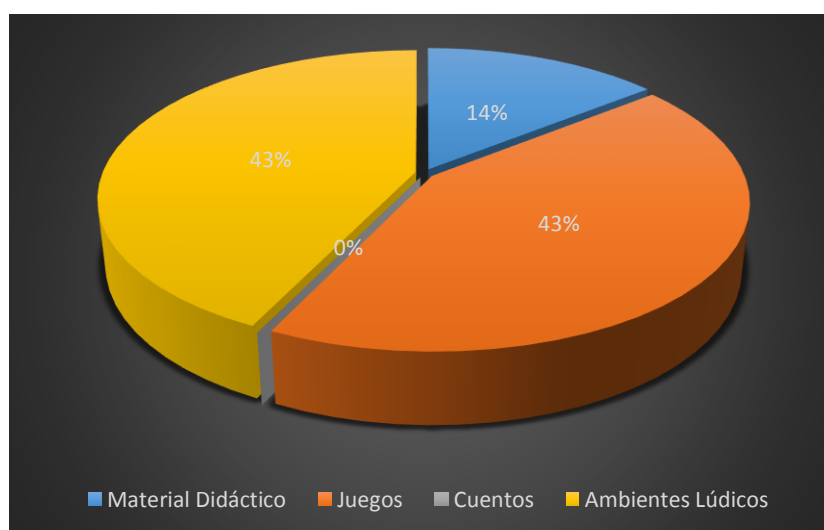


Gráfico N°10. Estrategias de Aprendizaje

Fuente: Docentes

Análisis:

De los 7 maestros entrevistados que constituyen el 100%, el 43% afirma que una de las estrategias que utilizaría para que sus niños aprendan divirtiéndose, sería por medio de juegos, de igual manera el 43% manifestó que tener espacios lúdicos sería un gran aporte para que sus pequeños aprendan y el 14% declaró que una estrategia para enseñar, es con material didáctico.

Interpretación:

Por esta razón, los resultados conseguidos certifican que un niño aprende mejor cuando se divierte, en espacios aptos para sus actividades de aprendizaje.

3. ¿Cuándo Ud. enseña cómo cree que los niños reciben mejor el conocimiento?

Tabla 12.

Métodos para recibir conocimiento

Pregunta	Resultado	%
Mirando	0	0,00
Escuchando	0	0,00
Oliendo	0	0,00
Sintiendo	0	0,00
Tocando	0	0,00
Todas	7	100,00
Ninguna	0	0,00
Total	7	100,00



Gráfico N°11. Métodos para recibir conocimiento
Fuente: Docentes

Análisis:

De los 7 maestros entrevistados que constituyen el 100%, el 100% manifiesta que los niños reciben mejor el conocimiento cuando ellos, miran, escuchan, sienten, huelen y tocan.

Interpretación:

En consecuencia de los resultados conseguidos, se concluye que los niños aprenden mejor, al utilizar sus 5 sentidos, ya que se activa su mente y cuerpo, por lo que el conocimiento lo reciben de una manera más dinámica y creativa.

4. Cree Ud. que los juegos como: la sogu, la rayuela, el elástico y las canicas le ayudan a desarrollar la creatividad, destreza y aprendizaje del niño.

Tabla 13.

Juegos Tradicionales

Pregunta	Resultado	%
SI	7	100,00
NO	0	0,00
Total	7	100,00

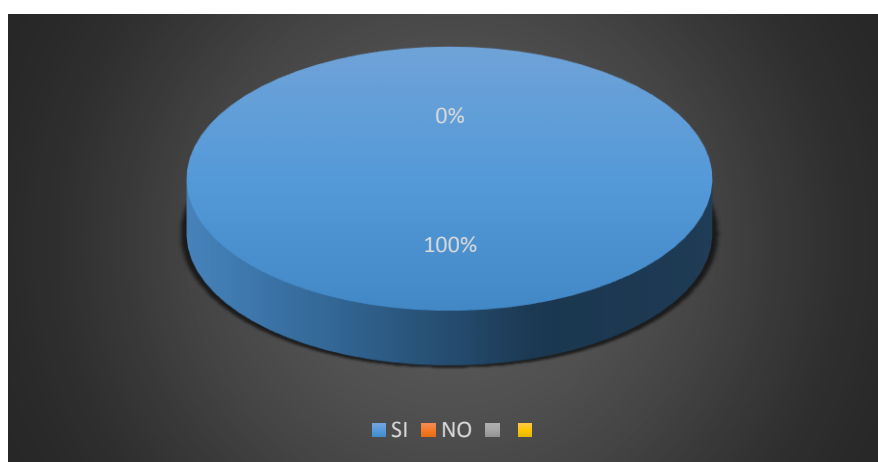


Gráfico N°12. Juegos Tradicionales

Fuente: Docentes

Análisis:

De los 7 maestros entrevistados que constituyen el 100%, el 100% declara que los juegos como: la sogu, la rayuela, el elástico y las canicas le ayudan a desarrollar la creatividad, destreza y aprendizaje del niño.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos, todos manifiestan que los juegos tradicionales como: la rayuela, la sogu. Las canicas, el elástico y el agua de limón, ayudan a los niños a desarrollar su capacidad, intelectual, creativa y los pequeños aprenden a socializar con sus compañeros.

5. Cree Ud. que a su escuela le hace falta un espacio en el que el niño pueda aprender jugando como:

Tabla 14.

Aprender Jugando

Pregunta	Resultado	%
Áreas de Juegos Tradicionales	3	42,86
Espacios Recreativos	0	0,00
Todos	4	57,14
Ninguno	0	0,00
Total	7	100,00



Gráfico N°13. Aprender Jugando

Fuente: Docentes

Análisis:

De los 7 maestros entrevistados que constituyen el 100%, el 57% afirma que en la escuela les hace falta un espacio en el que el niño pueda aprender jugando como: áreas de juegos tradicionales y ambientes recreativos, además el 43% nos dice que un ambiente de juegos populares sería un buen sitio para que el niño pueda aprender de una mejor manera.

Interpretación:

Por lo tanto después de los resultados obtenidos, se concluye que es necesario implementar áreas de juegos tradicionales y ambientes recreativos, en que el niño pueda aprender de una manera más creativa, y sus conocimientos los recuerde siempre.

4.2 Interpretación de resultados

De los 150 niños analizados y 7 maestros que constituyen el 100%, el 100% se pudo observar que existe varias falencias en la metodología de varios docentes, lo que implica directamente a los alumnos/as de forma negativa en su proceso de enseñanza y por otro lado existe medios externos que generan en el/la niño/a recreación y motivación en sus espacios de descanso.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que es importante en la educación, los espacios lúdicos interactivos, ya que estos ayudan al niño/a en su aprendizaje, ya que el alumno pasa de ser un ente pasivo a un ente activo y su aprendizaje es mejor cuando se divierten e interactúa en su medio y para ello es necesario crear ambientes didácticos de enseñanza, recreativos y de descanso.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez realizado el análisis e interpretación de resultados basados en la ficha de observación a los alumnos y las entrevistas a docentes de la Escuela La Gran Muralla se llega a diferentes conclusiones y recomendaciones que aportarán para mejorar la situación observada.

5.1 Conclusiones

- Se analizó que los espacios en que el niño recibe el conocimiento necesitan ser diseñados y amplios, para las diferentes actividades que realiza el/la niño/a con el docente. Se debería tener en consideración que un niño no solo aprende por la enseñanza, sino que además el niño necesita experimentar, escuchar, palpar y sentir lo que está aprendiendo; por lo que se abre camino al diseñador para intervenir en estas áreas.
- Un espacio lúdico permite a los niños/as crear experiencias una y otra vez por medio de varias actividades recreativas, artes, manualidades, pintura, música y juegos. Ayudándole al infante en el factor intelectual y educativo. Es así que de haber realizado una ficha de observación a los niños y fichas estructuradas a los maestros, los resultados fueron, que es necesario tener diferentes zonas y espacios de enseñanza didáctica, interactiva para las diferentes edades de los niños y que los espacios sean diseñados exclusivamente para las actividades a desarrollarse, en donde los niños/as aprender, se diviertan y sean entes activos sociales y creativos.
- Finalmente después del análisis realizado a lo niños, se concluye que ellos disfrutaban al realizar actividades manuales, trabajos en equipo, al ser entes

participativos en su medio o con sus compañeros y sobre todo al tener espacios recreativos, interactivos y de exploración.

5.2 Recomendaciones

- Se propone diseñar áreas y espacios lúdicos en el que el niño pueda vivir experiencias que contribuyan en su creatividad, habilidad física, coordinación motriz, personalidad, autoestima, valores y comunicación. Además, en estos espacios el/la infante podrá adquirir conocimiento mediante actividades grupales y ambientes innovadores.
- De igual manera, se plantea formar ambientes aptos para las diferentes edades de los niños/as que están en la Escuela La Gran Muralla, ya sea en áreas verdes o recreativas, donde el niño tendrá un tiempo de enseñanza y aprendizaje dinámico. Cuando el/la niño/a tiene gusto por hacer algo, lo recordará siempre.
- En definitiva cuando el/la niño/a aprende con sus 5 sentidos en un ambiente interactivo, será mucho más fácil para él/la recordar lo aprendido, ya que no solo observó, sino que experimentó. Además cuando un niño juega, se libera de sus tensiones y estimula su creatividad y originalidad.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 Título de la propuesta

Diseño de Espacios Lúdicos para estimular la creatividad de los niños de 4 A 9 años en la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato.

6.2 Datos informativos

Ubicación

- **País:** Ecuador
- **Provincia:** Tungurahua
- **Cantón:** Ambato
- **Parroquia:** Techo Propio

Campo: Pedagógico/ Aulas de la Escuela la Gran Muralla.

Tabla 15.

Campo Pedagógico

Niños	Edades	Cursos	Área
150	4-9 años	Inicial a 5 Grado	577.18 m ²

6.3 Antecedentes de la propuesta

La Escuela la Gran Muralla tiene un sistema de educación regida al Ministerio de Educación, actualmente se basa en brindar una educación centrada en el ser humano, con calidad, participación y democracia, con equidad de género, basado en la sabiduría ancestral, plurinacionalidad, con identidad, que satisface las necesidades de aprendizaje individual y social, que aporta a mejorar la identidad cultural, la construcción de ciudadanía, y que articule los diferentes niveles y características del sistema de educación.

Por otro lado, el Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la educación para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública”. El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia y en educación primaria. Porque son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona y como lo menciona Rudolf Steiner: Los niños deben tener una estimulación temprana mediante actividades de arte, físicas y sociales, para un excelente desarrollo de su capacidad intelectual, creativa y social.

En la actualidad, la educación se basa en ayudar al pequeño a aprender, lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, sociales y educación Física. En sus primeros años ayudan al niño en su desarrollo motor y en actividades manuales, para después enseñarle todo lo relacionado a la literatura, la lógica matemática y el entorno natural.

6.4 Justificación

El proyecto puede ayudar al estudiante a aprender de una manera dinámica y divertida a través de espacios lúdicos, los cuales permitirán que los niños tengan una variación de actividades que estimularán en su desarrollo educativo, intelectual y social.

Es importante enfatizar, que al brindar al niño/a un ambiente lúdico, se estimula su progreso psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad; es decir se encierra una gama de actividades donde hay juegos, interacción social entre compañeros, actividades creativas y una enseñanza interactiva, por medio de espacios de manualidades, artes, audiovisuales, de exploración en el cual a más de que aprenden, se divierte.

Es así que un espacio lúdico crea ambientes para distintas actividades que comúnmente proveen experiencias distintas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del pequeño hacia la actividad lúdica.

La lúdica como parte primordial del desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, es más bien una actitud voluntaria del ser humano al relacionarse con espacios que generan alegría y gusto, placer y sobre todo la gratificación que nos produce al poder compartir esos espacios.

Además la lúdica se distingue por sus diferentes actividades como el baile, el teatro, el juego, la poesía, manualidades, el arte y la pintura. Este espacio de relajación para los niños, permitirá que tenga ambientes de juegos de manipulación, de juegos de tacto, sonoros, visuales, con temáticas específicas y adaptables, lo que ayudará al niño a desarrollar su creatividad e imaginación, las cuales son baluartes de las terapias infantiles.

Es muy importante resaltar que uno de los elementos que ha permitido generar ambientes lúdicos es la incorporación de juegos. Este recurso de enseñanza se ha aprovechado muy bien en los niveles de pre-escolar y escolares.

Esta dinámica de interacción fomenta las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos para un

desenvolvimiento óptimo y una equilibrada personalidad, creando en el niño un espíritu de emprendedor, con ideas propias e innovadoras.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

Crear espacios lúdicos mediante zonas didácticas e interactivas, que faciliten los procesos de aprendizaje en los niños de la Escuela La Gran Muralla.

6.5.2 Objetivos específicos

- Analizar las diferentes actividades que facilitan el aprendizaje y la estimulación de niños emprendedores por medio de espacios lúdicos.
- Integrar el juego en el desarrollo integral del niño por medio de espacios de exploración, recreativos y de aprendizaje.
- Promover en la Escuela la Gran Muralla la formación de niños productivos, motivados y listos, por medio de ambientes de aprendizajes lúdicos.

6.6 Fundamentación

Memoria técnica

Estado actual

La Escuela la Gran Muralla cuenta con niños en el rango de 4 a 9 años, desde inicial 1 hasta quinto grado.

Tabla 16.

Aulas de la Escuela la Gran Muralla

Espacio	Descripción	Imagen
Aula de Inicial	Ubicadas: en la parte alta de la escuela. Estado Actual: Formado de placas de pino teñido de blanco en paredes y en el techo planchas de zinc, con estructura metálica y piso de cerámica.	
Aula de 1ro Grado		
Aulas 2do, 3ro, curto grado:	Ubicadas: en la parte baja de la escuela. Estado Actual: de bloque y en el techo planchas de zinc, con estructura metálica y piso de cerámica. No existe cielo raso, por lo que ingresa mucho aire por las aberturas en el techo.	 
Aula de 5to grado	Ubicadas: en la parte alta de la escuela.	

	Estado Actual: de ladrillo y en el techo planchas de zinc, con estructura metálica y piso de cerámica.	
--	---	--

Fuente: Escuela La Gran Muralla

Actualmente la escuela La Gran Muralla tiene espacios que son utilizados para aulas de 1ro a 5to grado pero además hay otros espacios que están inutilizados. A continuación se presenta el plano de lo explicado.

Estado actual de la Escuela la Gran Muralla

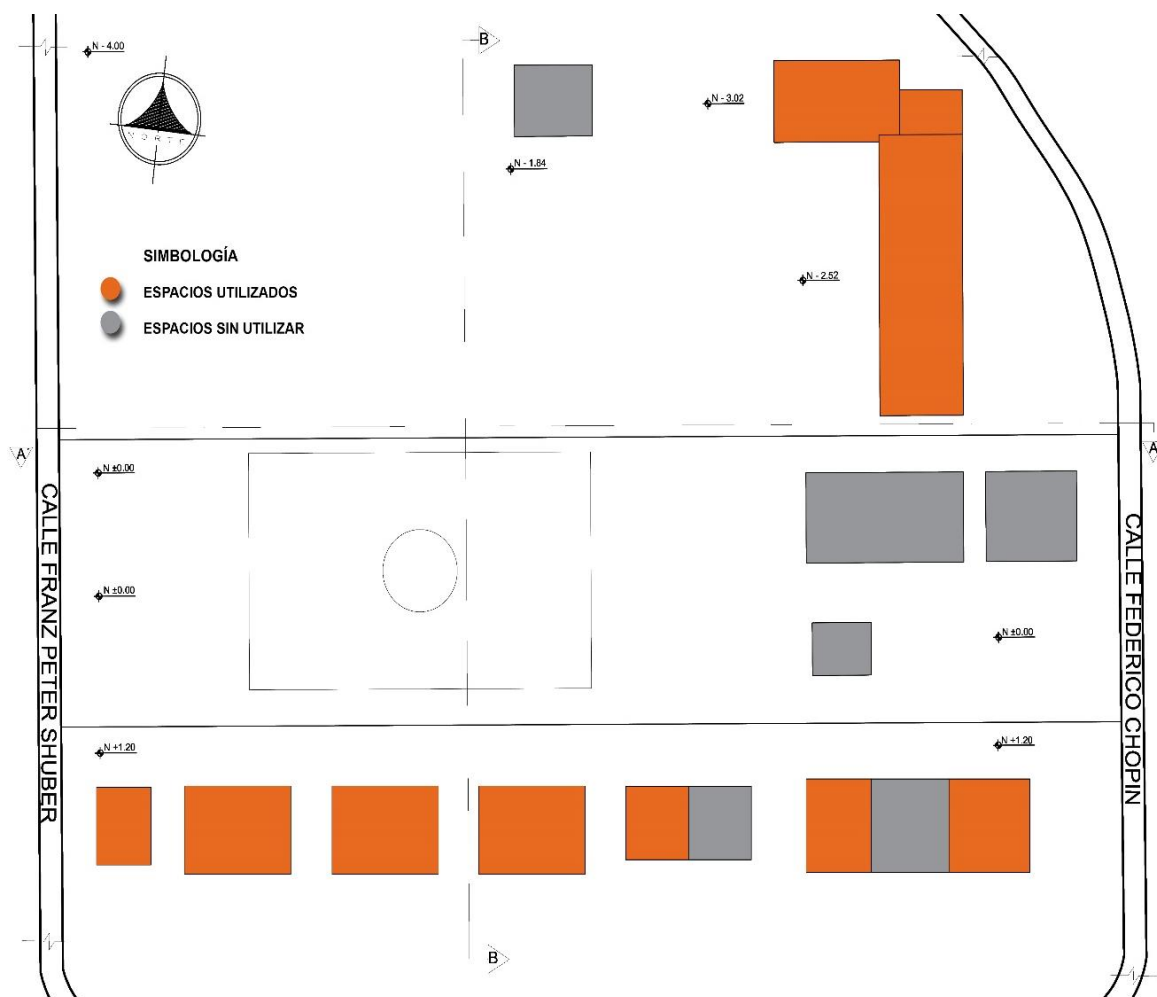


Imagen 42. Espacios utilizados e inutilizados de la Escuela La Gran Muralla.

6.6.1 Análisis del contexto

La Escuela la Gran Muralla está ubicada Ecuador, en la provincia de Tungurahua, en la Ciudad de Ambato, en la parte alta de la parroquia de Techo Propio, su sector es rural pero va en progreso, abarcando casas familiares, terrenos en venta, tiendas, negocios pequeños y está rodeada de calles con nombres de personajes ilustres que aportaron en la música como: Wolfgang Amadeus Mozart, Beethoven, Brahms y otros grandes compositores y figuras de la música.

Ubicación de las calles que rodean la escuela la Gran Muralla



Imagen 43. Ubicación de la Escuela La Gran Muralla

6.6.2 Análisis de usuario

Los/las niños/as de la Escuela la Gran Muralla, son pequeños/as que viven en la urbanización de Techo propio, la mayoría con bajos recursos económicos. El rango de edad comprende entre 4 a 9 años.

La enseñanza impartida es elemental, basándose en cumplir una estructura estandarizada por medio de libros, sin actividades que lleven al niño a cambiar de

ambiente o relacionarse con su medio. Las actividades dentro de la escuela se realizan en el horario de las 7 am hasta las 12 pm los niños de inicial, y los de 1ro a 5to hasta las 12:45 am. Tienen una jornada de 5 horas, y un receso en la mitad de sus actividades.

La enseñanza se distribuye en inicial con actividades manuales y grupales.



Imagen 44. Aula de Inicial

Los cursos de 1ro a 5to, manejan con un manual del aprenden lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, sociales y cada día avanzan dependiendo del cronograma. Aunque el niño/a pase en una aula todo el día.



Imagen 45. Aula de 4to Grado.

6.6.3 Análisis de normativas

Se hizo un análisis de la situación actual del acuerdo del Ministerio de Educación 0041 - 14, en el:

Art. 343 expone que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la utilización de conocimientos, técnicas, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Según el Ministerio de Educación, Currículo Educación Inicial, pp. 44.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

En relación a esto, la investigación realizada aporta en el mejoramiento de las estrategias de aprendizaje en la Educación, y en la estimulación del niño/a para un mejor aprendizaje, lo cual ayudara a tener niños/as creativos/as.

6.7 Consideraciones básicas para la propuesta

6.7.1 Interpretación de condicionantes

El propósito del proyecto de investigación es proponer una educación dinámica e interactiva, en la que los espacios formen parte de la enseñanza y las actividades que se desarrollen. Así mismo, los espacios lúdicos permiten que el/la niño/a sea el promotor de las acciones por medio del juego, manualidades, pintura, artes, armado de rompecabezas, figuras y otros, realizadas en el espacio que pasa de ser un ente pasivo a uno activo.

Para el diseño, los espacios lúdicos se trabajarán internamente en pisos, tumbados, vanos, mobiliario, áreas interactivas, visuales, manuales y de juegos. Conservando la actual estructura de las aulas, que están construidas con ladrillo, bloque y zinc.

A continuación se presenta un análisis de los materiales que tiene la estructural de la escuela la Gran Muralla actualmente, sus espacios utilizados de color naranja y los espacios obsoletos u olvidados, en color gris.

Además de añade un análisis de la distribución del mobiliario actualmente en la escuela y acerca de la circulación horizontal y vertical, que los alumnos lo hacen en la institución.

Y como punto principal se ha analizado ente punto de la circulación en el aula y fuera de ella, considerando la poca actividad que el/la pequeño/a realiza en sus horas de enseñanza. Por lo que se tiene una idea más clara de cómo se desarrolla las actividades dentro y fuera del aula.

Materiales de las aulas de la Escuela La Gran Muralla



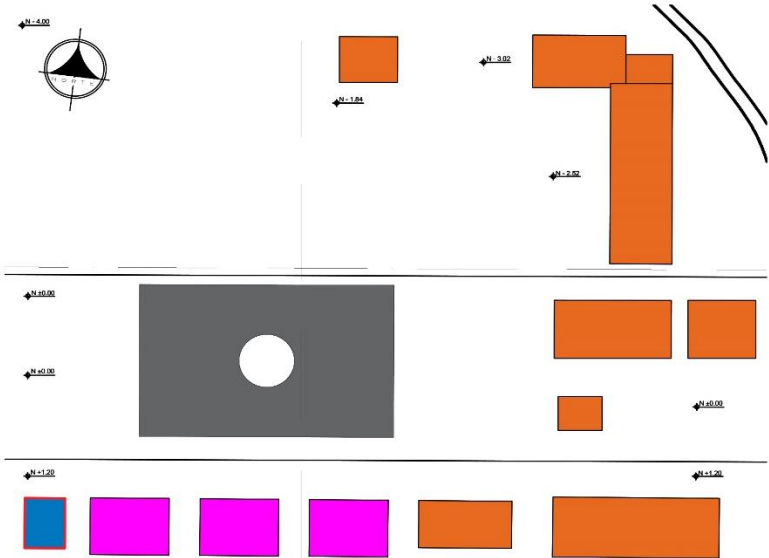
Las aulas están hechas de ladrillo, enlucidas y pintadas color blanco por fuera y tomate por dentro, con estructura metálica



Además el techo es de láminas de Zinc, por lo que existe aberturas entre el zinc y la pared, e ingresa el viento por estos espacios y genera un ambiente frío, del mismo el piso es de cerámica y crea una atmósfera helada, en las mañanas, aunque en la tarde con el sol las aulas son un poco más cálidas.



Dirección están hecha de ladrillo, enlucidas y pintadas color blanco, con estructura metálica



Símbología	Significado
	Aulas de ladrillo, enlucidas, pintadas y con zinc.
	Aulas de láminas de pino teñido blanco y Estructura Metálica, con zinc.
	Baños de Ladrillo y Loza
	Cancha Pavimentada
	Muro de Bloque



La Escuela tiene un muro de Bloque, que lo encierra, pero este tiene diferentes alturas en sus cuatro fachadas, lo que ocasiona que los niños ingresen por la pared al momento de llegar atrasados.



Las aulas de inicial y primero están hechas con revestimiento de pino teñido de blanco en paredes y con grapas para unir las láminas.



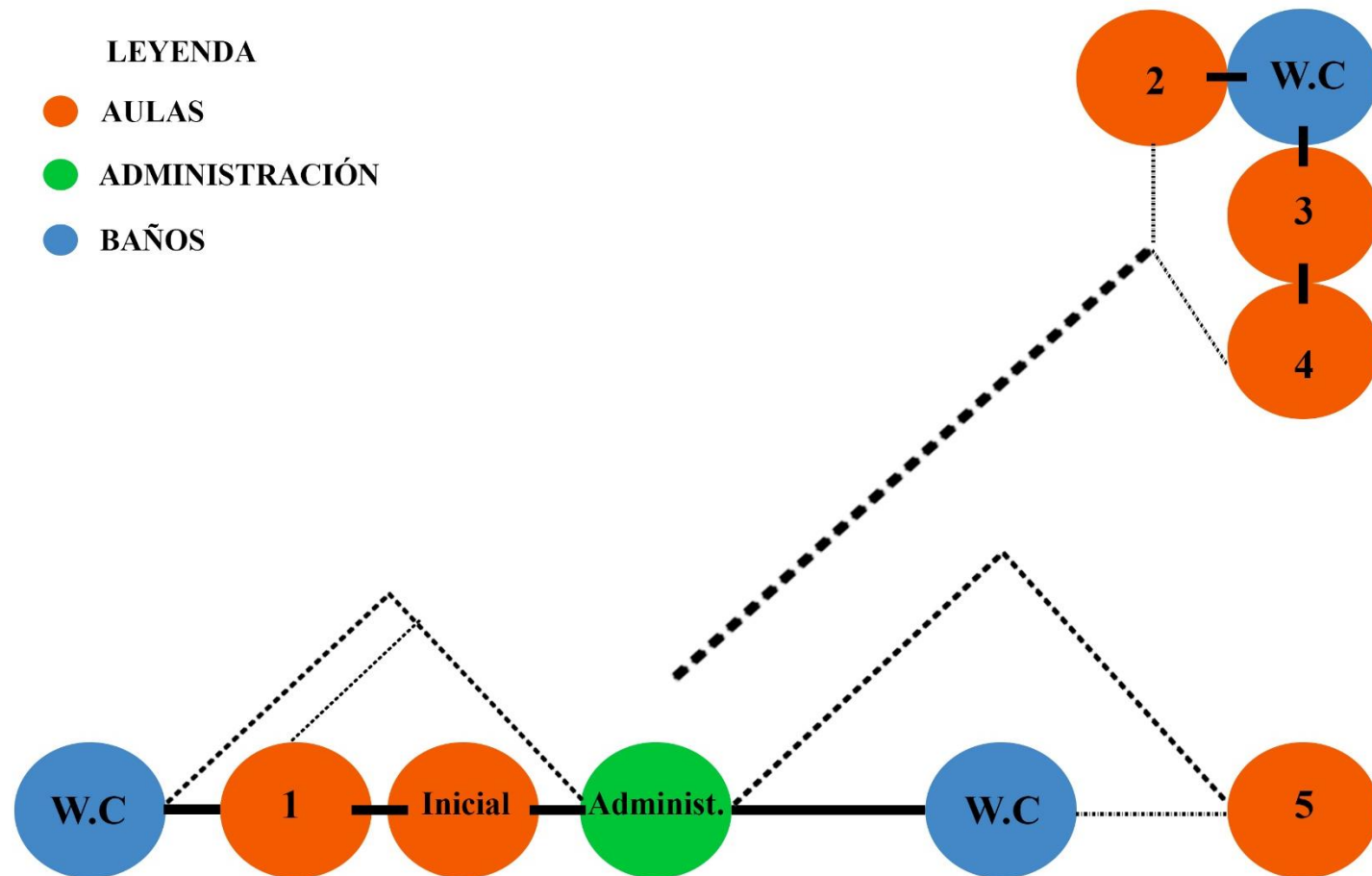
Así mismo internamente en el techo esta cubierto con estas láminas Blancas y la cubierta exterior es de Zinc.



En el área exterior, hay vegetación, árboles y una cancha de básquet - fútbol en la que los niños pasan sus tiempos de recreo o recesos. Este espacio es el único que comunica a las aulas de inicial y de 2do a 5to, ya que están divididos por bloques.

Imagen 46. Materiales del Estado Actual de la Escuela la Gran Muralla.

