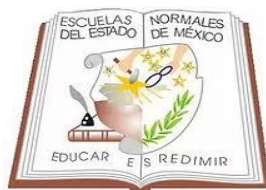




ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA



TESIS DE INVESTIGACIÓN

Ambientes de Aprendizaje que Favorecen el Aprendizaje Significativo en niños de Educación Preescolar

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

KARLA MARICRUZ HERNÁNDEZ RAMÍREZ

ASESOR

MTRA. XÓCHITL LÓPEZ CANO

Agradecimientos

Al ver el resultado logrado de este documento, solamente se me ocurre una palabra: ¡GRACIAS!

A mis padres, hermanos y sobrino.

A ustedes que han sido siempre el motor que impulsa mi vida, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noche más difíciles.

Por guiarme en este camino que hoy consolido.

Este logro se los dedico a ustedes.
¡Gracias!

Quiero agradecer a mi asesora la Mtra. Xóchitl López Cano.

Por la paciencia y constancia dada a este trabajo, sus consejos fueron útiles cuando los pensamientos e ideas no fluían para escribir lo que hoy he logrado.

Fue parte importante en este proceso en el acompañamiento profesional.

Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más lo necesite. Sin duda no me equivoque al elegirla mi asesora. Infinitas ¡GRACIAS!

Agradezco el apoyo incondicional de mi compañero a lo largo de estos cuatro años.
¡Gracias! Mau, por haber estado ahí siempre que lo he necesitado.

Índice

Introducción	7
Capítulo I Planteamiento del Problema	10
Problemática	11
Pregunta a responder	15
Contextualización	15
Externa	15
Interna	16
Aspecto Familiar	19
Aula	19
Diagnóstico	20
Necesidades de Aprendizaje	22
Justificación	24
Objetivo general	28
Objetivos específicos	28
Supuesto	29
Capítulo II Marco Referencial y Teórico	30
Antecedentes	31
Ambientes de Aprendizaje	34
Los Ambientes de Aprendizaje, Duarte	35
Bransford y su Propuesta	40

Ambientes centrados en el que aprende	41
Ambientes centrados en el conocimiento	41
Ambientes centrados en la evaluación	42
Ambientes centrados en la comunidad	42
El proyecto situado como estrategia para la creación de Ambientes de Aprendizaje	43
Aprendizaje	47
Aprendizaje Significativo	48
Dimensiones del Aprendizaje Significativo	49
Aprendizaje significativo	49
<i>Aprendizaje por recepción</i>	50
<i>Aprendizaje por descubrimiento</i>	50
<i>Aprendizaje memorístico</i>	50
<i>Tipos de Aprendizaje según Ausubel</i>	50
<i>Aprendizaje por representación</i>	50
<i>Aprendizaje por concepto</i>	51
<i>Aprendizaje por proposición</i>	51
Teoría de Asimilación	51
<i>Formas de asimilaciones relacionadas que hace el alumno</i>	52
Aprendizaje subordinado	52
Aprendizaje supra ordenado	52
Aprendizaje combinatorio	52
Condiciones del Aprendizaje Significativo	53

<i>Significatividad lógica</i>	53
Teoría Sociocultural de Vygotsky	54
Zona de Desarrollo Próximo	55
Plan de Estudios 2017 (Aprendizajes Clave)	56
Diseñar experiencias basadas en el Aprendizaje Situado	56
Capítulo III Marco Metodológico	59
Enfoque Cualitativo	60
Método de Investigación Acción	60
Recursos Materiales	63
Recursos Humanos	63
Alcance	64
Capítulo IV Informe Primer Ciclo	65
Fase 1. planificar	66
Plan de acción	65
Fase 2. Actuar	69
¿Qué ocurrió en este Proyecto?	69
Fase 3. Observar.	74
Evaluación del Plan de Acción a través del Proyecto	74
Fase 4. Reflexionar	76
Análisis y Reflexión del Primer Ciclo	76
Capítulo V Informe del Segundo Ciclo	83
Fase 1. Planificar	84
Plan de Acción	84

Fase 2. Actuar	87
¿Qué ocurrió con este proyecto?	87
Fase 3. Observar	96
La Evaluación del plan de acción a través del proyecto	96
Fase 4. Reflexionar	97
Análisis y Reflexión del Segundo Ciclo	97
Conclusiones	101
Referencias Bibliográficas	107
Anexos	108

Introducción

Durante las jornadas de práctica observe la poca importancia que se le da en el aula a los ambientes de aprendizaje para propiciar conocimiento, lo cual genera que los niños no adquieran aprendizajes verdaderamente significativos y que los aprendizajes esperados no sean alcanzados para el perfil de egreso del nivel preescolar, a pesar de que en el documento de Aprendizajes Claves menciona la importancia que este tiene dentro de la planificación docente, poca reflexión sea dado durante la planeación, por ser un elemento clave para el logro deseado debería ser el eje central de la enseñanza por convicción, no por obligación.

Por lo anterior esta tesis de investigación pretendió dar respuesta a la pregunta ¿Qué ambientes de aprendizaje favorecen el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar? Es necesario conocer qué tipo de ambientes de aprendizaje son favorables para los niños ya que cada uno tiene necesidades e intereses distintos.

El objetivo de esta investigación es proponer ambientes de aprendizaje en donde el niño pueda adquirir aprendizajes verdaderamente significativos y los pueda aplicar dentro de su vida cotidiana, por ello se presentan los ambientes contruidos mediante la aproximación a escenarios que se encuentran dentro de su entorno.

Esta investigación se basa en el paradigma constructivista considerando las posturas de Ausubel y Vygotsky, además de retomar el método de (Brandsford, et.

al. 2007) para la creación de ambientes de aprendizaje. Busca además comprobar que los ambientes de aprendizaje se favorezcan verdaderamente al aprendizaje significativo, es por ello que la metodología de la investigación fue el enfoque cualitativo y el método de investigación la investigación acción, porque se buscó encontrar resultados positivos y compartir el proceso que se llevó a cabo para encontrar los ambientes de aprendizaje efectivos para el grupo. Haciendo uso de los ciclos reflexivos para comprobar el supuesto planteado al inicio de la investigación.

El documento está conformado por cinco capítulos y las conclusiones que a continuación se presentan:

Capítulo I titulado planteamiento del problema en donde surge la pregunta de investigación, los objetivos y el supuesto, en el se deja ver la problemática elegida, de donde surge y el contexto donde se llevó la investigación y la justificación en donde se explica el porqué de esta investigación, lo que se pretende lograr además de la fundamentación teórica,

Capítulo II marco Referencial y marco teórico, en él se detalla el método y el enfoque en el que se basa la investigación, además de los recursos materiales y humanos que se utilizaron: TICS, diario de la educadora, registro de notas y fotografías.

En los capítulos IV y V denominados informe de los ciclos de investigación, se encuentra la descripción, el análisis y los resultados que se obtuvieron al aplicar la propuesta de ambiente de aprendizaje.

La investigación se realiza en el Jardín de Niños “José Carlos Becerra”, ubicado en la comunidad La Estación del Ferrocarril, municipio de Ixtlahuaca; en el grupo de segundo grado grupo “A” el cual cuenta con una matrícula de 24 niños.

Después esta investigación puedo concluir que los ambientes de aprendizaje tienen una influencia verdaderamente importante en el favorecimiento de aprendizajes significativos en los niños, debido a que son los encargados de propiciar experiencias que permitan realizar un confrontamiento cognitivo en el niño para adquirir conocimientos nuevos y transformados de una manera en la cual puedan encontrar significatividad dentro de su vida diaria.

Con el análisis y la reflexión me dejan nuevas vetas para seguir investigando temas relacionadas a la temática tal es el caso del análisis de casos, proyectos comunitarios y aprendizajes basado en problemas.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

Problemática

A lo largo de mi formación como docente he tenido cursos de preparación para obtener las bases teóricas, didácticas, metodológicas y técnicas de lo que se va a enseñar en el campo laboral, sin embargo; al ingresar en la práctica me di cuenta que costaba captar la atención de los niños, propiciar ambientes que realmente generaran aprendizajes que favorecieran el desarrollo integral de los niños, además de que las actividades o situaciones de aprendizaje diseñadas realmente no cumplían los fines didácticos.

Al identificar esto, decidí observar la práctica de la docente titular a fondo para identificar el ambiente que generaba en los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo me di cuenta que las actividades propiciadas atendían al contenido del currículo, sin embargo, no eran significativas, pues los niños olvidaban lo aprendido y esto se reflejaba en los cortes de su evaluación; ante estas situaciones me surgió el dilema de ¿cómo proponer escenarios de ambientes de aprendizaje para que el niño adquiriera un aprendizaje significativo? además de algunas otras interrogantes como: ¿cómo lograr diseñar los mejores ambientes para que el tiempo que pase en la clase el niño sea significativo? ¿Qué se considera para la creación de esos ambientes en la práctica docente y se cumplan el perfil del nivel preescolar?

Estas interrogantes me llevaron a plantearme una serie de reflexiones para comprender como generar aprendizajes en el aula, la SEP (2017) menciona que “Los procesos cognitivos necesarios para que el aprendizaje ocurra están estrechamente vinculados a los ambientes que los propician” (p.123) por lo que si

estos no son favorables para los niños el aprendizaje no ocurrirá, de ahí la tarea del docente de crear ambientes propios, creativos e innovadores.

Durante mi instancia en el “Jardín de niños José Carlos Becerra” realice un formulario (figura 1) para conocer cuál es la percepción de ambiente de aprendizaje para las docentes y su aplicación, ellas mencionan que el ambiente de aprendizaje es el espacio y las condiciones físicas, emocionales, educativas y sociales que favorecen las situaciones de aprendizaje, se propician mediante estrategias y recursos acordes a la edad, estilos de aprendizaje, características y necesidades de los alumnos, a través de recursos como: TV, Internet, computadora, videos, libros, audio cuentos, material didáctico y de reusó.

El ambiente que se propicia dentro del Jardín de niños “José Carlos Becerra” se genera regularmente en el aula y pocas veces fuera de estas, ya que para las docentes implica tiempo al trasladarse, los espacios están ocupados, los niños se distraen con lo que ocurre alrededor o con otros compañeros que se encuentra, además, de que mencionan que pueden ocurrir accidentes si se trabaja fuera del aula.

Correa (2008) afirma que el “aula de clase” tradicionalmente no está pensada para estimular al conocimiento sino más bien para informar, en ella, se busca que el estudiante más que aprender entienda los procesos a partir de las “instrucciones” abandonándolo en el camino del “aprendizaje” (p.7)

A partir de lo que afirma Correa (2008) se observa que dentro del preescolar existe aún una enseñanza tradicional, esta, se refleja en el ambiente

que se suele propiciar, la cual es poco atractiva con material repetitivo y poco atrayente para los niños, quienes guiados por “instrucciones” desarrollan el contenido, recibiendo el material únicamente para lo que se les ordena evitando que lo exploren y manipulen para que ellos descubran como utilizarlo; además, de tener espacios reducidos y no realizar cambios en el mobiliario o salir a menudo al patio u áreas verdes para realizar juegos o alguna dinámica. Las actividades son poco interesantes ya que se realizan con los niños en su mesa atentos a las indicaciones de la docente. Lo que no permite que ellos puedan desarrollar sus habilidades tanto sociales como intelectuales.

En cuanto a recursos se procuran utilizar los del aula, siendo esto un aspecto positivo pues se aprovechan al máximo, sin embargo, algunas veces se requiere otro tipo material para abordar los temas, mas no se les proporcionan justificando que tienen otras actividades y el tiempo no les alcanza adaptando los materiales que se tienen en la actividad, esto suele ser útil, sin embargo el tener material tan visto les causa aburrimiento provocando la pérdida del interés en la actividad.

Otro de los problemas que se observa en los ambientes de aprendizaje dentro del preescolar es el rescate de conocimientos previos como las experiencias, vivencias y anécdotas de los niños, sin embargo, durante el desarrollo de la situación ya no se retoman para ser retroalimentadas por parte del docente para que el niño pueda movilizar el conocimiento que posee con sus nuevos esquemas referenciales y lograr consolidar el aprendizaje significativo en situaciones auténticas, solo se tratan como requisitos del primer momento de la

situación didáctica pero no se enriquece o contrastan sus saberes con los que se van adquiriendo.

Es por ello que para hacer posible el mayor logro de los estudiantes, los docentes deben priorizar las interacciones significativas entre ellos para propiciar “un aprendizaje más activo, colaborativo, situado, autorregulado, afectivo, orientado a metas y que facilite los procesos personales de construcción de significado y de conocimiento” (SEP, 2017, p. 124) y responsabilidad a cubrir por parte de los docentes para alcanzar los fines de la educación preescolar.

“El ambiente debe procurar que en la escuela se diseñen situaciones que reflejen una interpretación del mundo, a la par que demanda que los estudiantes aprendan en circunstancias cercanas a su realidad” (SEP, 2017, p. 124) tarea que no se observa en las aulas, debido a que comúnmente se toma el contexto para planificar algunas actividades como es el caso de exploración con oficios y profesiones o cuidado del medio ambiente, sin embargo, no se conoce del todo y es por ello que no se puede explotar al máximo para trabajar con los demás campos y áreas haciendo que se trabajen otro tipo de actividades que quizá para el niño no sean tan significativas como las de su contexto.

Con lo anterior puedo decir que se encontró un vacío de información con respecto a los aspectos a tomar en cuenta al propiciar un ambiente de aprendizaje ya que, si se toman en cuenta, los intereses y las necesidades de los niños, sin embargo, se desconocen aspectos que son importantes para generar el ambiente adecuado que le permita al niño adquirir un aprendizaje realmente significativo.

Pregunta a responder

Todo lo anterior son razones por las cuales me llevan a plantearme la siguiente pregunta que guiará la tesis de investigación:

¿Qué ambientes de aprendizaje favorecen el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar?

Contextualización

Externa

El Jardín de Niños “José Carlos Becerra” se encuentra ubicado en calle Matamoros S/N, a un costado de la clínica de salud del DIF y de la Escuela Primaria Francisco Villa, en la comunidad de la Estación del Ferrocarril, Ixtlahuaca, México.

El contexto que rodea la institución es considerado rural, cuenta con diversos Programas de Apoyo Social que proporcionan las autoridades de Gobierno Federal y Municipal, permite de cierta manera apoyar a las familias económicamente.

La comunidad cuenta con servicio de luz e internet los cuales son aprovechados para la búsqueda e indagación de las tareas que en ocasiones se dejan en la escuela; además de tener comercios como: papelería, tienda y cibercafé estos cerca del preescolar permitiendo que los papás puedan adquirir fácilmente materiales que se solicitan. Los servicios de transporte público circulan de manera frecuente por la zona, favoreciendo la llegada inmediata a la institución.

Los niveles educativos que tiene son: primaria, secundaria y telebachillerato, así como el servicio médico accesible para la institución; favoreciendo el desarrollo y la atención de la comunidad debido a que se encuentran al alcance de la población.

El nivel socioeconómico de la comunidad es bajo, por la actividad económica de la zona (ganadería y agricultura) siendo un aspecto negativo ya que el apoyo hacia la institución es limitado ocasionando conflictos tales como: la falta de compromiso hacia actividades que requieren ayuda para el mantenimiento y cooperaciones.

Los padres de familia que conforman el contexto escolar valoran y reconocen la importancia de los niveles educativos con los que cuenta la comunidad apoyando a las docentes y estudiantes a desempeñar su labor conforme al nivel, en la medida de sus posibilidades y tiempos, lo que ocasiona la ausencia de algunos por sus actividades.

Interna

El jardín de niños cuenta con una matrícula aproximada de 146 alumnos; de los cuales 19 cursan primero, 48 segundos y 49 tercero distribuidos en las diferentes aulas y espacios, existen 2 grupos de segundo y tercero y un solo grupo de primero. Es considerada una institución de organización completa por estas características, además de contar con 5 docentes especialistas en educación preescolar, 1 directivo, 1 promotor de educación para la salud, 1 de educación física y 1 de artes, que asisten durante la semana para atender estas

áreas. Además de contar con 2 intendentes para el apoyo a la limpieza de la escuela y actividades académicas.

Infraestructura de la Institución

Está conformada por 5 aulas, la dirección en donde se encuentra la biblioteca, baños para niños, niñas y maestras, el área de juegos, el arenero en donde se encuentra una pequeña área verde, el patio y una pequeña barda que aún se encuentra en construcción, en la plaza principal un domo para los eventos deportivos, culturales y sociales.

En la dirección se cuenta con material deportivo como pelotas, aros, conos, bastones, colchonetas. Para el área artística tienen un teatrino, mantas, bocinas, plastilina. En el campo de razonamiento y pensamiento matemático se cuenta con juegos de mesa como serpientes y escaleras, bingo, juego de tarjetas, ajedrez. Para lenguaje se cuenta con el alfabeto móvil y biblioteca y para exploración material para experimentos y juegos de mesa como adivina el animal con tarjetas, este es compartido con todos los grupos, solicitando con tiempo para su uso.

El jardín tiene acceso a internet, este es aprovechado en cada aula como herramienta digital para el aprendizaje de los niños. Sin embargo, el espacio institucional es pequeño para la cantidad de grupos y el desarrollo de sus actividades, por lo que no todos los grupos pueden salir al mismo porque se genera distracciones por parte de los niños, las docentes se ponen de acuerdo para la utilización del patio.

En cuanto a la relación dentro de la institución se puede observar que existe una buena comunicación entre docentes y directivos así como el personal que se encuentra dentro de la institución además de que se contempla la organización para cualquier evento o taller un ejemplo de esto son las actividades programadas en la fase intensiva del Consejo Técnico Escolar y el taller intensivo de formación continua para docentes, en la distribución tiempos, actividades, recursos y responsabilidades, reconociendo que una buena comunicación permitirá en su colectivo funcione e impacte en las aulas, propiciando la creación de ambientes de trabajo institucional.

Dentro de los acuerdos tomados durante la semana de la fase intensiva de Consejo Técnico se encontraron los siguiente: Involucrar la participación activa de los niños en clase, motivarlos para que propongan actividades y estrategias de aprendizaje y evaluación, elaborar el plan de trabajo de acuerdo a las necesidades e intereses de los alumnos así como también involucrar a los padres de familia, darles a conocer el diagnóstico, estrategias de trabajo, pedirles apoyo, colaboración y respaldo, así como la constancia y acompañamiento en el trabajo y la práctica docente, darles a conocer el programa, los campos a trabajar, hacerles saber y reflexionar la importancia que tiene la educación preescolar en el desarrollo personal, emocional y académico de los niños con el único objetivo de favorecer su aprendizajes, desde esta visión se busca crear ambientes de colaboración entre los actores de la escuela.

Se acordó que la organización sería en colectivo para el trabajo por grado para mantener un diálogo entre las educadoras sobre las actividades, evaluación e

instrumentos que se estarían ocupando; además, de dar a conocer los avances de los grupos y la evaluación. Se seleccionaron aprendizajes fundamentales con el objetivo de conocer las características, áreas de oportunidad, intereses y necesidades de los niños. Acordando que cada semana se trabajaría con un campo y un área, en el caso de primer y segundo grado cada grupo planea por semana, al final solo compartirán las planeaciones adaptándolas a las necesidades de cada grupo, diseñando la situación de aprendizaje por proyectos.

Aspecto Familiar

La participación por parte de los tutores de los niños está presente en todo momento siendo un factor positivo para su desarrollo integral, sin embargo, no todos los padres de familia son los tutores, algunos son abuelos, tíos, u otra persona que se hace cargo del cuidado de los pequeños, ya que en su mayoría trabajan debido a que su nivel socioeconómico lo demanda. Este es un factor negativo para el aprendizaje del niño porque se nota carencia de retroalimentación en casa, debido a que los tutores no saben cómo llevar a cabo las tareas que se asigna por las bajas condiciones escolares con las que cuentan, limitando con ello poco avance en algunos niños para su desarrollo.

Aula

Las dimensiones del aula de segundo grado son pequeñas, por la cantidad de material y mobiliario reducen el espacio para que los niños puedan levantarse o moverse dentro de este, por lo que la docente trata de que no todos se levanten al mismo tiempo durante las actividades, este aspecto no es tan positivo ya que

pasan mucho tiempo sentados generando que no puedan desarrollar al máximo sus capacidades ni mucho menos obtener un aprendizaje significativo, ya que se les limita estando sentados o solo cuando la maestra les asigna puedan levantarse o cambiar de espacios.

