

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: PEDAGOGÍA

**Tesis previa a la obtención del Título de:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TEMA:

**DISEÑO DE RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA
NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”, DE LA ESCUELA POLITÉCNICA
NACIONAL DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS**

AUTORAS:

CABEZAS CRIOLLO ADELA VIVIANA

PERALTA REAL MAYRA BELÉN

DIRECTORA:

MSTR. MARÍA SOL VILLAGÓMEZ

Quito, Julio del 2012

ÍNDICE

Introducción.....	5
Marco Referencial.....	5
- Justificación.....	6
- Delimitación del Proyecto.....	7
- Delimitación: Temporal, Espacial, Académica.....	7
- Planteamiento del Problema.....	8
- Resumen de la Propuesta de Intervención.....	9
- Objetivos.....	11
.....	12
- Beneficiarios.....	12
Marco Teórico.....	13
Capítulo I: Crecimiento y Desarrollo de los niños/as de 4 a 6 años.....	13
1. Crecimiento y Desarrollo.....	13
1.1 Crecimiento.....	13
1.2 Desarrollo	14
2. Desarrollo infantil en niños de 4 a 6 años.....	16
2.1 Características Generales.....	16
2.2 Crecimiento	
Físico.....	17
2.3 Desarrollo Motor.....	17
2.4 Desarrollo Sensoperceptivo.....	18
Evaluación del Desarrollo y Crecimiento del Preescolar de 4 a 5 años.....	19
3. Desarrollo infantil en niños de 5 a 6 años.....	21
3.1 Características Generales.....	21
3.2 Crecimiento Físico.....	22
3.3 Desarrollo	
Motor.....	22
3.4 Desarrollo Sensoperceptivo.....	23
Evaluación del Desarrollo y Crecimiento del Prescolar de 5 a 6 años.....	24
Capítulo II: 1. El Aprendizaje.....	26
1.1 Definición.....	26
1.2 La Mediación.....	27
1.2.1 Valores Básicos de la Mediación.....	31
1.2.2 Mediaciones de Feuerstein.....	31
1.2.2.1	
Intencionalidad.....	31
1.2.3 Reciprocidad.....	32
1.2.4 Significado.....	32
1.2.5 Trascendencia.....	33
2. El	
Constructivismo.....	34
2.1 Aprendizaje	
Significativo.....	36
2.1.1 El Aprendizaje Significativo como Sistema Educativo	39

2.1.2 Aportes de Vigotsky a la teoría del aprendizaje.....	42
Capítulo III: 1.	
Juego.....	44
1.1 Definición.....	44
1.2 Tipología del Juego.....	46
1.2.1 Clasificación de Bytendijk:	
juego con algo, juego como algo.....	46
juego sobre algo.....	47
1.2.2 Juego Cognoscitivo (Piaget).....	47
1.2.2.1 Juego Funcional.....	48
1.2.2.2 Juego Imaginario (dramático).....	48
1.2.2.3 Juego Simbólico.....	49
1.2.2.4 Juego con Reglas.....	49
1.2.3 Clasificación Escolar del juego.....	50
1.2.3.1 Juegos Libres.....	50
1.2.3.2 Juegos Dirigidos.....	51
1.2.3.2.1 juegos pedagógicos.....	51
2. Los Rincones Educativos.....	52
2.1 Rincones como Recurso.....	53
2.2 Organización de Rincón.....	54
2.3 Aspectos de la Organización de Rincones.....	56
2.4 Tipología de los Rincones.....	57
2.4.1 Rincón de Dramatización.....	57
2.4.2 Rincón de Construcción.....	58
2.4.3 Rincón de Expresión oral.....	58
2.4.4 Rincón de Arte.....	58
2.4.5 Rincón de Biblioteca.....	58
2.4.6 Rincón de Oficios.....	59
2.4.7 Rincón de Ciencia.....	59
2.4.8 Rincón de Agua.....	59
2.4.9 Rincón de Arena.....	59
2.4.10 Rincón de Música.....	59
3. Juego de Rincones.....	60
3.1 La Mediación en el Juego de Rincones.....	61
3.2 Principales Autores de la metodología de juego en Rincones	62
3.3 Planteamiento de Actividades de los Rincones.....	64
Capítulo IV:	
1. Educación Ambiental.....	65
1.1 Definición de : Educación, Ambiente, Proceso, Sistema, Sensibilización, Valores, Concepto, Habilidades, Actitud, Criterio Analítico, Desarrollo Sostenible	67
.....	68
2. Educación Ambiental como eje de Aprendizaje.....	68
3. Importancia del Estudio Ambiental según la Actualización y Fortalecimiento Curricular.....	69

- La Protección del Medio Ambiente.....	69
- Estructura	
Curricular.....	70
4. Conocimiento de la Naturaleza.....	71
5. El Ambiente.....	72
5.1 Pedagogía	
Ambiental.....	74
5.1.1 La Observación en la Búsqueda de Información del medio.....	76
6. Aprendiendo de la Naturaleza Jugando.....	76
Capítulo V:	
1. El Museo.....	79
1.1 Definición.....	79
2. Museo como Recurso Educativo.....	79
2.1 Museo y Aprendizaje.....	80
3. Beneficio del Aprendizaje en el Museo.....	81
4. Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V”.....	82
4.1 Recorrido del Museo.....	82
Diseño del Proyecto.....	84
.....	122
Conclusiones.....	123
Recomendaciones.....	124
Bibliografía.....	125
Anexos.....	127

DISEÑO DE RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”, DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS.

INTRODUCCIÓN.

El Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” de la Escuela Politécnica Nacional ubicado en la parroquia la Floresta, calles: Ladrón de Guevara y Toledo, en el Instituto de Ciencias Biológicas, bajo el Teatro Politécnico. Dicho museo cuenta con dos áreas que muestran la Historia Natural del Ecuador Pasado y Ecuador Presente, en donde tiene un recorrido para los estudiantes de educación superior y adulto en general, por lo cual no tienen espacios que sean acorde para los párvulos.