ESQUEMA DE CONEXIÓN ENTRE ESPACIOS



Distribución de mobiliario existente actualmente en la escuela la Gran Muralla

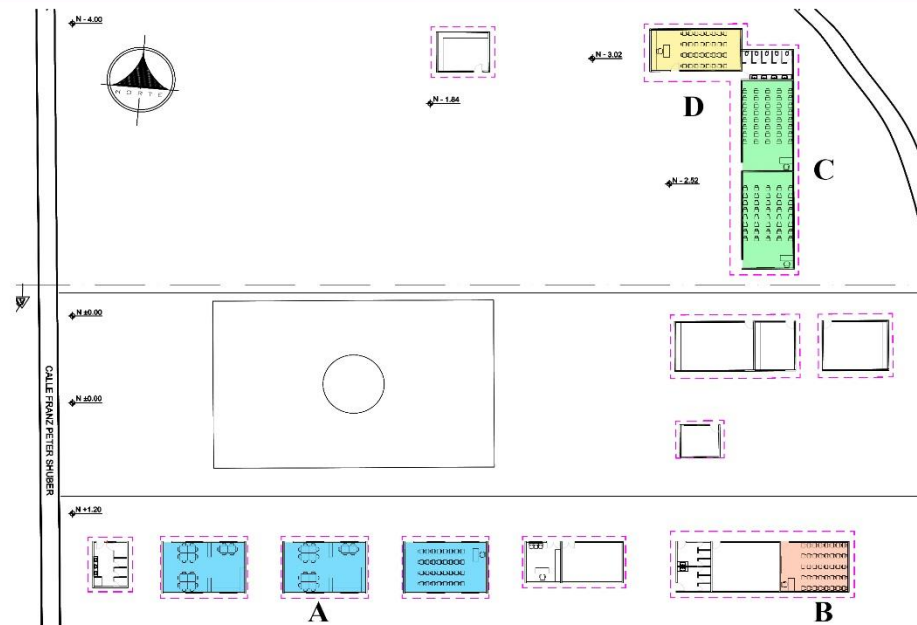


Imagen 47. Distribución de Mobiliario en la Gran Muralla.

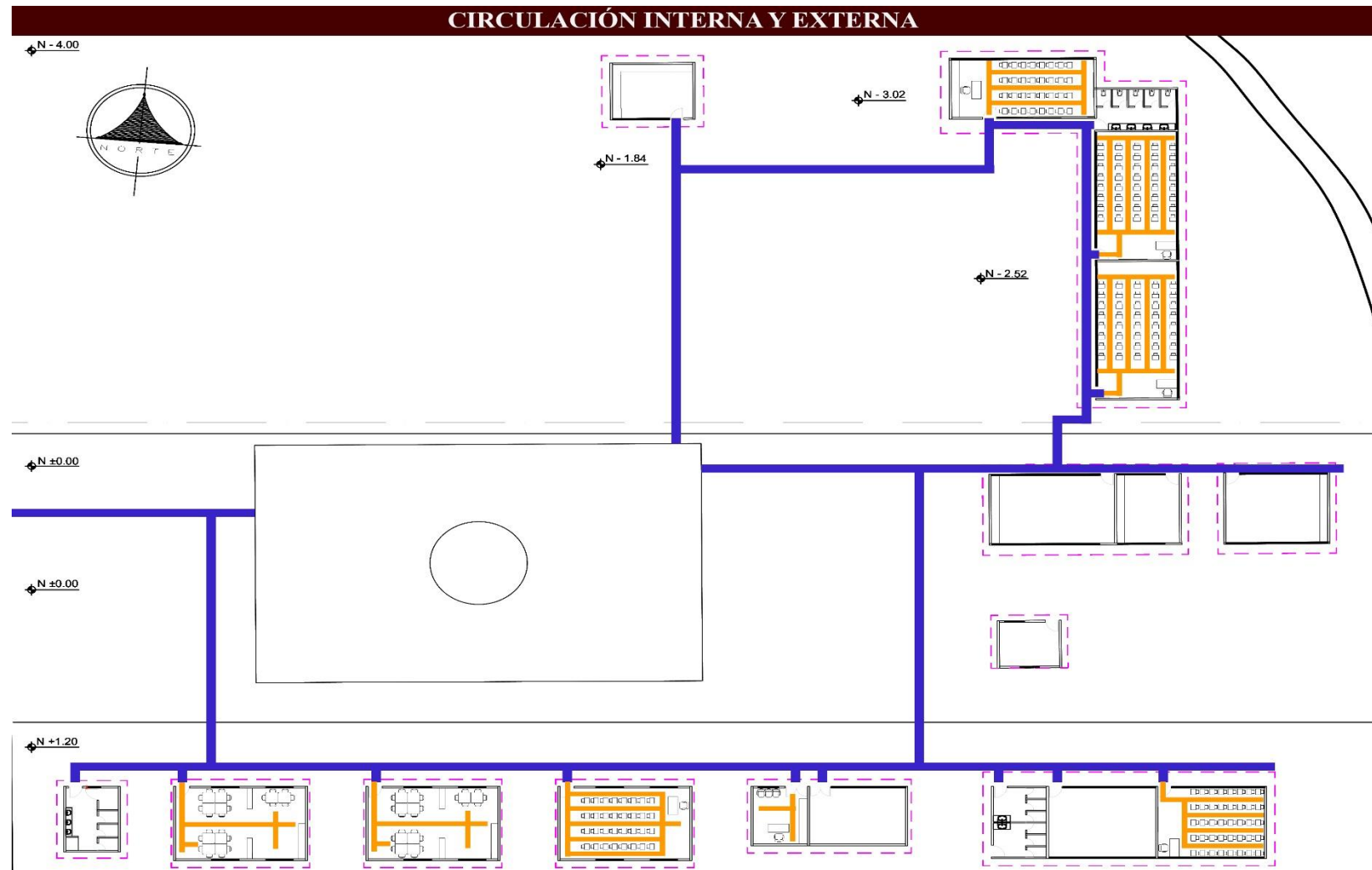


Imagen 48. Circulación horizontal y vertical

6.7.2 Síntesis teórica

La propuesta conceptual parte del juego como el motor del conocimiento. Al analizar el estado actual de la escuela y su contexto, en una urbanización a minutos de la ciudad, se priorizó los juegos tradicionales, que han sido un baluarte y representan unión entre pueblos de nuestros antepasados.

Los juegos tradicionales tienen una historia en particular, debido a que eran un pasatiempo que fomentaba la interacción de nuestros antepasados y que desde mucho tiempo atrás sigue perdurando. Desde luego que ha tenido muchos cambios, es por ello que existe infinidad de formas de jugar, pero se sostiene su naturaleza.

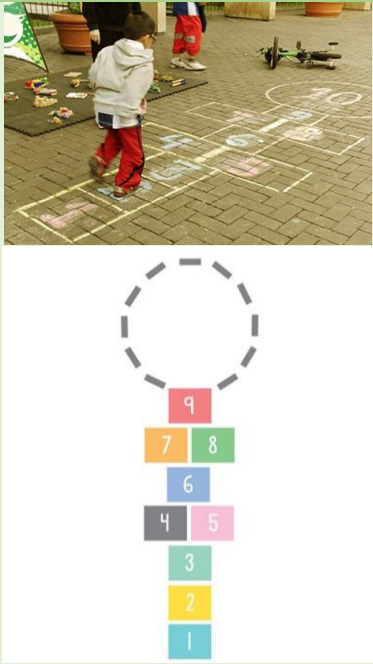
La rayuela es un juego que comenzó en Grecia, y se dio a conocer gracias a los marineros que contaban sus historias a los diferentes lugares que llegaban y cada pueblo lo fue acogiendo y practicando. Es por ello que hay tantas formas y figuras de la rayuela, pero lo más importante es que su esencia ha permanecido y ha unido a pueblos, sectores y varios. Generando en la gente la unión y comunicación.

La rayuela es un juego tradicional, que tiene un significado, debido a que expresa la vida misma de los seres humanos, el camino que transcurrimos en la vida y finalmente la muerte. Así mismo, se dice que es el transcurso de la vida desde la tierra hacia el cielo, relacionado con la idea de generar una experiencia de vida diferente en el/la niño/a en su proceso de enseñanza, permitiéndole experimentar diferentes espacios, con actividades distintas en su proceso de enseñanza y creando en el mismo una experiencia enriquecedora, dinámica y creativa.

En la siguiente tabla se presenta a la rayuela como una base para la educación en valores, ya que el Ministerio de Educación manifiesta que es muy importante rescatar los valores que se han perdido.

Tabla 17.

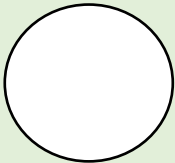
Concepto

RAYUELA			
SIGNIFICADO	ESPACIO	VALOR	
Pasos de aprendizaje del niño	Pintura y dibujo	Responsabilidad Esfuerzo – Superación	
	Construcción	Orden	
	Manualidades	Perseverancia Limpieza	
	Lectura	Libertad Ilusión	
Educación en Valores	Juegos	Amistad Integración	
	Aulas	Respeto – constancia Obediencia	
	Música	Espíritu de equipo compromiso	
	Audiovisuales	Igualdad Compañerismo Vida sana	

Cada cuadro que tiene la rayuela, representa un espacio de aprendizaje en las diferentes etapas del niño, es así que al transcurso de su vida estudiantil, los valores estarán inmersos juntos con su aprendizaje.

Tabla 18.

Significado de las Figuras de la Rayuela

Figuras simbólicas de la Rayuela		
Nombre	Formas	Significado
Cuadrado		Permanencia, seguridad, integridad, moralidad, organización Terrenal
Circulo		Celeste, divino, infinito. Natural, dinámico, ausencia de la división. Ciclo de vida y el mundo natural.

Espiral		Transmite idea de crecimiento, evolucion, expansion, proceso, ciclos. Tiene relacion con la vida.
----------------	---	--

La unión de estas figuras nos da un concepto muy similar al de la rayuela, ya que es una educación en valores, y que importante que se los relacione con su entorno, espacio y enseñanza.

6.7.3 Análisis de referentes o repertorio tipológico

Hay varios ejemplos que aportan en el desarrollo y aprendizaje del niño en Latinoamérica y en otros continentes, uno de ellos es la biblioteca Hjorring Bibliotekerne, ubicada en Dinamarca. Su visión fue fomentar alegría, sorpresa y sobre todo descanso y relajación. El núcleo y parte central de la biblioteca, es una estructura de comunicación física, que serpentea en todo el espacio, la cual funciona una vez como mostrador, otras veces se convierte en una mesa, o en unos estantes, que guían y empujan a los visitantes a explorar toda el área. La franja tiene una función ornamental y es también útil para la comunicación activa del personal de la biblioteca. (ROSAN BOSCH, 2008)

De modo similar encontramos un gran ejemplo en La Academia Sheikh Zayed ubicada en Abu Dhabi, Emiratos Árabes, diseñada para desarrollar diferentes técnicas educativas del siglo XXI. Al brindar ambientes de aprendizaje acreditados, se propone zonas para la inspiración, retos propios y el intercambio de conocimientos (Rosan Bosch, 2015). El proyecto armoniza espacios educativos organizados con áreas de educación no formal afuera del salón, ampliando así la práctica de enseñanza a toda la escuela. En lugar de pasillos vacíos, hay un entorno atractivo para diferentes situaciones de aprendizaje.

Estos proyectos extraordinarios, sin duda son espacios fantásticos, que tienen un mismo objetivo: el incentivar a los niños a desarrollar su interés y creatividad al momento de aprender. Además, permiten que el niño acceda a espacios lúdicos, en los que podrá desarrollar varias actividades como explorar,

relajarse y sobre todo que aprenda jugando: si disfruta lo que hace lo aceptará de mejor manera.

6.7.4 Memoria descriptiva

6.7.4.1 Características funcionales

Después del análisis de la investigación, la problemática y contexto actual y teniendo en cuenta la estructura actual de la escuela, los niveles que tiene el terreno y sobre todo después de un minucioso análisis a los alumnos en sus procesos de enseñanza dentro y fuera de las aulas, en sus actividades individuales, grupales y de juegos.

De igual manera al detectar las falencias que existe en la enseñanza y la poca actividad del niño/a, se ha llegado a establecer la zonificación, en la que se establece espacios de aprendizaje, en la que el/la pequeño/a realizara varias actividades didácticas, que lo ayudaran en su desarrollo creativo, motriz, social y emocional.

Los espacios más relevantes que se establecieron para el aprendizaje del pequeño, después de una profunda investigación serán: ambientes de artes, manualidades, exploración, música, teatro, audiovisuales, alimentos y juegos. Los cuales brindan actividades recreativas, estimulantes, e idóneas para el desarrollo motriz, social, intelectual, emocional y creatividad del niño/a.

Además un espacio relevante en la escuela, será el ambiente de distribución, que está cerca de la entrada de ingreso de los niños y de ahí se ramifican los demás ambientes. Este espacios de distribución, Tendrá un control de los niños que ingresen a la escuela e información para los padres. Así mismo se conservó el espacio administrativo, el cual será exclusivamente para actividades de maestros y administrativos.

Propuesta conceptual Simbólica: Zonificación

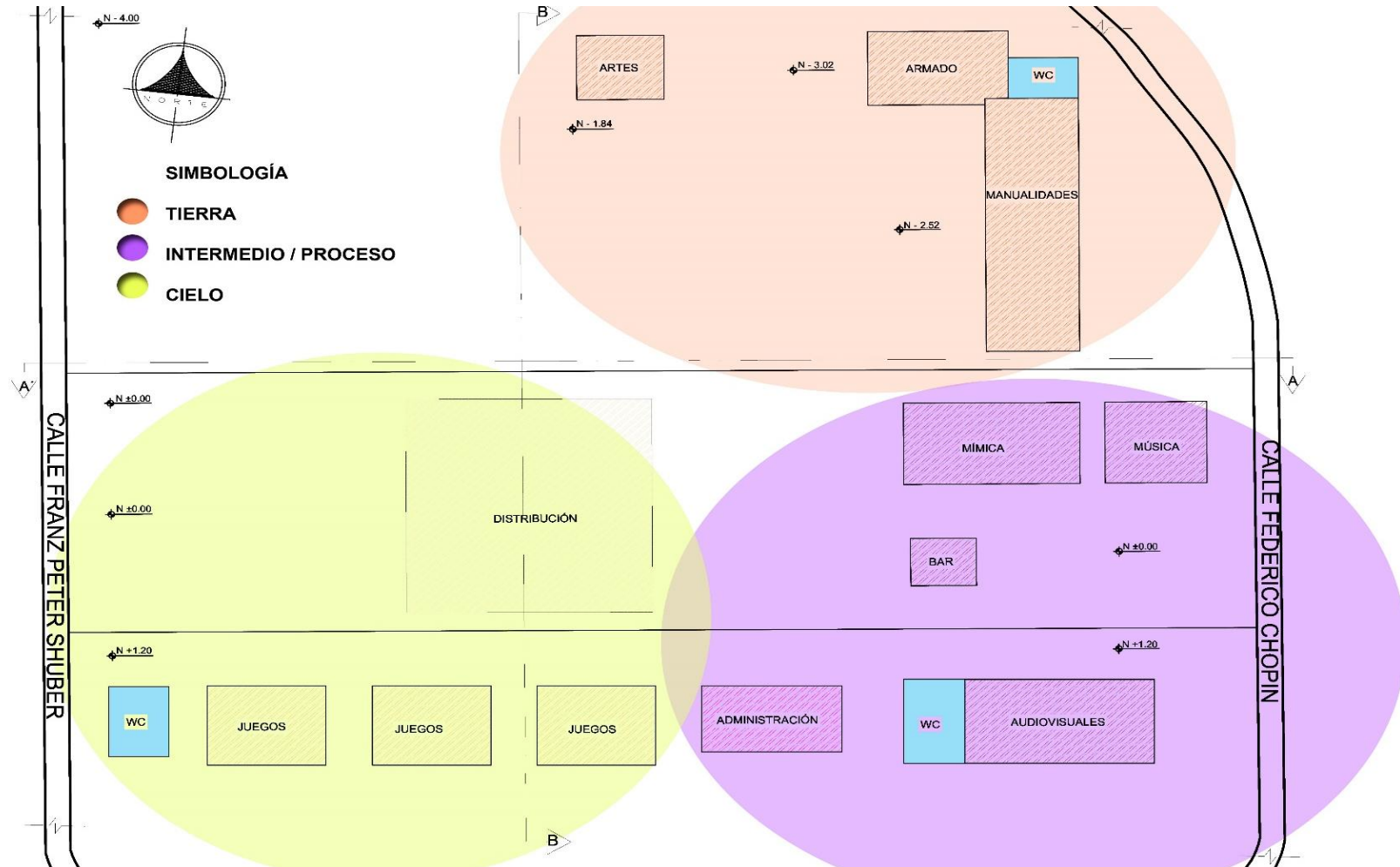


Imagen 49. Zonificación de espacios Lúdicos, Escuela la Gran Muralla.

6.7.4.2 Condiciones de confort

Mediante el diseño de ambientes lúdicos en la Escuela la Gran Muralla se han creado espacios de confort, en los cuales el niño tendrá ambientes cálidos, por medio de materiales en pisos, tumbados, paredes, mobiliario y colores; generando zonas interactivas, de juegos, de arte, de música y audiovisuales y dando paso a un ambiente confortable para los estudiantes.

6.7.4.3 Características formales

El juego es el motor de las actividades, describir áreas de juegos y por zonas interiormente y exteriormente combinando con imágenes.

Tabla 19.

Actividades en Espacios Lúdicos

ESPACIOS LÚDICOS		
Zona	Descripción	Imagen
Manualidades	Ambiente que brinda actividades de tejido, corte, armado y construcción, ayudando al niño en su desarrollo motriz fino.	
Música	Actividad que estimula su capacidad creativa, ayudando en su desarrollo motriz grueso y fino.	
Audiovisuales	Espacios en donde los niños/as tendrán la oportunidad de mirar y escuchar el conocimiento.	
Artes	Estimula su desarrollo corporal, social y creativo	
Juegos	Áreas de juegos que generan en el niño/a la curiosidad, de explorar, trepar e interactuar con sus compañeros/as y su medio.	

6.7.4.4 Características técnicas

Pestalozzi y Rudolf Steiner afirman que el conocimiento, el niño lo recibe mediante varias actividades grupales, manuales, visuales, recreativas y de juegos, pero como punto principal se debe generar en el niño el interés por participar en las diferentes acciones que se le presenten.

Para ello se ha dividido La Escuela la gran Muralla en tres zonas, las cuales van de la mano con el concepto, que es el viaje desde la tierra hacia el cielo. El conocimiento debe partir desde el descubrir del potencial que el/la niño/a tiene para desarrollarlo.

Esto se logra, con las actividades de pintura, manuales, musicales, visuales y recreativas, las mismas que ayudan al pequeño/a a descubrir su creatividad. La primera zona será destinada para la estimulación motriz fina, la segunda para su desarrollo creativo, social e interactivo, y finalmente la tercera zona es de juegos, la cual genera en el pequeño/a su interés en el participar en los diferentes juegos que incitan al pequeño/a a explorar, descubrir, esforzarse y divertirse.

Los colores forman propuestos los establece el ministerio de educación, mascando colores cálidos y fríos, formando ambientes funcionales y de confort. Resaltando los diferentes espacios a descubrirse en el proceso de enseñanza, y que mejor cuando los niños se sienten identificados con su medio, en los cuales no solo se reúnen en un solo espacios, sino que al transcurso del día hayan pasado por más de 3 espacios, los cuales aportaran en su aprendizaje de manera dinámica e interactiva.

Distribución de Espacios

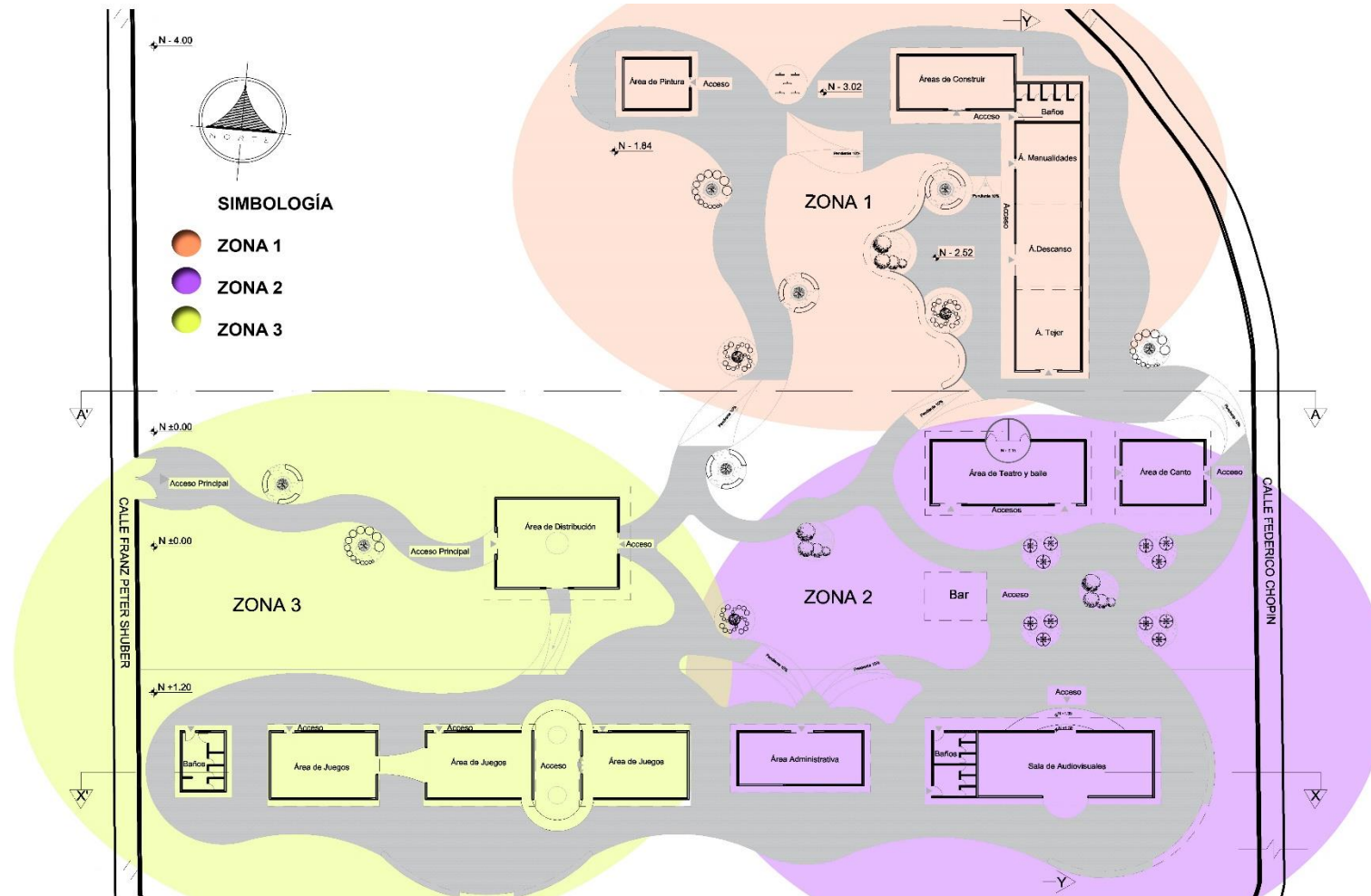


Imagen 50. Zonificación con un elemento que une los espacios. (Piso)

6.7.5 Materiales propuestos

Tabla 20.

Materiales

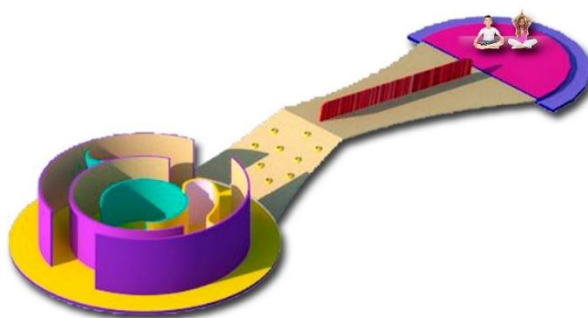
Materiales		
Zona	Material	Imagen
Pisos	Madera Clara.- Sobresale por su resistencia ante presión y fuerza, su flexibilidad sobre todo en maderas blandas permite darle curva.	
Paredes	Pintura cóndor: color hueso y blanco	
	MDF.- Tablero ideal para para utilizar barnices o pintura de diferente tipo.	
Cielo Razo	Gypsum.- un aislante acústico, anti-inflamables y anti-comején e ideales para detalles y acabados.	
Mobiliario	Madera laminada.- Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.	
	MDF.- Tablero ideal para para utilizar barnices o pintura de diferente tipo.	

	Madera.- Sobresale por su resistencia ante presión y fuerza, su flexibilidad sobre todo en maderas blandas permite darle curva.	
	Cuero o Cuerina.- Material liso, se lo rellena con esponja para que el asiento sea cómodo y suave.	
Juegos	Polipropileno.- Tiene elasticidad, bajo peso, flexibilidad, durabilidad, resistencia e impermeabilidad.	
	Madera laminada.- Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.	TABLILLA 6.5MM MADERA LAMINADA 1.45M P/INTERIORES GOLD COD. 02006001900 ANCHO 25CM, LARGO 5.9M, GROSOR 6.5MM 
	Madera.- Sobresale por su resistencia ante presión y fuerza, su flexibilidad sobre todo en maderas blandas permite darle curva.	
	Cuero o Cuerina.- Material liso, se lo rellena con esponja para que el asiento sea cómodo y suave.	
	Colchoneta.- Lona de Vinil antideslizante con poliuretano que amortigua la caída.	

6.7.6 Condiciones especiales

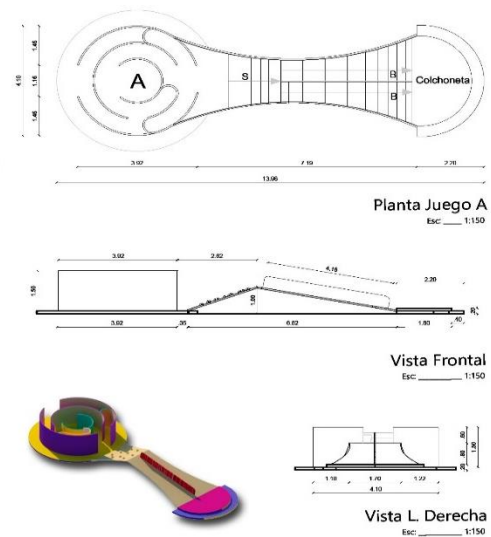
En la zona tres del proyecto de diseño de espacios lúdicos, se ha implementado un área de juegos de destreza, exploración, escalado, túneles y juegos tradicionales. Para lo cual se ha diseñado dos tipos de juegos, los cuales ayudaran al niño en su desarrollo creativo e imaginativo.

A) Juego de Exploración y Destreza

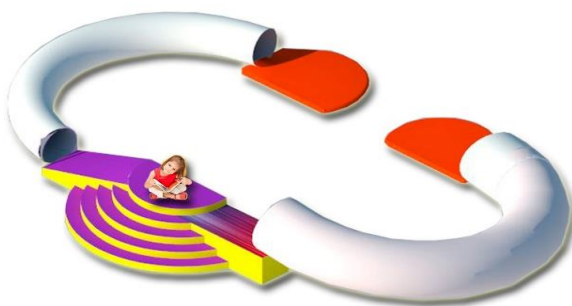


Juego que invita al niño/a a explorar e interesarse por lo que está más adelante.

Gráfico N°14. Juego de exploración y destreza
Elaborado por. Abigail Colcha



B) Juego de Túneles



Juego que genera en el niño/a misterio y mediante el interés que se crea en el pequeño/a va interactuando en el espacio.

Gráfico N°15. Juego de túneles

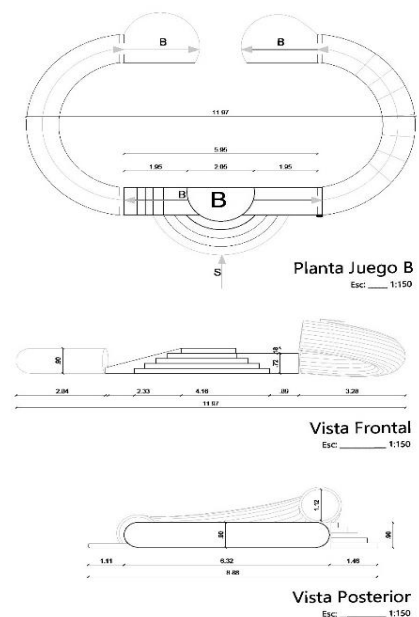


Tabla 21.