En el aula cuenta con suficiente material didáctico para desarrollar las actividades de los campos y las áreas de formación académica; dentro de este material se encuentra la biblioteca, pelotas, aros figuras geométricas, tangram, semillas, cascabeles, plastilina, rompecabezas, instrumentos musicales, tapas, pintura, botellas, papelería como hojas, lápices, sacapuntas, tijeras, colores, además de bloques, cajas, juegos de mesa, botellas, juguetes, entre otros. Todo se encuentra ubicado al rededor del salón ocupando un espacio considerable para su uso y manejo. La docente y los niños utilizan estos materiales para ejecutar la planeación.

Diagnóstico

El grupo de segundo grado grupo "A" está a cargo de la maestra Verónica Cruz Nepomuceno cuenta con una matrícula de 24 alumnos de los cuales 13 son niñas y 11 niños; durante el inicio del ciclo escolar se permitió conocer las características con las que arribaron los niños a la escuela; como parte de la jornada de observación y ayudantía comprendida del 29 de agosto al 16 de septiembre de 2022.

Características del desarrollo cognitivo, socioemocional, social y físico de los alumnos y dominio de las competencias básicas

La mayoría de los niños se relacionan entre si ya que asistieron juntos en primer grado, se conocen y ya no tienen dificultad para hablar entre ellos ni dirigirse con la docente, recuerdan historias favoritas, responden preguntas sencillas como: ¿Para qué sirven los números?, o ¿Quiénes eran los personajes del cuento? y pueden sostener, escribir y dibujar con lápiz y crayolas. Sin embargo, aún se les dificulta realizar y desarrollar actividades por sí solos, comentar acerca de diversos tópicos y mostrar curiosidad con respecto a un tema de interés ya que se observa que aún esperan a que la docente les diga qué es lo que deben hacer e incluso en ocasiones quieren que la docente realice el trabajo con ellos. También se observa que algunos niños no cuentan con autorregulación de emociones, esto se debe al apego que tienen en casa especialmente los que son hijos únicos, muestran conductas agresivas con sus compañeros al estar jugando, les surge melancolía al llegar a la escuela y no se quieren quedar, así como también inquietud dentro del salón. Algunos niños muestran dificultad para convivir, trabajar y relacionarse con sus compañeros, además de mostrar egocentrismo al momento de dirigirse con la docente ya que solo quieren que les preste atención y si no lo hace se molestan, dificultad para compartir sus cosas y las del salón, para tomar y respetar turnos al momento de formarse, al salir, lavarse las manos o tomar algún material además, de la dificultad de jugar en grupos o parejas; estas acciones generan que los demás niños tomen esas actitudes en el aula, lo que provoca desinterés y desorden en el salón.

Estilo, ritmos de aprendizaje e interés y uso del tiempo libre

Al inicio del ciclo se aplicó una prueba para determinar los estilos de aprendizaje, así como también conocer los intereses de los niños y lo que les gusta hacer en su tiempo libre. De este se tuvieron los siguientes resultados: El 85% de los niños muestran un estilo de aprendizaje Kinestésico siendo este el que predomina en el aula mientras que el 10% muestran un estilo de aprendizaje visual y el 5% auditivo corroborando esta información con las respuestas de la prueba acerca de sus intereses y que les gusta en sus tiempos libres. A los niños les gusta jugar en espacios abiertos a juegos en donde se involucre mucho movimiento con el cuerpo, les gusta bailar, cantar, manipular objetos y cosas e interactuar con su entorno en especial con su familia.

Necesidades de Aprendizaje

En el aula se tiene a Alejandro un niño que presenta características de autismo cosa que aún no se confirma, sin embargo, las docentes de USAER mencionan esa posibilidad. Las características que destacan en Alejandro son: la dificultad significativa en la comunicación verbal, la socialización escasa con sus compañeros, retraso en las destrezas cognitivas de aprendizaje, irritación por ruidos o cambios mínimos en el aula, conducta hiperactiva o distraída, aleteo en las manos, desinterés por las actividades por mencionar algunas.

En la jornada de observación y ayudantía se trabajaron los campos y las áreas de desarrollo personal y social para reconocer los conocimientos, características y habilidades que los niños poseían respecto a estas áreas, por semana, se distribuyó un campo y un área. Antes de aplicar el plan, para la docente es importante abrir un espacio de diálogo en donde los niños puedan

comentar y expresar sus ideas acerca del contenido que se abordará a lo largo de la semana, puesto que; esto les ayuda a recordar acerca del tema y también su utilidad en la vida diaria, ella dice que esto hará que tomen mayor importancia del contenido. Algo muy notorio es que al inicio de la jornada la docente anima a los niños mediante palabras como: _ “hoy va a ser un gran día vamos a aprender muchas cosas” _ durante el día los alienta y les hace cumplidos en las actividades que se desarrollan, especialmente cuando los niños no se sienten capaces para ejecutarlas, además de que educar en valores, les recuerda a los niños que en el salón debe existir el respeto, la confianza, la honestidad y la resiliencia entre compañeros.

En las semanas de observación, me percate que la docente tenía demasiada carga administrativa, mostrándose estresada y preocupada por todo lo que debía entregar. Platicando con ella al respecto de este tema me comentaba que todo lo administrativo le absorbía mucho tiempo, por lo que en ocasiones no le daba tiempo de planear actividades tan significativas para los niños, puesto que se necesita de material variado y elaborado cosa que lleva demasiado tiempo realizarlo, sin embargo, como ella ya tiene varios años de experiencia se ha estado haciendo de estrategias para trabajar con los niños los contenidos con la finalidad de alcanzar los aprendizajes esperados, utilizando en su mayoría el material suministrado en el aula.

Justificación

En la actualidad la educación exige nuevos cambios en la forma de enseñar, esto se debe a las reformas educativas de los planes y programas de estudios vigentes, así como a los contextos sociales, culturales y económicos, además, de las necesidades de los estudiantes, las cuales han ocasionado nuevas formas de convivir y pensar en los niños desde edades tempranas, por lo que se demandan nuevas formas de ver a la educación, no como el espacio donde se informe al niño para que entienda un contenido o un tema, sino en donde él pueda descubrir y construir su propio conocimiento a través de la mediación del docente siendo esta la clave para que el aprendizaje pueda ser significativo en él. Correa (2008) afirma “Estamos viviendo un profundo proceso de transformación de los sistemas educativos que modifican los modos de producción, las relaciones sociales, la organización política y cultural” (p.3). lo que nos corresponde como escuela responder a las condiciones sociales y políticas que el país, a las exigencias educativas del gobierno para alcanzar una calidad educativa.

Duarte (2003) menciona que “El papel real transformador del aula está en manos del maestro, de la toma de decisiones, de la coherencia entre su discurso y de la problematización y reflexión crítica que realice en su práctica” (p. 8). de ahí la importancia de la conciencia social y educativa del papel del docente en las instituciones de educación preescolar, sobre todo uno como estudiante normalista debe iniciar a identificar las problemáticas que vive en las aulas a través de la

investigación y la reflexión se puede transformar a una sociedad y grupo para alcanzar los principios educativos que el sistema educativo plantea en los documentos normativo de la educación.

En este mundo lleno de cambios influenciados por el entorno del niño, es necesario que como docentes de educación preescolar replantearnos a partir de donde cubrir esas exigencias en las formas de enseñar; es por esto, que dentro de la investigación se plantea a los ambientes de aprendizaje como una necesidad para que el niño pueda adquirir aprendizajes verdaderamente significativos mediante la aproximación a escenarios que encuentran dentro de su entorno y sean asimilados de manera significativa, además de poderlos aplicar en su vida cotidiana y no en escenarios poco reales.

Esta investigación aporta una nueva perspectiva de ver al ambiente no solo como el espacio en donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje abarcando contenidos sin un significado para los niños mediante recursos poco cautivadores y en espacios estáticos sin cambios, sino el escenario en donde puedan existir diversas propuestas por parte de los niños que atiendan y satisfagan su necesidad por aprender, en donde construyan su aprendizaje dentro de espacios abiertos que estén en constante cambio y recursos que sean verdaderamente significativos, interesantes y atractivos para lo que se esté abordando, mediante estrategias y métodos que le permitan generar aprendizajes que favorezcan su desarrollo integral.

Entender a los ambientes de aprendizaje como la estrategia para favorecer el aprendizaje significativo en los niños, permitirá que se relacionen los saberes de

su entorno con el escolar de manera que construya un conocimiento propio el cual será duradero.

Duarte (2003) menciona que:

un individuo aprende a través de un proceso activo, cooperativo, progresivo y auto dirigido, que apunta a encontrar significados y construir conocimientos que surgen, en la medida de lo posible, de las experiencias de los alumnos en auténticas y reales situaciones (p. 4).

siendo beneficiados principalmente los niños en edad preescolar donde realizo mi intervención docente, además que puede apoyar a estudiantes que tienen esta misma necesidad de conocer y proponer otras formas de ver a las aulas escolares; también se pretende facilitar el aprendizaje planteándole retos y desafíos que estén dentro de su entorno para que puedan resolverlos con ayuda de actividades significativas y se favorezcan los aprendizajes esperados para el desarrollo cognitivo.

Se busca proponer ambientes de aprendizaje que logren potenciar al máximo las habilidades y conocimientos de los niños para que así ellos puedan descubrir su aprendizaje a partir de lo que ya conocen, esto beneficiará a las docentes en la relación socio-afectiva con sus alumnos, mejorara su comunicación y convivencia, a su vez, contribuirá en la mejora de su práctica puesto que al conocer el entorno, su interés y lo que requieren aprender los niños será más sencillo encontrar métodos y estrategias para la implementación de su plan, además de que atenderá los contenidos de los programas que se le exigen

para dar cuenta del logro de un perfil de egreso en el primer ciclo de la formación de los niños de edad preescolar obteniendo resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El abordar los ambientes de aprendizaje es un tema significativo como estudiante normalista, ya que dentro de la docencia se tiene ese vacío de información acerca de su significado y lo que verdaderamente propicia; no digo que se desconozca, sino que muchas veces por la carga de trabajo administrativo u otras situaciones se desatienden estos ambientes lo que propicia que no se genere lo esperado en el plan de trabajo.

Es por ello, que dentro de la investigación se pretende llenar ese vacío, mostrar la importancia y los resultados que se obtienen al propiciar ambientes de aprendizaje favorables y significativos dentro del grupo poniendo primero al alumno, atendiendo sus necesidades y no únicamente abarcando contenidos, si no desarrollar sus procesos cognitivos, propiciando ambientes de aprendizaje que sean verdaderamente significativos para los niños.

Esta investigación se apoyará de la propuesta metodológica de (Brandsford. Et. al, 2007) quien menciona que las metas educativas han tenido cambios, por lo que es necesario cambiar y rediseñar la manera de enseñanza, proponiendo un sistema de cuatro componentes que se interconectan metodológicamente para contribuir al aprendizaje del niño (centrado en quien aprende, centrado en el conocimiento, centrados en la evaluación y en la comunidad) es por esto que la investigación se inclina hacia el entorno del niño ya que en su propuesta retoma a la comunidad (entorno) en donde se desarrolla el

niño y partir de sus conocimientos previos para que al final mediante la retroalimentación se conjuguen y se genere un nuevo conocimiento. Función que le corresponde al docente, de manera consciente y organizada en los procesos educativos.

Objetivo General

Proponer ambientes de aprendizaje que favorecen el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar.

Objetivos Específicos

Identificar los ambientes de aprendizaje que favorecen el aprendizaje significativo en niños de educación preescolar.

Planear ambientes aprendizaje que favorezcan el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar.

Aplicar los ambientes de aprendizaje para favorecer aprendizajes significativos en el grupo de segundo grado de educación preescolar.

Analizar los ambientes propuestos para conocer cuáles fueron los aprendizajes favorecidos.

Evaluar los alcances obtenidos de los ambientes de aprendizaje propuestos, para el logro de los aprendizajes.

Supuesto

El supuesto que guiará la investigación de esta tesis es el siguiente:

El desarrollo del aprendizaje significativo en niños de educación preescolar se favorece a través de los ambientes de aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL Y TEÓRICO

Antecedentes

A lo largo de los años se han realizado diversas investigaciones para conceptualizar al ambiente de aprendizaje dentro del espacio escolar, han sido una gran cantidad de autores quienes lo conceptualizan y explican la importancia que tiene dentro de este entorno.

Castro. et.al. (2015) afirman que “el ambiente es concebido como los aspectos “físicos, sociales y humanos que configuran el espacio-tiempo” por ello, es importante reflexionar que este ambiente es el espacio en donde el alumno se desarrolla cotidianamente, por lo que se necesita tener presente la infraestructura de la escuela, los materiales con los que se cuentan en los salones de clase y los de la institución, las personas que participan y el papel del docente en la preparación de la creación de escenarios idóneos para promover el aprendizaje significativo de los niños.

el ambiente del salón de clase es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y las niñas” de ahí la relevancia de preparar escenarios donde los niños construyan sus aprendizajes y puedan desarrollar en todas sus áreas de conocimiento (Castro. Et.al, 2015, p.5).

Ante esta idea se cuestionó a los niños del grupo cómo les gustaría que fuera el espacio en donde aprenden, la mayoría mencionó _un espacio atractivo y agradable en donde se puedan sentir seguros y en confianza, donde puedan aprender y jugar_. Ante la respuesta se considerará en este estudio esta idea de los niños, tarea que le corresponde al docente tenerlo presenta al momento de

diseñar las situaciones de aprendizaje para que los escenarios cumplan la expectativa de los niños del grupo, además de los aportes teóricos que se han revisado.

Si bien, es importante rescatar a autores y teóricos que hablen del tema, considero que es igual de trascendental revisar estudios elaborados por otros estudiantes para conocer lo que han escrito y los hallazgos obtenidos respecto a los ambientes de aprendizaje y qué problemas se han resuelto.

Dentro de la búsqueda se encontraron dos tesis de diferentes universidades. La primera de la UNAM la cual lleva por título “Los ambientes de aprendizaje en el segundo grado de Educación Preescolar” Escrita por Rodríguez (2018).

Lo que llamó mi atención en esta investigación es que reconoce que - muchas veces como docentes no consideramos el ambiente al momento de impartir una clase- siendo esto para mí uno de los principales motivos por los cuales el aprendizaje no se obtiene como debería ni mucho menos llega a hacer significativo para el niño ya que la mayoría de veces únicamente se aborda contenido. Esto lo tendré presente durante el diseño y aplicación de ambientes de aprendizajes en los ciclos del plan de acción, su aplicación y evaluación.

Rodríguez (2018). menciona que es importante favorecer el ambiente de aprendizaje a través de ambientes lúdicos que promuevan y faciliten el gusto por aprender para favorecer el desarrollo integral del niño y sus relaciones interpersonales. Sabedores que a esta edad a los niños la principal forma de

aprender es el juego, de ahí que debo tener presente al momento de la planeación de los ambientes no perder de vista que el juego es la principal herramienta para aprender.

Mientras que dentro de la segunda investigación del Tecnológico de Monterrey la cual tiene por título “Construcción de Ambientes de Aprendizaje para generar Aprendizajes significativos en alumnos de preescolar”, se analizó el impacto que tiene el ambiente de aprendizaje en el aula de un jardín de niños, teniendo como limitante el espacio. Considerando lo anterior deberé tener presente al ambiente como una herramienta para cambiar las maneras de enseñar pretendiendo incentivar a las docentes a construir ambientes favorables y significativos dejando de lado el espacio como un obstáculo para la construcción del aprendizaje, más bien tenerlo presente y adecuándose a lo que se tienen para favorecerlo. Será necesario partir de una propuesta en donde la organización es la clave para generar ambientes favorables y funcionales que contribuyan en el aprendizaje significativo del niño.

Puedo identificar que las ideas anteriores favorecen los ambientes de aprendizaje dentro de la institución con el fin de contribuir al aprendizaje social y cognitivo del niño, considerando factores como el espacio, la infraestructura, la comunidad, los docentes y directivos, que al no participar o considerar de la manera adecuada cada factor y/o elemento puede desatar alguna problemática la cual afectará el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo que se debe planear de manera reflexiva preguntándose qué se quiere lograr en los alumnos, para qué,

quienes participan, qué se necesita, cómo se va a lograr, entre otras preguntas que más adelante se expondrán.

En esta investigación se pretende propiciar ambientes tomando en cuenta la importancia y los factores que faciliten la construcción de ambientes auténticos que le permitan al niño adquirir un aprendizaje significativo desde su propio contexto ya que se debe considerar que “el proceso de aprendizaje se parte de un concepto de ambiente vivo, cambiante y dinámico a medida que cambian los niños y niñas los intereses, las necesidades, las edades, los adultos y entornos que están inmersos” (Castro. Et.al. 2015, p.4). Considerando el entorno del niño al momento de construir un ambiente de aprendizaje permitirá que desarrolle conocimientos más formales e interacciones sociales permitiendo comprender al mundo que lo rodea, ante los cambios constantes de la sociedad lo que se aprenda y cómo se aprende deberán de ser de utilidad de los niños y puedan asimilarlo para otras situaciones cotidianas o académicas.

Ambientes de Aprendizaje

Son concebidos como los escenarios en donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y para que dentro de estos se pueda desarrollar un aprendizaje verdaderamente significativo se deben organizar de una manera en la que los niños puedan estar en constante cambio, trabajar en diferentes partes de la institución, con materiales que sean llamativos y al mismo tiempo significativos para la acción que se desempeñara, un ambiente de aprendizaje que el docente propicie debe ser construido para poder captar la atención del niño, además de que debe propiciar y no forzar su aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje se definen como escenarios ya que se deben construir considerando las necesidades que el niño trae de su entorno además de sus intereses por aprender, estos escenarios deben facilitar el aprendizaje mediante situaciones situadas que se relacionen a las experiencias que vive el niño en su vida cotidiana además de

propiciar relaciones socio afectivas entre compañeros y una convivencia armónica para que el aprendizaje se pueda dar significativamente.

Los ambientes de Aprendizaje, Duarte

Duarte (2003) define al ambiente en general “como una construcción diaria y reflexiva que se genera de manera permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida”. Ahora bien, cuando se habla de un ambiente educativo como lo define el autor, se refiere a las condiciones en donde se desarrolla el aprendizaje de manera reflexiva, pensar antes de determinar una acción, ¿cómo será la mejor forma de acercar el conocimiento a los estudiantes?, ¿qué puede ocurrir?, ¿qué habilidades poseen?, ¿qué elementos se deben considerar para alcanzar los objetivos?, además, es considerarlo como “Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores” (Duarte, 2003, pág.5) este espacio puede ser físico o virtual. Donde se movilizan saberes, conocimientos habilidades y valores que un aprendizaje esperado requiere ser favorecido y se adquiera el conocimiento de acuerdo con el desarrollo de los estudiantes.

En su propuesta Duarte plantea dos componentes en todo ambiente educativo los cuales son los desafíos e identidades, el primero son retos que se promueven desde iniciativas propias y son significativos para el grupo o la persona que los enfrenta, fortaleciendo la autonomía en el grupo y propiciando el desarrollo de los valores. El segundo es la posibilidad de creación de relaciones de solidaridad, comprensión y apoyo mutuo e interacción social entre alumnos, estas relaciones permiten saber cómo se encuentran y cuáles son sus necesidades.

Por lo que el ambiente educativo según Duarte (2003) “no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo” (p.6). sino por el contrario, el ambiente se crea a partir de las dinámicas que constituyen los procesos y las relaciones que se producen en el medio y los actores educativos, las cuales involucran acciones, experiencias y vivencias en estas se deben tomar en cuenta tanto la organización, la disposición del espacio, las pautas de comportamiento que se desarrollan, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan, por lo que como docentes al considerar esta ideas no solo se preocupa por el espacio sino más allá de pensar en todos los elementos que propone al momento de elegir un ambiente propicio para el aprendizaje del sujeto, las relaciones y las participaciones de los involucrados.

El ambiente debe tener en cuenta que la escuela se encuentra inmersa dentro de un medio, es por ello que tiene un gran peso social y cultural, esta se debe ver como el “lugar de la ciudad” es decir, la escuela se asume como parte del proyecto de la comunidad siendo un lugar significativo en donde los factores

del medio se reúnen y ponen en común sus propias comprensiones construyendo un lugar de conocimientos compartidos, un lugar donde se gesta el conocimiento, se moviliza, se transforma para responder a un contexto a una sociedad que busca transformarse día a día.

Antes de continuar deberá quedar claro que duarte llama al ambiente de aprendizaje como ambiente educativo ya que responde a una propuesta educativa y constituye a un documento que respalda el proceso de aprendizaje, a partir de esta idea este tipo de ambiente pueden ser visto como contenido, proyecto o como construcción dependiendo de cada institución educativa.

