

AMBIENTES FAVORABLES PARA EL APRENDIZAJE EN EL AULA DE PREESCOLAR

Nombre del Autor: Mariela Santos Jacinto

Es un ensayo que tiene como objetivo desde la perspectiva teórica hablar acerca de los ambientes de aprendizaje y promover la reflexión entre los docentes de educación básica, al respecto de: ¿qué es un ambiente de aprendizaje?, ¿qué tipos de ambientes para el aprendizaje existen? y ¿cómo se diseñan?

Derechos de Autor:

Se da el permiso del autor para difundir su producción.

*Jardín de Niños:
Guillermo González
Camarena
C.C.T.15EJN2431K
Zona Escolar J067*

**FECHA DE ELABORACIÓN:
MAYO 2019**

AMBIENTES FAVORABLES PARA EL APRENDIZAJE EN EL AULA DE PREESCOLAR

La escuela es la institución a la que históricamente se le ha asignado una función esencial, en palabras de Lerner (2001), la de enseñar a leer y escribir, desafío que trasciende ampliamente la alfabetización, en el sentido estricto, y que con el desarrollo de las sociedades exige cada vez más a personas que sean capaces de adaptarse a los entornos cambiantes y diversos, que manejen información de una variedad de fuentes impresas y digitales, que desarrollen un pensamiento complejo, crítico, reflexivo, flexible y creativo, que resuelva problemas de forma innovadora en colaboración con otros, establezcan metas personales y diseñen estrategias para alcanzarlas. Dicha tarea ha puesto a los docentes, ante la necesidad de buscar alternativas, de manera particular, didácticas, que les permitan la consecución de su cometido.

Cuando se habla de didáctica hay un tema que con frecuencia queda fuera, y que sin embargo resulta determinante para el éxito de los aprendizajes, se trata del contexto de los aprendizajes (Jolibert, 2011), así como de aquello que lo facilita u obstaculiza, en concreto, de los ambientes para el aprendizaje, término empleado en este ensayo, para referirnos al mismo objeto de estudio (Duarte, 2003).

El presente ensayo tiene como propósito promover la reflexión entre los docentes de educación básica, al respecto de: ¿qué es un ambiente de aprendizaje?, ¿qué tipos de ambientes para el aprendizaje existen? y ¿cómo se diseñan?

El tema ambientes favorables para el aprendizaje en el aula o la escuela contribuye de manera directa a la mejora continua de la educación, ya que pueden ayudar a los docentes a responder a la necesidad de atender a la diversidad, de favorecer la convivencia armónica, el respeto y solidaridad, analizar la pertinencia del diseño y desarrollo de determinados ambientes de aprendizaje en función de las posibilidades y restricciones que imponen al aprendizaje, tal como lo solicita el Plan de Estudios (SEP, 2011 y SEP, 2018).



Acondicionar espacios permite desarrollar que el conocimiento se haga vivencial

• ¿Qué es un ambiente de aprendizaje?

De acuerdo con Duarte (2003, en Espinoza y Rodríguez, 2007), el término ambientes para el aprendizaje está relacionado con la idea geográfica para referirse al entorno o medio, sin embargo, se consideró que medio era insuficiente para referirse a la acción del ser humano sobre ese entorno, por lo que se construyó el concepto de ambiente, el cual involucra el entorno y la acción de los seres humanos sobre él.

Generar ambientes de aprendizaje representa el gran desafío de innovar las formas de intervención educativa, ello requiere que desde el inicio del ciclo escolar, y a lo largo de éste, el docente destine momentos para la práctica reflexiva; reconociendo con honestidad todo aquello que hace o deja de hacer en el aula y en la escuela, para lograr que ocurran los aprendizajes.

De la misma manera, el docente está comprometido a trascender de la reflexión a la transformación de la práctica docente; proceso complejo que requiere incorporar los postulados esenciales desde el enfoque y traducirlos a la práctica (SEP, 2011).

- **¿Qué tipo de ambientes para el aprendizaje existen?**

Respecto a los distintos tipos de ambientes, éstos son:

Ambiente afectivo-social

El entorno escolar es un elemento fundamental en los procesos de aprendizaje. La racionalidad sensorial y la tematización de la afectividad, deben dar lugar al despliegue de las subjetividades en sus configuraciones estéticas. Desde la perspectiva de Restrepo (1993), se puede entender el ambiente educativo como un clima cultural, campo de agenciamientos simbólicos que inscriben al sujeto en ese medio de cultivo específicamente humano, el lenguaje.