En este proyecto se diseñará dos rincones educativos para el área del Ecuador Pasado y dos para el área del Ecuador Presente, así como también se adaptará una narración con las temáticas del museo para que los niños tengan un mejor entendimiento.

En el área del Ecuador Pasado estará el rincón de juegos con el tema “Descubriendo el origen del universo” y el rincón de construcción con el tema “Conociendo al tigre dientes de sable”. En el área del Ecuador Presente estará el rincón de expresión oral con el tema “Yo vuelo como un ave” y el rincón de arte con el tema “Fantástico mundo del acuario y terrario”.

La elaboración de este proyecto se basa en la propuesta de Feurstein que trata sobre el aprendizaje mediado y también los aportes de Vigotsky con la relación del niño y su medio. Con estos rincones diseñados se fomentará un aprendizaje óptimo ya que destaca la concientización sobre el cuidado y la conservación del medio ambiente para esto el proyecto también está basado en la reforma curricular de educación básica 2010.

JUSTIFICACIÓN

El diseño de rincones en el Museo de la Escuela Politécnica Nacional es un requerimiento para la integración de niños de 4 a 6 años porque a través de esta metodología se logra un aprendizaje significativo que está relacionado con los espacios del museo en el bloque curricular de mi país y yo, con este aporte se logrará mayor cercanía a los estudiantes.

Se ha visto la necesidad de elaborar un proyecto que permita el diseño de cuatro rincones educativos dentro del museo, implementando dos de estos, en el área de Ecuador pasado y otros dos rincones en el área de Ecuador presente, de esta forma el museo brindará un servicio no solo para estudiantes de educación superior, bachillerato o educación básica, sino también para niños de pre-escolar.

El trabajo y los términos que se desarrollan con niños de 4 a 6 años son diferentes he aquí las actividades que también se brindarán para sustentar la parte teórica, siempre y cuando se respete las necesidades de los niños a esta edad.

De igual manera son una herramienta factible para que los mediadores del museo, trabajen unánimemente en conjunto con las necesidades de los niños de la edad de 4 a 6 años, ya que hay que conocer que cada niño enfatiza un aprendizaje o lo ejecuta de cierta forma en cada período de su desarrollo físico y cognitivo.

Este proyecto se realiza en conjunto por la complejidad del tema para diseñar el proyecto en el museo; es necesario la ayuda no solo de una persona en la realización de este, debido a que la investigación de campo como la científica es para una creación novedosa que no se ha dado en otros museos, necesita de una ayuda cooperativa y así se logrará un resultado óptimo y de calidad. Teniendo en cuenta también que es para uno

de los museos más visitados de la ciudad y que se encuentra dentro de una Universidad no puede quedar en un desarrollo vago, he ahí la necesidad que como estudiantes de la universidad compartamos responsabilidades en la creación del diseño de dichos rincones para este proyecto. Lo realizaremos con una investigación de apoyo donde juntemos datos informativos que encontremos cada una en distintas partes y luego relacionemos para sustentar lo investigado, dejando así una idea clara de lo que estamos realizando.

DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

- **DELIMITACIÓN TEMPORAL**

El proyecto se concebirá en un tiempo límite de seis meses en donde se diseñará los rincones educativos.

- **DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Se ha tomado como espacio el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” de la Escuela Politécnica Nacional, en la ciudad de Quito, parroquia la Floresta, calles: Ladrón de Guevara y Toledo, en el Instituto de Ciencias Biológicas, bajo el Teatro Politécnico.

- **DELIMITACIÓN ACADÉMICA**

Este proyecto pretende incluir nuevas metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje para la educación informal que ofrece el museo, permitiendo responder así a las necesidades actuales de los párvulos y ser como mediadores interventores directos de este proceso. A través de la implementación y elaboración de rincones educativos, es como se pretende apuntar a la solución de esta necesidad.

Desde el aporte de Piaget y Feuerstein se sustenta académicamente este proyecto, por un lado Ausubel y Montessori que ayuda a organizar el trabajo de aprendizaje. Estos

autores ayudan a alcanzar un proceso de maduración complementando con técnicas y estrategias de aprendizaje llamadas activas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” brinda sus servicios al contribuir con la educación ambiental, sensibilización y concientización de los estudiantes y público en general de una manera informal, este museo recibe la visita de unas 2500 personas al año. Sin embargo este tiene un recorrido general para el público mencionado anteriormente, por ende la exposición verbal que se brinda al público adulto es similar al que se brinda a los niños.

Los niños tienen un proceso diferente de aprendizaje, por lo que se ha visto la necesidad de diseñar metodologías nuevas para que el trabajo sea diferente con ellos el momento de realizar el recorrido, e ahí que al buscar alternativas para lograr un aprendizaje óptimo y dinámico, se encuentra en los procesos de enseñanza aprendizaje dentro de las aulas de clase una labor factible el trabajo de rincones educativos. Es aquí donde entendemos que las necesidades y exigencias de cada niño son diferentes y para ello debemos adecuar espacios y una planificación exacta para cada edad que visiten el museo.

Uno de los indicadores del problema es que los niños comprendidos en edades entre los 4 a 6 años que visitan el museo, sus maestros esperan que el guía realice toda la labor como controlar el grupo y mantener el orden y a la vez esperar que aprendan durante el recorrido. Es necesario crear un ambiente y espacio adecuado para los párvulos y que al final sea un trabajo fructífero donde interactúen y aprendan en él.

Siendo una necesidad educativa, forma parte del aprendizaje formal el cultivar los espacios teóricos que se da en el aula de clase, para esto se necesita que tanto la educación formal como informal adecuen sus áreas a las exigencias educativas.

La causa directa del problema es que el museo no cuenta con áreas que sean acorde a las edades de los niños y niñas de 4 a 6 años, por lo tanto el museo no presta un servicio en donde se pueda lograr un mejor resultado en el cuidado del medio ambiente, para los recorridos de las áreas con niños de pre escolar debe ser esto más llamativo.