Duarte (2003). menciona que en las escuelas actuales aún se tiene una enseñanza tradicionalista dentro de estas el ambiente educativo se mantiene inalterado: el ordenamiento sigue siendo prescriptivo, las relaciones siguen siendo autoritarias, es decir, el docente da las órdenes y el alumno obedece, se carece de sentido en el trabajo del estudiante y la actividad del maestro, generando conocimiento sin comprensión se tiene ausencia de carácter afectivo y desinterés tanto de aprender como de enseñar. Coincido con esta idea porque lo he percibido en las aulas donde he observado durante las jornadas de intervención, el orden, las reglas se ven prevalecidas mediante condicionamiento de manos cruzadas, boca cerrada, o el famoso candadito para callar y tener atentos a los niños, olvidando que mutilamos a edades tempranas la expresión de ideas, el estar a gusto en las aulas por aprender nuevas cosas, hay quienes se resisten a quedarse por el temor al cambio.

Considerando a la escuela como “lugar de la ciudad” en donde se realiza un intercambio permanente con su entorno de manera integradora y abierta “De nada serviría si un espacio se modifica introduciendo innovaciones en sus materiales, si se mantienen inalterables unas acciones y prácticas educativas cerradas, verticales, meramente instruccionales” (Duarte, 2003, p. 8). no se lograría la innovación en la práctica, se siguen con patrones tradicionales donde el protagonista es el niño quien modifica sus esquemas que ha adquirido en su contexto sociocultural y que se desarrolló sin cambio diferentes en sus formas de aprender. Por lo que el aula debe ser el lugar de encuentro en donde los niños compartan sus experiencias y vivencias y pueda generar un espacio abierto para el conocimiento.

Duarte retoma la investigación de María Isabel Cano (1995) la cual habla de cinco principios fundamentales para formar un ambiente educativo efectivo, que como docentes debemos considerar al plantear nuevos espacios de aprendizaje, estos son:

El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes.

El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas en el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales

El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos, -ya sean contruidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos.

El entorno escolar ha de ofrecer distintos sub-escenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses.

El entorno ha de ser contruido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad

Esto principios permite contruir conocimientos a partir del otro mediante las relaciones socioafectivas, en el alumno comienza a surgir la resiliencia y el respeto por sus compañeros aprende a convivir y comienza a formar su autonomía además de formarse objetivos comunes en el grupo. Los materiales los debe propiciar el docente considerando el nivel, las necesidades e intereses del alumno, el material como se menciona debe ser diverso pero significativo evitando material repetitivo.

Debe considerarse además las características de los niños, un solo espacio de aprendizaje suele causar desinterés en los niños, como docentes debemos ofrecerse diferentes escenarios que propicien en los niños motivación y curiosidad por aprender. El ambiente del aula debe ofrecer seguridad y confianza en los niños además de considerar sus opiniones para que puedan expresar de manera

abierta sus sentimientos y necesidades, sin corromperlas como docentes. Es importante considerar la identidad del grupo, sus características y necesidades, fomentar en el amor, el cariño y la confianza en todo momento para que los alumnos se sientan libres de comentar sus opiniones.

Duarte nos invita a que como docentes propiciemos ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes, de ahí la importancia de las interacciones comunicativas, sociales y afectivas entre el docente, el alumno y el grupo, respetando la individualidad de cada uno, fortaleciendo el autoconocimiento y la autoestima para que exista una auto realización y así cumplir sus metas.

Bransford y su Propuesta

La creación de ambientes de aprendizaje sugiere repensar lo que se enseña, como se enseña y como se evalúa esto, debido a las metas educativas que se exigen en la actualidad.

Bransford.et.al. (2007) menciona cuatro perspectivas sobre ambientes de aprendizaje la cuales son importantes para la construcción de estos ambientes:

Ambientes centrados en quien aprende.

Ambientes centrados en el conocimiento.

Ambientes centrados en la evaluación.

Ambientes centrados en la comunidad.

Ambientes centrados en quien aprende: son ambientes que ponen atención a los conocimientos, habilidades, actitudes y creencias que los estudiantes traen al aula, su finalidad es descubrir lo que piensan en relación con los problemas inmediatos de enfrente. “Los maestros que están centrados en quien aprende reconocen la importancia de construir sobre el conocimiento cultural y conceptual que los estudiantes llevan al salón de clases” (Brandsford, Et.al. 2007, p. 113)

El docente debe conocer al niño desde su estructura de conocimiento, es decir el aprendizaje que ya trae de su entorno y tomarlo en cuenta para el aprendizaje futuro por ello es importante que tenga una sensibilidad hacia las prácticas culturales de los estudiantes y el efecto que éstas tienen sobre el aprendizaje en el salón. “Si la enseñanza está concebida como la construcción de un puente entre un tema y el estudiante, los maestros centrados en quien aprende mantienen una mirada constante en ambos extremos del puente” (Brandsford, et.al. 2007, p. 14)

Ambientes centrados en el conocimiento:

“estos ambientes toman en serio la necesidad de ayudar a los estudiantes a convertirse en conocedores del saber” (Bruner 1998. Citado por Bransford, 2007, p.15)

Estos ambientes ven al conocimiento como la base para un buen aprendizaje, sin embargo se considera que no es posible sino relacionan a los ambientes centrados en quien aprende, es decir los conocimientos previos del

niño, ya que centrarse en el conocimiento no es únicamente abordar contenidos nuevos, sino transformar los que ya poseen los estudiantes para que comprendan y analicen la nueva información que se les transmite para que la comprendan y puedan generar por sí solos un nuevo conocimiento.

Los ambientes centrados en el conocimiento también incluyen un énfasis sobre la construcción de sentido, ayudando a los estudiantes a transformarse en meta conocedores que esperan que la nueva información tenga sentido y que preguntan para aclarar cuando no lo tiene (Bransford, et.al. 2007, p. 17).

Ambientes centrados en la evaluación: estos ambientes perciben a la retroalimentación como parte fundamental del aprendizaje. “Los principios básicos de la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje” (Brandsford, et.al. 2007, p. 18)

La evaluación es uno de los elementos importantes para conocer si se logró el aprendizaje en el niño, pero también para reflexionar en la práctica con respecto a que hizo falta para alcanzar el aprendizaje.

Es posible que, dentro del desarrollo práctica docente se pueda retroalimentar al estudiante a través de la evaluación formativa para que así logre reconocer lo que le hace falta adquirir, así como también el docente puede reflexionar y guiar su práctica hacia la meta esperada.

Ambientes centrados en la comunidad: hablar de ambientes centrados en la comunidad se centra en todo lo que rodea al estudiante puesto que para su

formación integral es necesario que conviva con diferentes actores y se desarrolle en diversos ámbitos. “El término centrado se refiere a diversos ámbitos incluyendo al salón de clases, a la escuela y al grado” (Brandsford, et.al. 2007, p. 29).

Con estos ambientes afirmo que se necesita generar una integración entre las cuatro perspectivas de los ambientes de aprendizaje, ya que todas ellas tienen el potencial de rebasarse e influirse mutuamente, hay que tomar en cuenta que los aspectos de integración parecen ser muy importantes para acelerar el aprendizaje dentro y fuera de las escuelas, sobre todo tenerlas presentes al momento de planear las actividades, de manera consiente.

El Proyecto situado como estrategia para la creación de ambientes de aprendizaje

La SEP (2017) sugiere varias estrategias didácticas para favorecer la adquisición de conocimientos, habilidades y contenidos, dentro de estas se encuentran; las situaciones didácticas, los proyectos, el ABP y los estudios de caso. sin embargo, en esta investigación se tomará el proyecto situado como estrategia didáctica para la creación de ambientes de aprendizaje a razón de que el mismo documento afirma que, para que el alumno adquiera aprendizajes verdaderamente significativos se deben diseñar experiencias auténticas de su entorno, siendo el proyecto situado la estrategia más viable para propiciar este tipo de experiencias. además de que este desprende el ABP y el estudio de casos.

El Proyecto como estrategia para la creación de ambientes de aprendizaje se seleccionó no únicamente por que propicie experiencias situadas, también

porque cumple con las cuatro perspectivas que menciona Brandsford, et.al. (2007) para la creación de ambientes de aprendizaje: centrado en el alumno, centrado en el conocimiento, centrado en la evaluación y centrado en la comunidad. Los cuales permitirán favorecer el aprendizaje significativo en los niños.

Para fundamentar la afirmación anterior, retomo a la autora Diaz barriga (2006) y su libro Enseñanza situada: vinculo entre la escuela y la vida, el cual hace reflexionar sobre la importancia de los proyectos situados para la adquisición de aprendizajes meramente significativos, aportando el enfoque y los pasos a seguir para que sea realmente un proyecto encaminado a la enseñanza situada.

Diaz barriga (2006) menciona que la perspectiva situada plantea el problema de la organización y secuencia de los contenidos de la enseñanza o de la estructura del currículo en términos de los saberes, habilidades o competencias que la persona debe lograr para afrontar los problemas, necesidades y asuntos relevantes que se le plantean en los entornos académicos y sociales donde se desenvuelve (p. 31).

Siendo, esta perspectiva la encargada de formar la situación de aprendizaje tomada de su propio entorno, considerando en primer lugar el nivel de los niños, para posteriormente centrarse en los contenidos a atender del currículo.

El enfoque por proyectos asume una perspectiva situada en la medida en que su fin es acercar a los estudiantes al comportamiento propio de los científicos sociales destacando el proceso mediante el cual adquieren poco a poco las competencias propias de éstos, por supuesto en sintonía con el nivel educativo y

las posibilidades de alcance de la experiencia educativa (Diaz Barriga, 2006, p. 33).

En si, el proyecto dentro de la perspectiva situada se refiere a la experiencia que se propicia a los niños en conjunto con la perspectiva situada para favorecer su aprendizaje.

“un proyecto enfrenta problemas auténticos, que no son ejercicios escolares rutinarios sino verdaderos problemas por resolver, y conduce a la adquisición de competencias” (Diaz barriga, 2006, pág. 37). Además de contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales que se vinculan entre si y permiten darle significatividad al aprendizaje.

El proyecto se desarrolla a lo largo de un determinado tiempo (dos semanas) cada día, tiene un propósito que contribuirá para alcanzar el objetivo de este. Por lo que no queda confinado al final de la unidad o ciclo de enseñanza, sino que constituye el centro de la misma, una "totalidad natural", donde el curso de la instrucción no precede al proyecto, sino que está integrado en él, de manera que la conducción del proyecto en sí es la que permite los aprendizajes más relevantes y significativos (Diaz barriga, 2006, pág. 39)

Para desarrollar un proyecto que sea verdaderamente situado y que contribuya a favorecer el aprendizaje de los niños es necesario retomar los siguiente:

La estrategia de los proyectos de Perranoud, 2000 citado en Diaz Barriga, (2006)

- Es una estrategia dirigida por el grupo-clase (el profesor anima y media la experiencia, pero no lo decide todo: el alumno participa activa y propositivamente).
- Se orienta a una producción concreta (en el sentido amplio: experiencia científica, texto, exposición, creación artística o artesanal, encuesta, periódico, espectáculo, producción manual, manifestación deportiva, etcétera).
- Induce un conjunto de tareas en las que todos los alumnos pueden participar y desempeñar un rol activo, que varía en función de sus propósitos, y de las facilidades y restricciones del medio.
- Suscita el aprendizaje de saberes y de procedimientos de gestión del proyecto (decidir, planificar, coordinar, etc.), así como de las habilidades necesarias para la cooperación.
- Promueve explícitamente aprendizajes identificables en el currículo escolar que figuran en el programa de una o más disciplinas, o que son de carácter global o transversales (p.36).

El proyecto situado como estrategia para generar ambientes de aprendizaje “pone atención cuidadosa a conocimientos, habilidades, actitudes y creencias que los estudiantes traen al espacio escolar” (Díaz Barriga, 2006, pág. 212) la cual permite a los niños participar de manera activa en su entorno, además de articular los contenidos del currículo para obtener un conocimiento amplio y significativo de éste, siendo una excelente oportunidad para brindar a los niños experiencias

situadas dentro de su entorno brindándoles retos y desafíos los cuales permitirán ampliar su conocimiento y transformar su manera de pensar.

El proyecto situado será tomado como la estrategia para proponer ambientes de aprendizaje pues, al analizar sus características se puede observar que se centra en las perspectivas que propone Bransford, et.al. (2007) está centrado en el alumno pues considera el nivel, las habilidades, necesidades y el entorno de los niños para su elaboración, esta centrado en la comunidad ya que considera el entorno y las problemáticas que se suscitan, se centra también en el conocimiento al referirse al nivel de los niños y los contenidos del currículo y en la evaluación pues menciona que el proyecto se evalúa de manera formativa, es decir de manera gradual.

Aprendizaje

El aprendizaje se puede concebir como un cambio dentro de la estructura cognitiva del individuo, en donde este adquiere un conocimiento distinto al que ya tenía. Aprender requiere de un esfuerzo cognitivo y para esto demanda que alguien lo propicie. Dhale H. (1997) menciona el aprendizaje puede ocurrir mediante experiencias que el individuo tiene a lo largo de su vida como, por ejemplo: el observar a las personas o al practicar algo. El aprendizaje no se puede ver a simple vista, sino que se observa mediante las expresiones verbales, habilidades, destrezas y las conductas de las personas ante diversas situaciones.

Aprendizaje Significativo

Para la SEP (2017) un aprendizaje significativo ocurre cuando se da un entendimiento profundo y se posibilita la continua ampliación del conocimiento permitiendo recurrir a saberes y prácticas conocidas para realizar tareas en nuevas situaciones, este aprendizaje debe vincular los nuevos aprendizajes con lo que el niño sabe y lo que ha adquirido por medio de la experiencia.

Tomando en cuenta lo anterior el aprendizaje significativo permitirá que el niño adquiera y construya nuevos aprendizajes dentro de su entorno mediante experiencias que le permitirán desarrollarse de una manera integral cumpliendo así con el propósito del programa el cual pretende “ayudar a las personas a desarrollar su potencial cognitivo: los recursos intelectuales, personales y sociales que les permitan participar como ciudadanos activos, contribuir al desarrollo económico y prosperar como individuos en una sociedad diversa y cambiante” (SEP, 2017, p.108)

Pero, para cumplir con el objetivo es necesario comprender lo que implica generar aprendizajes significativos dentro del aula. El docente debe establecer metas, gestionar tiempos y planear estrategias para movilizar los conocimientos del niño y que sea capaz de ser el responsable de su aprendizaje, además de comprender que más que considerar la cantidad de conocimiento se debe considerar la calidad de saberes que construye el alumno, ya que si únicamente se enseña por contenido sin considerar la diversidad de aprendizajes y los intereses del niño no se estaría generando un aprendizaje significativo puesto que no se estarían movilizando sus saberes y mucho menos se estaría generando una

vinculación en ellos causando una barrera la cual no le permita utilizarlos en situaciones de su vida cotidiana.

Considerando lo que se menciona dentro del programa de Aprendizajes Clave se retomó la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel ya que esta está centrada en el aprendizaje producido dentro del contexto educativo.

La base de la teoría de Ausubel se resume en que todo nuevo conocimiento para que sea un aprendizaje significativo debe relacionarse con un conocimiento previo, entonces se puede decir que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

Dimensiones del Aprendizaje Significativo

Ausubel, 1978. Citado por Pozo, (2006). considera que toda situación de aprendizaje puede analizarse a través de dos dimensiones: significativo y aprendizaje memorístico. (p. 211).

Significativo: Este aprendizaje como su nombre lo indica tiene un significado dentro de la estructura cognitiva del alumno ya que el niño encuentra una relación entre el conocimiento que aprende con sus conocimientos anteriores, puede alcanzarse mediante dos ramas de aprendizaje las cuales son: aprendizaje por recepción y aprendizaje por descubrimiento.

Aprendizaje por recepción: el alumno recibe el aprendizaje en su forma final, en donde este únicamente lo incorpora dentro de su estructura para recuperarlo posteriormente.

Aprendizaje por descubrimiento: El aprendizaje no se da en su forma final, sino que el alumno debe reconstruir lo aprendido, debe reordenar la información que aprendido y ordenarla dentro de su estructura cognitiva

Aprendizaje memorístico. “Se da cuando la tarea del aprendizaje consta de puras asociaciones arbitrarias” (Pozo, 2006, p. 212) Este se refiere a los procesos mediante el cual el alumno, codifica, transforma y retiene la información sin existir un esfuerzo por integrar los nuevos conocimientos a su estructura cognitiva únicamente se memorizan los contenidos.

Estos dos tipos de aprendizaje son necesarios para el aprendizaje, sin embargo, el aprendizaje memorístico “va perdiendo importancia gradualmente, ya que al aumentar este se facilita el establecimiento de relaciones significativas en cualquier material” (pozo, 2006, p.212) se busca que el alumno construya su conocimiento a partir de las experiencias que el docente le puede ofrecer, para que lo que aprenda realmente sirva para su vida diaria.

Tipos de aprendizaje según Ausubel

Para él el aprendizaje se distingue de tres tipos de aprendizaje significativo: Por representaciones, por conceptos y por proposiciones.

Aprendizaje por representación tiene como resultado conocer que “las palabras particulares representan y en consecuencia significan psicológicamente

las mismas cosas que sus referentes” (Pozo, 2007 p. 215) Siendo este aprendizaje elemental para los demás tipos de aprendizaje.

Aprendizaje por concepto: Los conceptos se definen como “Objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo” (Ausubel, 1983, P.61). los conceptos se adquieren por descubrimientos y experiencias de esta manera se puede ver las diferencias, las generalizaciones, la formulación y comprobación, es así se asimilan los conceptos, al interactuar con nueva información de las estructuras conceptuales ya existentes.

Aprendizaje por proposición “este aprendizaje consiste en adquirir el significado de nuevas ideas expresadas en una frase o una oración que contiene dos o más conceptos” (Pozo, 2007, p.217). es decir, cuando se implica la combinación y relación de varias palabras, estas pueden ser adquiridas únicamente por asimilación, siendo este proceso fundamental en la adquisición de significados.

Teoría de asimilación

La teoría de la asimilación hace referencia a la interrelación entre el nuevo conocimiento y el conocimiento ya existente en el niño, modificando el significado de conceptos o proposiciones en donde el niño modifica sus conceptos o proposiciones para enriquecer sus conocimientos preexistentes.

Formas de asimilaciones relaciones que hace el alumno.

Aprendizaje subordinado; este se produce cuando la nueva información es vinculada con las ideas preexistentes del niño.

Aprendizaje supra ordenado: Se da en el momento en que la información percibida es específica y por tanto más relevante de la idea establecida, siendo complementada por la información ya adquirida dentro de los esquemas mentales

Aprendizaje combinatorio: la idea nueva es vista en relación con las ideas existentes, pero no es más inclusiva ni más específica que las ideas establecidas, en este caso se considera que la idea nueva tiene algunos atributos de criterio en común con las ideas preexistentes

La manera en que el niño de preescolar relaciona el conocimiento o lo asimila es a través del aprendizaje subordinado, ya que en este como se menciona las ideas son relacionadas con el concepto ya existente dentro de las estructuras cognoscitivas del niño lo cual hace que se vinculen y se asimile esta información para al final transformarla y construir conocimientos más sólidos, de manera que los otros tipos de aprendizaje serían relevantes, sin embargo estos se van construyendo pero en niveles más avanzados ya que requiere de un nivel más alto de asimilación.

Condiciones del aprendizaje significativo

Según Ausubel para que se produzca el aprendizaje significativo es preciso que tanto el material que debe aprenderse como el sujeto que debe aprenderlo cumplan ciertas condiciones:

Significatividad lógica: es decir la coherencia de la estructura lógica de materiales ya que estos deben ser potenciales para el alumno además de que sus elementos deben tener una organización clara y una coherencia dentro de su secuencia ya que “Es difícil que puedan aprenderse significativamente aquellos materiales que no tienen significado” (Pozo, 2007, p. 213) para tener un material significativo y potencial es necesario:

que exista una relación de anclaje entre el material y el niño para que pueda existir una interacción adecuada y lógica. El material se relacione de forma no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva del niño.

Para poder adquirir un aprendizaje verdaderamente significativo es importante que el niño o quien aprende tenga la disposición por aprender para esto, el docente le debe de propiciar motivación por el aprendizaje para esto es necesario que los materiales que utilice para cualquier actividad sean llamativos, causen una buena impresión además de que sean significativos y con esto me refiero a que puedan ayudar al niño en la construcción de su conocimiento y no solo sean de uso simple.

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky creía que los niños construyen su propio entendimiento, que no simplemente reproducen pasivamente lo que se les presenta. Bodrova y Long (2004) el niño aprende el aprendizaje dentro de su entorno mediante la interacción entre otros.