Cuadro de programación

Zona	Espacio	Necesidad	Actividades	Mobiliario y Equipo	Niveles de Confort			
					Iluminación	Ventilación	Sanitario	Acústica
SOCIAL	CENTRAL	Distribución	Distribuir	Asientos	Natural	Natural	No	No
	DIBUJO	Desarrollo Motriz Fino	Motivar al niño a su capacidad creativa.	Asientos Atriles Lienzos	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	No
	MANUALIDADES	Desarrollo Motriz Fino	Tejer Construir Armar	Mesas Sillas	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	No
	DESCANSO	Relajación	Conversar, Descansar	Pubs Sillas				
	MÚSICA	Desarrollo Motriz Fino y Grueso	Cantar Bailar Dramatizar	Sillas Instrumentos Atriles	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	Sonido Envolvente
	BAR	Alimentación	Comer Beber Descansar	Sillas Mesas Mesón	Natural	Natural	No	No
	AUDIOVISUALES	Desarrollo visual y auditivo	Mirar Dramatizar Escuchar Imaginar	Gradas Sillas	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	Sonido Envolvente
	ADMINISTRATIVO	Supervisión Coordinación	Recibir personas	Sillas Mesas Lockers	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	No
	JUEGOS	Desarrollo Social y Físico	Tregar Saltar Correr Divertirse Descubrir Aprender	Juegos de exploración, de escalar y tradicionales.	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	No	No
	SANITARIOS	Aseo		Inodoro Lavamanos	Natural: ventanas, Artificial: focos o lámparas	Natural a través de ventanales	Si	No

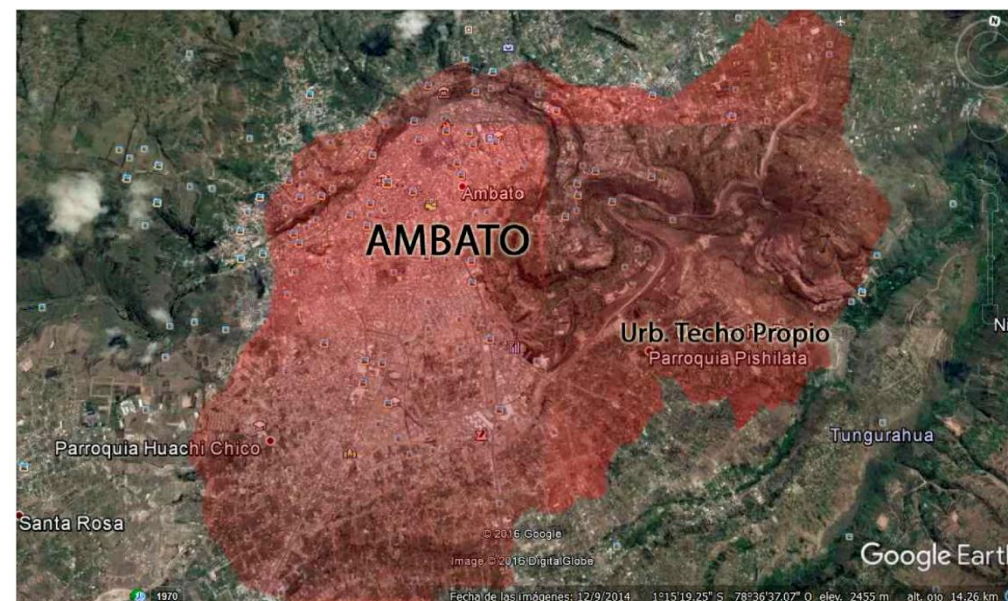
Ubicación de la Escuela "La Gran Muralla"



ECUADOR - TUNGURAHUA



TUNGURAHUA - AMBATO



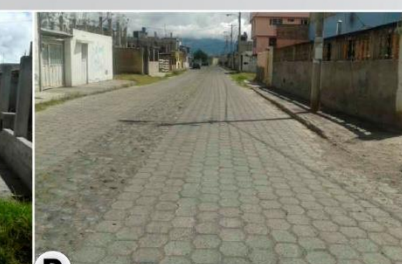
A Calle Jorge Luis Reyes



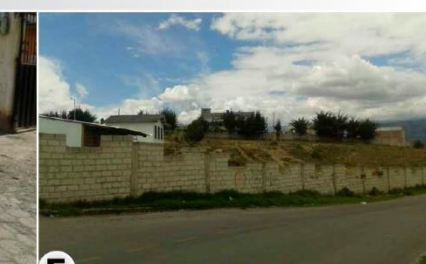
B Calle Bethoven



C Calle Amadeus Mozart



D Calle Johannes Brahms



E Calle Jorge Luis Reyes

Análisis del Contexto de la Escuela "La Gran Muralla"



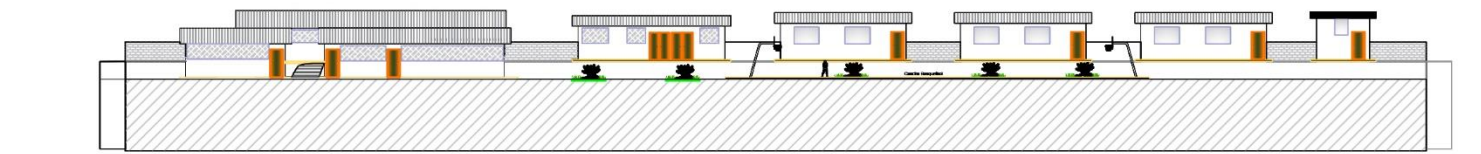
Planos del contexto de la Escuela La Gran Muralla
Esc: 1:500



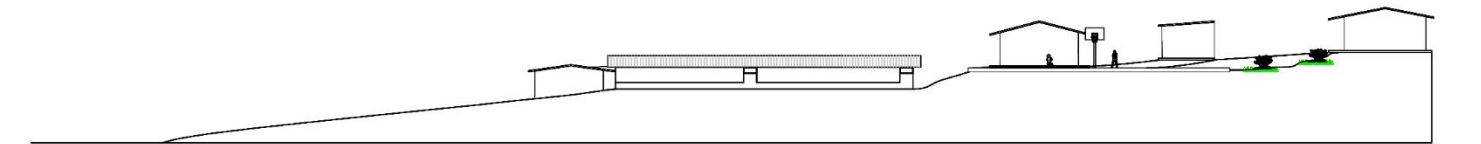
Vista Superior de el contexto de la Escuela La Gran Muralla



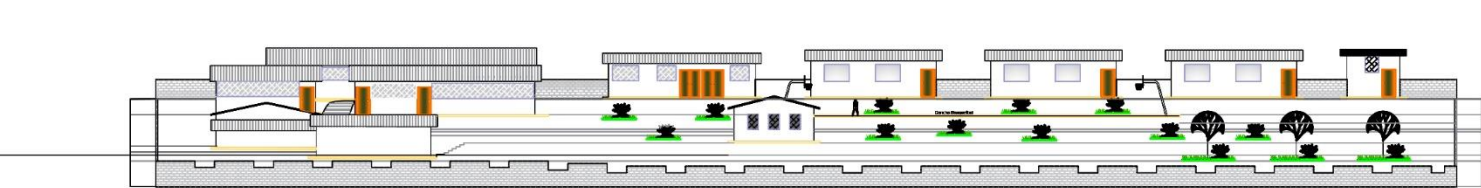
Vista Superior Urb. Techo Propio - Escuela



CORTE A-A
Esc: 1:300



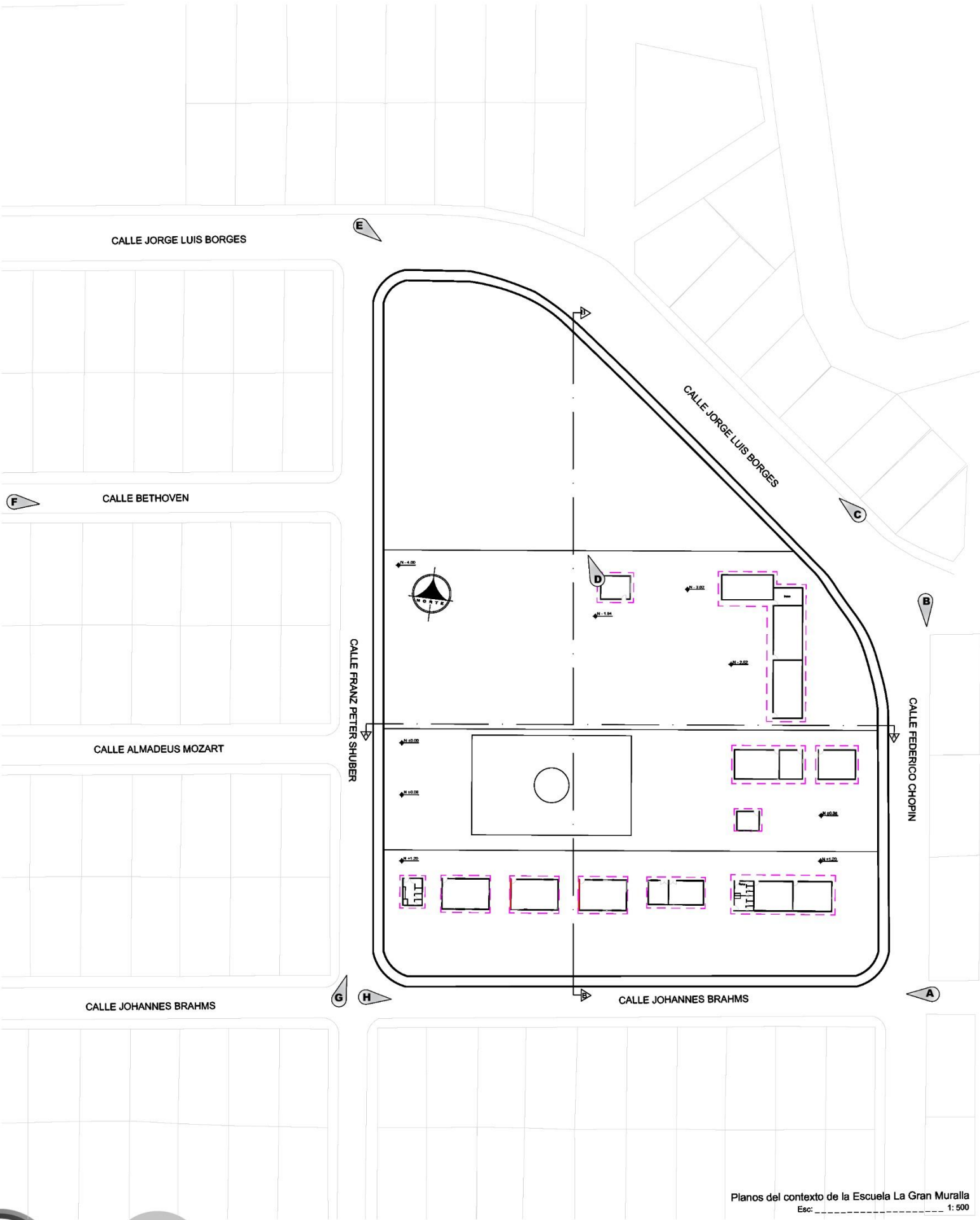
CORTE B-B
Esc: 1:300



Fachada Frontal
Esc: 1:300

Símbología	Significado	Símbología	Significado
●	Terreno de venta	●	Iglesia
●	Casas	●	Tienda
●	Internet	●	Mecánica
●	Librería	●	Casa Barrial

Análisis del Contexto de la Escuela "La Gran Muralla"





Cuarto Curso (Niños de 9-10 años)

A



Baños de niños

B

Cuarto Curso (9-10 años)

C



Dirección y área de Ejercicios

D



Aulas de 3, 4, 5 de Básica

E

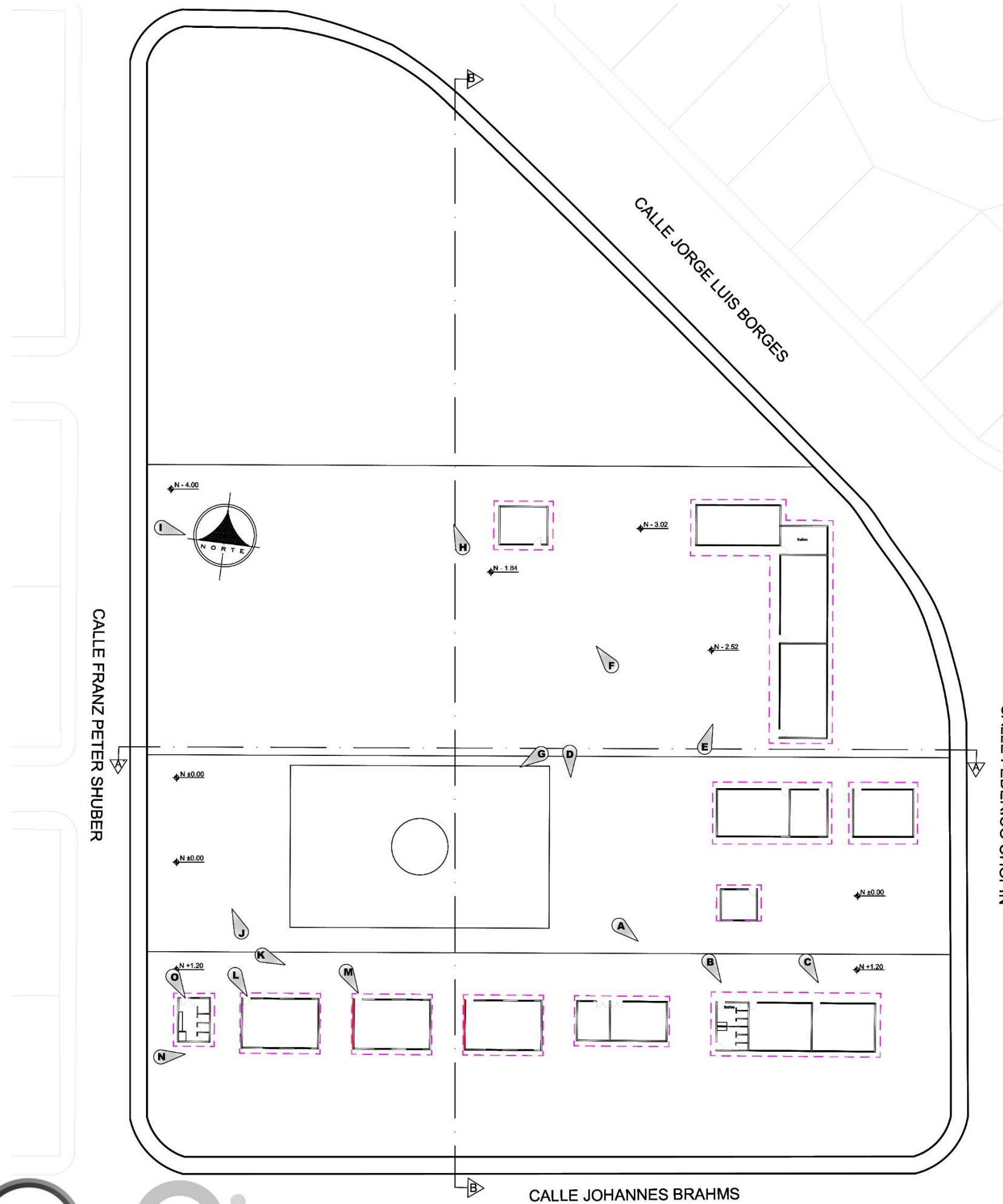
Biblioteca

F



Área Exterior de Juegos y Jardines

G



Parte Posterior de Aulas

N



Baños Niños Inicial

O



Aula de Inicial 3 años

L

Aula de Inicial 4 años

M



Área Exterior y de descanso

K



Cancha

I

Área de Juegos

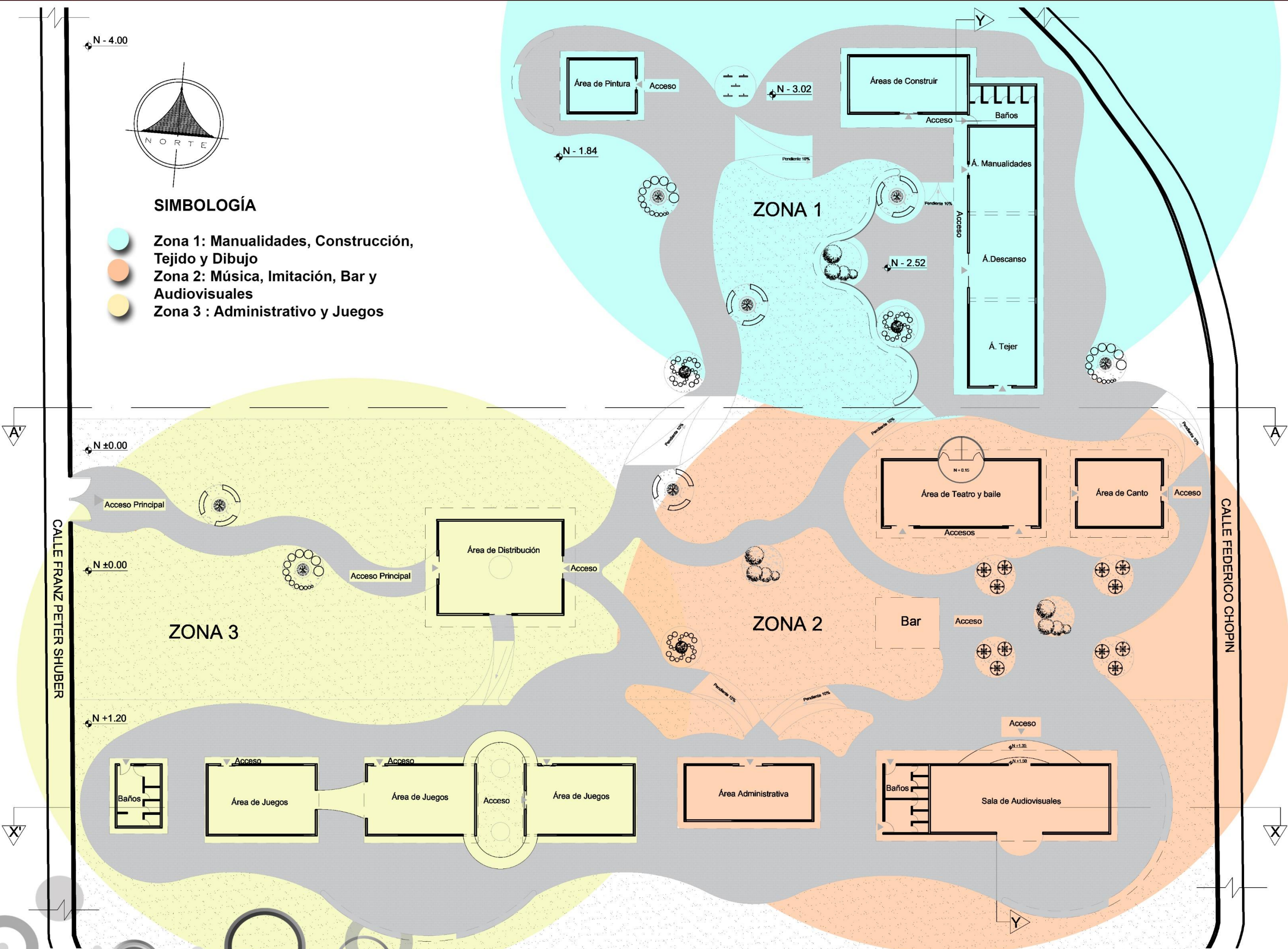
J



Área de Jardines y Juegos

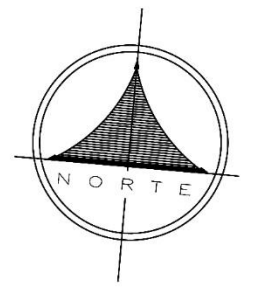
H





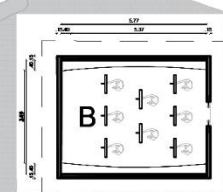
Planta de Espacios y Accesos

N - 4.00



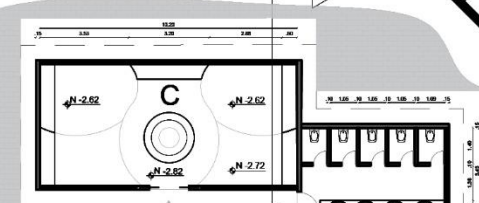
SIMBOLOGÍA

- A) A. Distribución
- B) A. Dibujo y Pintura
- C) A. Construcción y Armado
- D) A. Manualidades
- E) A. Descanso
- F) A. Música
- G) A. Bar
- H) A. Audiovisuales
- I) A. Administrativa
- J) A. Juegos
- K) A. Baterías Sanitarias

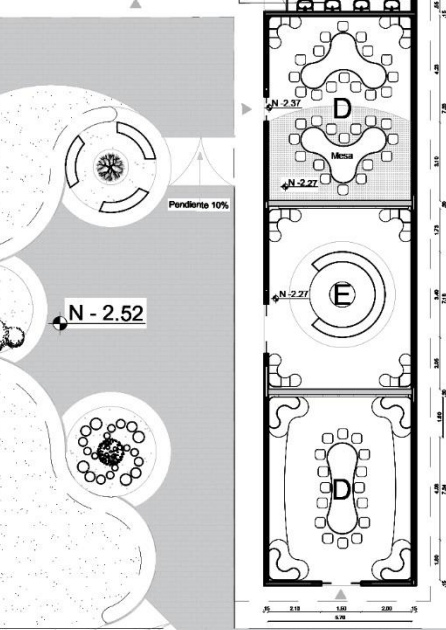


N - 1.84

ZONA 1



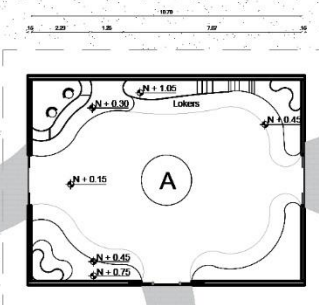
N - 3.02



N - 2.52

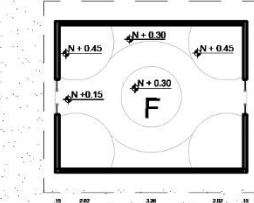
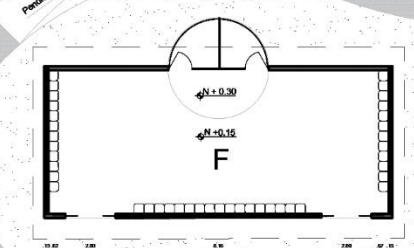
N ±0.00

ZONA 3



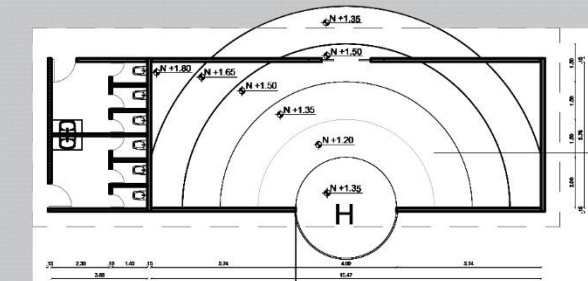
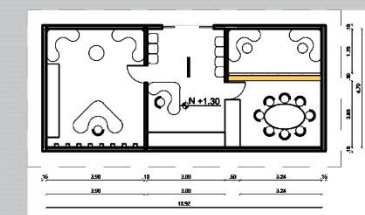
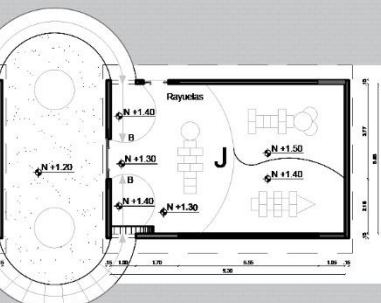
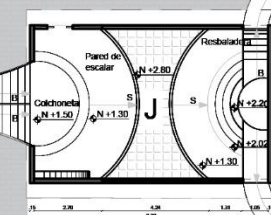
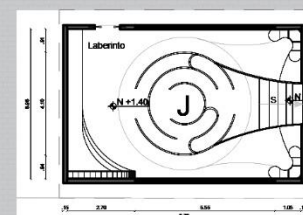
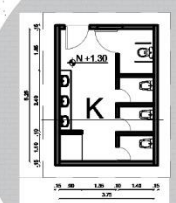
N ±0.00

ZONA 2



N ±0.00

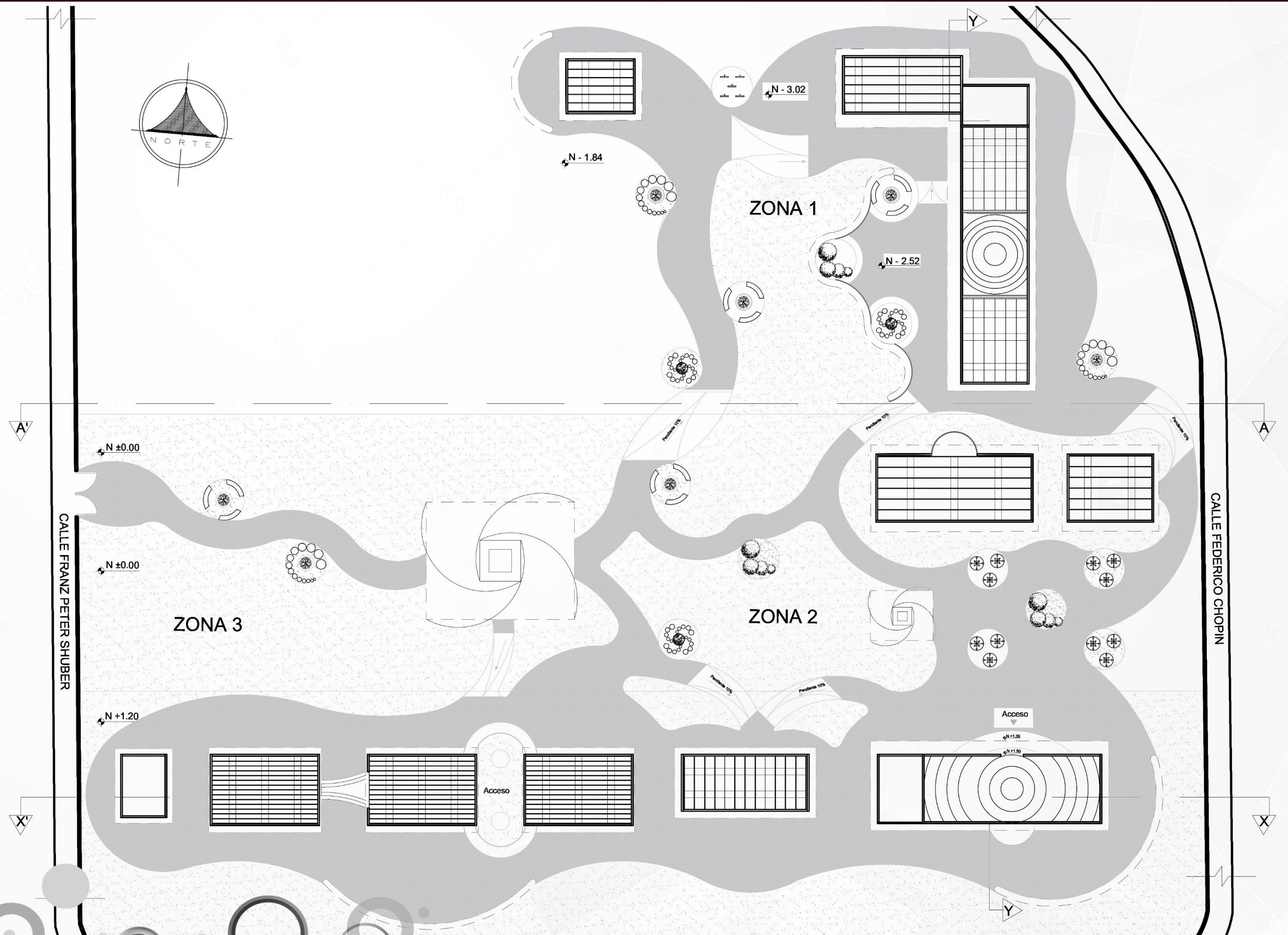
N +1.20

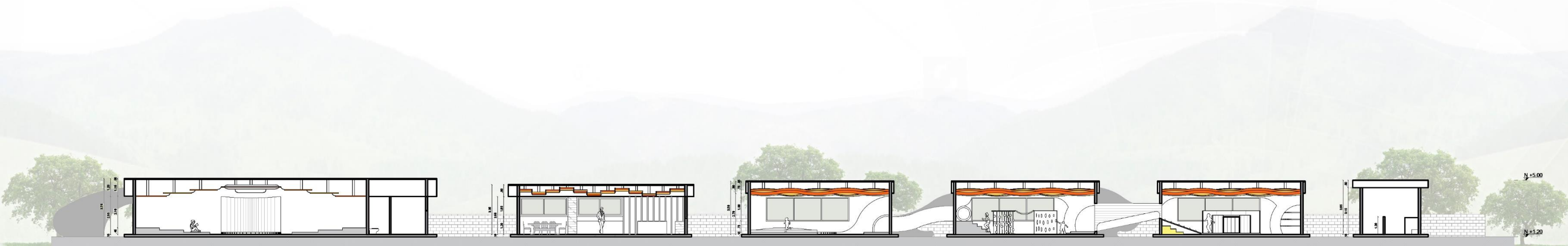


N +1.20

CALLE FEDERICO CHOPIN

CALLE FRANZ PETER SHUBER





ZONA 2

ZONA 3

CORTE X-X'
Esc: 1:250

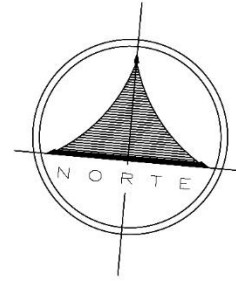


ZONA 1

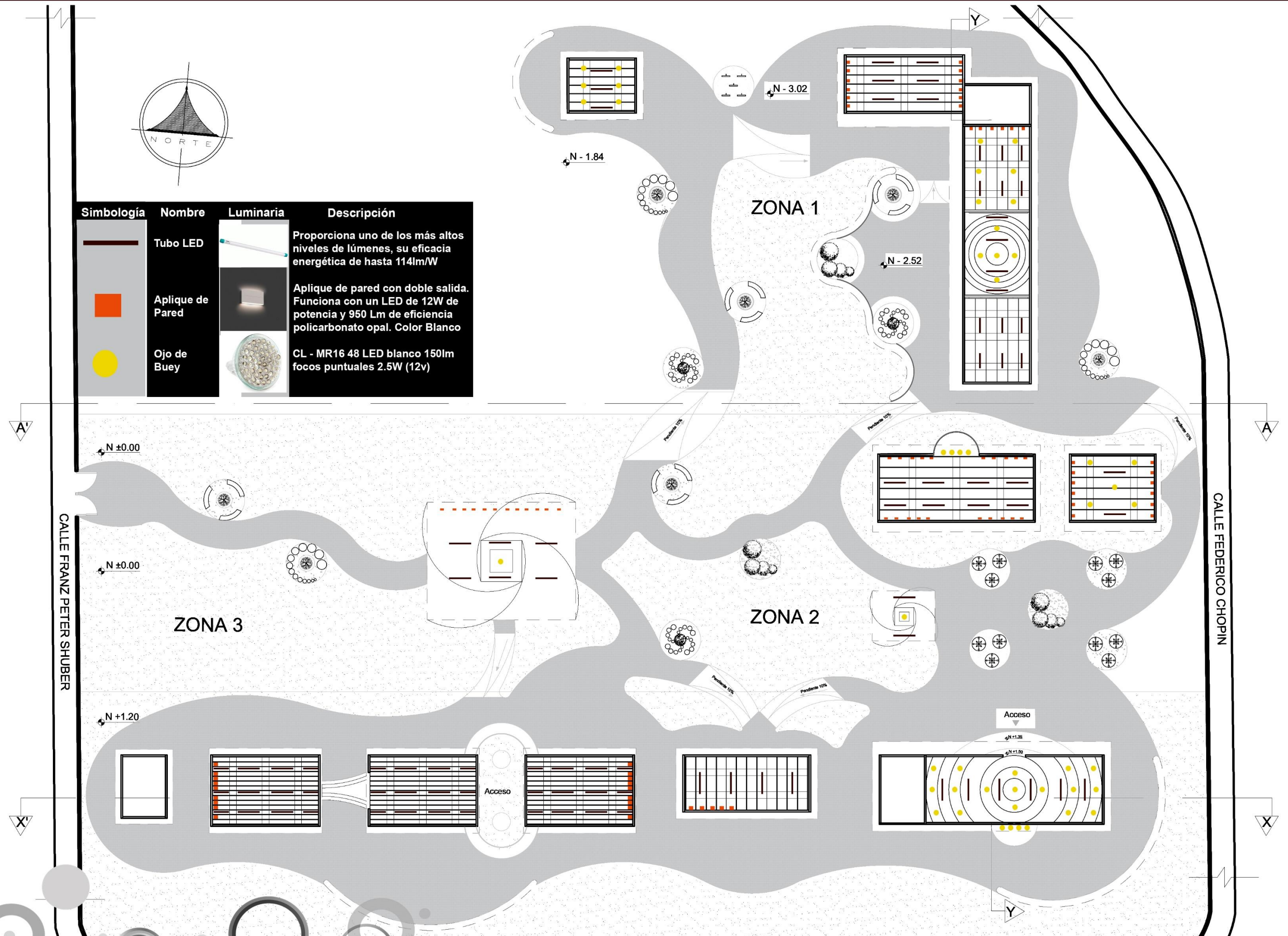
ZONA 2

CORTE Y-Y'
Esc: 1:250

Diseño de Espacios Lúdicos Escuela "La Gran Muralla"