RESUMEN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El proyecto a realizarse en el Museo Historia Natural de la Escuela Politécnica Nacional tiene por interés aplicar la metodología rincones educativos, destinados para niños de 4 a 6 años en donde aprendan y desarrollen nuevos valores como es la conservación del medio ambiente, logrando en el futuro una nueva idea sobre el cuidado de la biodiversidad dentro del Ecuador.

Entonces la propuesta del diseño de los rincones en el museo está relacionada con la biodiversidad, con temas como ecosistema, flora, fauna y en la conservación está relacionado con los temas de representación museística. De esa forma los rincones pueden integrar que los recorridos y el aprendizaje de los niños sean más llamativos.

Se diseña cuatro rincones dentro del Museo de Historia Natural “Gustavo Orces” atendiendo a las áreas de Ecuador Pasado y de Ecuador Presente. En donde se cuenta la historia natural del Ecuador desde sus inicios hasta la actualidad.

El museo cuenta con las siguientes áreas en el Ecuador Pasado:

- El universo y la tierra.
- Mural: Historia de la vida.
- Capas sedimentarias.
- Dinosaurios.
- Mastodonte.
- Evolución Humana.
- Vitrinas: piezas fósiles.
- Dioramas: Bosque de Puyango.
- Diorama: Fósiles de Pleistocena.

En el Ecuador Presente con las áreas:

- Mapa: Aéreas protegidas.
- Fotomural: Plantas.
- Diorama: Bosque seco de la costa.
- Diorama: Manglar.
- Diorama: Alta Amazonia.
- Diorama: Paramo seco.
- Diorama: Paramo Húmedo.
- Área didáctica.
- Fotomural: Biodiversidad del Ecuador.
- Diorama: Bosque inundado del Oriente.
- Diorama: Bosque de tierra firme Oriente.
- Galápagos: Fondo Marino.
- Galápagos: Ecosistema Terrestre.
- Acuario: Peces del Oriente.

Esta propuesta de intervención se realizará en tres momentos, el primero, con una fase diagnóstica, en la cual identifica las características actuales que el museo cuenta en los recorridos para el público. El segundo con el diseño de rincones existirá un recorrido adaptado para los niños del pre-escolar aportando así a la educación y al cuidado del medio ambiente. Finalmente el tercer momento con la ejecución de 4 rincones educativos en el museo, dos para cada área, es decir, dos para el área del Ecuador pasado y dos para el área del Ecuador presente. Al final quedará lista la propuesta diseñada, para ser ejecutada por el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” de la Escuela Politécnica Nacional.

Ecuador pasado

1. El rincón de juego abre el recorrido del museo donde los niños interactuarán con una tortuga y un dinosaurio gigante.
2. Rincón de construcción, donde se ordenarán cubos de acuerdo al color, forma y medida con imágenes animadas.

Ecuador presente

3. Rincón de expresión oral, permitirá más la participación activa de los niños, presentando el cuento de las aves del Ecuador, con dramatizaciones incluidas.
4. Rincón de arte, donde se culmine con la presentación de peces y la creación con material reciclable o renovable de lo expuesto en dicho espacio.

OBJETIVO:

Contribuir al aprendizaje significativo en el bloque curricular de mi país y yo mediante el diseño de rincones educativos para el museo de Historia Natural de la Politécnica Nacional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diseñar espacios que invite a la participación, colaboración y aprendizaje en la temática del museo.
- Satisfacer y cubrir las necesidades e intereses de los niños mediante la utilización de los rincones educativos para que aprendan y desarrollen valores sobre el cuidado del medio ambiente.
- Formar lúdicamente sobre la historia natural del Ecuador, y concienciar sobre el aspecto ambiental para la conservación y el uso sustentable de los recursos.

BENEFICIARIOS:

Los beneficiarios directos son los niños y niñas de 4 a 6 años que visiten el museo, en donde puedan comprender a través de una dinámica y estructura de conocimiento de lo que posee el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V”. Y se aplique lo que aprende dentro del museo, formando para el futuro una mejor sociedad en el cuidado del medio ambiente, fortaleciendo su conocimiento de cultura y estructura social en la que se encuentra.

Como los niños son los beneficiarios directos influye notablemente en que las actividades sean significativas, por lo que indudablemente habrá diferentes maneras de aprendizaje según la adaptación que los rincones puedan brindar, en donde es evidente las bases metodológicas, es decir, que un espacio esté lo más variado y actualizado posible dentro del museo. De esa manera se pueda potenciar el recorrido del museo, ayudándolos en su conocimiento y necesidad de cuidar todo aquello que los rodea ya sea dentro del museo y fuera de él.

CAPÍTULO I.

CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE LOS NIÑOS/AS DE 4 A 6 AÑOS.

1. CRECIMIENTO Y DESARROLLO.

Es de gran importancia diferenciar estos conceptos entre crecimiento y desarrollo para lo cual se pretende dar a conocer en este capítulo el proceso evolutivo del niño de 4 a 6 años. Al momento que hablamos de crecimiento y desarrollo, afirmamos que son dos acciones que conjuntamente van de la mano para garantizar una adecuada calidad de vida. Tienen factores y elementos en común que interactúan como un todo y que para facilitar la comprensión de este proceso de crecimiento y desarrollo es necesario analizar de forma individual.

1.1 CRECIMIENTO:

“Es el incremento en la estatura, peso o tamaño físico”¹. Por ende, es el cambio individual que le ocurre a cada ser humano, desde que inicia con la fecundación, hasta su edad adulta, donde sufre alteraciones físicas en cada etapa específica.

