



¿Qué debo saber para crear ambientes de aprendizaje lúdicos?

Autor: Octavio López López

Jardín de Niños Rosario Castellanos C.C.T. 15EJN3047W

Tlatlaya, Estado de México

15 de febrero de 2023



¿Qué debo saber para crear ambientes de aprendizaje lúdicos?

El ambiente es el medio de interacción para la construcción del conocimiento

El juego educativo contribuye a la construcción del conocimiento de los niños.

Los ambientes de aprendizajes lúdicos utilizan el juego como medio.

Para generar ambientes de aprendizaje el papel del alumno y maestro deben cambiar.

El juego permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje.

"La posición del alumno cambia, puesto que progresivamente debe asumir la responsabilidad de sus propios procesos de aprendizaje. Cambia la posición del docente, quien deja de ser la única fuente de información y se convierte en un activo participante de la comunidad de aprendizaje."

(Duarte 2003, p. 101)

Se deben desafiar a los alumnos a buscar diferentes soluciones a diversos problemas.

El Ambiente de aprendizaje es "un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores" (A.C. CEP Parras 1997: 15-18).

Bibliografía:

CENTRO DE EDUCACION EN APOYO A LA PRODUCCION Y AL MEDIO AMBIENTE (1997). A.C. CEP México, Parras. Los ambientes educativos. ¿Generadores de capital humano? Revista Debate en Educación de Adultos 7: 15-18.
Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de Educación: OEI. ISSN: 1681-5653.

La presente infografía con el título ¿Qué debo saber para crear ambientes de aprendizaje lúdicos?, da a conocer información importante que se debe retomar para poder crear un ambiente de aprendizaje, que propicie la movilización de saberes a través del juego, con la finalidad de mejora en la práctica educativa y a su vez en los resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La bibliografía está dirigida a profesores frente a grupo de nivel preescolar para informar y dar apertura a nuevos conocimientos en relación de ambientes de aprendizajes lúdicos, también se incluyen algunos conceptos principales y como contribuye el juego en la construcción de nuevos aprendizajes.

Los ambientes de aprendizaje propician y facilitan el logro de aprendizajes significativos ya que se busca trabajar en entornos aptos para los alumnos, es tarea del docente el generar un clima de confianza donde se propicie el dialogo y la participación para movilizar saberes y habilidades y generar nuevos, es por ello que se comparte la siguiente infografía para su análisis y su puesta en práctica en el aula de clase.

Como docente en nivel preescolar se tiene como objetivo el llamar la atención del alumno para poder realizar las actividades con mayor énfasis en el aprendizaje que se quiere lograr, para poder realizar esto es importante tomar en cuenta varios factores que influyen uno de ellos es que exista un ambiente de aprendizaje de confianza y propicie el trabajo colaborativo.

El considerar un ambiente que propicie y apoye el aprendizaje facilita la organización y la comunicación con los alumnos para realizar actividades y estas puedan ser de calidad, ya que, si el ambiente de aprendizaje se tiene confianza, respeto y empatía, se tendrá mejores resultados en colaboración y los aprendizajes.

El ambiente de aprendizaje de acuerdo con SEP (2017) “Implica un espacio y un tiempo donde los participantes construyen conocimientos y desarrollan habilidades, actitudes y valores” (p.123), por lo que el tomar en cuenta un ambiente de aprendizaje nos favorecerá para la construcción de nuevos saberes y aprendizajes significativos donde se fomenten valores y la inclusión de todos los alumnos y alumnas.

Los conceptos y aportes de la infografía son los siguientes:

- El ambiente es el medio de interacción para la construcción del conocimiento
- El Ambiente de aprendizaje es "un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores" (A.C. CEP Parras 1997: 15-18).
- Los ambientes de aprendizajes lúdicos utilizan el juego como medio.
- Para generar ambientes de aprendizaje el papel del alumno y maestro deben cambiar
- El juego permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje.
- El juego educativo contribuye a la construcción del conocimiento de los niños.
- "La posición del alumno cambia, puesto que progresivamente debe asumir la responsabilidad de sus propios procesos de aprendizaje. Cambia la posición del docente, quien deja de ser la única fuente de información y se convierte en un activo participante de la comunidad de aprendizaje." (Duarte 2003, p. 101)
- Se deben desafiar a los alumnos a buscar diferentes soluciones a diversos problemas.

Los ambientes de aprendizaje son espacios de interacción, donde se le debe dar al niño la oportunidad de interactuar con sus pares, atender consignas, trabajar colaborativamente y expresar sus ideas en un clima de confianza y respeto, para ello es necesario la práctica de los valores tales como: respeto, tolerancia, igualdad y equidad.

El juego es un mediador que propicia y facilita los aprendizajes de manera divertida y organizada, éste representa una actividad vital en el desarrollo del niño, ya que favorece la construcción de su realidad a través de la imaginación, por lo que el docente debe considerarlo en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Las infografías se han vuelto un recurso significativo para la sociedad y para la educación, ya que, al ser llamativas, comprensibles, con poco texto, logran captar la atención de las personas, esto, ayuda significativamente, pues se comprende con mayor precisión un texto, es por ello, que se utilizan para el ámbito laboral y de la salud.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Centro De Educación En Apoyo A La Producción Y Al Medio Ambiente (1997). A.C. CEP México, Parras. Los ambientes educativos. ¿Generadores de capital humano? Revista Debate en Educación de Adultos 7: 15-18.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de Educación: OEI. ISSN: 1681-5653.
- Sep. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. México: ultra.