Simbología	Nombre	Luminaria	Descripción
	Tubo LED		Proporciona uno de los más altos niveles de lúmenes, su eficacia energética de hasta 114lm/W
	Aplicador de Pared		Aplicador de pared con doble salida. Funciona con un LED de 12W de potencia y 950 Lm de eficiencia policarbonato opal. Color Blanco
	Ojo de Buey		CL - MR16 48 LED blanco 150lm focos puntuales 2.5W (12v)

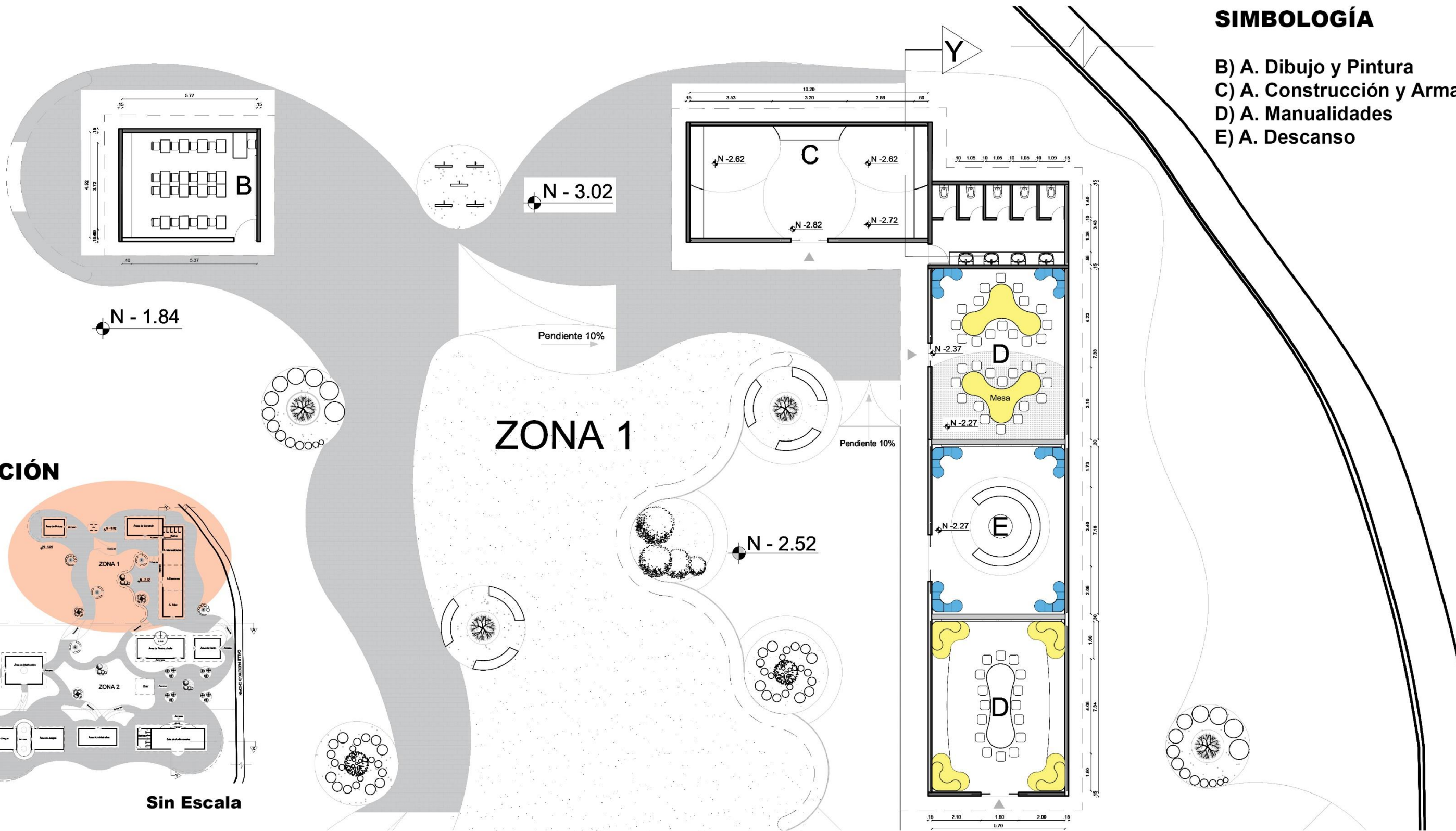
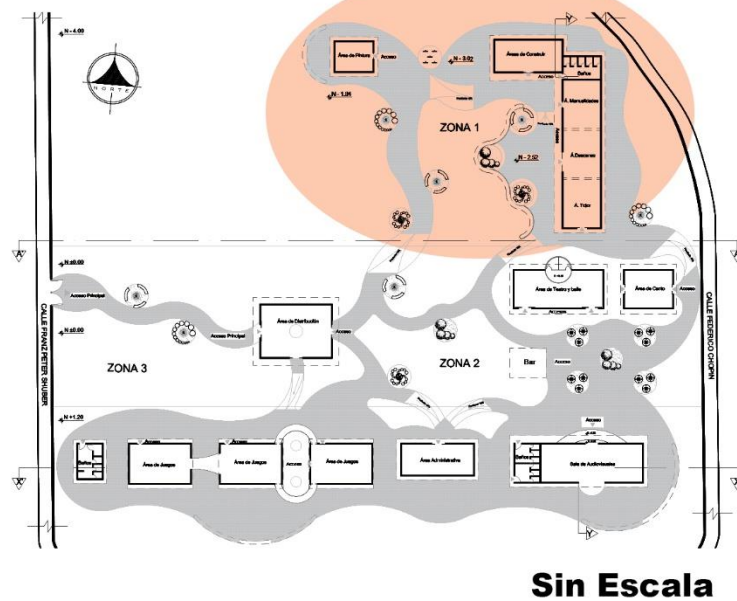


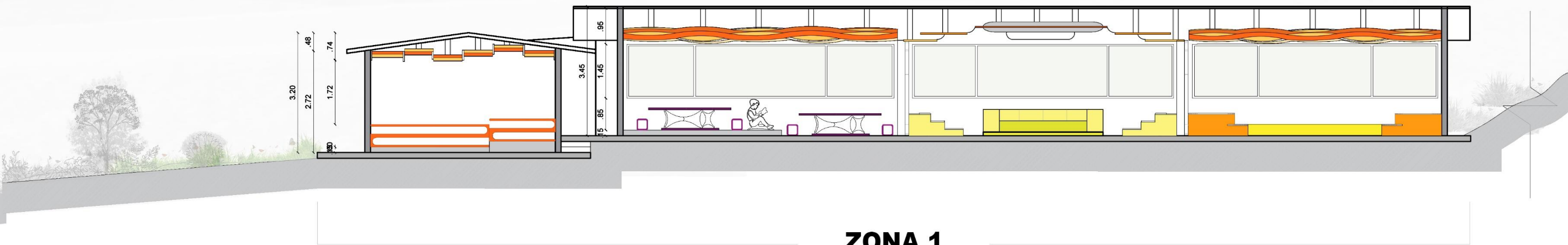
Planta de Luminarias

SIMBOLOGÍA

- B) A. Dibujo y Pintura
- C) A. Construcción y Armado
- D) A. Manualidades
- E) A. Descanso

UBICACIÓN

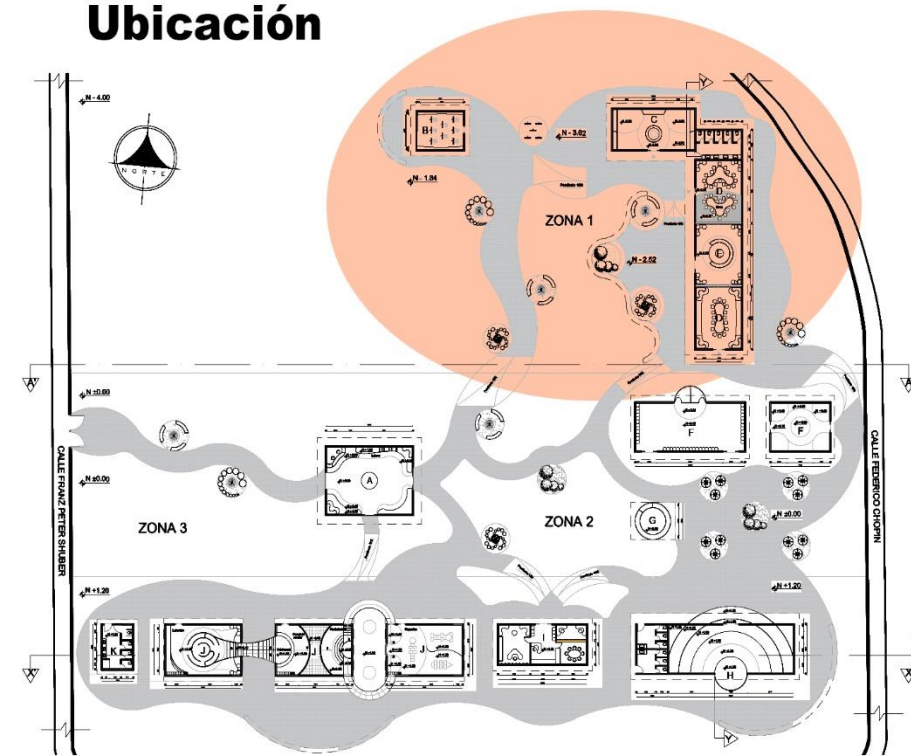




ZONA 1

Corte Y - Y'
Ecs: 1 --- 100

Ubicación



ZONA 1 - Área de Manualidades y Pintura
Sin Escala

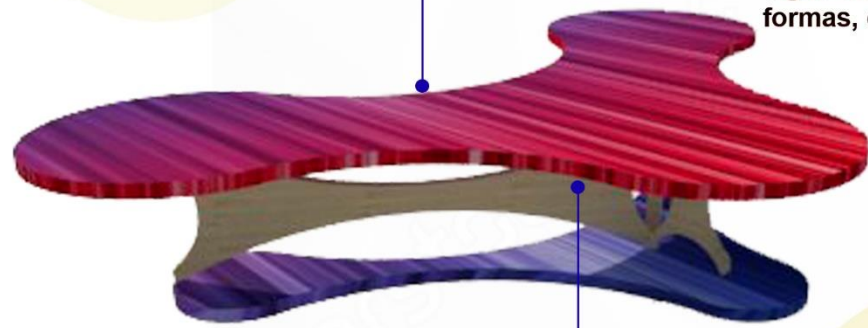


Perspectiva Zona 1

1) Mesa de Trabajo



MADERA LAMINADA
Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.



MDF

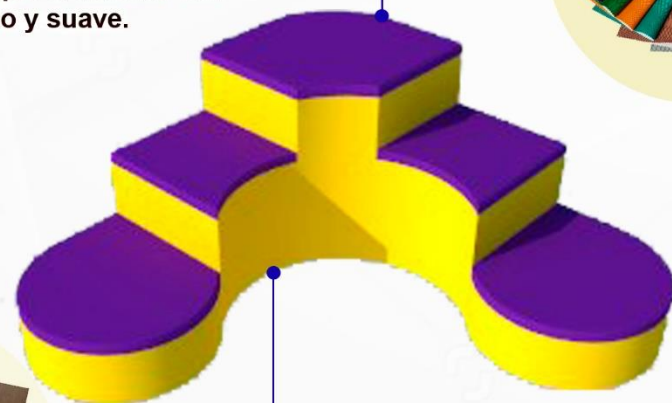
Tablero ideal para utilizar barnices o pintura de diferente tipo.



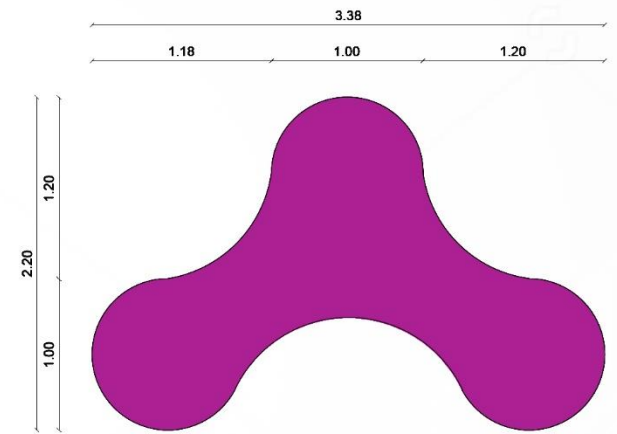
2) Asientos en Gradas

CUERO O CUERINA

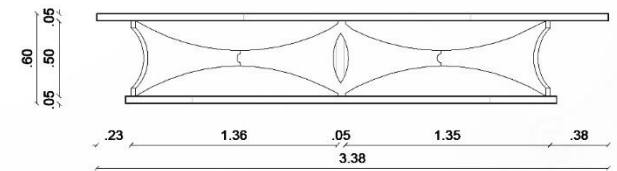
Material liso y se lo rellena con esponja para que el asiento sea comodo y suave.



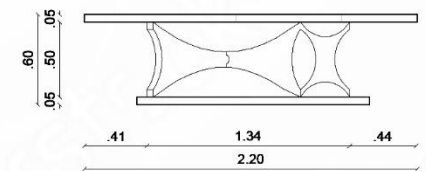
MADERA LAMINADA
Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.



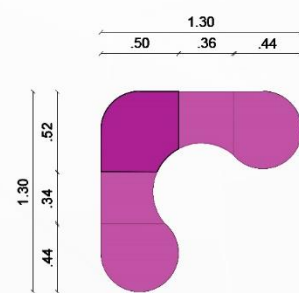
Planta de Mesa
Esc: 1:50



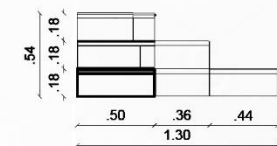
Vista Frontal
Esc: 1:50



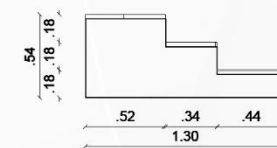
Vista Lateral
Esc: 1:50



Planta de Gradas
Esc: 1:50

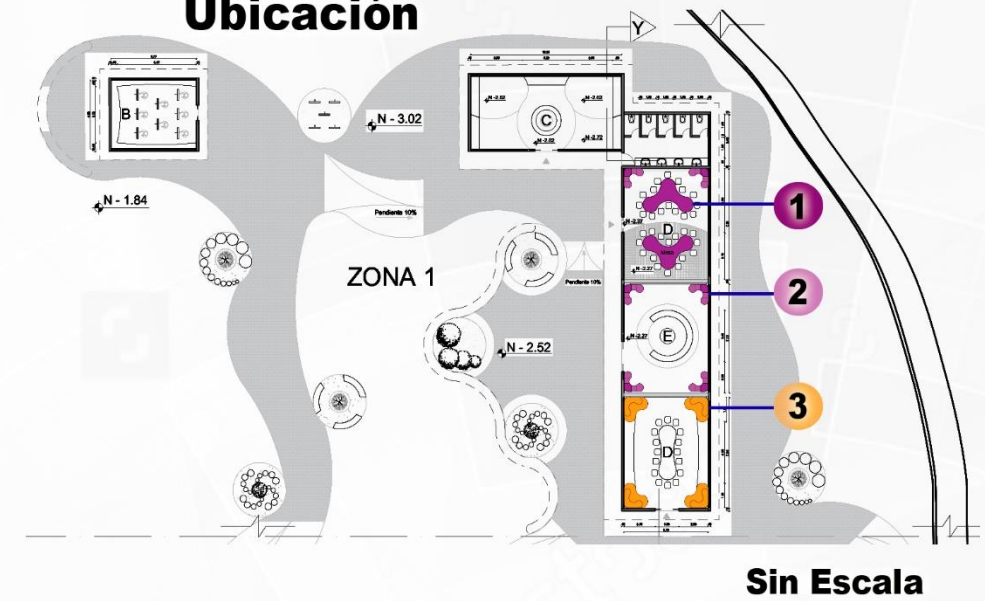


Vista Frontal
Esc: 1:50



Vista Posterior
Esc: 1:50

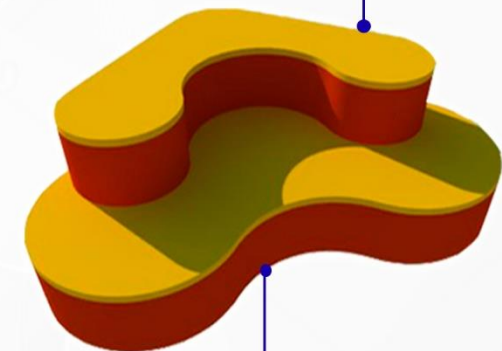
Ubicación



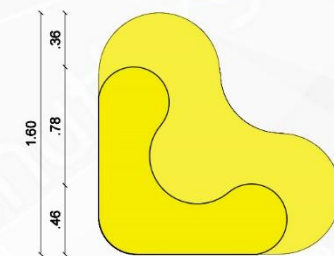
3) Sillón en Niveles

CUERO OCUERINA

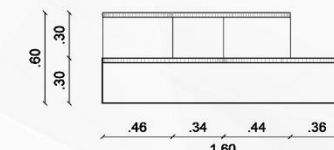
Material liso y se lo rellena con esponja para que el asiento sea comodo y suave.



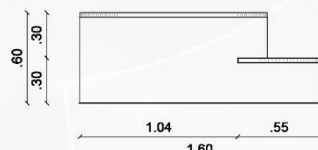
MADERA LAMINADA
Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.



Planta de Sillón
Esc: 1:50



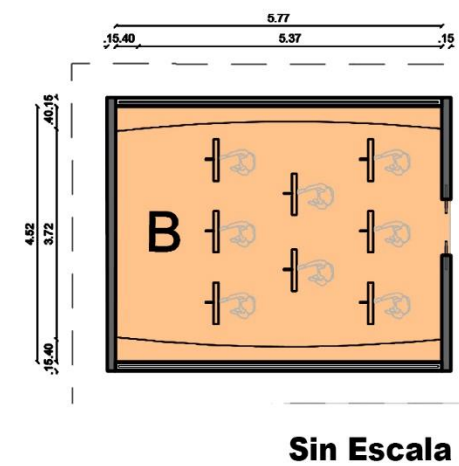
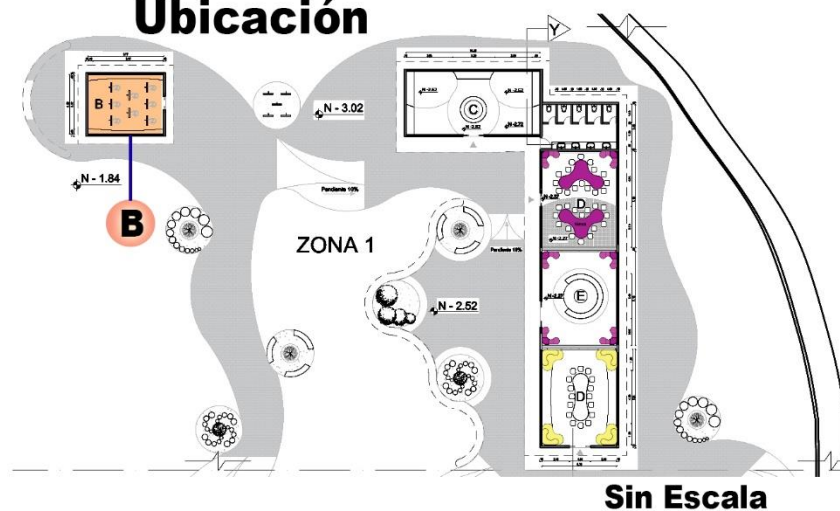
Vista Frontal
Esc: 1:50



Vista Lateral
Esc: 1:50

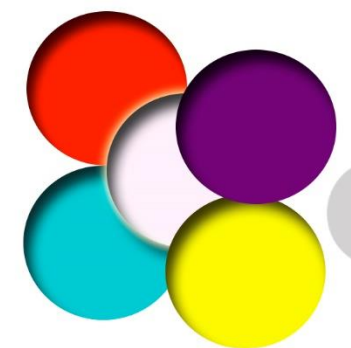


Ubicación



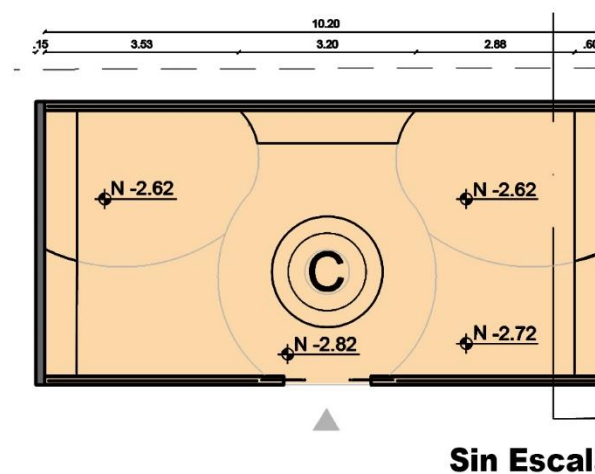
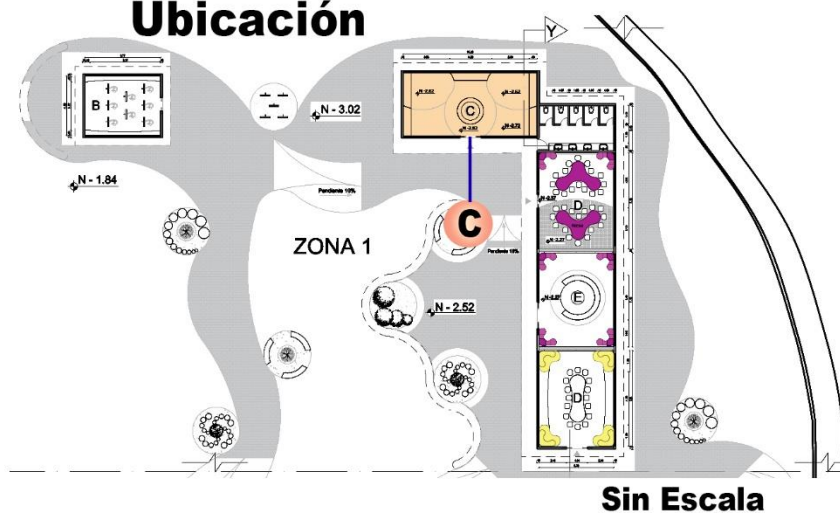
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



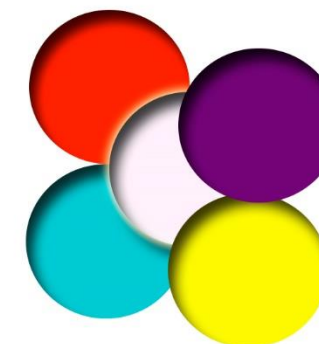


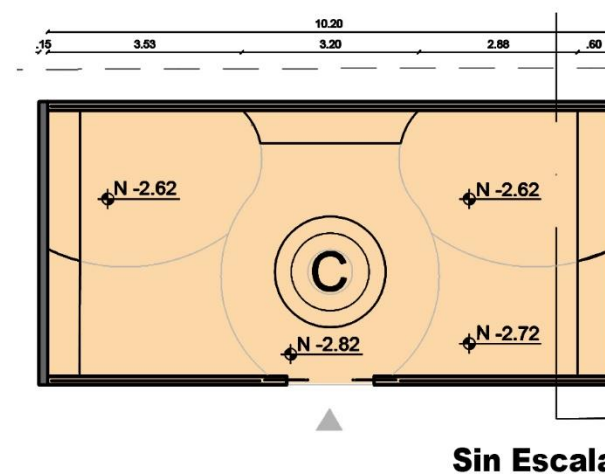
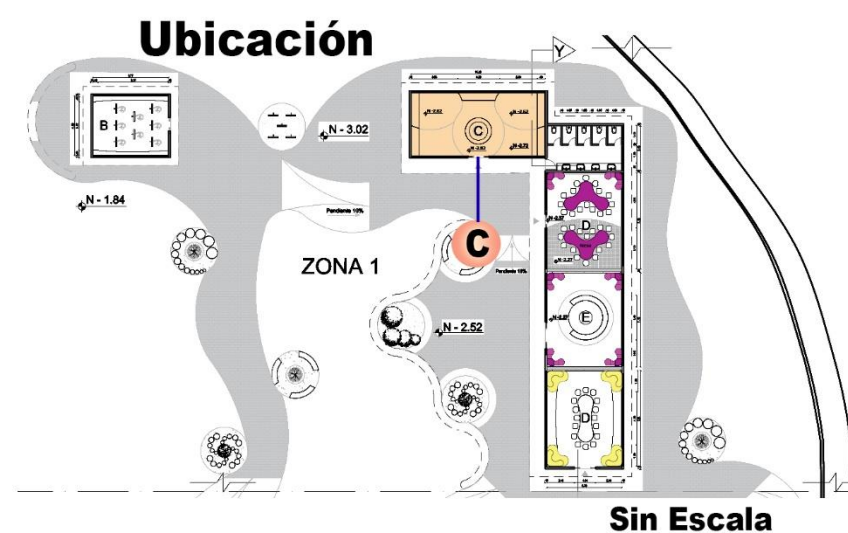
Ubicación