“El crecimiento se refiere a un patrón visible a través de la clínica y fácilmente demostrable con elementos de sencilla aplicación que constituyen la antropometría. Así se detecta lo considerado como normal y sus desviaciones y anormalidades”²

¹ MORÁN, García Eduardo, Psicología de los Ciclos Vitales, 1ª Edición Universidad Politécnica Salesiana 2010, p.21

² CIPRIANO, Castro, Olga Maldonado, Yehuda Benguigui, LA NIÑEZ, LA FAMILIA Y LA COMUNIDAD, Organización Panamericana de la Salud, p.20

1.2 DESARROLLO:

Al contrario que el crecimiento el desarrollo no es un patrón visible, se lo comprende en los cambios de: estructura, función y conducta que se darán en una progresión ordenada. Este puede darse sin que antes haya un crecimiento, debido a que la capacidad de maduración del sistema nervioso es diferente en cada ser humano.

“El desarrollo es dinámico y su mayor manifestación se observa cuando el ser humano en su futuro expresa el resultado de este proceso; no le pertenece a toda su extensión, sino que trasciende y se manifiesta en el bienestar de la familia y la comunidad”³

Los procesos del desarrollo son biológicos donde le ocurren cambios en cada etapa y cada vez le sucederán situaciones con nuevos problemas y nuevas demandas; necesariamente se procurará resolverlos cada uno de ellos, esto no implica que necesariamente se detenga una etapa, sino al contrario la seguirá pasando, pero arrastrará consigo esas deficiencias a la nueva etapa, obstaculizando con las nuevas situaciones que se den en su tiempo determinado.

“El desarrollo designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona, a causa de los factores biológicos y ambientales.”¹

³ CIPRIANO, Castro, Olga Maldonado, Yehuda Benguigui, LA NIÑEZ, LA FAMILIA Y LA COMUNIDAD, Organización Panamericana de la Salud, p.20

Este proceso de desarrollo necesariamente dependerá de la interacción con el medio ambiente; interviniendo lo heredado y lo aprendido a través del diario vivir, como comúnmente lo llamamos la experiencia, a pesar que la mayoría de los seres humanos siguen un mismo patrón en cuanto a crecimiento y desarrollo, hay marcadas diferencias en cuanto a su desarrollo individual. Permitiéndoles de esta manera ser un ente único de tratar de acuerdo a sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Tanto la educación formal y la no formal intervienen directamente en este proceso de crecimiento y desarrollo del niño, complementándose como facilitadores de los conocimientos de formación, su fin se centra en lograr el perfeccionamiento del ser humano.

Grandes aportes en cuanto al desarrollo lo hicieron; Sigmund Freud, que se fundamenta en su teoría de las etapas del desarrollo psicosexual, haciendo referencia dentro de esta los conocimientos adquiridos sobre la personalidad humana; Jean Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo, donde hizo hincapié al intelecto del niño, recalca que “cada etapa está marcada por la posesión de estructuras lógicas de diferente y creciente complejidad, en que cada una de estas estructuras lógicas permiten la adquisición de habilidades para hacer ciertas cosas y no otras (...)”⁴

Vigotsky y la Zona de desarrollo próximo: una nueva relación entre aprendizaje y desarrollo, donde describe necesario conocer las características del individuo a una determinada edad y lograr así adaptar el aprendizaje a ellas.

⁴ ARANCIBIA, Violeta; Herrera Paulina, Strasser Katherine, Manual de psicología educacional, Quinta edición, Universidad Católica de Chile 2005, p.96

2. DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS:

2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES:

En esta edad los niños son más independientes y seguros, constituye la edad de la averiguación, se interesan por saber muchas cosas y sus frases más comunes son ¿por qué? y ¿cómo?; esperan tener respuestas claras y de fácil entendimiento, manejan un vocabulario fluido y entendible factible para establecer una conversación con adultos y con otros niños.

El niño se guía por instinto más que por lógica, a lo que Piaget llamó en su teoría del Desarrollo Cognitivo, *la etapa preoperacional*, va desde los 2 a los 7 años, en esta etapa señala la presencia de la función simbólica, que es la representación de su función intuitiva llamado “simbolismo verbal y simbolismo no verbal”, a pesar que el niño/a utiliza muy poca lógica, usa un nivel superior de pensamiento.

En los inicios de la etapa de desarrollo, el pensamiento del niño es mágico-egocéntrico, en donde piensan que la magia puede producir acontecimientos y que los cuentos de hadas les resulta atrayentes. En esta etapa la presencia de la función simbólica es importante ya que utiliza los objetos como símbolos y esta capacidad se la aprecia a través del juego simbólico, en los que puede disfrutar en un mismo día todo tipo de juego.

Fundamentalmente el niño es egocéntrico, Cuando se cree el centro de todos los sucesos y piensa que las cosas giran en torno a él, así le resulta muy difícil ver las cosas desde otra perspectiva sin aceptar los puntos de vista de otra persona. Piaget describe a los niños como intuitivos ya que los niños se centran más en los estados finales que en las transformaciones, es decir, que se basa para predecir los resultados de las acciones en experiencias previas con los estados finales de esas acciones.

2.2 CRECIMIENTO FÍSICO:

Los cambios más notorios en el desarrollo físico del niño es su crecimiento. Es decir que el niño aumenta de tamaño y también de proporción corporal. Con su crecimiento podemos observar que la cabeza es proporcionalmente menor que el cuerpo, adquiriendo un aspecto de adulto, su peso y su talla siguen aumentando en un ritmo constante desde los inicios de su niñez presentándose así un crecimiento rápido durante la adolescencia.

El desarrollo físico del niño sigue en curso regular que se denomina maduración que es una evolución más o menos automática que empieza con la concepción, es como si el cuerpo tuviera ciertas metas, el de alcanzar una determinada talla. De esta forma obtendrán la maduración en un ritmo un poco distinto las mujeres de los hombres.