Un entorno afectivo se basa además en el respeto y la confianza que se brinda a los niños, lo que propicia que se animen a participar y colaborar en tareas comunes: hablar frente a los demás; sentirse capaces y enfrentar los retos de aprendizaje con mayor seguridad; saber que son seres competentes que pueden aprender; tener certeza de que serán escuchados sin burla al externar sus puntos de vista y opiniones (SEP, 2011, p142).

Ambientes de aprendizaje lúdicos

La lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga (1987): "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica".

Estudios del juego (Ferrari, 1994, p47-49) destacan que puede empleársele con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje. Señalan que dos de sus potencialidades básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el jugador. Es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico.

Los ambientes virtuales

Una sociedad de la información, exige una nueva alfabetización basada en los nuevos medios técnicos y en los nuevos lenguajes que ellos suponen. Son muchas las novedades y escasa la toma de conciencia sobre los cambios que se nos presentan. Los procesos de enseñanza se ven obligados a indagar como se suscitan en una relación de aprendizaje ya no sólo mediada por el lenguaje oral y escritural sino por el icónico gráfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual, un ambiente en el que actualmente están muy inmersos los niños de preescolar.



El uso de la tecnología permite cambiar la dinámica de las actividades y desarrolla la percepción visual así como la atención.

- **¿Cómo se diseñan los ambientes para el aprendizaje?**

Entre las primeras orientaciones que surgen para la construcción de ambientes para el aprendizaje, están: facilitar que todas las personas del grupo se conozcan para crear un equipo con objetivos y metas comunes, propiciar el contacto con diversos materiales y actividades que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales, diversificar los espacios y concebir como aula no sólo a las cuatro paredes de un salón de clases, sino a todos los espacios en los que se construya el aprendizaje, ya sea el patio, una biblioteca, un museo, un parque, etc., y por último la construcción colectiva de espacios en los que todos los miembros del grupo y la escuela, entre ellos los maestros, se sientan acogidos según sus expectativas, intereses y estados de ánimo (Cano y Lledó, 1995).

Reconocer como componentes importantes el aprender, pensar y resolver problemas con habilidad (Duarte, 2003). Ya que los estudiantes, y en general los individuos, aprenden a través de un proceso activo, cooperativo, progresivo y autodirigido que apunta a encontrar significados y construir conocimientos que surgen de las experiencias de los estudiantes en auténticas y reales situaciones (Jolibert, 2011).

El ambiente es concebido como una construcción diaria, de reflexión cotidiana, de singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación (Ospina, 2013). El concepto ambiente para el aprendizaje nos lleva a pensar el ambiente también como sujeto, que actúa como ser humano y lo transforma, en pocas palabras, que influye en él. De ahí que no podamos reducirlo a las condiciones materiales necesarias para el trabajo con el currículo o con un programa, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias, actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa.

Diversos autores, entre ellos Jolibert (2011), y Duarte (2003), han realizado propuestas concretas, en el campo de la didáctica, para generar Condiciones facilitadoras para el aprendizaje o construcción de ambientes para el aprendizaje en el aula, en el reconocimiento de que se requiere favorecer el desarrollo de la autonomía d los estudiantes, en el marco de relaciones cooperativas con los demás y con el medio. Entre las propuestas está la reorganización del aula en función de las actividades, la interacción y el diálogo.

-Reacomodo del mobiliario: Favorecer el mirarse a la cara para que los estudiantes interactúen entre ellos y con el maestro. Lo cual puede resultar un tanto complejo al inicio, pero que con el tiempo se logra que los niños establezcan relaciones de respeto y tolerancia hacia los otros.

Acomodar el mobiliario en función de la actividad que vayan a realizar (una charla, exposición, experimento, intercambio de ideas, asamblea, etc.).

-Ceración de rincones: La propuesta surge desde la pedagogía Freinet (MEM, 2011) y se retoma por la Pedagogía por Proyectos (Jolibert, 2011), para brindar un espacio más acogedor, libre y dinámico. Estos se construyen en función de los intereses de los estudiantes, o como una propuesta del maestro, pero siempre en relación con lo que se esté o se quiera trabajar.

-Utilización de las paredes: Se propone la utilización de las paredes como espacios de comunicación e intercambio, en ellas se colocan diversos textos que están al servicio de la expresión, información y la formación de una vida cooperativa en el aula.