Colores

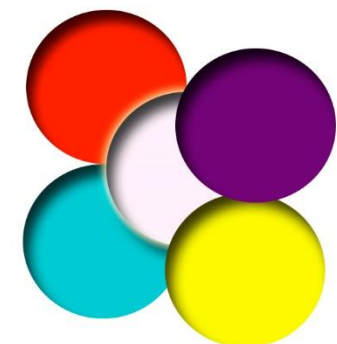
Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual





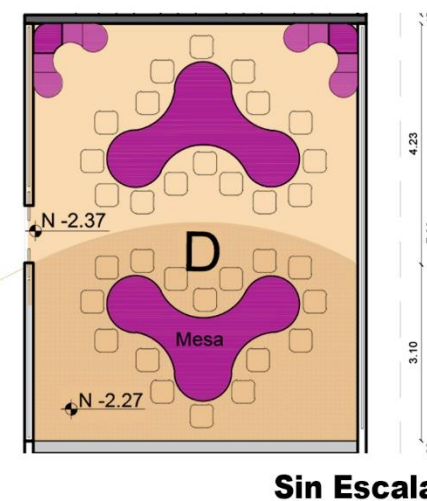
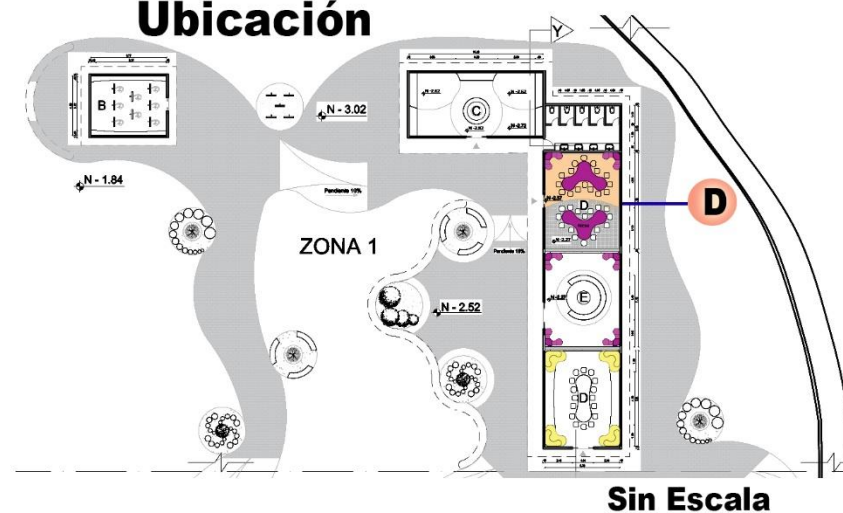
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



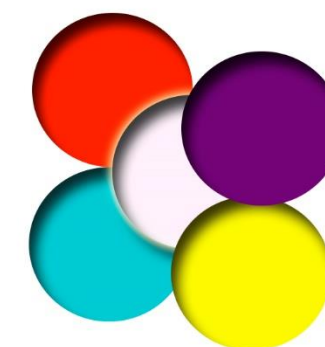


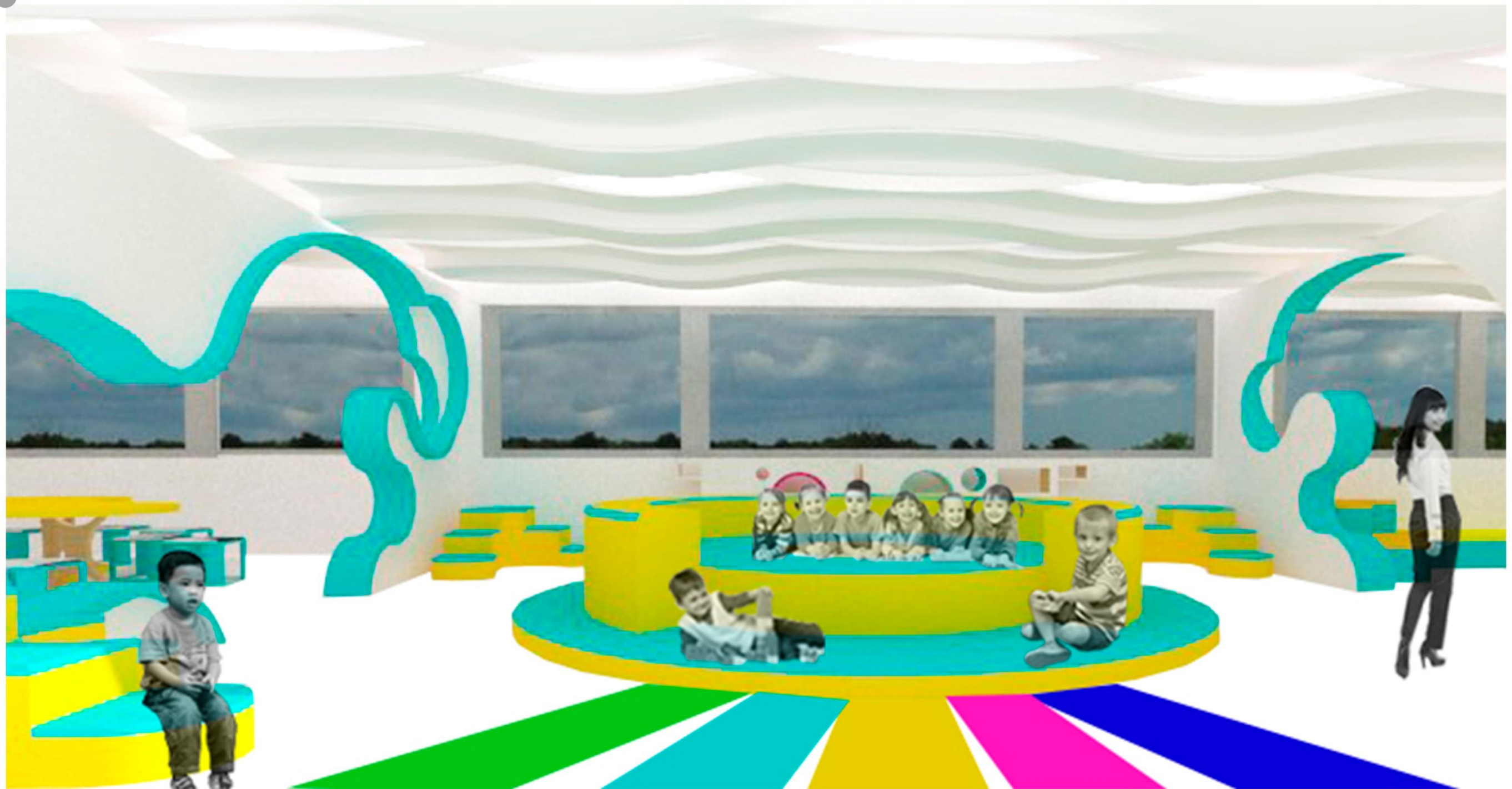
Ubicación



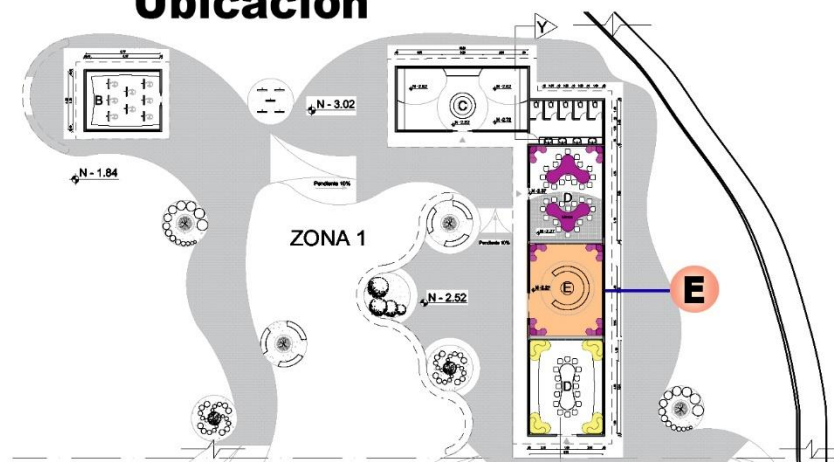
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual

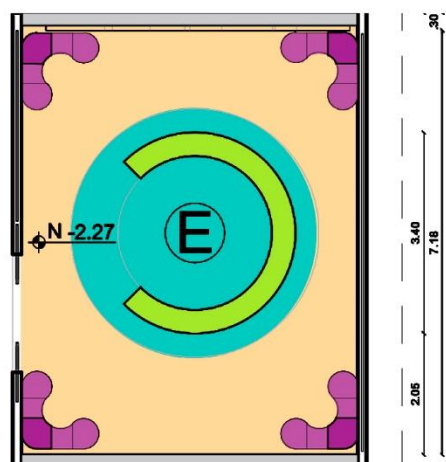




Ubicación



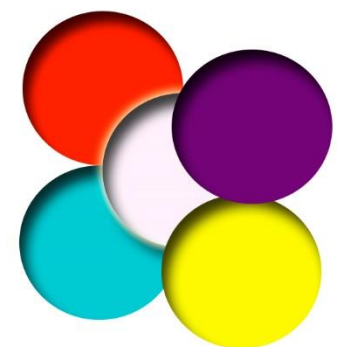
Sin Escala



Sin Escala

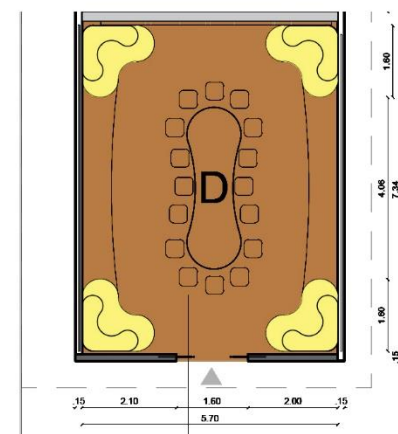
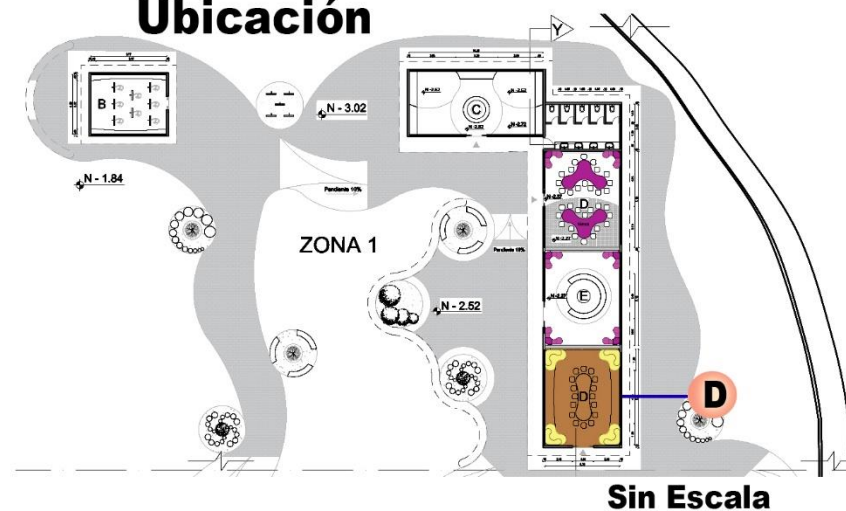
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual





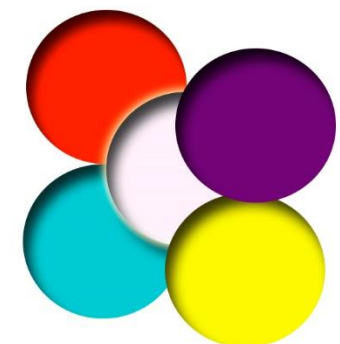
Ubicación



Sin Escala

Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



SIMBOLOGÍA

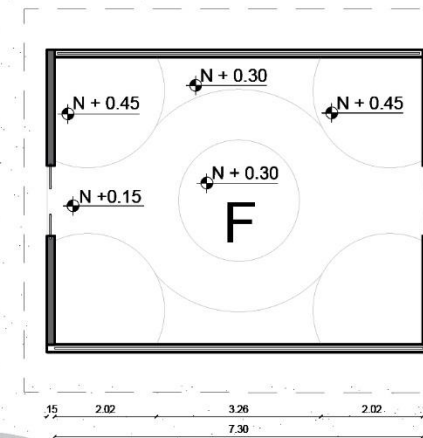
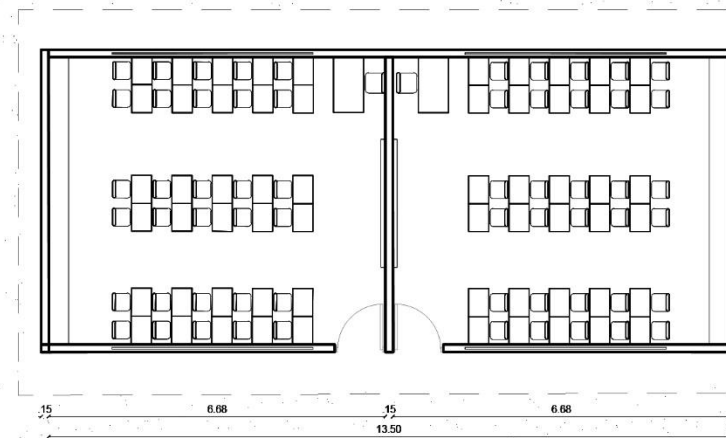
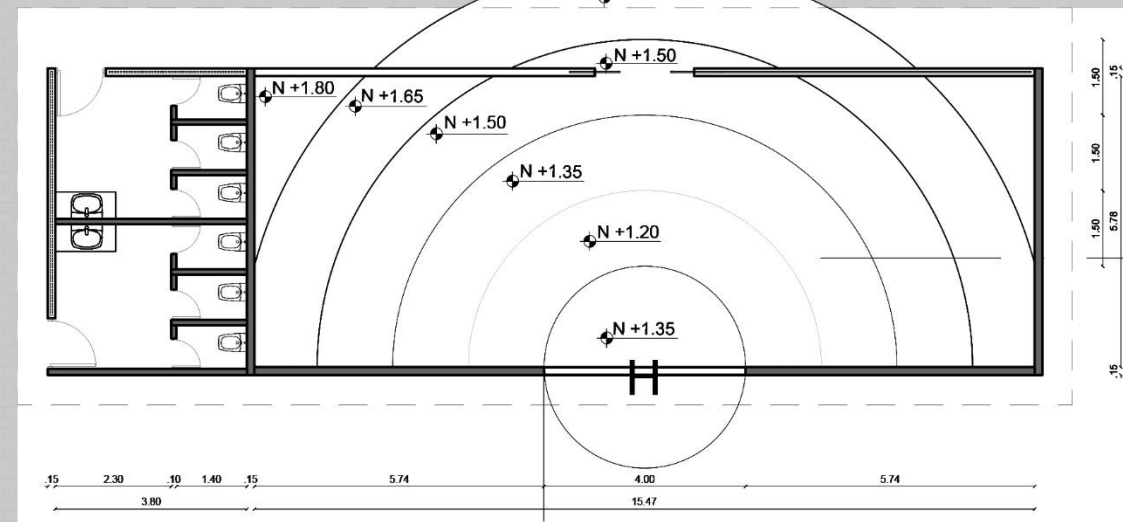
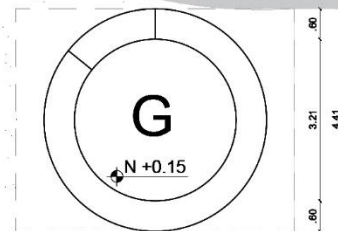
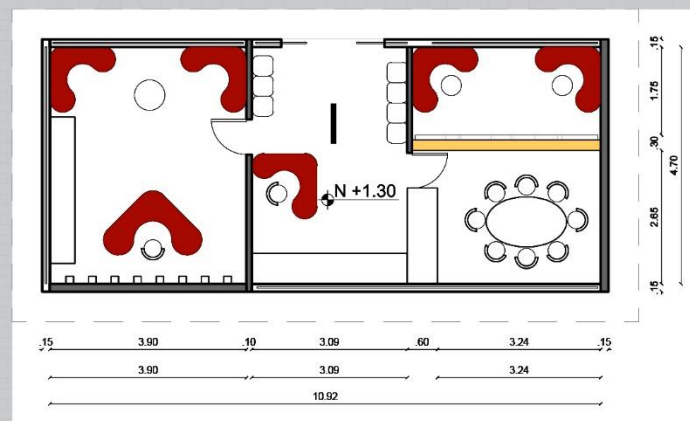
- F)** A. Música
- G)** A. Bar
- H)** A. Audiovisuales
- I)** A. Administrativa

UBICACIÓN

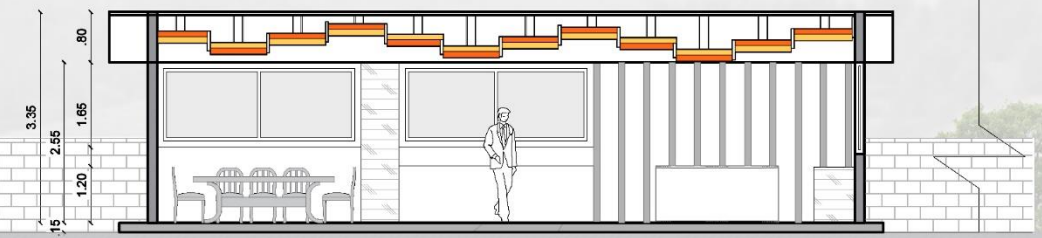
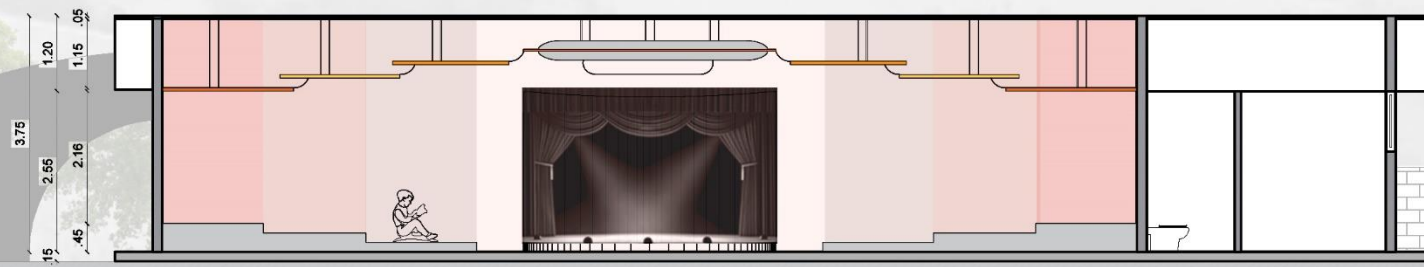


Sin Escala

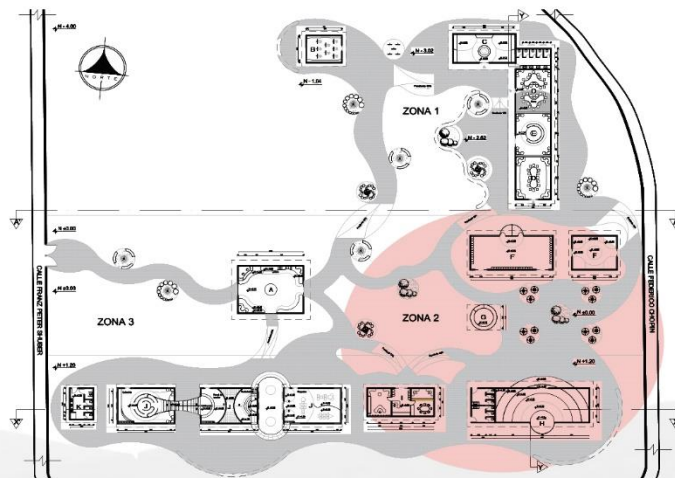
ZONA 2



CALLE FEDERICO CHOPIN



Ubicación

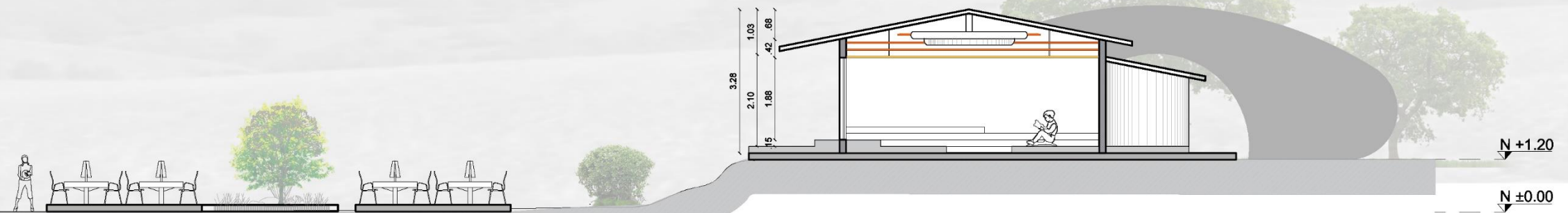


Sin Escala

Zona 2

Corte X - X'

Ecs _ _ _ 1: 120



Zona 2

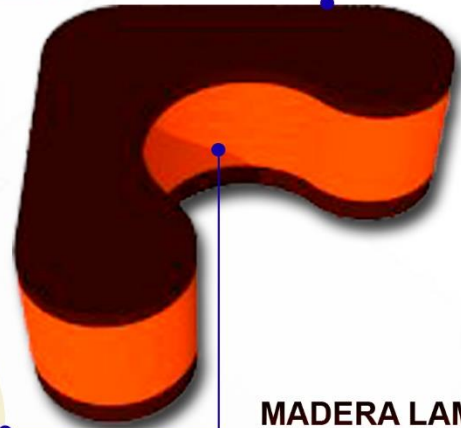
Corte Y - Y'

Ecs _ _ _ 1: 120

a) Sillón de Descanso

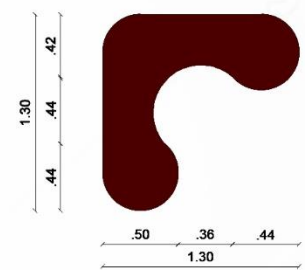
CUERO O CUERINA

Material liso y se lo rellena con esponja para que el asiento sea comodo y suave.

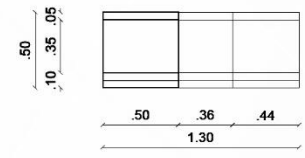


MADERA LAMINADA

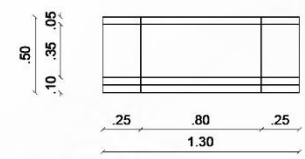
Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.



Planta de Sillón
Esc: 1:50



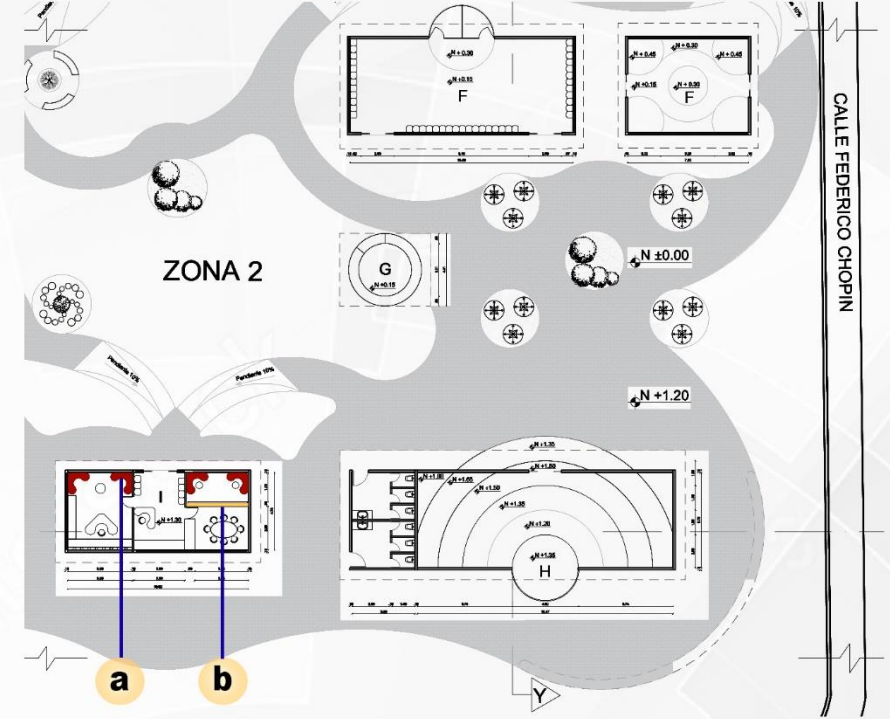
Vista Frontal
Esc: 1:50



Vista Posterior
Esc: 1:50



Ubicación

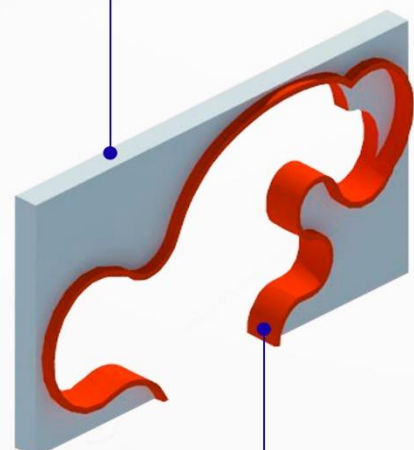


Sin Escala

b) Pared Decorativa

MDF

Tablero ideal para para utilizar barnices o pintura de diferente tipo.



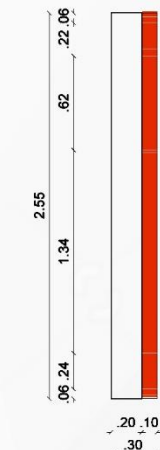
MADERA LAMINADA

Posibilita la obtención de vigas de diferentes formas, como: curvas.

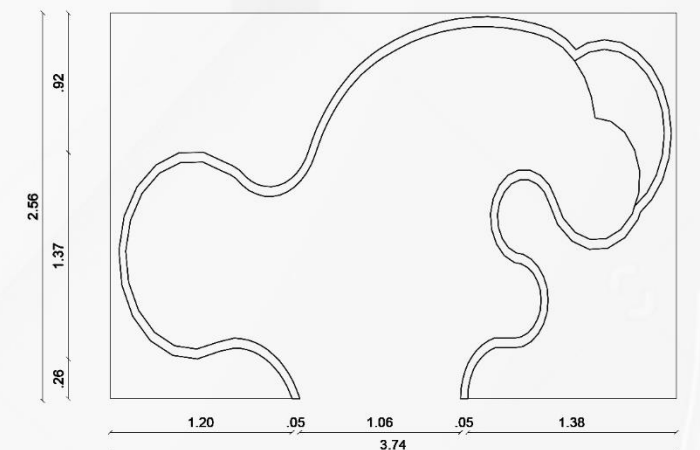


b) Asiento

Elemento que sirve para dividir espacios, ademas de ser un elemento decorativo, sirve para descansar.