Las estructuras mentales se van formando gracias al entorno que rodea al niño, dentro de este se van formando las herramientas las cuales le permiten modificarlo y adaptarse a este.

Para Bodrova y Leong (2004) las herramientas de la mente se han creado para ampliar las habilidades mentales las cuales ayudan a pensar mejor, extienden la capacidad mental para permitir a los seres humanos adaptarse a su medio ambiente (p.17).

estas habilidades facilitan la atención y la memoria, permiten desarrollar a su máxima extensión la manera en que ponemos atención, recordamos y pensamos.

“Cuando los niños tienen herramientas de la mente pueden aprender por su cuenta porque el aprendizaje se convierte en una actividad autodirigida” (Bodrova y Long, 2004, pág.4) es decir que los niños son capaces de pensar, poner atención y recordar por sí solos, sin embargo, el verdadero problema es que no se le motiva para explotar, estos procesos ni mucho menos se les presentan situaciones en donde el maestro deje de ser el centro de aprendizaje, sino pensar en él para que sea el centro del aprendizaje, pensar en lo que conoce, lo que debe aprender y cómo lo debe aprender.

Vygotsky afirma que las herramientas aprendidas durante la infancia temprana influyen directamente en habilidades futuras, es por ello por lo que muestra las formas de facilitar su adquisición. Los docentes debemos tener presente esta idea al momento de planear los escenarios donde se propiciará el conocimiento de los niños.

Zona de Desarrollo próximo

Vygotsky menciona que la adquisición de una herramienta cultural como la de una herramienta futura dependen de que este dentro de la zona de desarrollo próximo del niño. Este, considera a esta zona como una estrategia para el desarrollo y el aprendizaje. La ZDP es la manera en cómo se concibe la relación entre aprendizaje y desarrollo, es decir la distancia que se tiene entre el aprendizaje que el niño tiene y el que obtendrá para que suceda esto es necesario que se propicie el andamiaje “capacitar al sujeto para actuar en un nivel superior” es decir, que se le apoye al niño para que gradualmente pueda realizar la actividad o la tarea por sí mismo. El aprendizaje se construye de manera gradual, dentro de los primeros años de vida el niño depende completamente de un adulto para hacer cualquier actividad, sin embargo, con el paso del tiempo tiende a hacerse más independiente gracias a la guía que le brinda el adulto mediante la instrucción. Este proceso que se construye en la zona de desarrollo próximo es el que el docente construye al propiciar un aprendizaje con sus alumnos a través de la prueba y error es por ello que, como se menciona en el programa de aprendizajes clave debemos de ver al error como una oportunidad de aprendizaje y construir en este un andamio (por medio de la instrucción) el cual le permita

reconstruir de nuevo ese conocimiento con la intención de que reconozca en donde estuvo el error.

Plan de Estudios 2017 (Aprendizajes Clave)

El plan de estudios 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral” menciona que los ambientes de aprendizaje son “un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio físico o virtual determinado. Implica un espacio y un tiempo en donde los participantes construyen conocimientos y desarrollan actitudes y valores” (SEP, 2017, P.123) estos factores deben considerar el nivel de los niños, sus necesidades, intereses y el entorno en donde se desarrollan, así como también las relaciones que se forman entre los actores participes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El ambiente debe contribuir en el logro de los aprendizajes impulsando su participación a partir de estrategias que le generen un aprendizaje significativo dentro de situaciones que lo acerquen a su realidad y le permitan estimular formas de aprendizaje distintas mediante experiencias que contribuyan a superar situaciones difíciles que estén dentro de su vida cotidiana.

El ambiente de aprendizaje debe promover el interés por aprender tomando en cuenta las necesidades de los alumnos, para esto es necesario identificar los conocimientos que ya posee para de ahí partir en el desarrollo y la adquisición de nuevos conocimientos “El docente promueva que el estudiante exprese sus conceptos y propuestas como parte del proceso de aprendizaje” (SEP, 2017, P.119) se debe tomar al ambiente como un lugar social de conocimiento, en donde

se propicie la relación entre campos y áreas de conocimiento que permitan vincular los saberes previos con los aprendidos para propiciar el aprendizaje significativo.

La SEP (2017) también menciona que “El ambiente de aprendizaje debe reconocer a los estudiantes y su formación integral como su razón de ser” (p.124). para lograr esto el docente debe:

Poner al alumno en el centro del aprendizaje

Generar ambientes cálidos y seguros

Papel del docente como mediador del aprendizaje

Considerar la diversidad que existe en el aula

Diseñar Experiencias Basadas en el Aprendizaje Situado.

Los ambientes de aprendizaje deben ser espacios donde se desarrolle la comunicación y las relaciones afectivas entre compañeros y la docente, este “debe propiciar una convivencia armónica en la que se fomenten valores como el respeto, la responsabilidad, la libertad, la justicia, la solidaridad, la colaboración y la no discriminación” (SEP 107, p.124) la docente debe promover relaciones basadas en normas sociales de convivencia establecidas por todos.

Se debe tomar en cuenta que las relaciones entre iguales dan pauta para la convivencia armónica y la adquisición de valores como el respeto, poniendo al trabajo colaborativo como la principal estrategia para que se generen relaciones afectivas entre todos.

La labor del docente es fundamental para que el alumno aprenda aun si existen obstáculos en el proceso como la falta de materiales, el uso de espacios e incluso si existe algún tipo de rezago.

El docente debe partir del punto en el que encuentra a sus estudiantes y tienen la tarea de llevarlos lo más lejos posible en la construcción de los conocimientos planteados en el plan y programa de estudio y en el desarrollo de su máximo potencial, de ahí la importancia de elaborar un diagnóstico que le permita identificar las necesidades, interese, saberes y nivel de desarrollo que tienen sus alumnos para elegir los mejores ambientes para que los niños sean los pioneros de su conocimiento con formas de organizar el aprendizaje por parte del docente.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

Enfoque Cualitativo

La investigación cualitativa se interesa por la forma en la que la realidad social es comprendida, experimentada y producida; por el contexto y por los procesos; por la perspectiva de los actores o participantes Branda y Pereyra (2012) dentro de esta se muestra una participación entre el investigador y los participantes centrándose en una práctica real y situada, además de ser subjetiva ya que cada observador construye su propia realidad produciendo explicaciones y fundamentaciones teóricas impulsadas por los datos obtenidos por parte de la investigación.

Este enfoque permitirá que la investigación tome sentido puesto que “la tarea central del análisis cualitativo es averiguar si la definición está bien determinada, si la comprensión del fenómeno no está viciada ella misma por una comprensión incorrecta” (Ruiz, 2003, p.3) además de que permitirá llenar aquellos vacíos que hay sobre el tema.

Método: Investigación-acción

El método investigación-acción permite mejorar las acciones dentro de una situación. Eliot. 1993 citado por Latorre (2005) define a la investigación acción como el “estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (p.24) entendiendo a ésta como la reflexión de las acciones pedagógicas y las situaciones sociales para ampliar el conocimiento y tener una comprensión más profunda del problema para lograr su modificación encaminada hacia la supuesto solución de dicho problema.

La investigación acción-acción práctica confiere un protagonismo activo y autónomo al profesorado, siendo éste quien selecciona los problemas de investigación y quien lleva el control del propio proyecto” (Latorre, 2005. p.30) por lo que le confiere el investigador debe tomar las problemáticas que le generan a él un obstáculo para el aprendizaje como lo es en este caso la falta de información respecto a la construcción de un ambiente de aprendizaje dentro de esta investigación práctica se debe estar en constante búsqueda de información y en la reflexión de lo que está pasando alrededor en pocas palabras ser un observador activo, pero recuperar solo información necesaria.

Considerando lo antes mencionado el camino que está tomando la investigación se trabajará bajo el modelo de Kemmis (1989) ya que en él se establece una dinámica que contribuye a resolver los problemas y a comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela” (La torre. 2005. p. 35) dentro del objetivo que plantea la investigación se pretende proponer ambientes para desarrollar en los niños un aprendizaje significativo, siendo el modelo de Kemmis la metodología indicada para alcanzar este objetivo.

El proceso de este modelo se organiza en dos ejes: Uno estratégico (figura 2) constituido por la acción y la reflexión en donde se reflexiona para mejorar las acciones ya aplicadas dentro del campo de investigación y otro organizativo (tabla 1) organizado en dos partes la constructivista y la deconstructivista; en la primera como su nombre lo indica se muestra el proceso de construcción el cual permitirá comenzar los ciclo de investigación mediante la planificación y el actuar del plan de acción, mientras que la segunda parte permitirá reconstruir mediante las fases

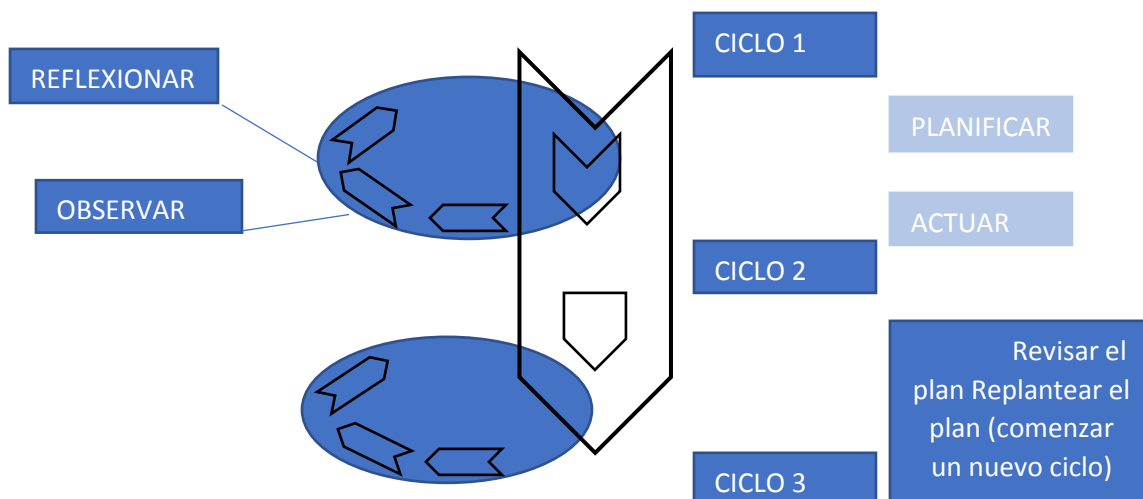
de la observación y reflexión la propuesta para volver con el ciclo de reconstrucción. Estas dimensiones y sus fases permiten organizar de manera estratégica los ciclos de investigación para no perder de vista el objetivo de la investigación.

“El proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionados: planificación, acción, observación y reflexión. Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva, y una intención prospectiva que forman conjuntamente un espiral autorreflexiva de autoconocimiento y acción” (Latorre. 2005. p. 35)

En los cuadros uno y dos se concretan los momentos de investigación acción.

Figura 2

Los momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1989)



Nota: Esta figura muestra los momentos de la investigación integrado por cuatro fases interrelacionados planificación, acción, observación y reflexión.

Tabla 1.

Los momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1989)

Dimensión Organizativa			
	Deconstructivista	Constructivista	
Dimensión Estratégica	Discusión entre los participantes	4. Reflexionar. Retrospectiva sobre la observación	1. Planificar. Prospectiva para la atención
	Practica en el contexto social	3. Observar. Prospectiva para la reflexión.	2. Actuar. Retrospectiva guiada por la planificación

Nota: la tabla muestra el modelo de organización para la aplicación de la enseñanza.

Recursos Materiales

Aula de segundo grado grupo "A"

- Tecnologías de la información como plataformas para formularios, televisión, computadora, teléfono celular entre otros.
- Registro de notas
- Diario de la educadora
- Fotografías

Recursos Humanos

- Alumnos del segundo grado grupo "A"

- Padres de familia del segundo grado grupo "A"

Alcance

- Promover el aprendizaje por medio de situaciones reales que permitan a los niños resolver problemáticas que se encuentran en su vida diaria.

CAPÍTULO IV
INFORME PRIMER CICLO

Fase 1. Planificar

Plan de Acción

El ambiente de aprendizaje diseñado en este primer ciclo fue un proyecto situado titulado “La tiendita” este, contiene los elementos fundamentales de la planeación: Título, campo de formación académica, organizadores curriculares, aprendizaje esperado, inicio, desarrollo y cierre, además de la vinculación con otros campos y áreas que a lo largo del proyecto se fueron trabajando.

El proyecto se tituló “La tiendita” ya que fue desarrollado a partir del interés personal de los niños por dicho servicio, el objetivo al propiciar este ambiente no solamente era llegar a alcanzar el aprendizaje esperado, sino que los niños a lo largo del proyecto identificaran lo que implica tener este tipo de negocio, además de la importancia que tiene para la comunidad y las consecuencias que podrían existir si es que no se contara con ellos.

Tabla 2

Plan de acción, primer ciclo.

Proyecto “La tiendita.	
Campo de Formación académica	Pensamiento Matemático
Aprendizaje esperado:	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Organizador curricular 1:	Numero Algebra y variación	Organizador curricular 2:	Numero
Transversalidad			
Campo/área de formación académica	OC1	OC2	Aprendizaje Esperado
Pensamiento Matemático	Número	Número algebra y variación	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Cultura y vida social	Interacciones con el entorno social	Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad.
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Conversación	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.
Artes	Expresión artística	Familiarización con los elementos de las artes	Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico , en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales
Educación socioemocional	Colaboración	Comunicación asertiva	Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
Educación Física	Competencia motriz	Integración de la corporeidad	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización

			espaciotemporal, lateralidad, equilibrio y coordinación
--	--	--	---

Inicio	Desarrollo	Cierre
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación de situación problemática: Situación de vida cotidiana “Ana quiere ir a la tienda” ▪ Planteamientos de problemas o cuestiones: Problemática para la compra de productos “Ana quiere ir a la tienda” Cuestionamientos. ¿Qué productos quiere Ana? ¿Qué necesita Ana para poder comprar? ¿Cuánto cuestan las cosas que Ana necesita? Ayudemos a Ana a poder comprar. ¿Qué fue lo que se te dificultó para ayudar a Ana a comprar? ¿Qué fue lo que se te facilitó? ▪ Propuesta de fuentes de información: <ul style="list-style-type: none"> - Juego de investigadores - visitar biblioteca escolar y biblioteca del aula - Laminas escolares. - Libro mi álbum. - Videos sobre la tienda y los tipos de tienda 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de conclusiones: <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas para elaborar la tienda. - ¿Qué tipo de tienda construiremos? - ¿Cuáles son los productos que se venderán? - ¿Cómo le podremos dar valor al producto? - ¿Cuánto costará el producto? - ¿De dónde traeremos los productos o quienes lo traerán a la tienda? - ¿Cuál será la organización de la tienda? ▪ Prueba o memorización: <ul style="list-style-type: none"> - Comenzar con la construcción de la tienda - Darle valor al producto. - Surtir los productos de la tienda con el juego “Proveedores de la tienda” - Clasificar los productos de la tienda. - Etiquetar los productos. - Elaborar y colocar letreros de “La tiendita” 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba o examen: <ul style="list-style-type: none"> - Jugar a la tiendita generando situaciones de compra y venta ▪ Conclusiones: <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar registros de lo comprado y lo vendido. - Dialogar sobre el desarrollo del proyecto.

<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de entrevista al tendero. ▪ Búsqueda de información: <ul style="list-style-type: none"> a) Visita a una tienda b) Juego entrevista al tendero. c) Registro de lo observado en la tienda (precios, productos, organización) 		
---	--	--

Nota de tabla: propuesta por estudiante normalista. El plan diario se puede observar en la tabla 4.

Fase 2. Actuar.

¿Qué Ocurrió con este Proyecto?

El presente proyecto se planeó tomando en cuenta las ideas de Díaz Barriga para comprender la concepción y relevancia que este tiene como estrategia para crear un ambiente de aprendizaje, sin embargo, para su desarrollo se retomaron las etapas propuestas por (Zabala, 2000, pág. 71) debido a que ejemplifica unidades las cuales muestran la interrelación que debe existir entre contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales dentro de las actividades para el logro de un aprendizaje meramente significativo.

Este proyecto llevo por nombre “la tiendita” considerando los tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, distribuidos a lo largo de quince días de la siguiente manera.

Durante el inicio se buscó recuperar los conocimientos previos de los alumnos, así como también determinar el nivel de complejidad con el que se trabajaría durante todo el proyecto, es decir las actividades que se podrían

plantear para que los alumnos por sí mismos pudieran ir construyendo su conocimiento, las cuales les implicaran un reto cognitivo logrando resolverlas por sí mismos.

Se planificaron actividades tomando las siguientes etapas que propone (Zabala 2000)

1. Presentación de la situación problema: Esta etapa me permitió reconocer cada uno de los conocimientos previos y experiencias vividas a fines y lo más cercano a una tienda de su contexto, mediante el planteamiento de la situación que pudiera ocurrir en la vida cotidiana.

2. Planteamiento de problemas y cuestionamientos: Dentro de esta etapa, se plantearon diferentes preguntas retomando la situación problema de un inicio, siendo estas de mayor complejidad, con el propósito de despertar su interés y curiosidad por querer dar respuesta a los cuestionamientos.

3. Propuesta de fuentes de información: El desarrollo de la etapa consistió en la búsqueda de fuentes de información dentro de la institución las cuales permitieran recabar datos de la tiendita en general como ¿Qué productos hay?, ¿En dónde se encuentran?, entre otras más, con la finalidad de dar respuesta a sus dudas e hipótesis que se generaban en esta etapa, la actividad se trabajó por equipo en donde los mismos niños escogieron con quien trabajar, esta elección no fue guiada sino libre ocasionando que la actividad no se pudiera culminar tras la parte de organización y una pérdida de interés por parte de los niños, originando una intervención no planificada dentro de la planeación para recuperar el propósito

de esta etapa, proponiendo la elaboración de una entrevista al tendero en donde los niños plantearon preguntas con mi ayuda las cuales permitirían responder sus dudas.

4. Búsqueda de información. Esta última etapa los niños recabaron información a través de la entrevista para darle respuesta a sus dudas mediante el juego “entrevista a un tendero” en donde se compartieron las respuestas a las dudas generadas al inicio, sin embargo, hubo dos preguntas las cuales no comprendieron los niños: ¿De qué manera colocan el precio a sus productos? Y ¿Cómo saben cuánto cuesta un producto? Ya que la mayoría sino es que todas las respuestas decían yo les agrego el precio o según que producto sea, estas se tomaron para proponer la construcción de la tienda en el aula para así darles valor a los productos y poder dar respuesta a las preguntas, fue una excelente propuesta, los niños estaban muy contentos y se veían muy motivados.

Al tener ya la propuesta del proyecto se dio pasó al segundo momento el cual fue el desarrollo, en él, se retomaron dos de las etapas de Zabala (2000)

5. Elaboración de conclusiones. En esta etapa se presentaron las propuestas para la construcción de la tiendita:

En un primer momento se presentó el conflicto sobre qué productos vender ya que había muchas propuesta e inconformidades por lo que tuve que intervenir proponiéndoles varios nichos para su elección al final escogieron la tienda de frutas y verduras por medio de una votación.

Para el segundo momento se asignó valor a los productos por medio de varias sugerencias y propuestas, algunos niños proponían darle un valor mencionando solamente *_porque sí_*, otras propuestas eran darle valor por tamaño, por dos productos, algunos quisieron darles un solo valor a todo, en esta parte también tuve una pequeña intervención para que tomaran un solo acuerdo; en esta intervención retome su libro *mi álbum* ya que dentro de este se encontraba un ejemplo de cómo podrían agregarle el valor a los diferentes productos, dentro del ejemplo los de tamaño grande tenían mayor precio y los de menor tamaño tenían menor precio, para que identificaran la manera en la que se encontraban los precios les realice varios cuestionamientos y al final decidieron darle el valor por tamaño. Posterior a esto eligieron los productos de fruta y verdura que se venderían en la tienda, para esto se realizó una tabla en el pizarrón y en colectivo pasaron los niños a colocar las frutas y verduras que les gustaría vender y al término se les agrego el precio según su tamaño.

Para hacer aún más significativa la situación decidí que los productos se traerían de forma real, y para darle un plus a mi propuesta decidí retomar una pregunta de la entrevista que le hicieron al tendero *¿Cómo llegan los productos a su tienda?* Se concluyo a esta pregunta con dos respuestas: la primera se refiere a que van a comprar a tiendas más grandes para surtir su tienda y la segunda que llegan camiones o camionetas a surtirlos. Se les preguntó *¿Cómo podríamos surtir la tienda, yendo a comprar o pedir en los camiones que nos vendan el producto?* contestando: *_ ir a comprarlo,* sin embargo, les presente las dos experiencias en

una propuesta llamada “Juguemos a proveedores y compradores” la respuesta fue aceptada.