Evaluación física probable en niños de 4 a 5 años

Su peso oscila entre los 15.5 kg

Su talla: 100cm

Perímetro cefálico: 51 cm⁵

2.3 DESARROLLO MOTOR.

-  Camina en punta pies, casi sin perder equilibrio
-  Sube y baja escaleras
-  Logra sostenerse en un solo pie
-  Da saltos sucesivos sobre el mismo lugar
-  Lanza y agarra la pelota con las dos manos

⁵ Martínez M. Ramiro, Cervantes Valeria, Gran libro de la Maestra de Preescolar, Ediciones Euroméxico, LEXUS S.A de C.V. 2009

- ✚ Alcanza objetos que estén encima de él
- ✚ Utiliza bloques para construir en un juego
- ✚ Tiene mayor flexibilidad del tronco en ángulo recto
- ✚ Utiliza indistintamente ambas manos
- ✚ Amarra los cordones de sus zapatos
- ✚ Realiza una figura humana muy rudimentaria
- ✚ Corta papel con un buen uso de las tijeras
- ✚ Es preciso al coger el lápiz aunque su manejo aún sea torpe
- ✚ Ensarta una aguja
- ✚ Reconoce las partes del cuerpo en su mayoría
- ✚ Se toca la punta de la nariz con los ojos cerrados
- ✚ Conducen una pelota con un bastón

2.4 DESARROLLO SENSOPERCEPTIVO.

- ✚ Cuenta correctamente los dedos de las manos
- ✚ Cuenta 3 objetos por los menos y los dice por su nombre
- ✚ Nombra 4 ó 5 colores diferentes
- ✚ Memoriza 3 números en orden, 3 palabras, 3 fonemas, 2 órdenes de rutina, 3 instrumentos musicales.
- ✚ Diferencia nociones: adelante, atrás; arriba, abajo; cerca, lejos; dentro, fuera; entre, junto
- ✚ Diferencia actividades que se hacen en el día y la noche
- ✚ Realiza pintura dactilar
- ✚ Realiza laberintos semi complejos
- ✚ Ordena objetos hasta de 5 tamaños diferentes
- ✚ Agrupa figuras geométricas por colores
- ✚ Diferencia líneas cortas y largas⁶

⁶ MARTINEZ, Menendéz Ramiro, Cervantes García Valeria, Gran libro de la maestra de preescolar, Ediciones Euroméxico, México 2009, p.72,73 (Recopilación del texto Gran Libro de la maestra)

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO Y CRECIMIENTO DEL PREESCOLAR DE 4 A 5 AÑOS

EDAD	EVALUACIÓN DEL DESARROLLO				EVALUACIÓN DEL CRECIMIENTO		CONTENIDOS EDUCATIVOS
	MOTRICIDAD		AUDICIÓN Y LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	INSPECCIÓN CLÍNICA	ESTADO NUTRICIONAL	
	GRUESA	FINA					
4 a 5 años	<p>-El niño/a camina en línea recta alternando ambos pies, uno frente al otro, por lo menos 2 ó 3 metros, sin detenerse.</p> <p>- Logra saltar 3 o más pasos en un solo pie, por lo menos 3 saltos consecutivos sin perder el equilibrio.</p>	<p>-El niño/a hace una figura humana muy rudimentaria, que contiene por lo menos 3 elementos: cabeza, tronco y miembros.</p> <p>-Logra cortar un trozo de papel con las tijeras, producto del movimiento de las tijeras y no rasgado.</p> <p>-Reproduce un cuadro y un círculo</p>	<p>-El niño/a cuenta correctamente e los dedos de ambas manos o 10 cubos o figuras.</p> <p>-Diferencia y señala correctamente e adelante, atrás, arriba y abajo.</p> <p>El niño/a nombra correctamente e 4 ó 5 colores diferentes.</p>	<p>-El niño/a puede vestirse y desvestirse solo, la mayoría de las veces, excepto abotonarse atrás o amarrarse los zapatos.</p> <p>-Cuando se le pregunta, responde correctamente e su edad (años cumplidos)</p> <p>-Organiza juegos. Ej. Invita a sus</p>	<p>-Cabeza, oídos, tórax, abdomen, genitales, extremidades.</p> <p>-Ojos. Medición de la agudeza visual.</p> <p>Boca. Dentición temporal completa. Los incisivos centrales pueden tener movilidad</p> <p>-Signos vitales.</p>	<p>-Peso, talla (curva según el sexo, tendencia e interpretación)</p> <p>-Es importante tener en cuenta que: * su peso aumenta aproximadamente 160g. por mes. *su talla 0.6 cm.</p>	<p>-Inmunizaciones -A los 5 años, refuerzo de las vacunas: antipoliomelítica y DPT.</p> <p>-Alimentación adecuada.</p> <p>-Normas higiénicas y uso de calzado.</p> <p>-Salud oral.</p> <p>-Disciplina.</p> <p>-Prevención de accidentes.</p> <p>-Desarrollo psicoafectivo.</p>

	-Imita el examinador o a la madre y logra hacer rebotar la pelota contra el suelo y agarrarla por lo menos dos veces consecutivas.	después de mostrarle unos modelos y pedirle que pinte figuras como esas.		amigos a jugar a la pelota.			-Sexualidad, socialización terrores nocturnos y pesadillas. ⁷
--	--	--	--	-----------------------------	--	--	--

⁷ CIPRIANO, Castro, Olga Maldonado, Yehuda Benguigui, LA NIÑEZ, LA FAMILIA Y LA COMUNIDAD, Organización Panamericana de la Salud, p.214

3. DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS:

3.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES.

A esta edad el niño es más independiente, manifiesta sus deseos y se siente el centro del mundo, mantiene conversaciones largas con los adultos, con un lenguaje más fluido. Aún su imaginación es el eje central para su desarrollo cognitivo, acompañado del juego como su actividad fundamental. Entiende la causa y efecto de las cosas y son muy competitivos, lo que le permite afianzar su confianza e ir tomando sus propias decisiones.

Cuidan su higiene personal; se lavan la cara, los dientes, las manos, se amarran los cordones de los zapatos y pueden vestirse solos.

A esta edad el niño está en la etapa escolar, donde se le abren las puertas para la convivencia con profesores y compañeros, ampliando su círculo social, es necesario acompañar al niño/a en el proceso de adaptación de la vida escolar, igualmente con los padres hacer un trabajo unánime.