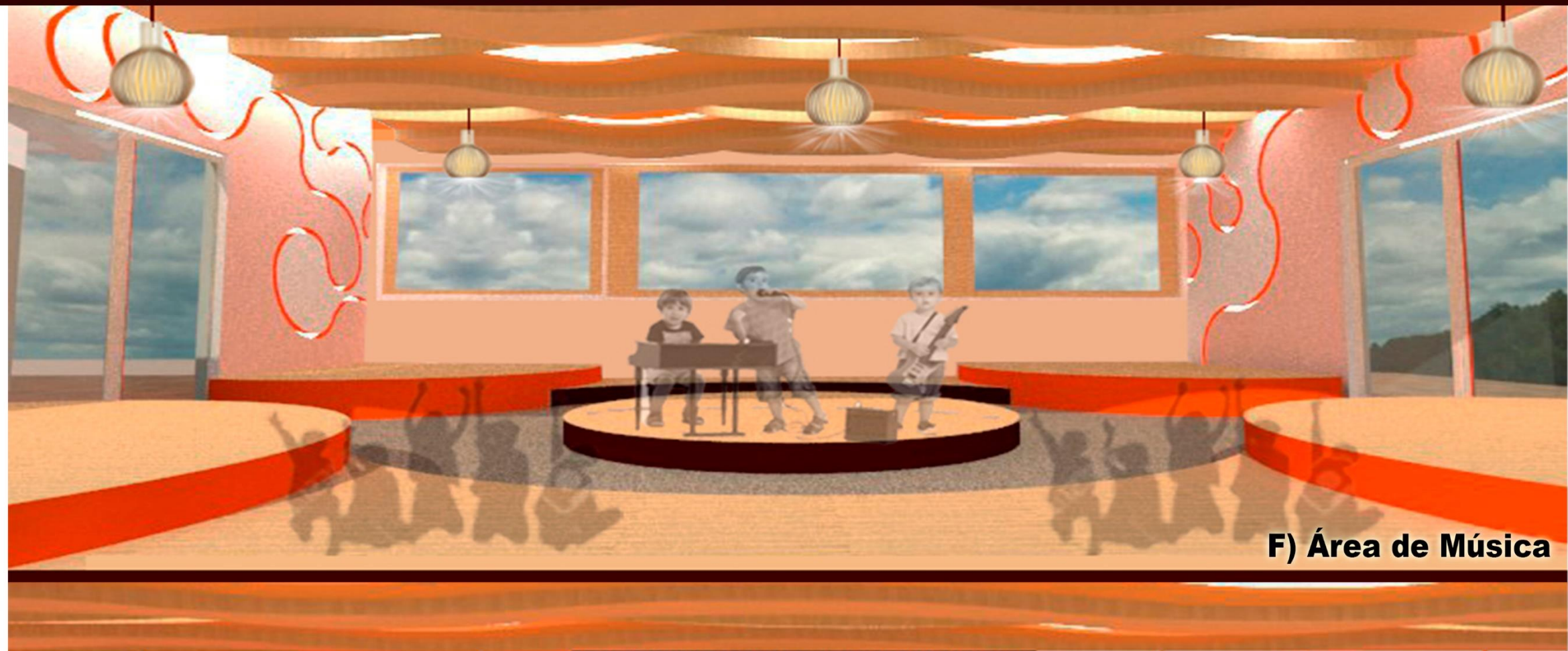
Vista L. Derecha
Esc: 1:50



Vista Frontal
Esc: 1:50



Planta de Pared
Esc: 1:50

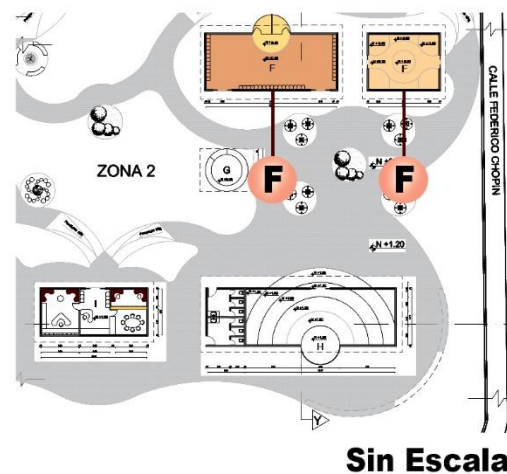


F) Área de Música

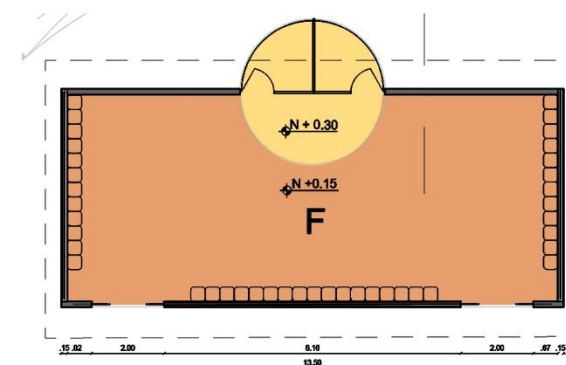


F) Área de Teatro

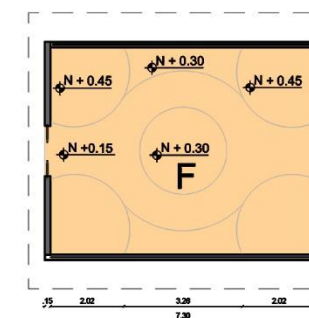
Ubicación



Sin Escala

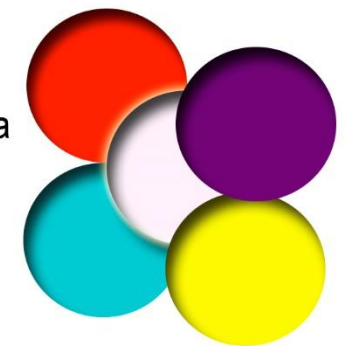


Sin Escala



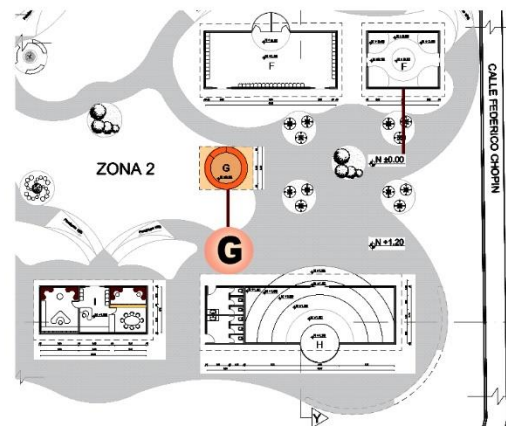
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual

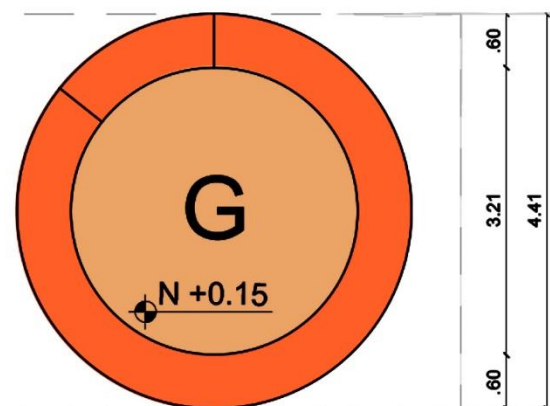




Ubicación



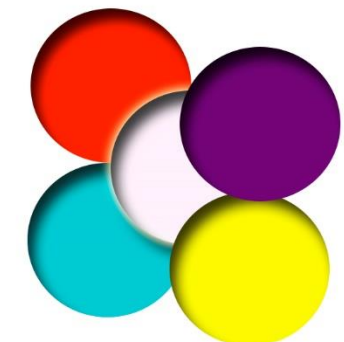
Sin Escala



Sin Escala

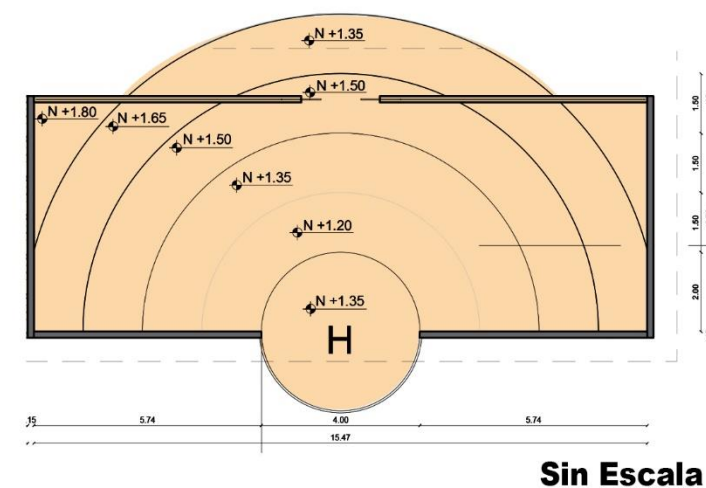
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



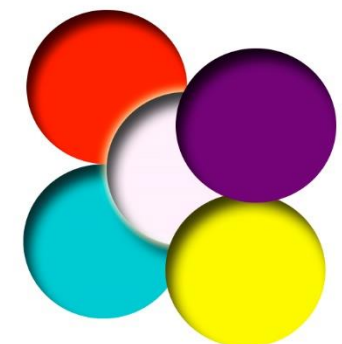


Ubicación



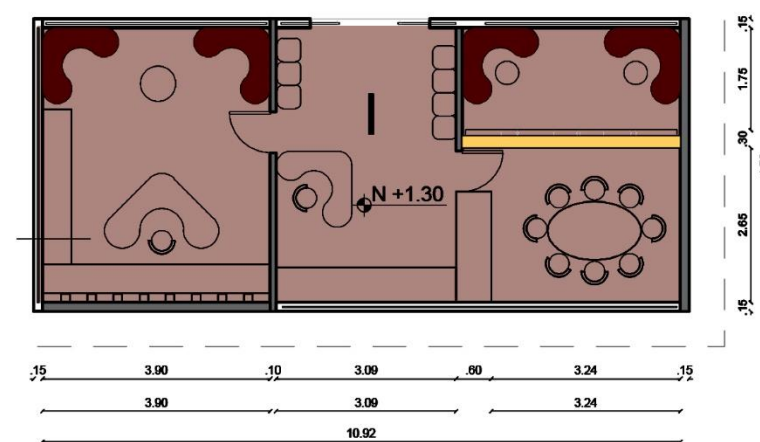
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



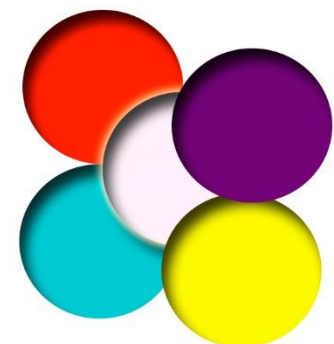


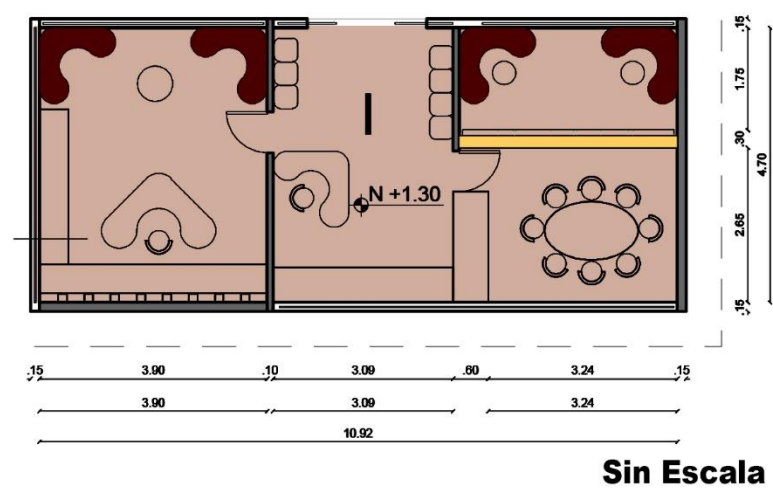
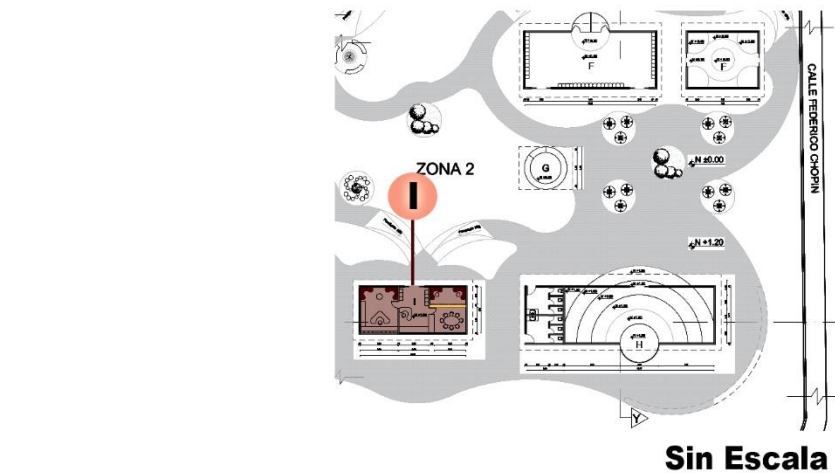
Ubicación



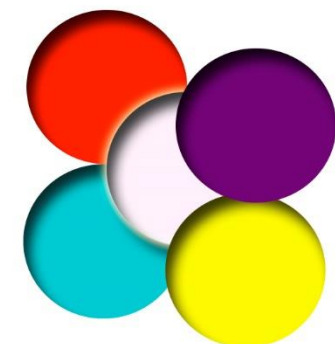
Colores

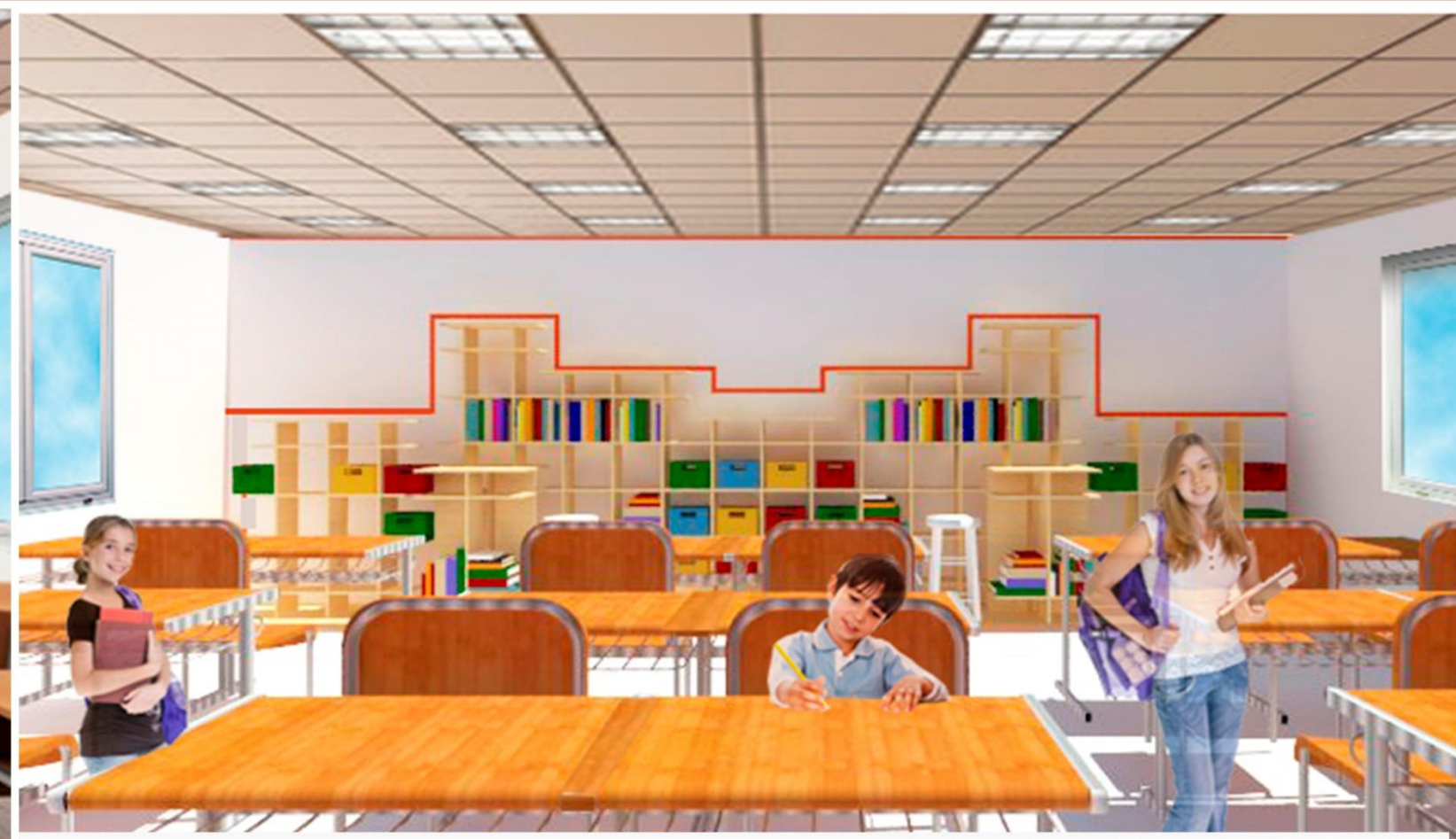
Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



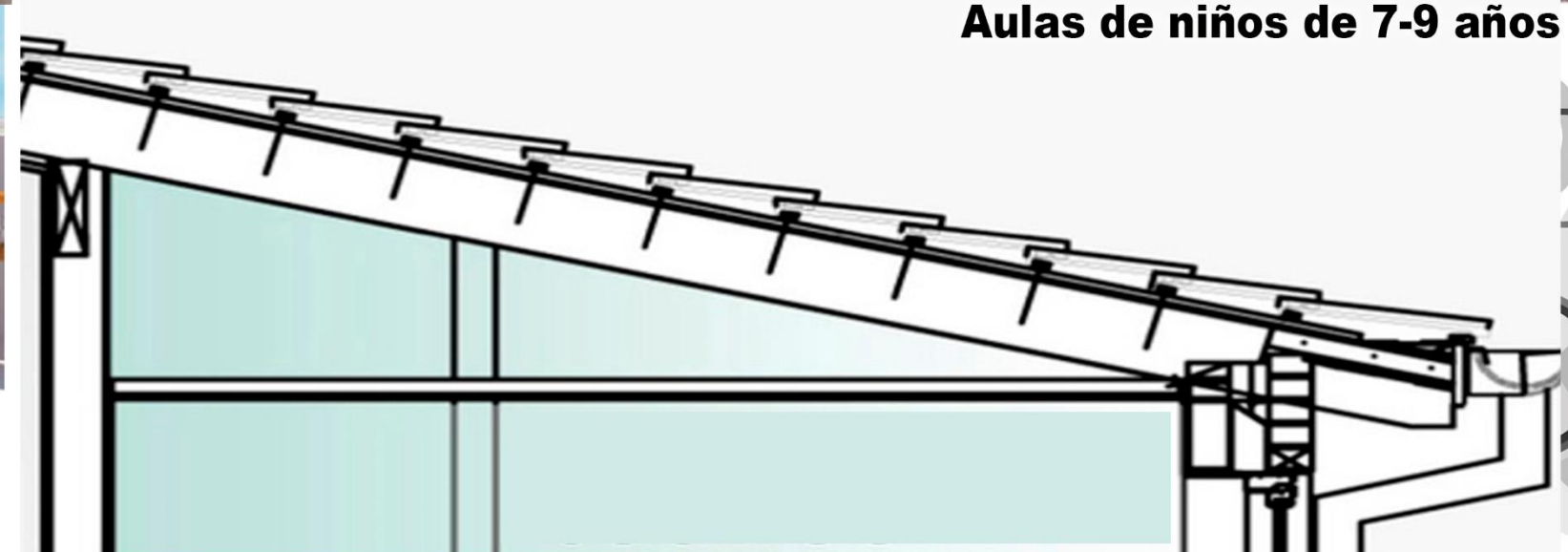


Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



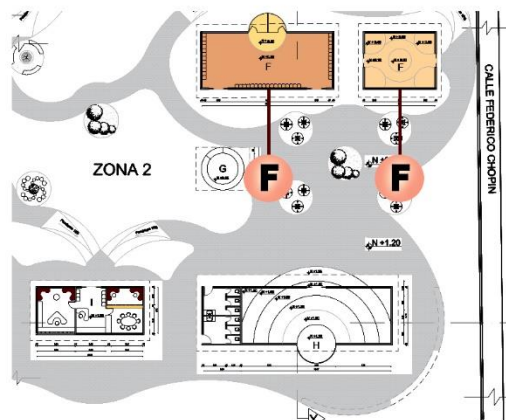


Aulas de niños de 7-9 años

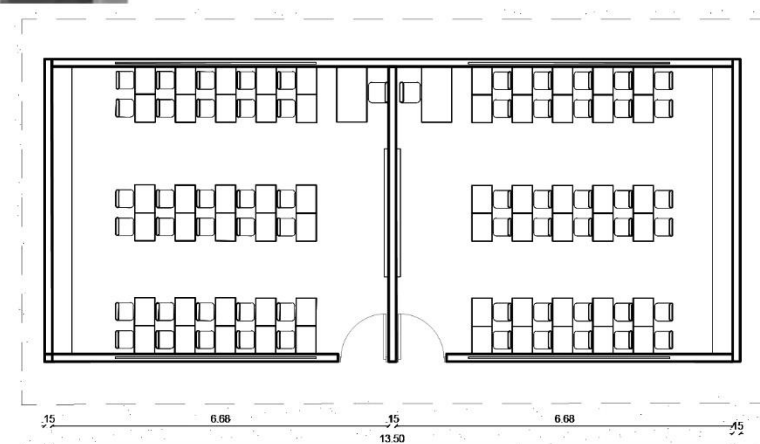


Detalle de Cielo Razo

Ubicación



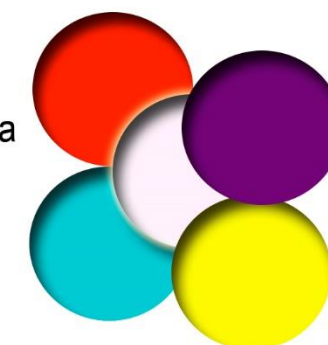
Sin Escala



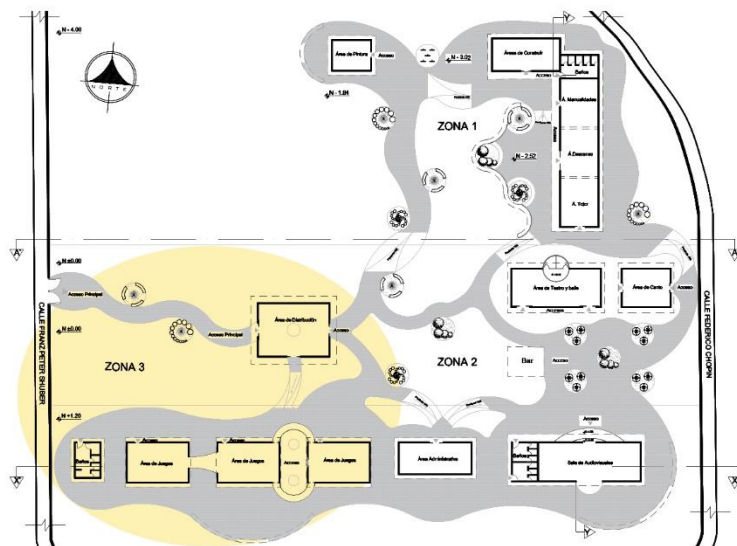
Sin Escala

Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



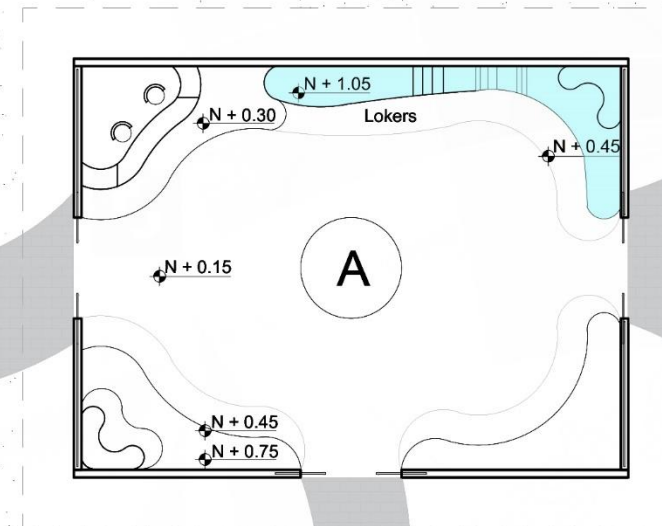
UBICACIÓN



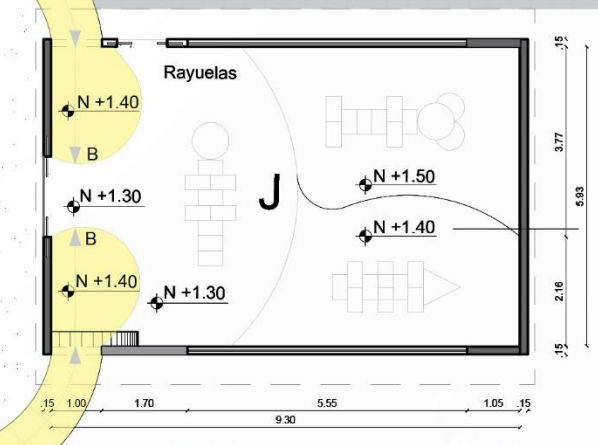
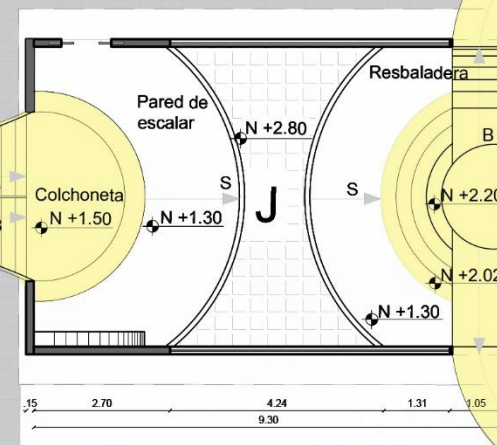
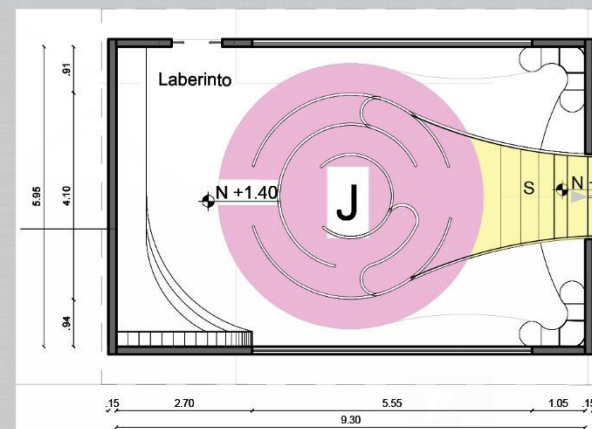
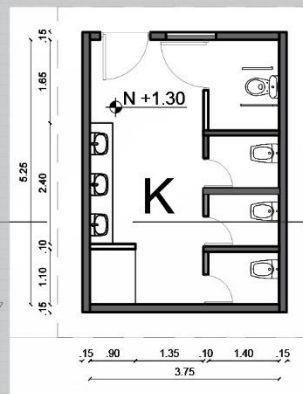
Sin Escala