6. Prueba y memorización. En esta etapa se realizó el montaje y la construcción de la tienda con lo aprendido durante la etapa anterior, clasificaron productos, monedas, surtieron la tienda con las frutas y verduras, los acomodaron, elaboraron letreros de los productos a vender. La forma para organizar el trabajo fue en equipos, algunos de ellos buscaban el apoyo para identificar precios, registrarlos, clasificar, etc., sin embargo, la mayoría intento y logro culminar la etapa de manera satisfactoria, mostrando sus aprendizajes alcanzados.

Al concluir esta etapa de prueba o memorización se vino el último momento que es el cierre.

7. Prueba o examen: En esta etapa se presentó como tal el juego de la “tiendita” en donde los niños debían ahora comprar y vender los productos, durante su desarrollo se logró observar si reconocían el valor de los productos, como era que lo pagaban, de qué manera pedían las cosas se observaron todos los acuerdos que se tomaron durante el proyecto si fueron puestos en práctica o no, sobre todo fue tarea del docente y de los alumnos reconocer los alcances, limitaciones obtenidos durante el desarrollo de este proyecto.

8. Conclusiones. En este apartado se da cuenta de los resultados que se tuvieron del aprendizaje esperado: El aprendizaje que se debía alcanzar en este proyecto era: *identificar relaciones de equivalencia entre monedas de diferente valor para esto, primero se jugó de manera libre con monedas de \$1 y \$2 en*

donde a la mayoría se les facilitó comprar productos con estos valores y realizar la equivalencia en especial con las monedas de a \$1 ya que con estas podrían comprar productos hasta de diez pesos y con la de \$2 únicamente productos del mismo valor y algunos que costaban \$4 ya que daban dos monedas de \$2, posteriormente jugaron con las de \$5 y 10 con estos valores hubo una minoría que realizaron la equivalencia en realidad solo fueron cuatro los niños que lo lograron al realizar la equivalencia con la moneda de \$5, no había producto que costara más de \$10, debido a que los saberes de los alumnos no estaban en esos estándares de conocimiento, posteriormente en equipos se evaluó el aprendizaje en donde los niños hicieron su registro en una tabla, por un lado dibujaron los productos que compraron y por otro las monedas con las que pagaron el producto, al realizar esto alcance a percatar que los niños que durante el juego libre les costó o incluso no lograron realizar el equivalente entre las monedas, al tener apoyo más personalizado lograron identificar la equivalencia entre monedas de \$1 y \$2.

El logro obtenido fue un 80% de niños que alcanzaron el aprendizaje y el 20% restante lograron acercarse a él, sin embargo, requieren más apoyo para identificar la equivalencia igual o de mayor denominación.

Fase 3. Observar

Evaluación del plan de acción a través del proyecto

“Evaluar a través de actividades que plantean situaciones auténticas hace a la evaluación más interesante, tanto para el alumno como para el docente”

(Ravela, et.al. 2020, pág. 115)

El proyecto se evaluó a través del planteamiento de la situación auténtica “la tiendita” en donde los niños construyeron escenarios relativamente “reales” mediante el juego simbólico, recursos como el registro de notas y las fotografías mostraron las manifestaciones de los niños al encontrarse en este escenario particular. El registro de notas describió la forma en como los niños interpretaban la información, compartían sus ideas sobre los saberes previos del tema, la atención que le brindaban a las situaciones planteadas y las estrategias al resolver los desafíos generados tanto de manera individual como en equipo. (ver ejemplo en la figura 2) permitiendo reflexionar sobre la eficacia de las situaciones planteadas, la vinculación entre aprendizajes, el aprendizaje obtenido por los niños y la comprensión dentro de la situación de aprendizaje.

El recurso fotográfico evidencio la secuencia de la construcción del conocimiento, se identifica como los niños registran, plasman sus aprendizajes, en las propuestas para la resolución de conflictos (ver figuras 3,4,5 y 6) así como también la congruencia entre las actividades que se dejaban dentro de las consignas para validar el aprendizaje que se quería alcanzar y evidenciar.

La rúbrica (ver tabla 4) fue el instrumento que permitió valorar la situación de “la tiendita” al final del proyecto, conociendo el alcance del aprendizaje esperado, apoyándose para su interpretación de las evidencias de la evaluación continua, así como de los registros de observación y del diario de la educadora

para reconocer el nivel de logro alcanzado. La herramienta principal fue la observación como recurso para reconocer los niveles de logro de los alumnos.

Por lo que la evaluación debe dar sentido a los contenidos de la enseñanza para que el niño pueda tener encuentros significativos. (Ravela, et.al 2020). Evaluar a través de la situación “la tiendita” permitió ampliar el aprendizaje que tenían los niños sobre este servicio puesto que al ser una situación que encuentran dentro de su vida diaria llamo su interés y significatividad, por tanto, los motivo para participar de manera activa a lo largo del proyecto enriqueció el sentido del aprendizaje. Lo niños durante el desarrollo identificaron la importancia que tiene el servicio en la comunidad, la responsabilidad y toma de decisiones que implica tener una tienda desde la elección de los productos. El reconocer los números y la equivalencia entre monedas, que si bien la mayoría de los niños no logran reconocerla con monedas de \$5 y \$10, pero si reconocen la importancia de identificar precios y su valor para poder dar lo correspondiente al vendedor. Por lo que puedo decir que los aprendizajes adquiridos dentro de esta propuesta fueron significativos ya que no se tuvieron que trabajar los contenidos de manera aislada, sino que fueron articulándose dentro del desarrollo de este siendo los niños quienes realizaron esta vinculación a través de sus propios conocimientos.

Fase 4. reflexionar

Análisis y Reflexión del Primer Ciclo

En este primer ciclo reflexiono los resultados que obtuve al propiciar los ambientes de aprendizaje de Bransford (2006) a través de la estrategia por el proyecto situado la tiendita con el objetivo dar respuesta a la pregunta ¿Qué

ambientes de aprendizaje favorecen el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar?, afirmando que el proyecto planeado y los ambientes diseñados lograron atender los intereses personales de los niños para favorecer su aprendizaje, con base a lo establecido a los planes y programas de estudio, sobre todo centrar la enseñanza en el desarrollo cognitivo, físico, social y cultural de los niños del grupo.

La elección de este proyecto situado se realizó durante las primeras semanas de intervención mediante el proceso de observación en el recreo; observe que les gusta jugar a comprar y vender productos entre ellos. Después de esta observación decidí retomar esta situación como una buena oportunidad para trabajar aprendizajes de pensamiento matemático además de relacionar otros campos como lenguaje, exploración, educación socioemocional y educación física puesto que los ambientes deben verse como lugares sociales de conocimiento, en donde se propicie la relación entre campos y áreas de conocimiento que permitan vincular los saberes previos con los aprendidos para propiciar el aprendizaje significativo.

“Hoy en día, los estudiantes necesitan entender el estado actual de su conocimiento y construir en él” (Bransford 2006. P. 10) A diferencia de otros proyectos de la “Tiendita”, este proyecto no se enfocó únicamente a alcanzar el aprendizaje esperado sino también ampliar el conocimiento de los niños respecto a este, en específico lo que implica el tener una tienda, organizarla y ofrecer un servicio a la comunidad, por tanto, se propició la experiencia para que conocieran

como es que los tenderos adquieren sus productos, con la pregunta detonante; ¿De dónde traen sus productos? La cual ellos mismos formularon en una entrevista que realizaron para encontrar la respuesta a esa duda. Para que comprendieran mejor lo que les contestaron los tenderos les explique quiénes eran esas personas que les vendían los productos es decir los proveedores y los lugares en donde los podrían encontrar, además de que les propuse estas dos experiencias mediante un juego simbólico en donde tomarían los roles tanto de proveedores en tienda como los que vienen en camionetas o camiones, lo que promovió que además de utilizar la equivalencia y el uso de las monedas en la propuesta de la tiendita se utilizara en otro tipo de experiencia significativa.

El proyecto situado se retomó como “Una estrategia dirigida por el grupo-clase (el profesor anima y media la experiencia, pero no lo decide todo: el alumno participa activa y propositivamente) la cual propone Diaz Barriga (2006).siendo una buena oportunidad para impulsar a los niños en la toma de decisiones sobre su propio aprendizaje es decir, qué quieren aprender y de qué manera lo quieren aprender, ser guía y mediador dentro del ambiente permitió comprender que los niños traen bastantes conocimientos de su entorno por lo que cualquier contenido que quisiera aplicar podría hacerlo mediante esta estrategia y traería buenos resultados con la guía y orientación correcta. Esta estrategia propicio las perspectivas que propone Bransford permitiendo favorecer el aprendizaje significativo de los niños: *Centrado en el que aprende, centrado en el conocimiento, centrado en la comunidad y centradas en la evaluación*, los cuales fueron fluyendo por sí solas, es decir que no necesite realizar tanta descripción

para que se tuvieran que observar dentro del proyecto, más bien hacer una reflexión previa a la acción.

Dentro del proyecto situado se creó un ambiente centrado en el que aprende, estos “intentan ayudar a los estudiantes a realizar conexiones entre su conocimiento previos y sus tareas académicas actuales” (Bransford 2006, pág. 42) mediante la etapa del inicio con la identificación de un interés en común de los niños, lo valorice para posteriormente transformarlo en una situación la cual permitió ampliar y adquirir nuevos conocimientos sobre este atendiendo los contenidos del programa al mismo. Cumpliendo con la característica de articular otras disciplinas para su tratamiento didáctico.

El proyecto situado como su nombre lo indica pertenece a la perspectiva centrado en la comunidad Bransford (2006) afirma que “las actividades en los hogares, centros sociales y clubes después de la escuela pueden tener efectos importantes sobre los logros académicos de los estudiantes” (p.44) además de considerar lo que menciona Vygotsky con respecto a que los humanos somos seres sociales, por tanto, aprendemos a partir de interacciones con otras personas. Atendiendo lo anterior, la propuesta se consideró a partir de una situación que estuviera inmersa en su contexto y en donde se relacionaran día a día, retomando la “tiendita” como la situación que permitiría favorecer el aprendizaje de los niños pues ellos tenían el conocimiento de lo qué es y para qué sirve, sin embargo, desconocían el proceso de compra y venta, así pues a través de la socialización de conocimientos, planteamiento de supuestos y búsqueda de información dentro y fuera de la escuela se logró poner en práctica este proceso

logrando el aprendizaje, reconociendo el proceso de compra y venta así como también identificar el valor que pudiera tener un producto.

Bransford (200) menciona que la perspectiva centrada en el conocimiento tiene como finalidad ayudar a los estudiantes a desarrollar caminos interconectados dentro de una disciplina de tal manera que aprendan a caminar en ellos y no pierdan la noción de dónde están” es decir, que tenga una enseñanza dirigida con contenidos diversos pero específicos, el planteamiento de consignas concretas y organizadas sirven para guiar el aprendizaje de los niños. De ahí el papel que tiene el docente de tener claro los conocimientos y contenidos que se necesitan abordar para que durante la planeación se plasmen los contenidos, propósitos y actividades que guiaran el conocimiento de los niños.

La perspectiva de evaluación permite brindar una retroalimentación del aprendizaje adquirido, lo que hizo falta y lo que se debe mejorar al reflexionar, se reconoce que no se logró llevar a cabo en el proceso por lo que es importante registrar y reconocer logros, debilidades y propuestas de mejora, sobre identificar que los niños ya apoyaban a sus familias en ir a la tienda para comprar y pagar la mercancía que su mamá necesitaba, o decían _verdad que tengo que pagar con estas monedas o esta_, reconociendo así el aprendizaje significativo en el proyecto trabajado en el salón de clases.

El proyecto como estrategia didáctica en este primer ciclo permitió propiciar las perspectivas de ambiente de aprendizaje propuestas por Bransford (2006) las cuales llevaron al niño a favorecer el aprendizaje en el campo de pensamiento matemático a partir de la situación de la tiendita, no solo se trabajó con el

aprendizaje esperado, a través de estos ambientes se amplió el conocimiento de los niños respecto a este servicio que encuentran en su entorno mediante el juego, ofreciéndoles la experiencia lo más cercana a su realidad, conocieron la manera en que se surte una tienda, como se coloca el precio a los productos dándole un valor a cada uno por su tamaño es decir del más chico al más grande haciendo uso de los números del uno al diez, además de identificar los precios, etiquetar cada producto y organizarlos, en esta parte los niños los organizaron a partir de lo que han observado en su entorno, así como también realizaron la compra y venta de manera libre, en donde observe que algunos a partir de lo trabajado realizado durante el desarrollo del proyecto fueron comprendiendo la equivalencia entre monedas de \$1 y \$2 pesos pues al comprar productos de dos pesos pagaban con dos monedas de a peso mencionando que uno más uno era dos. Por lo que se identificó que el aprendizaje se puede generar a partir de las experiencias que vive el niño poniendo en práctica la diversidad de conocimientos que poseen y pueden adquirir ellos mismos; es importante la guía del docente para atender los contenidos, las necesidades y los saberes de los niños para favorecerlas en diferentes situaciones como son los proyectos, sin embargo; no olvidar que esta propuesta debe considerar ambientes en donde se generen espacios de convivencia, relaciones afectivas entre compañeros, la enseñanza de un trabajo en equipo, colaboración, toma de acuerdos y normas para un mejor desarrollo en los infantes. El propiciar confianza y seguridad motiva para que se sientan capaces de tomar decisiones de manera autónoma, hacer usos de sus conocimientos y favorecer de manera integral su desarrollo.

Aun no se ha comprobado en su totalidad el supuesto, se diseñará una nueva situación para afirmarlo, sin embargo, me estoy acercando al propósito con la estrategia del proyecto situado para la creación de ambiente de aprendizaje, por tal motivo, se iniciará con el segundo ciclo considerando las observaciones hechas para la creación de un ambiente que favorezca verdaderamente el aprendizaje significativo el cual “ocurre cuando se da un entendimiento profundo y se posibilita la continua ampliación del conocimiento permitiendo recurrir a saberes y prácticas conocidas para realizar tareas en nuevas situaciones, este aprendizaje debe vincular los nuevos aprendizajes con lo que el niño sabe y lo que ha adquirido por medio de la experiencia” (SEP,2017)

CAPÍTULO V
INFORME DEL SEGUNDO CICLO

Fase 1. planificar

Plan de Acción

Para este segundo plan el propósito principal era que los niños movilizaran sus habilidades cognitivas, motoras de atención observación y trabajo colaborativo para indagar, registrar, representar y describir información sobre insectos que observan alrededor de su entorno atendiendo el interés que presentaron los niños desde el inicio del ciclo escolar, así como la experiencia del plan de acción anterior.

Tabla 3

Plan de acción segundo ciclo

Situación de aprendizaje: Proyecto “Los insectos de mi comunidad”			
Campo de Formación académica	Exploración de la naturaleza		
Aprendizaje esperado:	Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.		
Organizador curricular 1:	Mundo Natural	Organizador curricular 2:	Exploración de la Naturaleza
Contenido conceptual Insectos	Contenido procedimental Obtiene, registra, representa y describe información de insectos		Contenido actitudinal Colabora, respeta opiniones y participa.
Evidencia/producto		Compendio “insectos de mi comunidad”	

Fecha de duración	Del 08 al 12 de mayo del 2023	Instrumento de evaluación	Rubrica, guion de observación
Actividades para alumnos que requieren apoyo.	Rompecabezas de insectos, dibujos para pintar y pegar de insectos, figuras de insectos, plastilina		
Transversalidad			
Campo/área de formación académica	OC1	OC2	Aprendizaje Esperado
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Conversación Descripción	Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.
Pensamiento matemático	Análisis de datos	Recolección y representación de datos.	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar preguntas
Educación socioemocional	Colaboración	Comunicación asertiva	Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.

Inicio	Desarrollo	Cierre
---------------	-------------------	---------------

<p>1. Observación y documentación</p> <p>_Mostrar la lámina “insectos y otros bichos” y cuestionar ¿Qué es lo que observan en la lámina?, ¿Cómo se llaman?</p> <p>_ Preguntar ¿Que insectos conocen? plasmar sus respuestas en una hoja y cuestionar en donde los han visto.</p> <p>_Caminata por la escuela y juego “Exploradores de insectos” recolectar los insectos que encuentren para observarlos.</p> <p>_Comentar las características que observen comenzando por su nombre y anotarlos en un cuadro.</p> <p>_ “Juego exploradores en casa” realizar los registros como lo hicimos en la escuela.</p> <p>2. Definición de una pregunta que lleve a una situación problema por resolver.</p> <p>_Cuestionar diferentes características de las que encontraron ¿De dónde nacen?, ¿Cuántas patas tienen?, ¿Tienen alas? ¿Que comen?, ¿En dónde viven?, ¿tienen familia?, ¿En qué otros lugares los podemos encontrar entre otras más que vayan surgiendo?</p> <p>3. Planteamiento de una hipótesis o conjetura susceptible de ponerse a prueba.</p> <p>_Escribir las respuestas en la tabla y cuestionar aquellas que</p>	<p>5. Obtención y análisis de observaciones y resultados a través de la conducción de un experimento controlado.</p> <p>_Emplear los métodos sugeridos por los niños para responder las características que hacían falta por completar en la tabla.</p> <p>_Invitar a un biólogo el cual conoce todo sobre los insectos que encontraron para que les platique un poco de todo lo que ya encontraron y para que comprueben si es verdad todo lo que ya investigaron además de contestar sus cuestionamientos.</p> <p>6. Redacción de conclusiones.</p> <p>_Por parejas realizaran una tarjeta con las características de un insecto.</p>	<p>7. Elaboración de un reporte del proyecto.</p> <p>_Elaboraran en parejas una exhibición explicando toda la información del insecto el cual realizaron su tarjeta.</p> <p>8. Presentación y socialización.</p> <p>_Exposición de su exhibición.</p>
---	---	---

<p>no fueron respondidas ¿Por qué no las respondieron?, ¿Qué creen que debamos hacer para que las podamos responder?, ¿Por qué lograron responder las preguntas anteriores?</p> <p>4. Delimitación de un método de experimentación conciso y pertinente a la pregunta.</p> <p>_Cuestionar ¿Dónde deberíamos ir o que deberíamos ver para responder las preguntas? Anotar las posibles soluciones para encontrar las respuestas y cuestionar creen que las respuestas que encontremos ahí sean verdaderas, ¿Por qué?</p>		
--	--	--

Nota de tabla: Propuesta por la estudiante normalista. El plan diario se puede observar en la tabla 6.

Fase 2. Actuar

¿Qué Ocurrió en este Proyecto?

Para este segundo ciclo seguí considerado el proyecto situado como ambiente de aprendizaje, al reflexionar en el primer ciclo llegué a la conclusión que este ambiente permite ampliar y darle significatividad al conocimiento de los niños trascendiendo más allá del espacio escolar, al diseñar la situación permite centrar el aprendizaje de los alumnos en su contexto y en una realidad que le sirva para la vida, ofreciendo la oportunidad de desarrollar habilidades como la observación, la experimentación, enfrentar problemas y desafíos de su entorno, buscando soluciones por sí mismos, con el apoyo del docente, en colaboración con otros de igual interés y necesidades; además, de vincular otros contenidos curriculares, haciendo que los involucrados le encuentren un sentido al trabajo en el aula y se atiendan el plan y programa de estudios que plantea el currículo y ya

no se trabaje por separado. Es por eso por lo que “los proyectos generen oportunidades de aprendizaje significativo para los alumnos, rescaten sus intereses y promuevan sus puntos fuertes” (Diaz Barriga 2016, pag.59) tarea que le implica al docente saber observar y conocer el contexto y los intereses de los estudiantes para saber diseñar un proyecto que responda a esa complejidad de la docencia.

Este proyecto a comparación del anterior se planeó y desarrollo considerando las fases del método científico, el cual es reconocido como “la forma válida de apoyar con bases una idea o una teoría en el campo de las ciencias naturales” (Diaz Barriga 2016, pág.62) Los niños mostraban curiosidad e interés por un tema en especial “Los insectos”, surgieron cuestionamientos, dudas e incluso mencionaban algunas hipótesis sobre los animales que conocían, las cuales serán comentadas más adelante en este apartado.