“cuando el niño preescolar evoluciona su proceso de crecimiento y desarrollo por los canales que le corresponden llega a la meta feliz, esperando un amanecer con sus padres y demás miembros de la familia. Pero cuando este despertar es adverso, encontraremos un preescolar que manifiesta desviaciones en su crecimiento y desarrollo que puede ser exagerado o disminuido, con estacionamiento o freno.”⁸

Es necesario brindarle la confianza necesaria y hablarle las cosas claramente, estimulando sus logros ya que para él es importante ser tomado en cuenta.

⁸ Idem p. 218

3.2 CRECIMIENTO FÍSICO:

Cuando se habla de un desarrollo físico, se refiere mucho más que un desarrollo de movimientos que caracterizan la actividad corporal del niño. Lo físico es el que recoge amplios aspectos como la organización del tiempo, la variedad de actividades la nutrición, los hábitos de higiene, los estándares de desarrollo y crecimiento, la capacidad física y muscular, la manipulación de objetos, entre otros puntos que permiten el bienestar y la estabilidad en la vida infantil, algo que es importante en la vida humana. Tomando en cuenta todos estos aspectos favorece la actividad física del niño, así de esa manera hay un considerable mejoramiento de su estado emocional y progresos positivos en su desarrollo físico.

Evaluación física probable en niños de 5 a 6 años

Peso: 17.5 kg

Talla: 106 cm

Perímetro cefálico: 51 cm

3.3 DESARROLLO MOTOR.

- ✚ Salta con sus pies juntos y alternándolos
- ✚ Camina en puntas de los pies
- ✚ Salta y atrapa la pelota
- ✚ Anda en bicicleta
- ✚ Salta la cuerda
- ✚ Puede mantenerse sobre un pie 10 segundos
- ✚ Se moviliza con facilidad e independientemente
- ✚ Camina con un objeto sobre la cabeza
- ✚ Imita pasos de baile
- ✚ Camina sobre una barra de equilibrio
- ✚ Trepa, reptar, salta

- ✚ Lleva un vaso de agua sin derramarlo
- ✚ Inicia discriminación de derecha – izquierda
- ✚ Hace gestos ante el espejo
- ✚ Mantiene la postura
- ✚ Recorta y pega papel en línea recta
- ✚ Maneja correctamente las tijeras
- ✚ Realiza ejercicios gráficos con ritmos lentos y rápidos
- ✚ Modela bolas y formas cilíndricas con plastilina
- ✚ Hace nudo con cordones
- ✚ Completa figuras y pinta ángulos
- ✚ Agrupa diferentes figuras por color y forma

3.4 DESARROLLO SENSOPERCEPTIVO

- ✚ Imita trazo de letras
- ✚ Dibuja figuras con 4 partes y las identifica
- ✚ Conoce y nombra 6 colores, tanto primarios como secundarios
- ✚ Pinta una figura humana bien definida por lo menos con 5 elementos
- ✚ Encuentra diferencia entre 2 objetos familiares
- ✚ Copia un triángulo, círculo y demás trazos simples
- ✚ Hace pares de 10 tamaños diferentes y ordena series a nivel gráfico
- ✚ Traza diagonales
- ✚ Construye imágenes de forma geométrica y las recorta
- ✚ Escribe algunas letras
- ✚ Hace series ascendentes
- ✚ Puede recortar hasta 6 ilustraciones
- ✚ Perfora sobre el contorno de figuras geométricas
- ✚ Discrimina 7 objetos dentro de una habitación grande
- ✚ Identifica, señala y hace parejas de cruces, rombos y óvalos
- ✚ Identifica líneas oblicuas, rectas y curvas.

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO Y CRECIMIENTO DEL PREESCOLAR DE 5 A 6 AÑOS

EDAD	EVALUACIÓN DEL DESARROLLO				EVALUACIÓN DEL CRECIMIENTO		CONTENIDOS EDUCATIVOS
	MOTRICIDAD		AUDICIÓN Y LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL	INSPECCIÓN CLÍNICA	ESTADO NUTRICIONAL	
	GRUESA	FINA					
3 años o más	<p>-El niño/a salta con sus pies juntos y camina en línea recta, alternando ambos pies, uno frente al otro, por lo menos 2 ó 3 metros, sin detenerse.</p> <p>-Logra saltar 3 ó más pasos en un solo pié, por lo menos 3 saltos consecutivos, sin perder el equilibrio.</p>	<p>-El niño/a pinta una figura humana bien definida, que contiene por lo menos 5 elementos: cabeza con ojos, nariz y boca, tronco, miembros superiores e inferiores.</p> <p>-Agrupa diferentes figuras por color y</p>	<p>-El niño/a cuenta correctamente los dedos de ambas manos o 10 cubos o figuras.</p> <p>-Diferencia y señala correctamente: adelante – atrás Arriba – abajo.</p> <p>El niño/a nombra correctamente 4 ó 5 colores diferentes</p>	<p>-El niño/a puede vestirse y desvestirse solo, la mayoría de las veces, excepto abotonarse atrás o amarrarse los zapatos.</p> <p>-Cuando se le pregunta, responde correctamente su edad (años cumplidos)</p> <p>-Organiza juegos. Ej. Invita a sus amigos a jugar a la pelota.</p>	<p>-Cabeza, oídos, tórax, abdomen, genitales, extremidades.</p> <p>-Ojos. Medición de la agudeza visual.</p> <p>Boca. Dentición temporal completa. Los incisivos centrales pueden tener movilidad</p> <p>-Signos vitales.</p>	<p>-Peso, talla (curva según el sexo, tendencia e interpretación)</p> <p>-Es importante tener en cuenta que: * su peso aumenta aproximadamente 160g. por mes. *su talla 0.6 cm.</p>	<p>-Inmunizaciones -A los 5 años, refuerzo de las vacunas: antipoliomelítica y DPT.</p> <p>-Alimentación adecuada.</p> <p>-Normas higiénicas y uso de calzado.</p> <p>-Salud oral.</p> <p>-Disciplina.</p> <p>-Prevención de accidentes.</p> <p>-Desarrollo</p>