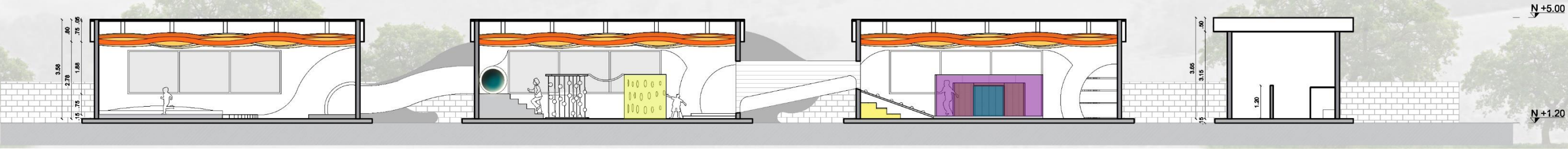
SIMBOLOGÍA

- A:** A Distribución
- J:** A Juegos
- K:** A Baterías Sanitarias



N + 1.20

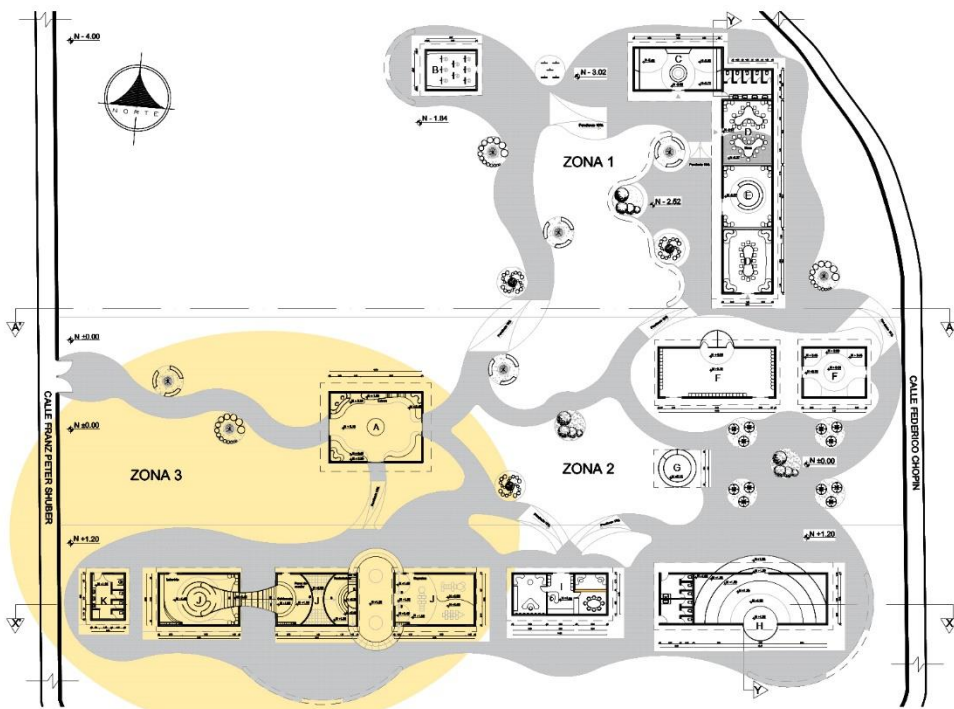




Zona 2

Corte X - X'
Ecs _ _ _ 1: 150

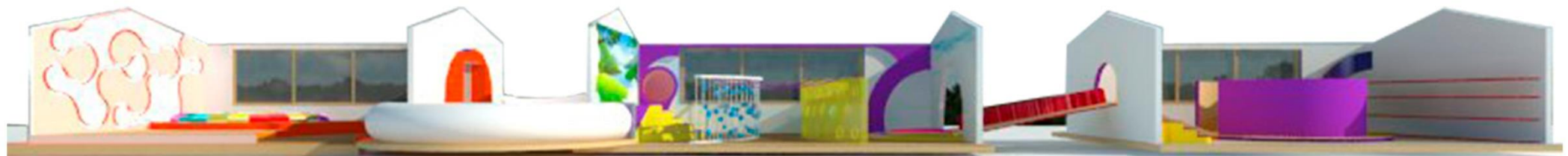
Ubicación



ZONA 3 - Área de Distribución y Juegos Sin Escala



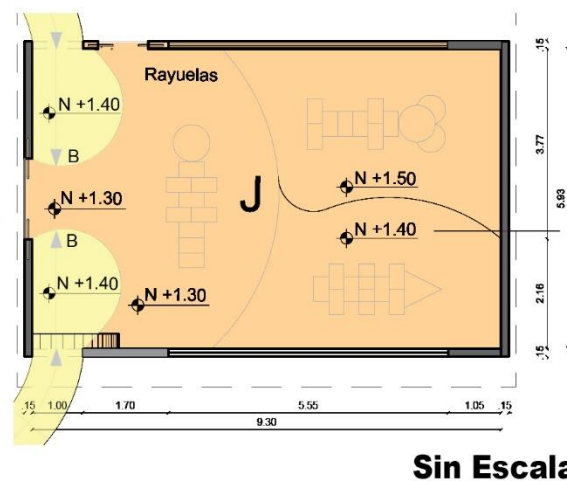
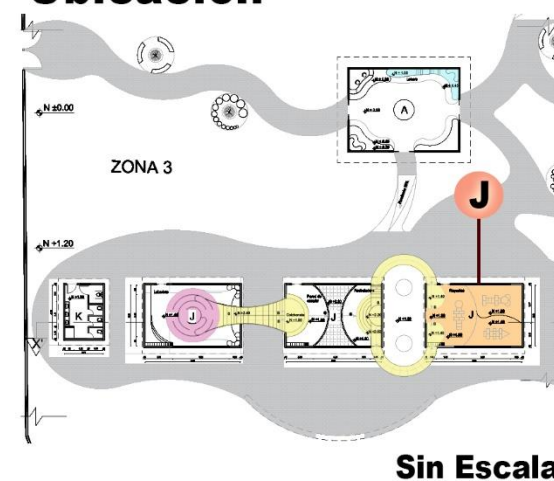
Perspectiva



Perspectiva

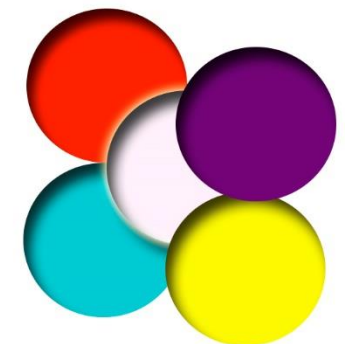


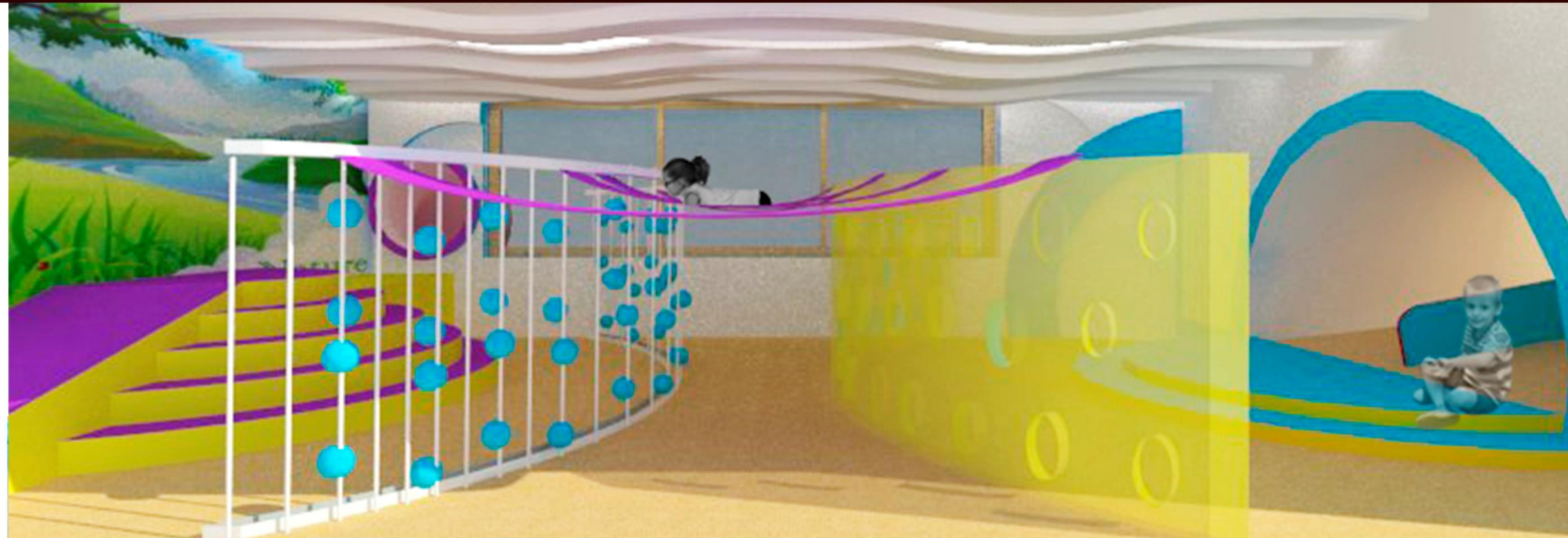
Ubicación



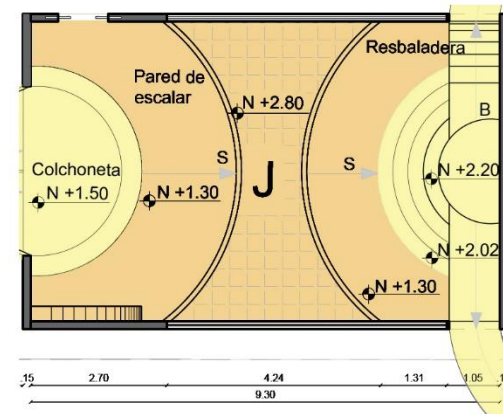
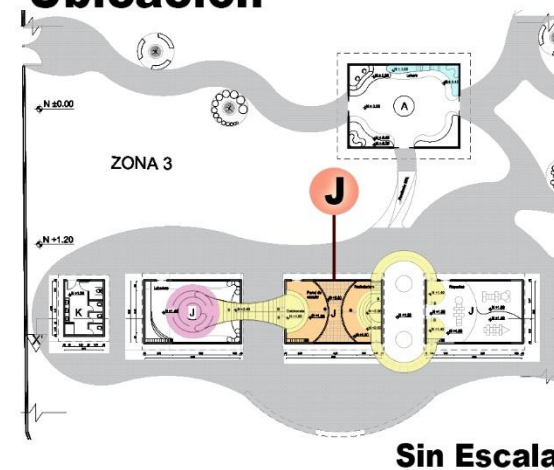
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



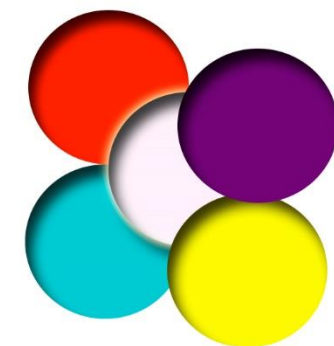


Ubicación



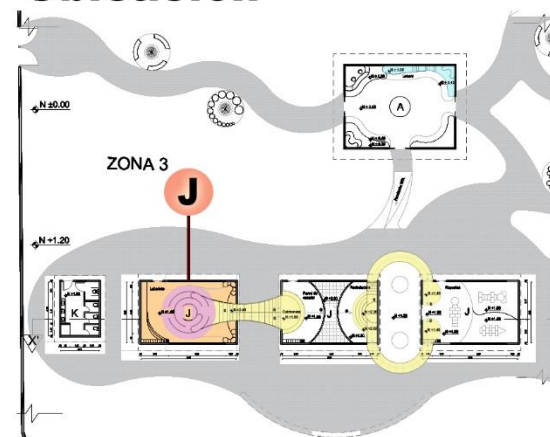
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual

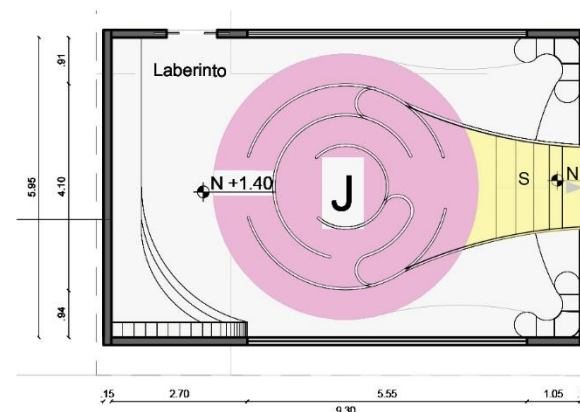




Ubicación



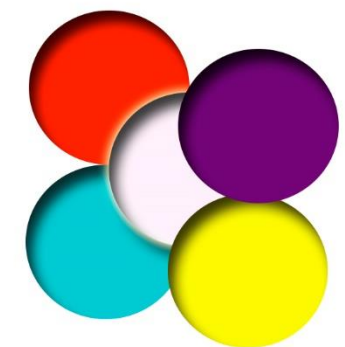
Sin Escala



Sin Escala

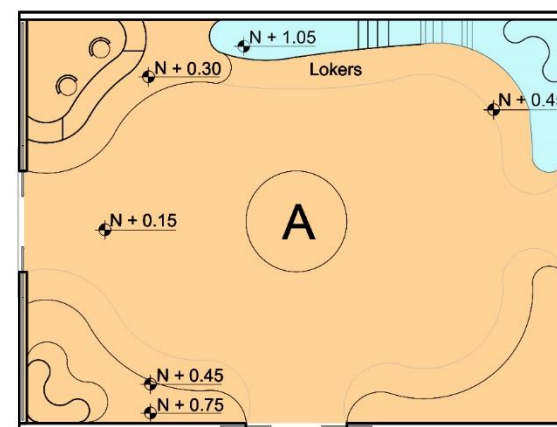
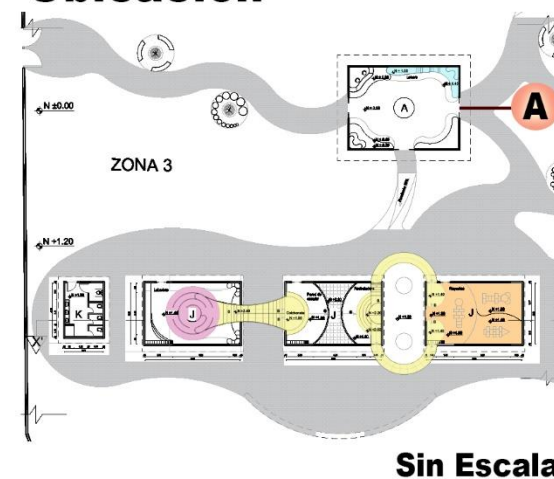
Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



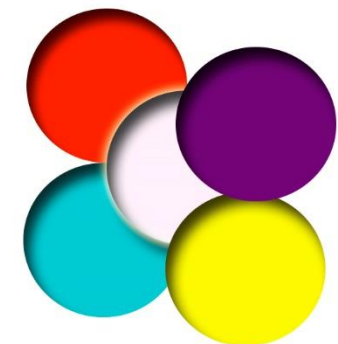


Ubicación



Colores

Blanco: Pureza, paz y estimula
Amarillo: alegría, optimismo y fortaleza
Naranja: energía y creatividad
Celeste: armonía, amistad, fidelidad
Violeta: misterio e intensifica la capacidad intelectual



6.9 Presupuesto

Tabla 22.

Presupuesto

PRESUPUESTO			
DESCRIPCIÓN	COSTO	DESCRIPCIÓN	COSTO
Rincones de 4-5años	\$ 2.860	Rincones de 4-5años	\$ 4. 730
Ambientes de 5-6años	\$ 6.580	Ambientes de 5-6años	\$ 9.950
Aula de 7-9años	\$ 3.130	Aula de 7-9años	\$ 4.730
Talleres - Bar	\$ 4.430	Talleres	\$ 4.960
Ambientes de Juegos	\$ 6.670	Ambientes de Juegos	\$ 7.100
E. Distribución y Administración	\$ 3.480	E. Distribución y Administración	\$ 4.480

6.10 Conclusiones y recomendaciones

CONCLUSIONES

Después de la elaboración del proyecto de diseño de Espacios Lúdicos en la Escuela la Gran Muralla, se llega a la conclusión que:

- Los espacios lúdicos, permiten zonificar un todo, en espacios específicos para cada actividad que realizara el niño, estimulando en sus diferentes etapas de aprendizaje.
- La actividad lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan y motivan al niño en su aprendizaje.

- Las actividades que brinda un ambiente lúdico como: manualidades, pintura, música, construcción, armado, imitación, estimulación corporal y juegos, generan en los niños el interés de aprender, ya que el niño se mantiene ocupado en diferentes zonas de la escuela y si el niño se divierte, su aprendizaje es más sencillo.
- Los colores, formas y mobiliario invitan al pequeño a formar parte del mismo, ya que un ambiente lúdico, no solo se centra en tener al pequeño en un lugar por hora, sino que le ofrece varias alternativas para desarrollar su capacidad intelectual, social y física; en donde el pequeño/a se sienta.
- Finalmente la lúdica es uno de los principales métodos que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, debido a que es un importante camino de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas.

RECOMENDACIONES

Después de la elaboración del diseño de espacios lúdicos y comprendiendo la gran importancia que conlleva tener estos ambientes en un centro educativo, se recomienda:

- Las instituciones educativas deben de considerar a la innovación de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los estudiantes, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias

lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

- Un ambiente lúdico debe permitir que el niño tenga la facilidad de acceder a las diferentes zonas de la escuela, y sobre todo que el pequeño se sienta parte del mismo, con ambientes diseñados exclusivamente para la actividad que se realizara.
- Los materiales, colores y formas que forman deben ser acordes con la estimulación del pequeño, para invitarlo a formar parte del mismo. Con un mobiliario diseñado para las diferentes actividades a realizarse en estos ambientes.

BIBLIOGRAFÍA

- ARAGÓN, C. (Junio de 2012). Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2911/1/TFG-L155.pdf>
- Bernard, G. (2009). *LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO*. (J. G. Jaime Hernán Echeverr, Ed.) Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Bolivar. (1999). *LA LÚDICA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS INFANTILES*. Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Brunner, G., Vigotsky, L., Bronfenbrenner, U., Álvarez, A., & P. del Río. (1988; 1978; 1990). *Curriculo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Cagigal, J. ((1996). *Qué es el Juego*. Obtenido de https://docs.google.com/document/d/1IqBn9O748G5k0rbUToCHTuU81caMFZUc_WlWHHNx-8s/edit
- Cifuentes, M., Toro , S., & Marcela , I. (s.f.). *La importancia de la actividad y contacto con la naturaleza en niños y niñas*. Obtenido de <http://www.crececontigo.gob.cl/columna/la-importancia-de-la-actividad-y-contacto-con-la-naturaleza-en-ninos-y-ninas/>
- Clue, J. M. (22 de Mayo de 2015). *Símbolos Mitos y Arquetipos*. Obtenido de <http://abajocomoarriba.blogspot.com/search?q=cuadrado>
- Construcción, C. (2017). *Canal Construir*. Obtenido de <http://canalconstruccion.com/polipropileno-usos-y-caracteristicas.html>
- Cortázar, J. (1963). *Historia y crítica de la literatura hispanoamericana*.
- CPCCS, E. (2016). *Ecuador Ama la Vida*. Obtenido de <http://milan.consulado.gob.ec/es/juegos-tradicionales-ecuatorianos/>
- Curriculo de Educación Inicial*. (2014). Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Documents/10mo%20Tesis/proyecto%2010mo/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Decohunter's Magazine*. (2017). Obtenido de <https://www.decohunter.com/estilos-y-color/594-colores-dicen-espacios>

del Prado, I. L. (Agosto de 2012). *Educando*. Obtenido de Clasificación Curricular: 1° Básica 2° Básica 3° Básica 4° Básica Educación Artística El desarrollo del pensamiento creador por medio de la práctica del dibujo: <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/influencia-de-las-artes-en-el-desarrollo-cognitivo-del-nino/>

Educación, R. d. (s.f.). *Pedagogía*. <http://pedagogia.mx/historia/>.

Educational Leadership . (2003). *The importance of Being Playful*, <http://eduskopia.com/educacion-positiva-la-importancia-de-aprender-jugando/>.

Ferrater, J. (2001). *Diccionario de Filosofía*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Omar285/diccionario-de-filosofa-jos-ferrater-mora>

Floor, R. (2011). *Vivir Hogar*. Obtenido de Ideas para Espacios: <http://vivirhogar.republica.com/ideas-para-espacios/pisos-de-goma-caracteristicas-y-variantes.html>

Gadner. (1892). *LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD Y EL ARTE* . Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO/Documents/10mo%20Tesis/Aportes%20al%20Proyecto/2011-roxana-pdf%20\(1\)%20arte.pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Documents/10mo%20Tesis/Aportes%20al%20Proyecto/2011-roxana-pdf%20(1)%20arte.pdf)

Gardner, H. (1983). *Estructuras de la mente*. Obtenido de la teoría de las inteligencias múltiples: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gardner_howard.htm

Gobierno.gob. (31 de agosto de 2016). *Desarrollo Infantil*. Obtenido de <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html>

González, F. B. (Junio de 2009). *ACTIVIDAD Y DESCANSO EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg2.htm>

Gorris. (1976). *LOS JUEGOS TRADICIONALES* . Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>

Gutton, P. ((1982). *Qué es el juego*. Obtenido de https://docs.google.com/document/d/1IqBn9O748G5k0rbUToCHTuU81caMFZUc_WlWHHNx-8s/edit

Hipócrates. (460-377 A.C.). *LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>

- Huizinga, J. (1987). *Ambientes de Parendizaje*. Obtenido de <http://ambientelogicomatematico.blogspot.com/2015/11/ambientes-de-aprendizajes-ludicos.html>
- Ibáñez, P. R. (2012). *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo*. Obtenido de <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- INC, E. Y. (2017). *La Lúdica y el Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.ludica.org/info@construir.esnicaragua.com>. (06 de Septiembre de 2016). *Tipos de Láminas de Gypsum, Características y Usos*. Obtenido de <https://construir.esnicaragua.com/tipos-de-laminas-gypsum-caracteristicas-y-usos/>
- Jersey, N. (2014). *Unidos por buena Ventlacion*. Obtenido de https://njwec.org/PDFs/Ventilation_Spanish.pdf
- Jiménez, C. (1998). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS*. Obtenido de <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- John F, P. (1988). *DISEÑO DE INTERIORES*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/448.pdf
- La International Interior Design Association. (s.f.). *DISEÑO INTERIOR*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/448.pdf
- Lacasa. (2000). *Curriculo Educación Inicial*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Documents/10mo%20Tesis/proyecto%2010mo/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Larroyo, F. (s.f.). <http://pedagogia.mx/concepto/>.
- Llinás, C. (23 de Septiembre de 2013). *Baby Center*. Obtenido de 8 actividades SENSORIALES para niños : https://espanol.babycenter.com/blog/vida_y_hogar/8-actividades-sensoriales-para-ninos-inquietos/
- Luz, S. (15 de Julio de 2015). *Mi Sala Amarilla*. Obtenido de <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/06/otro-juego-tradicionala-rayuela.html>
- Luzuriaga. (1940). *Pedagogía*. Obtenido de <http://pedagogia.mx/concepto/>

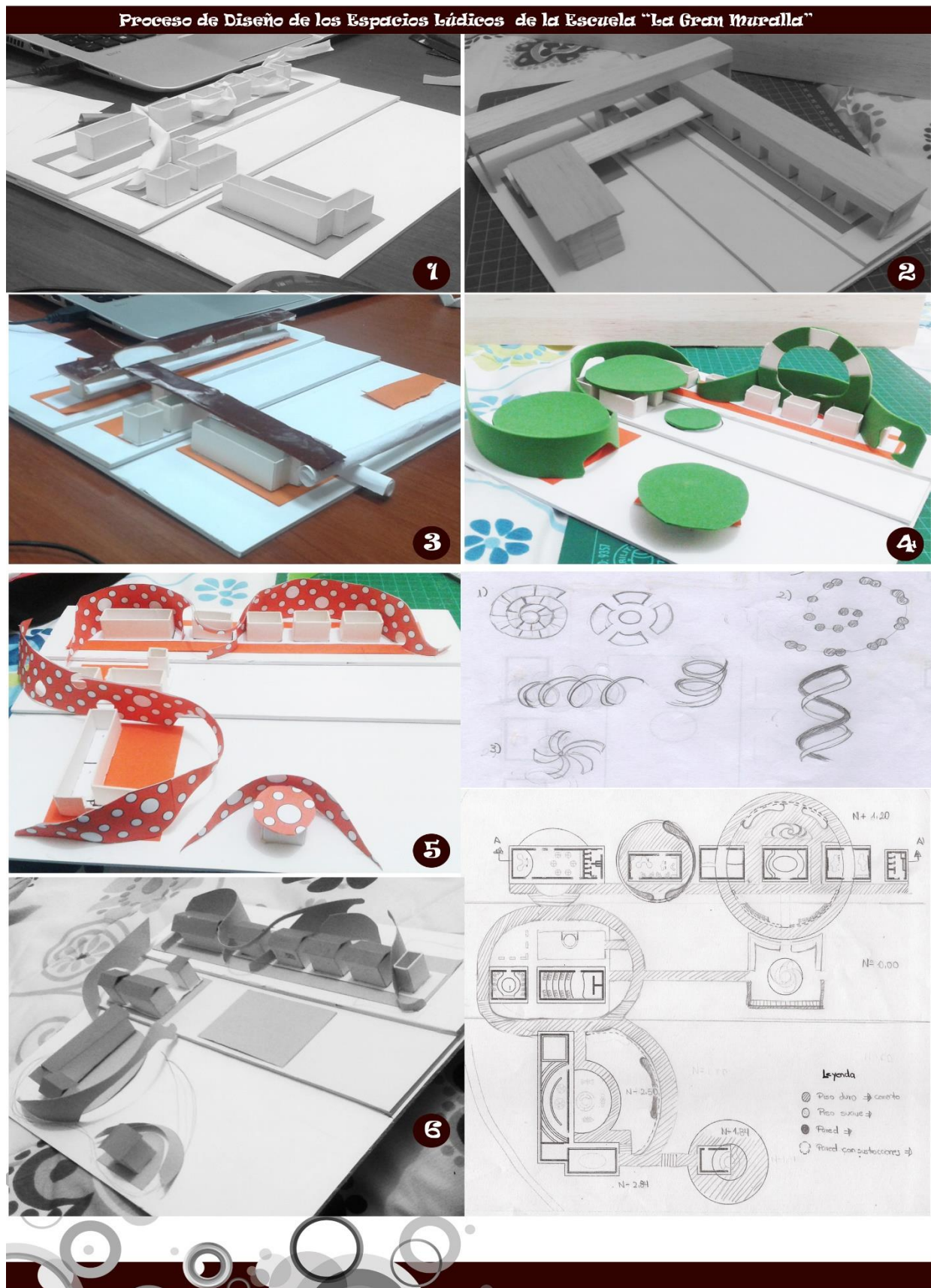
- Manualidades. (27 de Febrero de 2016). *La Importancia de las manualidades*. Obtenido de <http://www.manualidadesinfantiles.org/las-manualidades>
- Martin, B., & Leticia. (2002). *Pedagogía y relacion educativa*. Obtenido de La Red de Profesionales de la Educación: <http://pedagogia.mx/concepto/>
- mercadeo@inmunizadoraserye.com.co. (s.f.). *Inmunizadora SERYE S.A*. Obtenido de CARACTERÍSTICAS Y PROPIEDADES DE LA MADERA: CARACTERÍSTICAS Y PROPIEDADES DE LA MADERA
- Michiels, & Cols. (2009). *LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>
- Molano, O., Gómez, T., & Rodriguez, S. (2015). Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIAN A%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Monereo. (1999). *Estrategias de Aprendizaje*. Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi8kueu447XAhUI7YMKHRT-DK4QFgggMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.ufps.edu.co%2Fufpsnuevo%2Farchivos%2F110_2013.pdf&usq=AOvVaw02wybdwYTsGx6I_OB4rJV0
- Montessori. (1907). *GGoConqr*. Obtenido de <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/estrategias-de-ensenanza/>
- Neufert, E. (1942). *Arte de Proyectar en Arquitectura*.
- Nisbet, J., & Shuksmit, J. (1987). *Estrategias y Técnicas de Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/07/ESTRATEGIAS-Y-T%C3%89CNICAS-DE-APRENDIZAJE-INTRODUCCI%C3%93N.doc>
- Ordoñez, M., & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva. España: MMVII*. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?cluster=14966180815044995652&hl=es&as_sdt=2005&scioldt=0,5
- Ortega Cruz , E., & Sánchez Cortez , N. (2013). Obtenido de <https://es.slideshare.net/pei.ac01/desarrollo-motriz-de-los-4-a-los-6-aos>
- Ortiz. (2012). *LOS JUEGOS TRADICIONALES* . Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>

- Otálora, Y. (2010). http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-03242010000100004&lng=en&nrm=iso&tlng=es. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-03242010000100004&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Pagwitwer, J. (12 de Abril de 2012). *MOTRICIDAD FINA Y GRUESA*. Obtenido de <http://motricidadfinajenny.blogspot.com/>
- Paidós, A. M. (2008). *IMPORTANCIA DE LA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR*. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/la_ldica__en_el_desarrollo_de_las_actividades_en_el_preescolar.html
- Paris, E. (2011). *Desarrollo motor grueso y fino*. Obtenido de <https://www.bebesymas.com/desarrollo/desarrollo-motor-grueso-y-fino>
- Parra. (2003). *estrategias de la Educación*. Obtenido de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi8kueu447XAhUI7YMKHRT-DK4QFggtMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.ufps.edu.co%2Fufpsnuevo%2Farchivos%2F110_2013.pdf&usg=AOvVaw02wybdwYTsGx6I_OB4rJV0
- Peiró, & Cols. (2005). *LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>
- Penedo, A. A. (17 de Abril de 2009). *EducArte*. Obtenido de Los Medios Audiovisuales y los niños: <http://educarte-educinicial.blogspot.com/2009/04/los-medios-audiovisuales-y-los-ninos.html>
- Pestalozzi. (1811). Obtenido de <http://lamuneka-181.blogspot.com/2012/10/johann-heinrich-pestalozzi.html>
- Pestalozzi. (1818). Obtenido de <http://pestalozziispei.blogspot.com/p/aportes-en-la-educacion-pre-escolar.html>
- Pestalozzi, J. (27 de Octubre de 1746 - 1827). *La Guia*. Obtenido de Educación: <http://educacion.laguia2000.com/general/pestalozzi-y-la-educacion>
- Plath. (2000). *LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaFilatelia-4028525.pdf>