-El cambio en la actitud del docente: De nada servirá un ambiente en el que se dispone de materiales y recursos si el docente, uno de los principales promotores del aprendizaje, no mira al estudiante con la potencialidades, convencido y con ánimo de convencer al propio niño, de que todos pueden aprender si se les acompaña en su proceso.

-La comunicación con los padres: Se trata de restaurar el vínculo con los padres de familia, para que en concordancia con los docentes se tengan altas expectativas de los estudiantes, se opte por la inteligencia, el éxito, la complejidad, la exigencia y la responsabilidad.

-*La metacognición*: Se propone el empleo de la metacognición como mecanismo para la construcción de zonas de desarrollo próximo (ZDP), que favorece la representación que la mente hace de sus propios procesos mentales. Así se establece que la metacognición ayuda a generar ambientes para el aprendizaje fundamentados en el diálogo didáctico, comprendido este como el que permite la generación de ayudas ajustadas a los estudiantes, es decir, a la creación de ZDP (Padilla, 2006).

Estas orientaciones, si bien se dirigen al trabajo en las aulas de preescolar, no limitan su adecuación y aplicación a los demás espacios escolares.

CONCLUSIONES

Las aportaciones de los diversos autores sobre el concepto de ambiente de aprendizaje es una aproximación para observar que la escuela forma parte de un ambiente que ofrece al niño experiencias básicas para que tenga un aprendizaje. Los eventos educativos suceden en un ambiente donde se actualiza e interpreta "lo educativo. El ambiente de aprendizaje es un sistema con vida propia, el cual se encuentra inserto en una red de supra sistemas y sistemas paralelos que contribuyen a configurarlo" (Coll y Solé, 2001).

La educación virtual en las instituciones educativas amerita un acercamiento desde lo conceptual y teórico que fundamente las acciones, procedimientos y rutas que se han de tomar para su realización y para la creación de nuevos ambientes de aprendizaje de calidad y pertinencia social.

El ambiente cambia, es dinámico, se adecua, se planea y se diseña con base en el proceso de aprendizaje del alumno, pues el desarrollo cognitivo del niño, las costumbres y creencias modulan el ambiente.

En este trabajo se ha planteado el concepto de ambiente de aprendizaje como un sistema integrado por un conjunto diversos de elementos relacionados y organizados entre sí que posibilitan generar circunstancias estimulantes para el aprendizaje. Se fundamenta en la planeación, diseño y disposición de todos los elementos que lo propician y corresponde al contexto en que el niño se desenvuelve, y a su proceso de aprendizaje.

Las acciones específicas que en este documento se proponen y representan una primera orientación para iniciar la creación de ambientes propicios para el aprendizaje en el nivel preescolar, aunado a lo que cada docente, según su creatividad, le permita construir.



Promover el trabajo en equipo con metas y objetivos comunes, así como brindarles la oportunidad de explorar diferentes materiales.

Fuentes de consulta

Cano, M. y Lledó, A. (1995). *Espacio, comunicación y aprendizaje*. Serie práctica. No 4. Sevilla: Díada Editorial S.L.

COLL, C. y SOLÉ. I. (2001). *Enseñar y aprender en el contexto del aula*. En COLL C., PALACIOS, J. y MARCHESI A. Desarrollo Psicológico y educación. Madrid: Alianza.

Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual*. Revista Iberoamericana De Educación, 33(1), 1-18. Recuperado a partir de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2961>. El 4 de junio de 2018.

Espinoza, L. & Rodríguez, R. (2017). *La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo educativo. Recuperado a partir de <http://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/276>. El 01 de junio de 2017.

FUNDACION FES (1993): *Fundación Restrepo Barco, Ministerio de Educación de Colombia*. Conocimiento, juego y materiales educativos. Cali.

García, G. (2014) *Ambientes de aprendizaje: su significado en educación preescolar*. EDO. MEX. Artículo

HUIZINGA, Johan. (1987): *Homo Ludens*. México, Fondo de Cultura Económica.

Jolibert, J. y Sraiki, C. (2011). *Niños que construyen su poder de leer y escribir*. 2° Edición. Buenos Aires: Manantial.

MMEM. (2011). *La Pedagogía Freinet. Principios, propuestas y testimonios*, México: Movimiento Mexicano para la Escuela Moderna.

Ospina Fabio, H. (2013) *Educación, el desafío de hoy: construyendo posibilidades y alternativas*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

RESTREPO, Luis Carlos (1993): *Intervención en planteamiento de planteamientos, realizado en el planetario Distrital, Bogotá*, Marzo de 1993.

SEP (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica*. Preescolar. México: SEP.

SEP (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio, México*.