	-Imita el examinador o a la madre y logra hacer rebotar la pelota contra el suelo y agarrarla por lo menos dos veces consecutivas.	forma -Reproduce el trazo de una escalera después de mostrarle cómo hacerlo.					psicoafectivo. -Sexualidad, socialización terrores nocturnos y pesadillas. ⁹
--	--	---	--	--	--	--	--

⁹ Idem p. 217

CAPÍTULO II

1. EL APRENDIZAJE.

Este capítulo trata sobre el aprendizaje mediado de Feuerstein y el aprendizaje constructivista de Piaget, Ausbel y Vigotsky. Con estos autores se podrá ampliar el aprendizaje según en lo que se quiere trabajar en el proyecto. De este modo se va ir desarrollando el tema del aprendizaje en los niños de 4 a 6 años. Para ello se hará un aporte, primero del aprendizaje luego la mediación continuo a esto se unirá el aprendizaje mediado en que beneficia a los niños de 4 a 6 años. De la misma forma se desarrollara el constructivismo y analizar que aporte el aprendizaje constructivista.

1.1 DEFINICIÓN.

El aprendizaje según para Ashman y Conway, “es parte vital e integral de la sociedad y supone la transmisión de conocimientos y la activación del aprendizaje a través de la experiencia vital y de la educación formal. Por tanto abarca experiencias planificadas y no planificadas que amplían el depósito de información de la persona, promueve el aprendizaje y conduce al comportamiento capaz de resolver problemas”¹⁰ Con la activación del aprendizaje se puede ser acreedor de experiencias exitosas ya que con el conocimiento del aprendizaje de un objeto se realiza una información; de esa manera resolverá problemas en el futuro.

Kimble, 1971; Beltrán, 1984 explica que como concepto de aprendizaje no siempre se cuenta con una definición y aunque exista varios conceptos de aprendizaje como una teoría elaborada para ser explicada, se podría decir que el aprendizaje es: “un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica”¹¹

¹⁰ MONTENEGRO G. Elizabeth, Psicología del Aprendizaje, Modulo de Apoyo a la Docencia, Compilación.

¹¹ Idem.

Cuando empezamos hablar de cambio, se habla de aprendizaje como un proceso de adquisición de conceptos, procedimientos, actitudes y esto no se produce como una simple adición, sino se da como un proceso de asimilación y acomodación.

Para esto el aprendizaje no solo implica un cambio sino que también sea algo durable, transferible y producto de la acción reflexiva y consiente para que sea un producto eficiente y significativo.

Según para Feuerstein el acto de inteligencia en el aprendizaje es un proceso dinámico en donde permita a cada persona adaptarse y responder a las exigencias que el medio nos impone. La inteligencia no puede ser considerada entonces, como una capacidad cognitiva estática, rígida, que permanece igual a lo largo del desarrollo humano. Pero Feuerstein, plantea que esta capacidad es dinámica, abierta al cambio, flexible y por su puesto puede incrementarse frente a los requerimientos que el medio social exija para desarrollarse como persona¹²

1.2 LA MEDIACIÓN.

La mediación para Feuerstein en la curiosidad y la sensibilidad al estímulo mediado que existe. El mediador también muestra las relaciones temporales, espaciales y causales entre estímulos¹³

Para Vygotski la mediación tiene como objeto construir nuevas habilidades en el medio para que de esa manera se logre una plena autonomía. La fuerza de la mediación hecha al traste de todos los determinismos en el campo del desarrollo del ser humano. De ahí que hemos de entender la mediación como una posición humanizadora, positiva, constructiva y potenciadora en el complejo mundo de la relación educativa. En la base de este constructo dinámico se halla en el concepto de

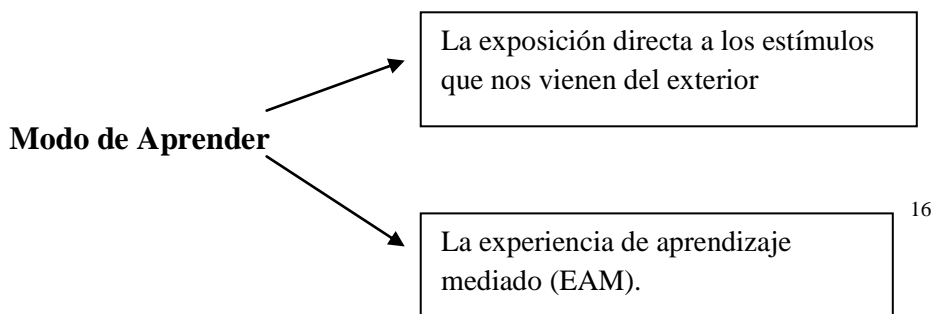
¹² Idem.

¹³ Idem.

<<desarrollo potencial>>¹⁴ Aquí en la mediación es necesario que exista un mediador para que se pueda construir habilidades ya que por las muchas dificultades que las personas presentan como en las áreas académicas se debe a una poca capacidad para beneficiarse desde las situaciones del aprendizaje ya sea informal o formal. Se puede observar que la mediación es una cualidad de la interacción es decir que el mediar es orientar el pensamiento causal, en establecer relaciones, adelantar los efectos de un acto.

El mediador descubre a otra persona el significado de su actividad, más allá de las necesidades inmediatas, superando lo que tienen nuestras experiencias de episódicas. La mediación provoca un enriquecedor periodo de latencia entre el estímulo y la respuesta, en ese compás de espera el educando busca organizar su respuesta, descubre finalidades y consecuencias de su elección¹⁵

Como Feuerstein nos plantea dos modos de aprender:



Estos modos de aprender que nos plantea Feuerstein nos da una guía en donde el aprendizaje crece en gran cantidad y en calidad que viene de la mano de grandes maestros que son los mediadores.