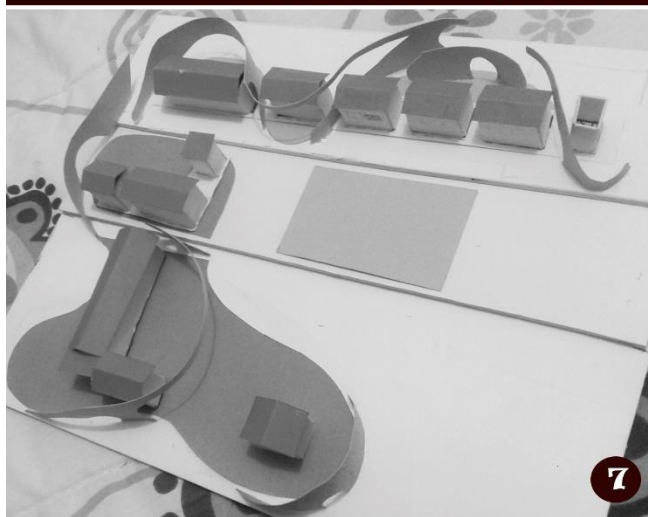
- Polo, E. M. (24 de 02 de 2013). *El Libre Pensador*. Obtenido de <https://www.ellibrepensador.com/2013/02/24/que-es-ser-contemporaneo/>
- Pombo, M. F. (2007). *Eumed.net*. Obtenido de <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2015/reforma-educativa.html>
- Recreación, V. C. (27 de Mayo de 2004). *FUNLIBRE*. Obtenido de Servicio de la Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>
- Rogoff. (1993). Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Documents/10mo%20Tesis/proyecto%2010mo/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Roldán, M. J. (2015). *Guardiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/que-aprenden-los-ninos-con-9-anos/>
- Rosan Bosch . (2011). Obtenido de http://www.rosanbosch.com/sites/default/files/pdf/descripcion_de_proyecto_vittra_telefonplan.pdf
- ROSAN BOSCH. (2008). Obtenido de <http://www.rosanbosch.com/es/project/biblioteca-central-de-hj%C3%B8rring>
- Rosan Bosch. (2015). Obtenido de http://www.rosanbosch.com/sites/default/files/pdf/descripcion_de_proyecto.pdf
- Rosan Bosch. (2016). Obtenido de http://www.rosanbosch.com/sites/default/files/pdf/project_description_billund.pdf
- Sandra, G. B. (2013). Obtenido de <https://es.slideshare.net/pei.ac01/desarrollo-motriz-de-los-4-a-los-6-aos>
- Santana, M. (s.f.). *Características de los tableros o madera MDF* . Obtenido de <https://www.maderasantana.com/caracteristicas-tableros-madera-mdf/>
- Santoyo, M. E. (Lunes 8 de Marzo de 2010). *HISTORIA DE LA EDUCACIÓN*. Obtenido de <http://historiageneralde laeducacion.blogspot.com/2010/03/historia-de-la-educacion-conclusion.html>

- Siguenza, I. (2013). *Eduskopia*. Obtenido de <http://eduskopia.com/educacion-positiva-la-importancia-de-aprender-jugando/>
- Steiner, R. (1919). Obtenido de http://chile.paudedamasc.com/?biografia=Rudolf_Steiner
- The National Council for Interior Design Qualification. (s.f.). *Estilo Ambientación*. Obtenido de <http://www.estiloambientacion.com.ar/cursos/carreradisenointerioresdecoracion.html>
- Triny. (23 de Julio de 2014). *Trinidad*. Obtenido de Como Combinar Colores: <http://tejiendodecorazon.com/2014/07/23/como-combinar-colores/>
- Vásquez, J. G. (2010). *ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APRENDIZAJE*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:-6OJ0C734SIJ:www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/07/ESTRATEGIAS-Y-T%25C3%2589CNICAS-DE-APRENDIZAJE-INTRODUCCI%25C3%2593N.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ec>
- VÁZQUEZ, M. (22 de octubre de 2010). Obtenido de <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2010/10/22/196660.php>
- Vázquez, R. (2005). Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1683/1/T-UTC-1557.pdf>
- Vite, H. R. (2015). *AMBIENTES DE APRENDIZAJE*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- webmaster, P. (12 de Enero de 2013). *Importancia de la Recreación en nuestras vidas*. Obtenido de http://recreacionpesoysalud.blogspot.com/2015_10_01_archive.html

ANEXOS



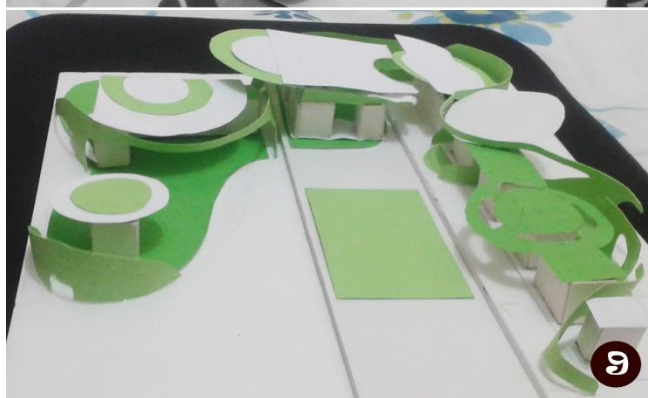
Proceso de Diseño de los Espacios Lúdicos de la Escuela "La Gran Muralla"



7



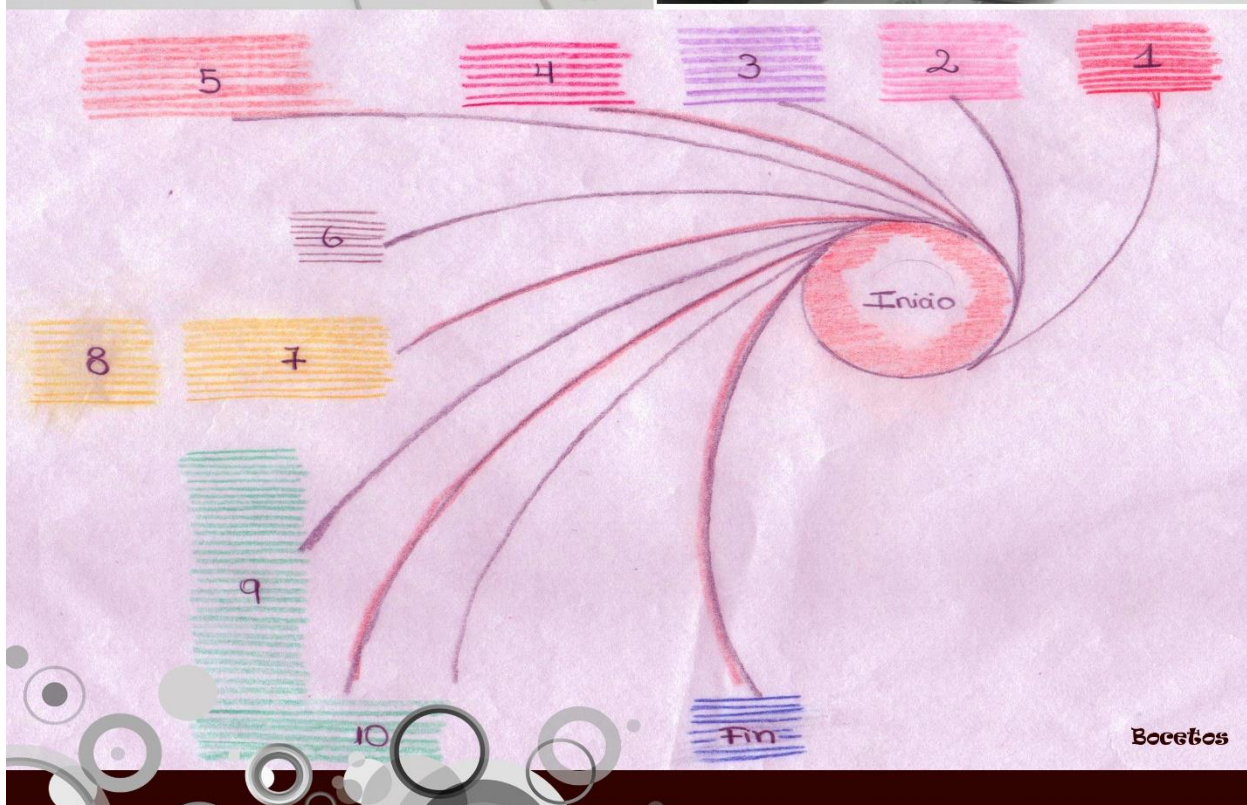
8



9



10



Proceso de Diseño de los Espacios Lúdicos de la Escuela "La Gran Muralla"

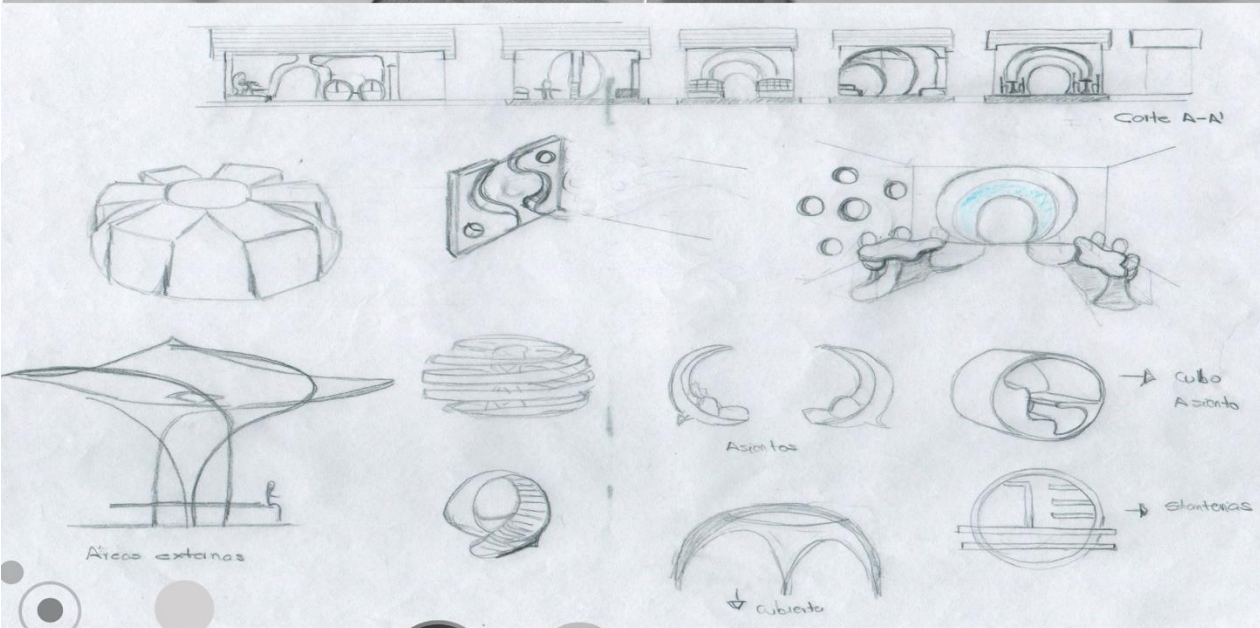
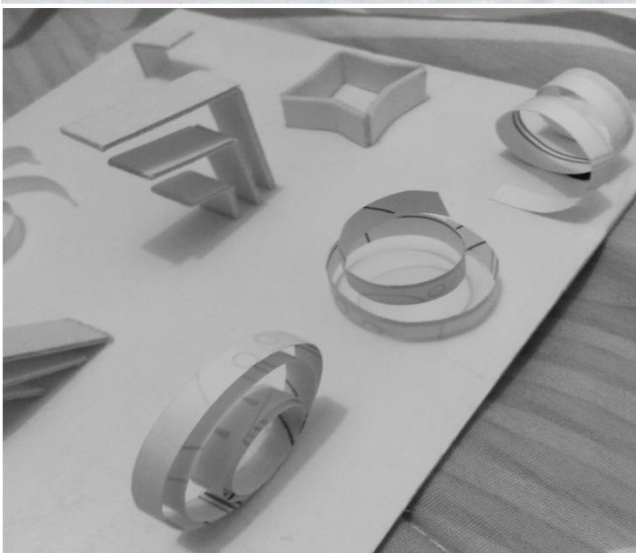
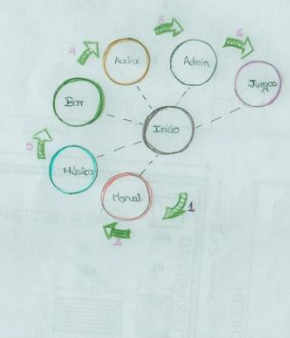
Actividades - Recreación



Diagrama 3

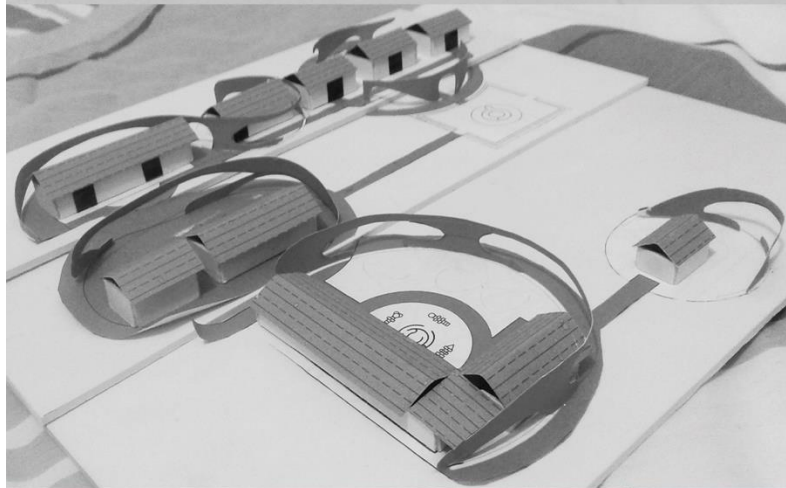
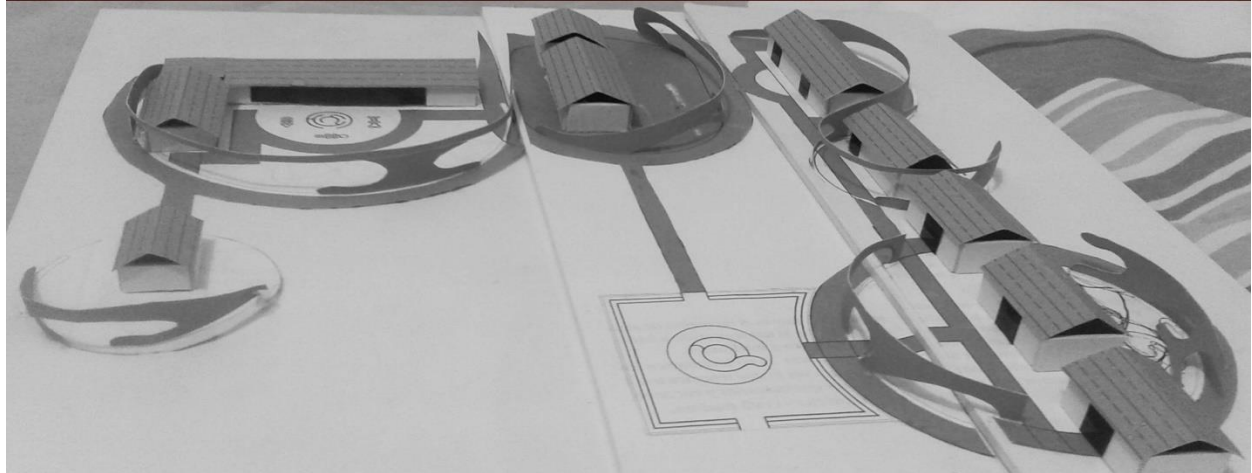


Diagrama 4



Bocetos

Proceso de Diseño de los Espacios lúdicos de la Escuela "La Gran Muralla"



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS POR OBSERVACIÓN

ANEXO I FICHA DE CAMPO

Lugar: Escuela "La Gran Muralla"
Fecha: 25/10/2017
Objeto de Estudio: Niños de 4-5 años
Investigador – evaluador: Abigail Colcha

Objetivo de Evolución:

- Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 a 9 años.
- Reconocer situaciones problemáticas en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as para buscar alternativas de solución
- Registrar las actividades didácticas, que fomentan en el/la niño/a el interés por realizar y aprender.

Interpretación/ Valoración:

Después de la observación realizada a los estudiantes, se dice que la escuela tiene un enfoque de enseñanza clásica, la cual mantiene al alumno en un estado pasivo, con escasas actividades didácticas, manuales e interactivas, por lo que el alumno/a no tiene una motivación para aprender. Debido a esta situación los espacios lúdicos nos dan la solución a estos problemas, ya que nos permiten tener una gama de actividades para los pequeños/as y como factor principal el juego, y provocar en él un anhelo por formar parte de cada actividad lúdica.

INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS POR OBSERVACIÓN

ANEXO II FICHA DE CAMPO

Lugar: Escuela "La Gran Muralla" Fecha: 25/10/2017 Objeto de Estudio: Niños de 4-5 años Investigador – evaluador: Abigail Colcha		
Actividad	Imagen	Descripción
Enseñanza Aprendizaje		Se observó en los diferentes curso, que cada uno tiene un profesor durante las 5 horas de aprendizaje, a acepción que los alumnos/as tengan educación física.
		Debido a esta situación, los/as niños/as tienden a inquietarse y la recepción de la enseñanza en muy poca.
		Algunos maestros optan por traer libros, los cuales contengan ilustraciones o actividades, en las que el alumno/a pase al frente, o recite alguna poesía, frase o párrafo.

Enseñanza
Aprendizaje



Algo que no es novedad, es que los niños de atrás son los más inquietos y si el profesor no alza la voz o les impone algún castigo, los niños/as nos obedecen.



Un problema común que se detectó, es que mientras el profesor explica personalmente a algún alumno/a, los demás realizan otras actividades.



Al estar en solo lugar por varias horas, los alumnos/as tienden a aburrirse y no atienden o mejor dicho su aprendizaje es muy pobre, debido a que es más escuchado o dictado que didáctico o dinámico.

Enseñanza
Aprendizaje



Sin lugar a dudas los niños necesitan un cambio de espacio, o actividad, para fortalecer su aprendizaje.

Algo que sucede en la mayoría de aulas, es que la enseñanza o conocimiento se lo escribe en los pizarrones y los niños/as por la gran iluminación no lo pueden ver bien, ya que los pizarrones brillan y esto ocasiona que los niños se levanten de sus asientos o copien mal.

También se observó que cada aula tiene un botiquín, lo cual ayuda para ayudar al niño si sucede algún accidente.

Métodos
didácticos



Algunos maestros en su desarrollo de la enseñanza, realizan actividades didácticas, las cuales el niño/a lo realiza con gusto y goce.

Esta actividad que es el de trozar el pale y formar bolitas, para después pegarlo en una hoja o dibujo, no solo lo ayuda en su desarrollo motriz, sino que lo ayuda a desarrollar su creatividad y agilidad.

Algo muy bonito que se pudo observar, era que los niños aprenden a cocinar y ellos realizan su aperitivo y depende de su esfuerzo, se ve los resultados.

Aquí todos participan y es una actividad en la que ellos conversan, reciben instrucciones siguen un procedimiento para obtener un resultado.

Recreación



En hora de recreo, los niños/as realizan varias actividades, entre ellas: jugar futbol, básquet, las cogidas, las escondidas y otros.

Esta actividad de juego, les activa a los niños y les da fuerzas para retomar sus estudios con un espíritu renovado y diferente.

Además aquí los niños tienen un entorno natural, rodeado de árboles, vegetación y juegos de madera.

Recreación



En la parte exterior de las aulas los niños tienen juegos de llantas, de diversos colores, en los cuales ellos juegan y se divierten.

En juegos de madera, los niños tienen resbaladeras, columpios, casitas y conexiones de sogas.

Los columpios están formados de llantas, lo que permite que se sienten dos personas, ocasionando el juego mucho más interesante.

Alimentación



Además en el área externa existen unas mesas de madera, las cuales se las utiliza para el momento del recreo, en la que los niños/as se sirven sus alimentos.

Estas mesas no tienen asientos y es así que los niños rodean la mesa de pie y pueden entrar más niños.

Algunos niños al no alcanzar en las mesas, utilizan las gradas y espacios verdes de la escuela.

Interpretación/ Valoración:

Después de compartir un tiempo con los niños de la Escuela La Gran Muralla, y bajo un análisis minucioso de las diferentes actividades que realizan los niños y los maestros, mayormente en el aula, se concluye que haya actividades relevantes, que ayudan en el desarrollo del aprendizaje del alumno/a como es: las manualidades, las actividades en grupo, los espacios recreativos exteriores y los juegos que se realizan en tiempo de recesos o de educación física y por otro lado hay que tomar en cuenta las falencias en las diferentes estrategias empleadas en la mayoría de maestros, las cuales ocasionan que el niño sea un ente pasivo, sin vida, ni interés por la enseñanza.

**INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS
POR ENTREVISTA PARCIALMENTE ESTRUCTURADA**

**ANEXO III
FICHA DE CAMPO**

Nº: 01 Escuela: "La Gran Muralla" Objeto de Estudio: Niños de 4-5 años Inicial 2 Tema: Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela "La Gran Muralla" de la ciudad de Ambato. Objetivo: Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje	
Pregunta	Descripción
1. ¿Qué estrategias utilizaría Ud. para que sus niños reciban el conocimiento y aprendan?	“Los niños de 4-5 años aprenden mediante rincones de pintura, dibujo, música, modelado, lectura, juegos dramáticos arenero, agua, gimnasio y construcción, de una manera dinámica e interactiva”
2. ¿Qué materiales utiliza el pequeño en su aprendizaje?	Materiales como: plastilina, arcilla, goma, papel, juguetes, moldes, recipientes de diferente tamaño, tambores, platillos, silbatos, rampas, escalones, túneles, conos, madera, rompecabezas, legos y otros.

**INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS
POR ENTREVISTA PARCIALMENTE ESTRUCTURADA**

**ANEXO III
FICHA DE CAMPO**

Nº: 02 Escuela: "La Gran Muralla" Objeto de Estudio: Niños de 5-6 años Primero - Segundo Tema: Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela "La Gran Muralla" de la ciudad de Ambato. Objetivo: Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje	
Pregunta	Descripción
1. ¿Qué estrategias utilizaría Ud. para que sus niños reciban el conocimiento y aprendan?	Los niños de 5 años aprenden mediante pictogramas, imágenes, cartas, actividades lógicas, grupales, de dibujo, pintura, lectura, juegos tranquilo gimnasio, construcción y música. Ayudándolo en su desarrollo lógico, social y corporal.
2. ¿Qué materiales utiliza el pequeño en su aprendizaje?	Materiales como: cartas, papel, moldes, rampas, escalones, túneles, conos, madera, rompecabezas, legos, pictogramas y otros.
3. ¿Qué espacios son recomendables para los niños en esta edad?	Todos los espacios que aporten en su desarrollo motriz fino, grueso, social, lógico, de valores y emocional

**INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS
POR ENTREVISTA PARCIALMENTE ESTRUCTURADA**

**ANEXO III
FICHA DE CAMPO**

Nº: 03 Escuela: "La Gran Muralla" Objeto de Estudio: Niños de 7 años Tercero Tema: Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela "La Gran Muralla" de la ciudad de Ambato. Objetivo: Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje	
Pregunta	Descripción
1. ¿Cómo se desarrollan los procesos de enseñanza?	Los niños de 7 años se desarrollan en una educación en valores, artística, cultural, social, lógica y corporal.
2. ¿Qué estrategias utiliza en su proceso de enseñanza?	Estrategias como visuales, musicales, manuales, corporales, lógicas, juegos, didácticas e interactivas.
2. ¿Qué espacios son recomendables para los niños en esta edad?	Espacios como: aulas, audiovisuales, al aire libre, gimnasia, teatro.

**INSTRUMENTO PARA REGUISTRAR DATOS
POR ENTREVISTA PARCIALMENTE ESTRUCTURADA**

**ANEXO III
FICHA DE CAMPO**

Nº: 04 Escuela: "La Gran Muralla" Objeto de Estudio: Niños de 8-9 años Cuarto - Quinto Tema: Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela "La Gran Muralla" de la ciudad de Ambato. Objetivo: Identificar aspectos importantes acerca de la enseñanza-aprendizaje	
Pregunta	Descripción
1. ¿Cómo se desarrollan los procesos de enseñanza?	Los niños de 8-9 años se desarrollan en una educación en valores, artística, cultural, social, lógica y corporal.
2. ¿Qué estrategias utiliza en su proceso de enseñanza?	Estrategias como visuales, musicales, manuales, corporales, lógicas, juegos, didácticas e interactivas.
2. ¿Qué espacios son recomendables para los niños en esta edad?	Espacios como: aulas, audiovisuales, al aire libre, gimnasia, teatro.

DIAGNOSTICO DEL ESPACIO

Espacio	Funcional Esquemas	Imagen	Cromática	Técnico Mobiliario	Distribución
Aula Inicial			Paredes: blancas Piso: blanco Techo: blanco Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Instrumentos de Rincones de azul, rojo y verde	Mesas Sillas Estanterías	
Aula de 1ro Grado			Paredes: blancas Piso: blanco Techo: blanco Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Estanterías de color café oscuro	Mesas Sillas Estanterías	
Aula de 2do grado			Paredes: blancas y naranjas Piso: crema Techo: gris Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Estanterías de madera clara	Mesas Sillas Pizarrón	

Aula de 3er grado			Paredes: blancas y naranjas Piso: crema Techo: gris Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Estanterías de madera clara	Mesas Sillas Pizarrón	
Aula de 4to grado			Paredes: blancas y naranjas Piso: crema Techo: gris Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Estanterías de madera clara	Mesas Sillas Pizarrón	
Aula de 5to grado			Paredes: blancas y naranjas Piso: crema Techo: gris Mobiliario: Mesas y sillas de madera clara Estanterías de madera clara	Mesas Sillas Pizarrón	

ANÁLISIS DE REFERENTES

REFERENTES			ESTADO ACTUAL ESCUELA “LA GRAN MURALLA”		ANÁLISIS COMPARATIVO
Nombre	Área	Imagen	Aulas	Imagen	
La biblioteca Hjorring Bibliotekerne, ubicada en Dinamarca. El interior es lo interesante, ya que se han generado diseños de formas atrayentes en mueble, en pisos y espacios.	La idea de la biblioteca es fomentar alegría, sorpresa y sobre todo un lugar de descanso y relajación.		Zonas de descanso Títeres Lectura Construcción		Existe similitud en la zona que se establece como es la de descanso. La diferencia es que las zonas son amplias, con una cromática establecida y con diferentes ambientes dinámicos e interactivos.
	Recepción Juegos Lectura		Zonas de manualidades		Las actividades que se realizan en un espacios educativos, no solo es estar sentado, sino que mientras juega el niño e interactúa con su espacio, aprende de una forma dinámica y creativa.
La Academia Sheikh Zayed ubicada en Abu Dhabi, Emiratos Árabes, diseñada para armar diferentes técnicas educativas del siglo XXI.	Zonas para la inspiración, retos propios y el intercambio de conocimientos		Zona de juegos		Existe juegos que están inmersos en el espacio educativo y fomentan el el niño un atrayente principal para amar dichos espacios.

	En lugar de pasillos vanos, hay un entorno atractivo para diferentes situaciones de aprendizaje		Zonas de alimentos		Algo muy relevante en los referentes, es que los espacios están diseñados para las diferentes actividades que el niño realiza, sin dejar espacios obsoletos.
Biblioteca Billund, ubicado en Dinamarca; apoyándose en, juegos, enseñanza y creatividad	Zonas de exploración, fundados en una mezcla de movimiento físico, aprendizaje por descubrimiento y juego libre.		Ambientes de clases, Actividades estudiantiles		La dinámica estudiantil que presentan los referentes es atrayente para el niño, generando en el pequeño, interés por estar y compartir el espacio, en el que se siente identificado y a gusto

UNIVERSIDAD TECNICA DEAMBATO
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE ARQUITECTURA INTERIOR

Estimado maestro(a), su opinión es muy importante para evaluar el espacio en el que imparte el conocimiento en la actualidad, la sinceridad y seriedad con la que contestes, nos permitirá conocer con claridad los espacios a diseñar.

Lee cuidadosamente cada pregunta y elige una sola alternativa con una X

1. Si pudiera Ud. ayudar a sus alumnos para que mejoren en su conocimiento y desarrollo académico que haría:

Trabajos en equipo ()

Enseñanza didáctica ()

Manualidades ()

Enseñanza por medio de juegos ()

2. ¿Qué estrategias utilizaría Ud. para que sus niños aprendan divirtiéndose?

Material didáctico ()

Juegos ()

Cuentos ()

Ambientes lúdicos ()

3. ¿Cuándo Ud. Enseña, cómo cree que los niños reciben mejor el conocimiento?

Mirando ()

Escuchando ()

Oliendo ()

Sintiendo ()

Tocar ()

Todas ()

Ninguna ()

4. Cree Ud. que los juegos como: la sog, la rayuela, el elástico y las canicas le ayudan a desarrollar la creatividad, destreza y aprendizaje del niño

Si ()

No ()

5. Cree Ud. que a su escuela le hace falta un espacio en el que el niño pueda aprender jugando como:

Áreas de Juegos Tradicionales ()

Espacios recreativos ()

Todos ()

Ninguno ()