El proyecto llevo por nombre “Los insectos de mi comunidad” y se desarrolló en tres momentos: Inicio, Desarrollo y Cierre, en cada uno de ellos las fases del método científico se mantenían presentes:

Momento de Inicio

1. Observación y documentación

Dentro de esta fase se recabaron los conocimientos previos que tenían sobre los insectos, mediante imágenes se les pidió los observarán con la finalidad de reconocerlos, identificando que todos los conocían, mencionaron que eran insectos y vivían en los árboles, posteriormente se

realizó el juego “Recolectores de insectos” (figura 7) en donde salieron fuera del salón para identificar y recolectar insectos se trató que ellos se apropiarán del papel y con seriedad lo representaron, la mayoría recolectó más de tres e incluso algunos niños recolectaron caracoles y afirmaban que eran insectos frente a sus compañeros. Cuando afirmaba estos, se les cuestionó como podrían saber si estaban los caracoles dentro de la clasificación de insecto o pertenecían a otra familia, esta situación permitió pasar a la siguiente etapa.

2. Definición de una pregunta que lleve a una situación problema a resolver.

La mayoría de los niños estaba de acuerdo en que el caracol era un insecto sin embargo había tres que afirmaban que no lo era pues no tenía patas, además de que era muy grande. Fue en ese momento que se planteó la pregunta por resolver a lo largo de la investigación ¿El caracol es un insecto? Pregunta que permitió cautivar y motivar a los niños para investigar y dar respuesta a la interrogante.

3. Planteamiento de una hipótesis o conjetura susceptible de ponerse a prueba.

Tener la pregunta que guiaría la investigación dio paso al planteamiento del supuesto en donde a partir de la pregunta ¿Por qué creen que el caracol es un insecto? Los supuestos surgieron de la siguiente manera: _el caracol es un insecto porque vive en las plantas

como los demás_, _El caracol es un insecto porque es pequeño además de que tiene cabeza, ojos y camina como los demás_, llevando a los niños a un conflicto, se sugirió registrar sus hipótesis para después de investigar comparar si lo que ellos argumentaban es lo correcto o que era diferente, esto permitió continuar con la siguiente etapa.

4. Delimitación de un método de experimentación conciso a la pregunta.

Después que los niños dieron a conocer sus hipótesis sobre la pregunta ¿El caracol es un insecto? Se continuo con los cuestionamientos para que a partir del conflicto que estaba ocasionando el no darles una respuesta y seguir cuestionando, ellos mismos comenzaran a dialogar y a comentar donde podrían encontrar las respuestas que necesitaban proponiendo lo siguiente: _Atrapar a más caracoles para observarlos mejor_, _observar videos de todos los insectos para ver si aparecían los caracoles_, siendo el diálogo y la organización elementos que permitieron llevar a cabo una investigación como método para contestar a la pregunta generada.

Momento de Desarrollo

5. Obtención y análisis de observaciones y resultados a través de la conducción de un experimento controlado.

En este momento se buscaron fuentes de información algunas propuestas por los niños y otras sugeridas por la educadora como: búsqueda en libros, videos e incluso observar a los insectos que había a fuera, la consiga fue observar las características de los insectos recolectados, excluyendo al caracol ya que con él al final se realizaría la comparación entre los insectos y así dar respuesta a la pregunta generada. (Ver figura 8 y 9)

Esta investigación fue de estaciones en donde cada equipo tenía un límite de tiempo para investigar es por ello que se les asigno un rol a cada compañero del equipo aprovechando al máximo el tiempo y fuera interesante evitando el aburrimiento, así mismo tener el material necesario para que todos los niños pudieran investigar en cada estación, al final fue positiva la actividad pues reconocieron que la mayoría sino es que todos los insectos tenían patas, eran bajitos y flaquitos percatándome que poco a poco se iban acercando a darle respuesta a la pregunta. La estrategia empleada fue la observación en diferentes fuentes de información lo que permitió la comprensión y la argumentación, además se apropiaban al comparar con sus compañeros lo que iban descubriendo, haciendo diálogos entre ellos, comprobando sus hipótesis y en ocasiones buscaban la aprobación de la docente, comparando con lo que habían observado de los insectos.

Durante esta etapa se planeó invitar a un biólogo quien compartiría las características de los insectos, no fue posible la visita por un imprevisto

de su trabajo, por lo que se hizo un cambio y se terminó explicando por parte del estudiante normalista, el interés manifestado de los niños al tener esta experiencia fue grande pues mostraron curiosidad y participación en la actividad siendo esta una de las preferidas a lo largo del proyecto. A pesar de que no asistiera el especialista, la actitud de los niños fue positiva, activa y de interés pues al tomar la docente el rol de experta los niños comenzaron a dialogar y cuestionar ¿Por qué eran considerado insectos? Reconocí la importancia de manejar un contenido científico amplia pero que lo comprendieran, fue complejo, pero al final se complementó la información (ver figura 10)

Después de esta actividad se les planteo nuevamente la pregunta: ¿Los caracoles son insectos?, a lo que la mayoría contesto que no porque no tenían patas además eran muy grandes sin embargo aún había niños que seguían comentando que, si eran insectos puesto que tenían su cabeza, sus antenas y Vivian en las plantas por lo que decidí avanzar en el proyecto, tienen articulaciones y el caracol es un molusco...

6. Redacción de conclusiones

Dentro de esta fase se realizaron parejas en donde los pocos niños que creían que el caracol era un insecto se integraron con los que explicaban por qué no lo era, con la finalidad de reconocer perfectamente las características de estos, pudieran contrastar la información y encontrar las características que hacen diferente al caracol de los insectos. Para la presentación de las conclusiones se propuso la representación de insectos,

se rifo a cada equipo el insecto que le tocaría para elaborar considerando sus características aprendidas a lo largo del proyecto, estos insectos fueron los que ellos mismos habían encontrado en la escuela y en su casa, su elaboración fue con material reciclado como cartón, ellos se encargaron de construirlo según las características que observaron a lo largo de la investigación, este trabajo fue enriquecedor para todos pues el apoyo entre compañeros se observó además en la construcción hacían comentarios sobre las características que habían identificado a través de la investigación, ya con estos comentarios se vislumbraba que al final ya podrían darle respuesta a la pregunta por los argumentos que se oía entre los alumnos.(ver figuras 12, 13 y 14)

Momento de cierre

7. Elaboración de un reporte del proyecto.

En esta fase la tarjeta terminada era uno de los productos, la finalidad era recuperar la información rescatada por los niños a lo largo de todo el proyecto, era considerada la evidencia del logro de aprendizaje por ser parte de la evaluación planeada (ver figuras 15 y 16) en la tarjeta se puede identificar el nombre, la imagen del insecto, las partes por las que está compuesto (cabeza, tórax y abdomen), n° de antenas y n° de patas, vivienda y alimentación.

8. Presentación y socialización

Con las tarjetas de cada insecto se integró un compendio titulado “Los insectos de mi comunidad” el cual fue presentado por los niños ante toda la escuela mostrando el aprendizaje que se logró favorecer el cual era el siguiente: “Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales”. (ver figura 17) Todos se interesaron por obtener información sobre insectos haciendo uso de diversas fuentes, observando su entorno y describiendo sus características, además de movilizar sus conocimientos previos, se pusieron en juego diversas capacidades cognitivas, sociales, físicas y emociones que le acusaban al observar, mirar o escuchar, describieron, su color, tamaño, vivienda e incluso alimentación, sorprendiéndose de lo maravilloso que es la naturaleza.

Se interesaron por registrar y representar características de estos animales causando curiosidad por saber, comprobar si el caracol podría o no podría ser un insecto. Logrando así alcanzar el aprendizaje al observar las características de estos, se logró por el interés, la curiosidad y sobre todo la disposición por participar en el proyecto, en especial al elaborar las tarjetas que se incluirían en el libro de los insectos encontrados en su contexto real, teniendo la oportunidad de cada día llegarán con novedades de casa por pláticas con sus familiares, era mucho el interés generado en este proyecto que incluso los padres de familia les causó revuelo el conocer a qué tipo de familia pertenecía el caracol, con esto se da cuenta que

partiendo de un interés en común del entorno de los niños puede abrir a diversos temas y continuar ampliando el conocimiento de los niños y las familias sobre su entorno.

El logro obtenido fue que de 24 niños 20 lograron dar respuesta a la pregunta ¿El caracol es un insecto? Argumentando que no porque no tenía lo que se necesita para ser un insecto como patas, cabeza e incluso mencionaron que era baboso y que los insectos no lo son, mientras que los cuatro se interesaron por los insectos sin embargo requirieron apoyo por parte de sus compañeros para notar las características diferentes que tiene el caracol de los insectos.

Al finalizar el proyecto los niños concluyeron que el caracol era diferente a los insectos por dos cosas, la primera es que no se parecen a los insectos por no tener patas ni cabeza y la segunda es que su cuerpo era muy diferente al de los insectos es muy baboso y se resbala, además de que son muy lento y los insectos caminan muy rápido o vuelan.

Este ambiente de aprendizaje propiciado fue uno de los más esperados por los niños desde el principio del ciclo escolar, es por ello por lo que se observó el interés por desarrollarlo a lo largo de este segundo ciclo.

Fase 3. Observar

La evaluación de plan de acción a través del proyecto.

Es necesario impulsar el conocimiento mediante temas que ocasionen un interés en común a los niños permite no solo ampliar su conocimiento sino desarrollar al máximo sus habilidades físicas, cognitivas y sociales, sobre todo dar seguimiento a los aprendizajes alcanzados, por lo que le corresponde al docente evaluar el conocimiento durante el proceso y desarrollo de los proyectos y no dejarlos al final de la presentación para identificar los alcances, (Ravela, Picaroni, & Loureiro, 2020, pág. 117) menciona “Integrar la evaluación y la enseñanza en lugar de concebir a la primera como el punto final del proceso” de ahí tomar conciencia de la sistematización de las evidencias de los supuestos y comprobar la hipótesis a través de las investigaciones en diferentes fuentes para la movilización de conocimientos.

El proyecto titulado “los insectos de mi comunidad” busco demostrar lo significativo que puede llegar a ser un tema de interés en común para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños, es por ello que este ciclo se evaluó a través del diario de la educadora, la intención de este proyecto era que los niños desarrollaran sus habilidades de indagación, investigación, observación, trabajo colaborativo, expresaran sus ideas y participaran de manera activa en el desarrollo del proyecto. Dentro del diario se registró lo ocurrido a lo largo del día, es decir, las actividades que se realizaron, cómo ocurrieron, cuáles fueron las manifestaciones de los

niños en las situaciones planteadas y la manera de resolver estas- (ver anexo: figura 7 para observar el formato)

Para dar cuenta del aprendizaje esperado se elaboró un producto final el cual fue un compendio titulado “Los insectos de mi comunidad”, los niños registraron los hallazgos de la investigación, logrando la mayoría alcanzar el aprendizaje esperado. La rúbrica fue el recurso que se utilizó para evaluar dicho producto (ver anexo tabla 5)

Este proyecto permitió ampliar el conocimiento de los niños acerca de los insectos que observan alrededor de su comunidad, pero no solo eso, pues al ser impulsado por los mismos niños y el docente genero tanto interés que provoco la participación entre ellos y el trabajo colaborativo de una manera novedosa y de curiosidad e incluso al presentar el proyecto frente a la escuela ellos eligieron quien presentaría el producto.

Fase 4. Reflexionar

La evaluación del Plan de acción a través del proyecto.

En este segundo ciclo reflexiono la puesta en acción del proyecto como estrategia para generar ambientes de aprendizaje retomando las fases del método científico durante sus tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, pues considero que trabajar con la estrategia de proyectos no implica únicamente tomar un formato y llenarlo si no se puede trabajar con infinidad de propuestas para propiciar los ambientes de aprendizaje de la mejor manera e identificarlos rápidamente. así como también retome las propuesta de Duarte (2003) la cual me

permitió recordar los componentes de desafíos e identidades que se deben considerar en todo ambiente para fortalecer la autonomía, así como también crear relaciones de solidaridad, comprensión, apoyo mutuo interacción social entre compañeros, de tal manera que los “alumnos contribuyan de manera productiva y colaborativa en la construcción conjunta del conocimiento, en la búsqueda de una solución o de un abordaje innovador ante una situación relevante” (Diaz Barriga, p. 53)

Este proyecto llevaba mucho tiempo retrasándose desde principios del ciclo escolar, pues dentro de la escuela de práctica le dan mayor relevancia a campos como lenguaje y pensamiento matemático debido a que en el preescolar se cuenta con promotora de salud y por tanto las docentes le dejan a ella que trate contenidos del campo de exploración con los niños, sin embargo al insistir logre que me permitieran desarrollarlo, pues observaba que a los niños les causaba curiosidad los insectos, su, nombre, color incluso que comían o porque se encontraban en los árboles localizando el tema intelectualmente estimulante para ellos, fue en ese momento que comencé a tomar acción y buscar los campos y las áreas para vincular y los aprendizajes esperados, sobre todo que una situación de aprendizaje ayudará al desarrollo de un aprendizaje significativo. “El contenido intelectual se desarrolla en el jardín de niños por medio de muchas actividades dirigidas por la maestra, específicamente tendientes a los procesos mentales y a la reclamación de datos” (Cohen, 1997, p. 121)

Esta propuesta de proyecto se centró en el ambiente de quien aprende, es decir en los niños, puesto que esta idea salió del interés que tenían por los

insectos el cual era demasiado, posteriormente se fue integrando al conocimiento a razón de que los niños se entusiasmaron por buscar información y características de los insectos, en donde mencionaban – maestra eso ya lo sabía pero no sabía cómo se llamaba” es decir que le encontraban similitud con lo observado, no digo que fuera fácil sino que los niños traían bastantes conocimientos previos sobre los insectos que la mayoría de actividades no se les dificultaban al contrario se divertían descubriendo cosas nuevas de ellos, observe durante el desarrollo del proyecto que los niños se fueron haciendo más conscientes de la importancia de estos animalitos en su entorno, Además de estar centrado en el conocimiento de su comunidad al explorar y encontrar en ella insectos que ahí habitan e investigar lo que aportan para la vida humana como: control de plagas, polinizar las flores y plantas, entre otros y en la evaluación pues a lo largo del proyecto se dio consecutivamente la retroalimentación a través del dialogo entre compañeros y docente para alcanzar el aprendizaje esperado, así como también concientizar a los niños la importancia de indagar, buscar, identificar y analizar sobre diversos temas, los cuales permiten dar respuesta a infinidad de cuestionamientos que pueden surgir entre todos.

Las de intriga, curiosidad por encontrar la respuesta y resolver una pregunta: ¿Conocer si el caracol era o no era un insecto?, para esto y para fomentar el trabajo en equipo la mayoría del proyecto se trabajó en equipo, en donde me pude percatar que teniendo un interés en común los niños trabajan de manera colaborativa, considerando lo que menciona Duarte (2003) el ambiente posibilito el conocimiento de todos los niños y el acercamiento de unos a otros

pues se apoyaban al realizar las actividades con gusto, compartían experiencias, dialogaban entre sí y aprendían a compartir sus saberes lo que les permitió comprender y darle significado a lo que estaban aprendiendo aun si en un momento dado del proyecto se perdieron con la ayuda y el apoyo de sus compañeros lograron retomar el aprendizaje “Cuando los niños tienen herramientas de la mente pueden aprender por su cuenta porque el aprendizaje se convierte en una actividad autodirigida” (Bodrova y Long, 2024. P.4)

Este Proyecto posibilitó a los niños a través del método científico a indagar, investigar, observar y describir de una manera organizada información, además de movilizar sus conocimientos entre ellos logrando ampliarlos respecto a lo que ya conocían en relación con los insectos y las características más observables de estos como: color, tamaño, vivienda, alimentación permitiendo identificar los animales que pertenecen a la familia de insectos y los que no, además de comprender que estos animalitos tienen una función e importancia dentro de su entorno más allá de vivir en los árboles y las plantas como ya lo mencionaba anteriormente ayudan a la polinización y al control de plagas.

Conclusiones

La educación preescolar debe permitir a los niños aprender de una manera divertida, a través del juego, la manipulación y exploración del entorno que lo rodea, esto solo se puede lograr al propiciar ambientes de aprendizaje favorables y de relevancia en el aula mediante estrategias que atiendan los intereses personales como lo son los proyectos situados.

La dimensión organizativa que propone Kemmis permitió valorar al proyecto como estrategia para propiciar los ambientes de aprendizaje, mediante su modelo de investigación y sus dos dimensiones; organizativa y estratégica este, fue considerado como el más viable ya que logro vincular de manera estratégica los ambientes de aprendizaje que propone Bransford (2006).

Centrado en quien aprende: Considerado desde la planificación del proyecto, pues se retoman los intereses personales de los niños para generar las situaciones de aprendizaje que le permitieron construir sobre su propio conocimiento.

Centrado en el conocimiento: Al igual que con el primer ambiente este fue considerado desde un inicio, pues al centrarme en el interés personal de los niños tome las situaciones que me permitieron favorecer su aprendizaje a través de los contenidos que se requerían trabajar, los cuales llevaron no solo a alcanzarlos sino a ampliarlos pues, los niños durante este proceso se convirtieron en conocedores de este conocimiento dándole sentido dentro de su propio entorno.

Centrado en la comunidad. El espacio en donde se desarrolla el aprendizaje debe ser cambiante y de interés para los niños, esto, permitirá que su proceso de

aprendizaje sea significativo, es por ello que se seleccionó el proyecto situado como estrategia para propiciar los ambientes y se consideraron situaciones de su vida cotidiana como la tiendita con el que se abarco aprendizajes del currículo y permitió a los niños aprender de una manera activa relacionando los conocimientos que ya poseía sobre los números (conteo) con los que iban descubriendo (la importancia de la tiendita, el uso de los números dentro de la tienda, etiquetación de productos, compra y venta e identificación de algunas equivalencias entre monedas de \$1, \$2 y \$5) durante el desarrollo logrando alcanzar así el aprendizaje esperado siempre respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño, Al igual se les presento la situación de insectos pues era un interés en común y de relevancia para los niños pues mostraban bastante curiosidad por conocer mas de lo que observaba. Trabajar con este proyecto además de adquirir el conocimiento y las características de los insectos, fue adentrando al niño a la investigación, a la observación y al propio planteamiento de preguntas para resolver sus propias dudas, desarrollo poco a poco en la autonomía para encontrar respuestas por si mismo y colaborar con sus compañeros de la mejor manera.

Centrado en la evaluación. A lo largo de los dos proyectos presentados se realizó una retroalimentación constante en las situaciones didácticas planteadas, pues dentro de estas se busco que adquirieran el aprendizaje de maneral gradual mediante la guía del docente, para que esto sucediera las preguntas fueron la clave para la retroalimentación y el proceso en el favorecimiento y la transformación del aprendizaje, debido a las dudas que les generaba cada pregunta.

La perspectiva de Duarte (2003) sobre el ambiente educativo fue considerada dentro de la aplicación de los ambientes de Bransford (2006). En el proyecto, pues los ambientes de aprendizaje son un conjunto de factores que hacen posible el desarrollo del conocimiento, siempre y cuando se considere la relevancia de cada factor dentro del proceso de aprendizaje, los ambientes de Bransford (2006). fueron clave para que el proyecto favoreciera el aprendizaje en los niños, sin embargo, Duarte (2003) propone varios factores a considerar para que los ambientes sean mas favorables y cumplan verdaderamente con el objetivo de esta investigación. Esta Autora retoma al ambiente como una construcción diaria y reflexiva la cual me permitió analizar mediante mi diario si realmente propiciaba los ambientes favorables que me permitieran alcanzar el objetivo de la investigación. Dentro de esta reflexión realizada me di cuenta de que en la primera propuesta del proyecto no considere algunos factores que menciona dicha autora como la organización, el tiempo y las relaciones socioafectivas que deben existir entre compañeros: el respeto, la tolerancia, la convivencia y el compartir entre sí. No llegando al objetivo de la investigación, sin embargo, alcanzando la comprensión en los niños sobre la situación de aprendizaje propiciada. Dentro del segundo proyecto, Focalice la importancia de los factores que menciona Duarte (2003). Dentro de la propuesta para no olvidar el objetivo, logrando al final alcanzarlo, Dando respuesta a mi pregunta de investigación la cual fue ¿Qué ambientes de aprendizaje favorecen el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación preescolar? Y comprobando el supuesto que guio toda mi investigación, afirmando que los ambientes de aprendizaje favorecen realmente el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de educación preescolar, siempre y cuando se les de la

importancia que estos tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje y se comprenda la relevancia de cada uno en cada momento de las situaciones planteadas.

Considerar la zona de desarrollo próximo de cada niño en el desarrollo del aprendizaje mediante los ambientes es necesario, para que los niños adquieran una enseñanza dirigida a su nivel, siendo responsabilidad del docente la guía y orientación para que el aprendizaje se construya de manera gradual y no se propicie de una manera precipitada la cual ocasionara únicamente que el niño no favorezca su aprendizaje, al contrario dificulte en el la adquisición del conocimiento y el desarrollo de sus habilidades.

El diseñar ambientes de aprendizaje a través de la estrategia por proyectos “es posible articular una enseñanza acorde a las leyes del aprendizaje, las cualidades éticas de la conducta, las actitudes individuales del alumno y la situación social en que vive” como lo afirma Diaz Barriga (2007), a diferencia de las estrategias tradicionales en donde únicamente se atienden contenidos, la propuesta en esta investigación fue dirigida a ampliar el conocimiento de los niños respecto a los temas que se abordaron, enfocando la enseñanza en el alumno considerando situaciones que vivieran dentro de su entorno con la finalidad de impulsar su interés hacia una enseñanza dirigida con contenidos diversos pero específicos además de significativos y útiles dentro de su entorno.

El ambiente de aprendizaje debe facilitar el conocimiento en los niños, pero no de la manera en donde el docente le proporcione la respuesta al aprendizaje, sino en situaciones las cuales le planteen retos y desafíos que le permitan movilizar

sus conocimientos para poder realizar conexiones entre el aprendizaje que ya poseen con el que están por adquirir para darle sentido y lugar dentro de sus esquemas mentales. Por lo que la tarea del docente es guiar y mediar el aprendizaje de una manera consiente y responsable generando confianza y seguridad en el niño para que pueda construir su propio conocimiento.

Los niveles de aprendizaje de los niños es un factor importante para considerar al momento de construir una estrategia de aprendizaje, pues se concuerda que no todos aprenden de la misma manera, sin embargo, si poseen algunos intereses en común, corresponde al docente saberlos recuperar y aprovecharlos para ser de su práctica una práctica creativa e innovadora.

Si se generan dentro de la escuela ambientes los cuales propicien a atender estos intereses será posible que todo el niño aprenda a su nivel y adquieran la significatividad del aprendizaje, siempre respetando sus maneras de aprender.

Los ambientes diseñados bajo la estrategia por proyecto situado lograron atender los intereses de los niños para favorecer y ampliar su aprendizaje, con base a lo establecido a los planes y programas de estudio, sobre todo centrar la enseñanza en el desarrollo cognitivo, físico y social por lo que se comprueba el supuesto de esta investigación el cual era que los ambientes de aprendizaje influyen en el desarrollo de aprendizajes significativos en niños de segundo grado de educación preescolar afirmando que al propiciar relaciones socio afectivas, una convivencia armónica abierta a la escucha, confianza y seguridad contribuye a que dentro de los ambientes se adquieran aprendizajes verdaderamente significativos.

Tomar el ambiente de aprendizaje como una necesidad para que los niños adquieran aprendizajes verdaderamente significativos dio pie a construir situaciones en las cuales se encuentran los niños dentro de su vida diaria atendiendo sus intereses, necesidades, propiciando un aprendizaje activo retomando en cada una de ellas los conocimientos previos y las experiencias que ya traen para la creación de ambientes de aprendizaje.

Si bien considere el proyecto como estrategia para la creación de ambientes de aprendizaje, esta investigación puede abrir puerta a otras estrategias que permitan favorecer el aprendizaje en niños de Educación Preescolar o mejor aún puedan generar aprendizajes significativos. El plan de estudios 2022 que esta por entrar da la libertad para trabajar distintas estrategias para crear y desarrollar contenidos con la finalidad de potenciar y desarrollar al máximo el aprendizaje de los alumnos entre estas estrategias se encuentran estudio de caso, ABP y proyectos comunitarios.

Referencias bibliográficas

- Bodrova, E., & Leong, J. D. (2004). *Herramientas de la mente*. Pearson Prentice Hall. doi:53519
- Branda, S., & Pereyra, S. (2012). La investigación cualitativa: Métodos flexibles, apertura a la triangulación y el rol del investigador. *Terceras Jornadas en Educación, Facultad de Humanidades*.
- Brandsford, J., Brown, A., & Cocking, R. (2007). *Creación de Ambientes de aprendizaje en la escuela*. SEP.
- Castro Pérez, M., & Morales, Ramirez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electronica Educare Electronic Journal*, 19(3), 1-32. doi:10.15359/ree.19-3.11
- Cohen, D. (1997). *Como aprenden los niños*. México: SEP.
- Corea, Z. F. (2008). Ambientes de Aprendizaje en el siglo XXI. *Universidad Politécnica de Valencia*. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/26008/12622-32986-2-PB.pdf?sequence=2>
- Díaz barriga, f. (2006). *Enseñanza Situada: vínculo entre la escuela y la vida*. McGRAW-HILL INTERNAMERICANA.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Garces Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, A., & Salas Jaramillo, E. (2018). El Aprendizaje Significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 231-248.
- García-Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*, 11(29), 63-72. doi:https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/antiores/29/029_Garcia.pdf
- Guzman, M. P. (2011). *Construcción de Ambientes de Aprendizaje para generar Aprendizajes significativos en alumnos de preescolar*. Tecnológico de Monterrey.
- Latorre, A. (2003). *La investigación-Acción Conocer y cambiar la práctica Educativa*. Grao, de IRIF, S.L. doi:08022
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Morata. doi:12.28004
- Ravela, P., Picaroni, B., & Loureiro, G. (2020). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexión y propuestas de trabajo para docentes*. Perú: Grupo Magro.
- Rodríguez, P. B. (2018). *Los Ambientes de Aprendizaje en el segundo grado de Educación Preescolar*. Centro Universitario de Iguala.

Ruiz, O. J. (2003). *Investigación Social Cualitativa. Universidad San sebastian, Facultad de Ciensas Políticas y Sociales.*

SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educacion Preescolar.* Secretaria de Educacion Publica.

Urrea, B. N. (2014). *Construccion de Ambientes de Aprendizaje a traves de una pedagogia potenciadora, un estudio de caso de estudiante en primero de Primaria.* Universidad Santo Tomas .

Zabala, V. A. (2000). *La práctica educativa. Como enseñar.* Barcelona: Graó, de Servéis Pedagógics.

ANEXOS

Figura 2 entrevista a docentes

AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Defina con sus palabras que entiende por ambiente de aprendizaje

Texto de respuesta largo

¿Que factores considera al propiciar un ambiente de aprendizaje?

Texto de respuesta largo

¿Que implica para el docente crear un ambiente de aprendizaje?

Texto de respuesta largo

¿En que momento propicia un ambiente de aprendizaje?

Texto de respuesta largo

¿Considera que los ambientes de aprendizaje favorecen el aprendizaje de los niños?

Texto de respuesta largo

¿De que manera?



☰
Párrafo
▼

Nota. Entrevista realizada a docentes sobre ambientes de aprendizaje en el jardín de niños “José Carlos Becerra”

Tabla 4. Plan Diario del proyecto La tiendita

PLAN DIARIO**SITUACIÓN DIDÁCTICA “Conozcamos a Ana”**

Lunes 27 de febrero del 2023	Espacio	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Tiempo: 30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jugar a buscar los productos de don juan en donde los niños a través de pistas y en equipos de cuatro integrantes encontraran cada producto que hace falta y lo llevaran a colocar en el espacio que corresponda. ▪ Dialogar respecto a que productos fueron los que encontraron, en donde los colocaron, porque los colocaron de esa manera, porque creen que don juan tenga tantos productos, que creen que hace con ellos, porque hay números al lado de los productos, alguna vez habían visto esos productos, en donde los han adquirido, para que los han adquirido, con quien los han adquirido, grabar las respuestas para reconocer los conocimientos previos respecto a la tiendita. <p>Desarrollo</p> <p>Tiempo 50 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentar a Ana y comentar que la mandaron a la tienda, pero ella no sabe en 	<p>Aula</p> <p>patio</p>	<p>tienda de don juan (productos de tienda)</p> <p>Ana y don juan de fomi</p> <p>Cartulina</p>

<p>donde se encuentra ni como es, preguntar a los niños si ellos han ido a la tienda, si conocen como es por dentro y por fuera y si creen que podrían ayudarla a llegar a la tienda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Registrar en un cuadro las indicaciones para que Ana pueda llegar y reconocer la tienda tanto por dentro como por fuera. <table border="1" data-bbox="331 632 959 909"> <tr> <td data-bbox="331 632 540 850">Como puede llegar a la tienda</td> <td data-bbox="540 632 750 850">Como puede reconocerla por dentro</td> <td data-bbox="750 632 959 850">Como puede reconocerla por fuera.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="331 850 540 909"></td> <td data-bbox="540 850 750 909"></td> <td data-bbox="750 850 959 909"></td> </tr> </table> <p>Cierre</p> <p>Tiempo 10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionar como es que sabían cómo era la tienda, alguna vez habían ido, con quien, cuantas veces, porque han ido, y en dónde. 	Como puede llegar a la tienda	Como puede reconocerla por dentro	Como puede reconocerla por fuera.					
Como puede llegar a la tienda	Como puede reconocerla por dentro	Como puede reconocerla por fuera.						

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Ayudemos a Ana”

Martes 28 de febrero	Espacio	Recursos
----------------------	---------	----------

<p>Inicio</p> <p>Tiempo 25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar como ayudamos ayer a Ana a llegar a la tienda y a que la reconociera por dentro y por fuera. ▪ Escuchar a Ana de nuevo ya que regreso a pedir ayuda porque no sabía que hacer después de llegar a la tienda “Llegue a la tienda, pero no supe que hacer porque estaba un señor, me dio miedo y mejor regrese a mi casa, pero mi papá me regañó y me dijo que volviera por lo que me había encargado. ▪ Cuestionar ¿Sabes quién es el señor que estaba en la tienda? ▪ Escuchar de nuevo a Ana “regresé de nuevo a la tienda y el señor me dijo que él era el tendero, es decir quien atendía la tienda y me dijo que estaba para cobrar a las personas que van a la tienda, entre más confiada, pero al ver todas las cosas que había en la tienda mejor me Salí y vine a pedirles ayuda porque no sé qué hacer. ▪ Comentar si pudieran ayudar a Ana a elegir los productos de la tienda. <p>Desarrollo</p> <p>Tiempo: 45 minutos</p>	<p>Aula</p>	<p>Ana de fomi</p> <p>La tiendita de don juan.</p> <p>Marcadores y pizarrón.</p> <p>Productos</p> <p>Precios y monedas</p>
---	-------------	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar en plenaria los productos que necesita Ana y ayudar a recolectarlos en la tienda. ▪ Dialogar con Ana respecto a lo que pasa después de tomar los productos y ayudarla en el proceso (identificación del precio en caso de que requieran apoyo guiarlos mediante preguntas como ¿Qué necesita Ana para poder comprar, ¿cuánto cuestan las cosas que lleva Ana?, ¿Con que monedas va a pagar? Para poder completar la compra y que Ana pueda regresar a su casa. <p>Cierre.</p> <p>Tiempo: 15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar en plenaria si fue fácil o difícil apoyar a Ana a comprar sus cosas y mencionar por qué fue lo fácil y que lo difícil, sentados en un círculo. 		
--	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Investigadores de tienda”

Miércoles 01 de marzo	Espacio	Recursos
Inicio 20 minutos	Aula Dirección	Libros de la biblioteca

<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar acerca de las dificultades que encontraron el día anterior al querer ayudar a Ana y cuestionar ¿Qué creen que podrían hacer para ya no tener esas dificultades?, ¿Qué les hace falta por hacer?, quizá visitar más la tienda • Proponer lo que podríamos hacer para solucionar las dificultades que aún tienen en la tienda sin que asistamos a una de verdad para que podamos solucionarlas, escuchar y anotar las posibles soluciones. • Guiar sus respuestas mediante cuestionamientos para formular la propuesta de hacer una tienda en el salón. • Cuestionar que vamos a necesitar para montar una tienda en el salón y anotar las respuestas en el pizarrón para considerarlas después. <p>Desarrollo</p> <p>80 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar a los investigadores en donde su misión será encontrar lo que se necesita para montar una tiendita en el aula. • buscar materiales que puedan servir para la investigación, realizar equipos para que todos puedan investigar con 		<p>Laminas</p> <p>Libro mi álbum</p> <p>TV</p> <p>Pizarrón</p> <p>Hojas</p> <p>Lápices</p>
---	--	--

<p>los diferentes materiales que se encuentren</p> <ul style="list-style-type: none">• Observar a su alrededor y buscar algún material que se relacione con la tiendita (Tendedero de libros, laminas pegadas por el salón, libros mi álbum abiertos) conforme vallan encontrando los materiales, se llevaran a su equipo para observarlos.• Realizar los registros de lo que encuentren mediante dibujos o grafías.• Cuestionar una vez concluida la investigación y los registros de la tiendita ¿Quién creen que sepa todo lo relacionado con la tienda, desde cómo es, hasta el costo de los productos? (Para que respondan el tendero, el que vende en la tienda.)• Proponer A los niños realizar varias preguntas para el tendero y así completar la información que nos hace falta y ya poder comenzar con la construcción de la tienda.• Registrar las preguntas para realizar la entrevista al tendero y anotarlas en el pizarrón para que ellos puedan hacer su registro de ellas. <p>Cierre</p> <p>10 minutos</p>		
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Recordar la intención de entrevistar al tendero (construcción de una tiendita en el aula) • Entrevistar al tendero de la tiendita más cercana (tarea) 		
--	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Organicemos la tienda”

Jueves 02 de marzo	Espacio	Recursos
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar “la visita al tendero” en donde un niño será el tendero dando respuesta a las preguntas y el otro el investigador que llegará a entrevistar para así recabar las respuestas de las entrevistas y anotarlas en el pizarrón. • Registra la información que encontraron el día anterior (Productos, precios, organización de la tienda) en un listado frente al pizarrón al lado de las respuestas a las preguntas. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionar observando la información ¿Cómo podemos construir nuestra tienda ahora que ya tenemos toda la información? Y escuchar las respuestas 	Aula	<p>Entrevistas al tendero</p> <p>Cartulina</p> <p>Colores, lápices.</p>

- Proponer realizar una tabla para hacer más sencilla la organización considerando las respuestas de los niños.
- Realizar la tabla de manera colectiva y con ayuda de preguntas.
 1. ¿Qué tienda vamos a construir:
¿Identificar los productos que se encuentran en la información obtenida y realizar una votación para elegir el tipo de tienda que construirán y registrarlos en el primer cuadro mediante dibujos?
 2. Anotar los productos que venderán; es decir de la tienda que ya eligieron escoger los productos que venderán, por ejemplo; si eligen una panadería, que tipo de panes venderán (cuernitos, bolillos...) y registrarlos en el siguiente cuadro.
 3. Tipo de dinero que se utilizara (billetes, monedas) para esta elección se pretende guiar a los niños para que elijan las monedas ya que su valor es el más conocido por ellos, esto se hará mediante la identificación, se mostrarán monedas y billetes

<p>y tendrán que mencionar su valor si no lo reconocen se descartaran.</p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar respecto a la elección de la tienda que eligieron ¿Por qué la escogieron? • Cuestionar ¿Qué aprendimos hoy acerca de la tienda? Para sacar el tema de su organización y la manera en que se realiza, ¿Alguna vez habían pensado en todo lo que se necesita para vender productos en la tienda? 		
---	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Organicemos nuestra tienda”

Viernes 03 de marzo	Espacio	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Tiempo:15 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar la organización del día anterior observando la tabla con ayuda de las preguntas a las cuales dimos respuesta. <p>Desarrollo</p> <p>30 minutos.</p>	<p>aula</p>	<p>Monedas de papel</p> <p>Fichas</p> <p>Juguetes del salón</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Identificar de donde obtienen los productos las personas que venden con ayuda de las respuestas que dio el tendero en la entrevista que realizaron y anotarlo en el cuadro de organización (Retomar respuestas de los proveedores si es que viene sino es así agregarla y explicar lo que hace un proveedor) • Elegir la manera en que quieren su mercancía, es decir si la quieren elaborar o la traen de casa. <p>Cierre</p> <p>10 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar para la toma de acuerdos acerca de los productos si es que se elaborarán o se traerán de casa. <ul style="list-style-type: none"> - Tarea: pedir a varios padres de familia que apoyen con un carro de cartón para simular los proveedores que llegan a la tienda a dejar los productos. 		
---	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Cuánto cuestan los productos”

Lunes 06 de marzo	Espacio	Recursos
Inicio 40 minutos	Aula patio	Futas y verduras

<ul style="list-style-type: none"> • Recordar la tabla que contiene la organización de la tienda (tipo de tienda, los productos que se venderán y de donde los obtendrán) Para recordarlo • Recolectar los productos que trajeron para la tiendita (frutas y verduras) que se acordó en la tabla y colocarlos en las mesas para que todos los puedan observar. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las monedas que se utilizarán para darles valor a los productos que venderán. • Asignarle precio a cada producto cuestionando ¿De qué manera podrían asignarle un precio al producto? Recordando la respuesta que les dio el tendero cuando ellos le preguntaron lo mismo, posteriormente mostrar un ejemplo en donde el valor se da por el tamaño del producto para que puedan considerarlo como opción si es que no se da otra propuesta. • Registrar el precio de los productos en una tabla de manera grupal colocando el dibujo de la fruta y al lado el precio. • Realizar los letreros de los precios. Por equipo se asignarán cierto número de frutas para realizar el letrero de su 		<p>monedas</p> <p>Papel</p> <p>Lápices</p>
--	--	--

<p>precio identificándolo en la tabla que se hizo anteriormente.</p> <p>CIERRE</p> <p>25 minutos</p> <ul style="list-style-type: none">• Colocar el letrero en la fruta correspondiente.• Dialogar acerca de lo que hicimos y aprendimos hoy. <p>Desarrollo</p> <p>90 minutos</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuestionar con el proceso visto ¿Qué es lo primero que debemos hacer? para realizar el listado de las frutas y verduras que comprarán, tomando en cuenta el cuadro de lo que vamos a vender, esta lista la tendrán todos los niños ya que les servirá tanto a los compradores como a los vendedores para saber si están despachando bien.• Llegar al lugar que les corresponde compradores a sus carros y vendedores a sus puestos y revisar que tengan todo recordando todas las cosas que debe tener cada uno. a los vendedores les hará falta su calculadora y a los compradores decorar su carro con el producto que irán a comprar.		
--	--	--

- Explicar a todos que en la tienda hace falta la calculadora y proponer usar el Abaco para dar precio a los productos cuestionando como lo podríamos utilizar. Escuchar las respuestas y retomarlas para enseñar a utilizarlos mediante un ejemplo dentro de la misma tienda.
- Concluir con el juego “Compradores y vendedores” los integrantes que esperaran estarán atentos al juego específicamente al papel que realizaran para cuando toque su turno sepan que realizar. Todos los integrantes participaran como compradores y vendedores por lo que se rolara el juego cuando termine un equipo de comprar pasara el segundo para que no sea tan repetitivo y se tenga la atención necesaria.

Cierre.

20 minutos.

- Opinar acerca del juego mediante preguntas ¿Les gusto el juego?, ¿Qué fue lo que se les facilito ser compradores o vendedores?, ¿Por qué?, ¿Qué fue lo que se les dificulto?, ¿Por qué?, Que fue lo que hoy aprendimos de la tiendita.

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Juguemos a vendedores y compradores”

Martes 07 de marzo	Espacio	Recursos
<p>Inicio</p> <p>25 minutos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuestionar como podríamos traer las futas y verduras a nuestra tienda tomando en cuenta las dos respuestas de la pregunta ¿Qué es lo que podríamos hacer? Y anotar las respuestas en el pizarrón. 2. Mostrar el proceso que hacen los proveedores y los tenderos para llevar los productos a la tienda: 3. Las personas anotan en una lista los productos que van a comprar para llevarlos a la tienda (en el caso de los proveedores podemos conocer el producto que es por el carro que traen) 4. Después llegan a tiendas grandes en donde venden únicamente los productos que él quiere comprar. 5. Llega pidiendo los productos de su lista a la persona encargada de la tienda. 6. Otra persona le hace la cuenta de cuantos productos compro y lo que 	<p>Aula</p> <p>patio</p>	<p>Productos de tienda</p> <p>Monedas</p> <p>Carros de proveedores</p> <p>Tabla de productos.</p> <p>Mesas</p>

cuesta cada una, los anota en una hoja y hace una suma para saber cuánto fue.

7. Al final el comprador le paga con dinero al vendedor, este le entrega sus cosas y el comprador ya puede llegar a su tienda para acomodar sus productos y colocarles precios para venderlos.

- Comentar respecto a la explicación conocían todo lo que se tenía que hacer para que lleguen los productos a la tienda y los puedan vender, les comentaron algo así los vendedores, les gustaría hacer lo mismo, creen que sería sencillo, por qué.
- Proponer jugar a los proveedores y compradores mostrándoles la frutería la cual será el primer negocio en donde iremos a comprar los productos de nuestra tienda.
- Repartir al grupo en dos equipos para jugar en dos turnos con la dinámica uno dos en donde los niños irán mencionando uno-dos.
- Dividir cada equipo en dos con el juego piedra papel o tijera, los que se vayan saliendo se irán al equipo de los compradores y los que permanezcan serán el equipo de los vendedores.

<p>Desarrollo</p> <p>90 minutos</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuestionar con el proceso visto ¿Qué es lo primero que debemos hacer? para realizar el listado de las frutas y verduras que comprarán, tomando en cuenta el cuadro de lo que vamos a vender, esta lista la tendrán todos los niños ya que les servirá tanto a los compradores como a los vendedores para saber si están despachando bien.• Llegar al lugar que les corresponde compradores a sus carros y vendedores a sus puestos y revisar que tengan todo recordando todas las cosas que debe tener cada uno. a los vendedores les hará falta su calculadora y a los compradores decorar su carro con el producto que irán a comprar.• Explicar a todos que en la tienda hace falta la calculadora y proponer usar el Abaco para dar precio a los productos cuestionando como lo podríamos utilizar. Escuchar las respuestas y retomarlas para enseñar a utilizarlos mediante un ejemplo dentro de la misma tienda.• Concluir con el juego “Compradores y vendedores” los integrantes que esperaran estarán atentos al juego		
--	--	--

<p>específicamente al papel que realizaran para cuando toque su turno sepan que realizar. Todos los integrantes participaran como compradores y vendedores por lo que se rolara el juego cuando termine un equipo de comprar pasara el segundo para que no sea tan repetitivo y se tenga la atención necesaria.</p> <p>Cierre.</p> <p>20 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opinar acerca del juego mediante preguntas ¿Les gusto el juego?, ¿Qué fue lo que se les facilito ser compradores o vendedores?, ¿Por qué?, ¿Qué fue lo que se les dificulto?, ¿Por qué?, Que fue lo que hoy aprendimos de la tiendita. 		
--	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Recibamos nuestros productos”

Miércoles 08 de marzo	Espacio	Recursos
<p>Inicio</p> <p>30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> Discutir en plenaria. Si ya se tienen los productos comprados en los camiones para llevarlos a la tiendita, ahora que se 	<p>Aula</p> <p>patio</p>	<p>Tabla de productos</p> <p>Carros de proveedores</p> <p>Monedas</p>

<p>necesita. Considerar las respuestas para las acciones siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutir la organización para recibir los productos proponiendo dividirse en equipos para que cada equipo reciba un producto. • Organizar equipos en donde algunos serán los proveedores y otros los compradores quienes recibirán la mercancía, pero esta vez para la tiendita del salón. • Hay que explicar que se rolará el juego para que todos puedan comprar y vender, pero para esto se tendrá que hacer una lista nuevamente para saber qué es lo que se va a comprar y que va a vender a cada uno. <p>Desarrollo</p> <p>90 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir la lista en plenaria de los productos que venderá y comprara cada equipo (la lista es la misma únicamente cambia el número de cosas que se compraran y venderán). • Aplicar la ejecución del juego “Recibamos nuestro producto” los niños que serán los proveedores darán varias vueltas por el patio hasta llegar a la tienda en donde los estarán esperando 		<p>Productos de tienda y frutería.</p> <p>Mesas.</p>
---	--	--

<p>los compradores, estos sacaran su lista y le pedirán el número de productos que quieren los proveedores después el proveedor le ara su cuenta en la tabla de los productos que le vendió para que le puedan pagar, una vez recibiendo el producto el proveedor se va y el juego se ira rolando. Al final todos los niños deben tener su tabla con el número de productos que vendieron y lo que les pagaron.</p> <p>Cierre</p> <p>20 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la dificultad y la facilidad del juego tanto en las compras como en las ventas mediante preguntas ¿Que creen que se les facilito/difículto? Y ¿Por qué?, ¿Se les dificulto pagar con alguna moneda?, ‘¿Por qué? 		
--	--	--

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “”

Jueves 09 de marzo	Espacio	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad cuentos compartidos” <p>15 minutos</p> <p>Secuencia del proyecto “Como ha pasado el cuento”</p>	Aula	Cuento

<p>Actividad de igualdad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar en un espejo sus características físicas como es su cabello, como son sus ojos, como están vestidos, como es su cabello observarse por completo. • Dibujarse de cuerpo completo con las características que observaron al mirarse en el espejo en la página 10 de libro de igualdad. • Preguntar ¿Eres niño? o ¿Eres niña? Y el porqué, que los hace ser niños y que los hace ser niñas y como saben que lo son y anotar las respuestas en el pizarrón. • Dar lectura de la página 10 “Soy niña o niño” del libro igualdad de género educación preescolar para hacer la reflexión de que todos somos valiosos sin importar si eres niño o niña además de que eres libre para hacer cualquier cosa que te imagines y nadie te puede limitar terminando con un abrazo a nosotros mismos para demostrar que nos queremos mucho. 		<p>Libro igualdad de género preescolar</p> <p>Colores</p>
---	--	---

PLAN DIARIO

SITUACIÓN DIDÁCTICA “Juguemos a la tiendita”

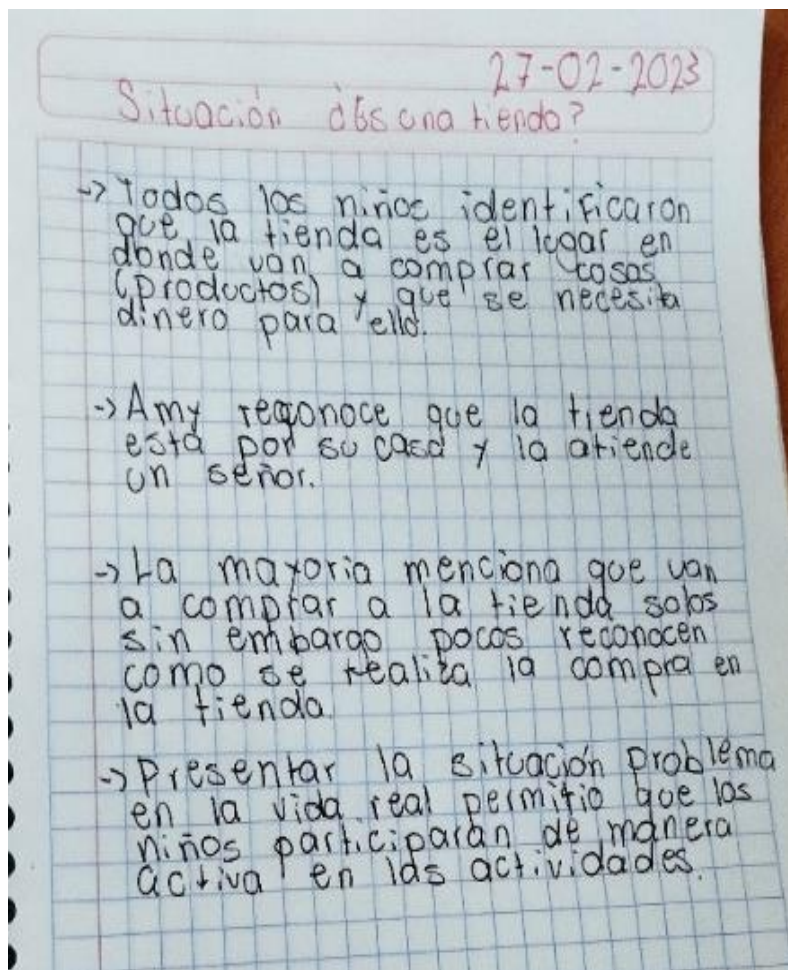
Viernes 10 de marzo	Espacio	Recursos
---------------------	---------	----------

<p>Viernes</p> <p>20 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar lo que ya tenemos de la tiendita (los productos) así como también a quien se los compramos y cuanto nos costaron. • Recordar como son las tiendas observando algunas imágenes, comentar que nos hace falta hacer para que los productos se vean que están en una tienda, cuestionarlos hasta llegar que hace falta acomodarlos y escuchar las ideas de cómo podríamos hacerlo. <p>Desarrollo</p> <p>60 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificar los productos de acuerdo con lo propuesto por los niños (por tamaño, por producto etc. esta actividad se trabajará en equipos cada uno se encargará de acomodar un tipo de producto en los estantes. • Cuestionar ¿Qué hace falta para que los comencemos a vender? Para que mencionen los precios. • Proponer como le podríamos poner el precio a los productos escuchar sus opiniones y posteriormente si no se llega a un acuerdo darles opciones 1. 	<p>Aula</p> <p>patio</p>	<p>Productos</p> <p>Estantes de productos</p> <p>Carro de proveedores</p> <p>Monedas</p>
---	--------------------------	--

<p>Darle el precio del proveedor (observar las tablas) 2. Por su tamaño.</p> <ul style="list-style-type: none">• Establecer precio a los productos en los equipos que ya estaban formados y etiquetarlos cuidando que el lugar sea visible para los clientes. <p>Cierre</p> <p>60 minutos</p> <ul style="list-style-type: none">• Concluir con el juego “La tiendita” en donde se mostrará a los padres de familia todo el proceso terminado de la tiendita desde los puestos en donde van a comprar los proveedores hasta donde llegan los clientes por su mandado. Para esto se organizará el grupo equipos y se repartirán en cada área, se rolarán turnos y los padres podrán ir a comprar en la tiendita del salón.		
--	--	--

Nota. Elaborado por la estudiante normalista.

Figura 2 Registro de notas



Nota: Registro de notas primer día del proyecto "la tiendita"

Figura 3 Elaboración de entrevistas



Nota. Redacción de preguntas para el tendero.

Figura 4. Elección del tipo de tienda.



Nota. Votación para la elección del tipo de tienda.

Figura 5. Tabla de productos con precio

Frutas	
manzana	1 peso
banana	2 pesos
sandía	10 pesos
mango	2 pesos
platano	1 peso
guayaba	4 pesos
avocado	5 pesos

Nota. Elección de productos a vender en la tienda con precio según el tamaño del producto.

Figura 6. Juego libre compradores y vendedores



Nota. Juego compradores y vendedores en donde los niños comenzaron a identificar las relaciones de equivalencia de monedas mediante la compra.

Tabla 5 Rubrica de evaluación proyecto la tiendita.

Campo de formación académica: Pensamiento matemático			
Aprendizaje esperado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			
Nombre del alumno:			
Criterio de evaluación	Nivel de logro		
Equivalencia de monedas en situaciones de compra y venta	Requiere apoyo al Identificar algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta y al hacer registros.	Intenta identificar algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta y al hacer registros.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta y al hacer registros.
Observaciones			

Nota. Rubrica presentada por la estudiante normalista

Figura 7 Formato de diario

Proyecto “los insectos de mi comunidad”		
Campo de formación académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social		
Aprendizaje esperado:	Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.	Fecha:
¿Qué ocurrió?		
¿Por qué ocurrió?		
¿En qué puedo mejorar?		

Nota. Formato presentado por estudiante normalista.

Tabla 6. Plan diario
 Proyecto los insectos
 de mi comunidad

Situación de aprendizaje: Proyecto “Los insectos de mi comunidad”			
Tiempo	Lunes 08 de mayo del 2023	Espacio	Recursos
35 minutos	Honores, observar cronograma de actividades, saludo con la canción: “Hola compañero”, Actividad para iniciar bien el día: “cabeza, hombro, rodillas pelotas”, anotar la fecha pase de lista y conteo de niños.	Aula Juegos,	Lupas. Varita de
10 minutos	INICIO <ul style="list-style-type: none"> Observar la lámina de “insectos y otros bichos” y responder a los cuestionamientos siguientes: ¿Qué es lo que observan en la lámina?, ¿Cómo se llaman? ¿Qué insectos conocen? ¿dónde los han visto? Registrar sus respuestas en una hoja. 	árboles, arbustos, plantas.	estrella. Pizarrón
20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Realizar una caminata por la escuela con el juego de los “Exploradores de insectos” En donde tendrán que buscar y recolectar insectos para observarlos y documentar información. 		Marcadores Papel bond Hojas colores
30 minutos			
15 minutos			
10 minutos	DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> Observar los insectos y dibujar por mesas dos de su elección en una hoja, posteriormente se recortará para pegarlos en una tabla en forma de lista que estará colocada en el pizarrón. Describir las características que observen de los insectos comenzando por su nombre, tamaño etc., y anotar las respuestas que den en el 		

	<p>pizarrón.</p> <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionar como conocían tales características y si consideran que pueden tener otras y si es así cuales podrían ser y anotarlas para considerarlas posteriormente. 		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar “exploradores en casa” y realizar la búsqueda y observación de insectos y registrar características en una tabla como lo hicieron el día de hoy y traerla la siguiente clase. 		
25 minutos	<p>Martes 09 de mayo del 2023</p> <p>Observar el cronograma de actividades, actividad cuentos compartidos, saludo con la canción “Hola hola con..” Actividad para iniciar bien el día “somos hormigas” colocación de fecha, pase de lista con aplausos, conteo de niños.</p>	Aula Patio	Papel Cronograma Bocina
10 minutos	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir la información de los insectos de la investigación que trajeron de casa agregándola a la tabla. 		Marcadores
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Comentar que insectos nuevos encontraron y mencionar sus características. <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad con promotora de educación física. 		Pizarrón

20 minutos	DESARROLLO		
25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionar características que no se encuentran en la tabla escrita como ¿Qué comen?, ¿Todos tienen alas?, ¿Solo viven en la tierra?, ¿Cómo pueden reconocer que es un insecto? entre otras más contestando en plenaria en semicírculo anotando las respuestas en el pizarrón. • Cuestionar ¿Por qué no respondieron algunas de las preguntas mencionadas?, ¿Qué creen que debemos hacer para que las logramos responder?, ¿Por qué lograron responder las preguntas anteriores? Escuchar y anotar las respuestas en el pizarrón. 		
25 minutos	CIERRE <ul style="list-style-type: none"> • Proponer algunas fuentes de información las cuales permitan obtener información para contestar las preguntas mediante cuestionamientos ¿Dónde deberíamos ir o que deben hacer para responder preguntas?, ¿Creen que las respuestas que 		

	encontremos ahí serán verdaderas? Buscar en casa fuentes que no se obtengan en el aula.		
	<p>Miércoles 10 de mayo de 2023</p> <p>SUSPENSION DE LABORES CON MOTIVO A LA CELEBRACION DEL DIA DE LAS MADRES</p>		
	<p>Jueves 11 de mayo del 2023</p> <p>Observar el cronograma de actividades, saludo con la canción “Hola hola como estas” Actividad para iniciar bien el día “juguemos a ser como orugas” colocación de fecha, pase de lista, conteo de niños.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentar lo que hemos visto sobre los insectos con ayuda de los cuadros mediante la dinámica “la reina pide” haciendo uso de los cuadros. • Recordar las fuentes de información que nos podrían ayudar para resolver los cuestionamientos vacíos. • Mencionar las fuentes que encontraron en casa. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar en las diferentes fuentes de la institución información sobre los cuestionamientos y en las fuentes que traen de casa. • Realizar registros de lo encontrado en hojas por equipos de mesa. • Interpretar los registros mediante representaciones y participación activa con el juego la telaraña. 	Aula Institución	Libros Revistas Videos Bocina Plumones colores
25 minutos			
15 minutos			
5 minutos			
5 minutos			
15 minutos			
25 minutos			
25 minutos			

s	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar las posibles respuestas en la tabla. 		
	Cierre		

15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las similitudes de la información presentada por sus compañeros mediante cuestionamientos, por ejemplo: ¿En que se parece la información presentada? Recopilándola. 		
70 minutos	<p>Viernes 12 de mayo del 2023</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones de cuentos de manera institucional • Observar el cronograma de actividades, saludo con la canción “Hola hola como estas” Actividad para iniciar bien el día “las abejas” colocación de fecha, pase de lista, conteo de niños. <p>DESARROLLO</p>		
60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de igualdad - Leer la página 30 del libro de igualdad e identificar alguna situación que haga sentirse molestos de un compañerito o de alguna persona, por ejemplo, que me empuje, que me diga cosas feas etc., 		
30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar en una hoja de un lado el problema y del otro la solución que propondrían para esta situación. - Comentar en grupo los problemas y las soluciones y realizar acuerdos para llevarlas a cabo. 		
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar las características de los insectos mediante representaciones con el cuerpo. 		

Nota. Tabla elaborada por la estudiante

Tabla 6 Rubrica de evaluación proyecto: insectos de mi comunidad.

Campo de formación académica: Exploración y Comprensión del mundo natural y social			
Aprendizaje esperado: Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.			
Nombre del alumno:			
Criterio de evaluación	Nivel de logro		
Obtiene, registra, representa y describe información para ampliar su conocimiento en relación con insectos que encuentra en su entorno.	Requiere apoyo Obtener, registrar, representar y describir información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con insectos que encuentra dentro de su comunidad	Intenta Obtener, registrar, representar y describir información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con insectos que encuentra dentro de su comunidad	Obtienes Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con
Observaciones			

Nota. Rubrica presentada por estudiante normalista.

Figura 7. Jugando “Recolectores de insectos”

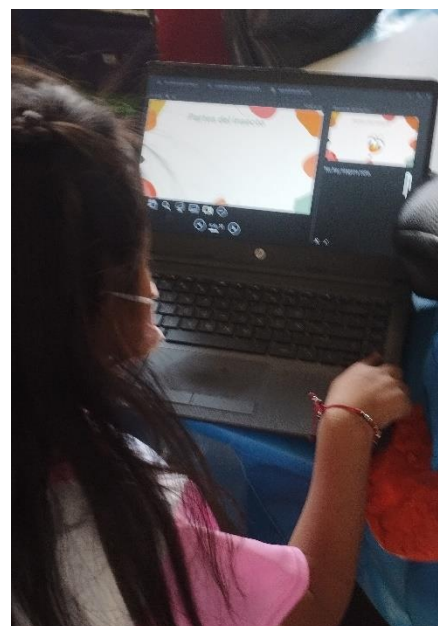


Figura 7. Los niños recolectan insectos que observan alrededor de su entorno.

Figura 8. Buscando información sobre insectos.



Figura 9. Buscando información sobre insectos.



Nota figura 8 y 9. Buscando en diferentes fuentes de información para identificar diversas características de los insectos.

Figura 10. Vista de un biólogo



Nota. Explicación por parte de la estudiante normalista información sobre las características de los insectos.

Figura 11. Porque el caracol no es un insecto



Nota. Los niños describieron mediante dibujos por que el caracol no es un insecto.

Figura 13. Elaboración de insectos



Figura 12. Elaboración de insectos



Figura 14. Insectos elaborados por los niños



Nota de las figuras 12, 13 y 14. Elaboración de insectos que encontraron en su entorno según las características observadas a lo largo del proyecto.

Figura 15. Tarjeta con características de



Figura 16. Tarjeta con características de



Nota figura 15 y 16 tarjetas elaboradas por los niños con las características que reconocieron a lo largo de todo el proyecto.

Figura 17 Presentación del compendio: insectos de mi comunidad.



Nota. Presentación por parte de los niños del compendio elaborado a lo largo del proyecto: los insectos de mi comunidad a compañeros y padres de familia.



EDOMÉX
DECISIONES FIRME, RESULTADOS FUERTES.

"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA

ASUNTO: SE AUTORIZA IMPRESIÓN.

Ixtlahuaca, Méx., a 12 de julio de 2023.

**A LA C. KARLA MARICRUZ HERNÁNDEZ RAMÍREZ
PRESENTE**

Quien suscribe Lic. Belbl Ángel Ángeles Reyes, Presidente de la Comisión de titulación de la Escuela Normal de Ixtlahuaca, me permito autorizar la impresión del documento recepcional que Usted presentó con el título: "Ambientes de Aprendizaje que Favorecen el Aprendizaje Significativo en Niños de Educación Preescolar", desarrollado en la modalidad de Tesis de investigación, conforme a los criterios establecidos en el Documento Orientaciones Académicas para la elaboración del Documento Recepcional.

Por lo que puede continuar con los trámites establecidos para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar.

Sin más por el momento y sabedor de su sentido de responsabilidad, quedo a sus órdenes.

ATENTAMENTE

LIC. BELBL ÁNGEL ÁNGELES REYES
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

BAAR/dsm

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA

Av. Emiliano Zapata S/N, Ixtlahuaca, México, C.P. 50740
C.C.T. 15ENL0031Z
Tel. (712) 28 3 12 98, e-mail: normalixtlahuaca@edugen.gob.mx <http://www.normalixtlahuaca.edomex.gob.mx>