¹⁴ BELMONTE, Lorenzo, El Perfil del Profesor. Aula XXI, Edición Santillana, 2003, Pág. 40

¹⁵ MONTENEGRO G. Elizabeth, Op. Cit.

¹⁶ BELMONTE, Lorenzo, Op. Cit. Pág. 40

Para el autor Hadji, Ch. explica que el educador mediador regula los aprendizajes, favoreciendo el proceso para evaluarlo proporciona una relación de ayuda facilitadora de aprendizajes y, su tarea esencial, ayuda a organizar el contexto en el que ha de desarrollarse el sujeto ¹⁷

Con la modalidad se determina el desarrollo diferencial en el objeto que es según para Feuerstein:



Elaborado por: BELMONTE

La experiencia de aprendizaje mediado (E.A.M.); existe una interacción activa entre el individuo y las fuentes internas y externas de la estimulación todo esto se produce con la experiencia del aprendizaje mediado en el proceso de la interacción mediada porque proporciona al niño estrategia que para el mediador son herramientas que obtiene el máximo beneficio de los estímulos del niño.

Con la experiencia del aprendizaje mediado (E.A.M.) “Feuerstein recoge de Piaget la fórmula del desarrollo cognitivo en función de la interacción entre el estímulo-

¹⁷ Idem. Pág. 43

organismo-respuesta (S-O-R), incorporando la acción mediada (H), que se interpone entre los estímulos y el organismo y entre este y la respuesta (S-H-O-H-R). Esta es una de las aportaciones más señaladas de Feuerstein”¹⁸.

“S-H-O-H-R, el mediador se interpone entre el estímulo y el organismo, y entre el organismo y su respuesta. Para lograr la modificabilidad cognitiva en los individuos es importante la presencia de un mediador que se interpone entre el sujeto y el estímulo creando en el individuo la predisposición, la curiosidad, la necesidad, que serán los que afecten su estructura mental, y esto es lo que le permita modificarse”¹⁹
S-H-O-H-R (estímulo, humano, organismo, humano, respuesta), esta mediación proporciona una convicción de la educación en la que se trata de una correcta educación de la efectividad de la cual desempeña un rol imprescindible así como de otros comportamientos humanos es así que en la paradoja de la expresión efectiva, y debe complementarse y ayudarse mutuamente.

Es así que la experiencia del aprendizaje mediado (E.A.M.) es un medio de interacción en que los estímulos llegan al sujeto. El proceso de mediación, fructífero en sí mismo, es un continuo <<interface>> entre la teoría y la práctica, la búsqueda y la orientación del escrutinio y la observación y la interacción²⁰ En cuanto al aprendizaje mediado facilita el aprender como el aprender que ocurre cuando el cambio conductual se debe en una interacción social en que alguien con mayor conocimiento de vida se interpone entre el medio y su flexibilidad mental, esto tiene grandes desafíos educativos, dado que el mediador es el autor principal y el que está preparado para responder como tal.

En el aprendizaje mediado se refiere a la interacción del sujeto con el medio que actúa el mediador estimulando en el niño, la alerta, la curiosidad y la sensibilidad al

¹⁸ Idem. Pág. 45

¹⁹ INNOVANDO N° 34. Revista del Área de Innovaciones Educativas – DINESST – MED 31 mayo, 2005

²⁰ BELMONTE, Lorenzo, Op. Cit. Pág. 45

estímulo mediado que existe. El mediador también muestra las relaciones temporales, espaciales y causales entre estímulos.²¹

1.2.1 VALORES BÁSICOS EN LA MEDIACIÓN.

- Acompañamiento y cercanía.
- En el ámbito educativo se deben propiciar a los jóvenes experiencias profundas de paz y alegría.
- Subrayemos la importancia del afecto en las etapas de desarrollo intelectual.
- Despertar la autoestima.
- Ayudar a saber clasificar y discernir las experiencias.
- Enseñar a mirar, a contemplar
- Y mediar, expresamente en el campo educativo.²²

Es necesario y relevante el aprendizaje mediado para desarrollar nuestras capacidades como ser humano, educadores y padres, entonces se debe aplicar las siguientes mediaciones, que será tomados en cuenta al momento del diseño de rincones.

1.2.2 MEDIACIONES DE FEUERSTEIN.

1.2.2.1 INTENCIONALIDAD.

En la intencionalidad es tener un propósito, un objetivo, una intención y estar consciente de ellos al mediar a los alumnos, es decir, que en la función del mediador no sólo es lograr que el alumno perciba y registre los estímulos de manera significativa, sino que tome conciencia de los objetivos específicos y de las diferentes tareas por realizar.

La intencionalidad a su vez implica:

- Tener una intención específica al interactuar con los alumnos.

²¹ MONTENEGRO G. Elizabeth, Op. Cit.

²² BELMONTE, Lorenzo, Op. Cit. Pág. 46, 45.

- Estar consciente de esa intención y saber cuál es el propósito de nuestra mediación.
- Transmitir a los alumnos la intención específica que se les va a mediar.

Se debe mostrar intencionalidad focalizando la atención del aprendiz en el propósito que se elige para la experiencia de aprendizaje, es decir que la intencionalidad, por parte del profesor, de comunicar, lo que se quiere transmitir.

1.2.3 RECIPROCIDAD.

La reciprocidad tiene que ver con la actitud del maestro hacia sus alumnos, haciéndoles sentir involucrados en el proceso de su propio aprendizaje y crear situaciones que los motiven a responder de muchas formas de esa manera empiezan a ser personas críticas. Implica crear curiosidad y motivación en el alumno y esa es la manera como se pueden involucrar en las tareas; motivar en la disposición para invertir un mayor esfuerzo y fomentar una mayor tolerancia a la frustración en tareas que se vuelven más demandantes.

Se debe mantener una reciprocidad ajustando nuestra comunicación sobre la afectividad, es decir que se reduce a un aprendizaje más efectivo cuando existe un lazo de comunicación fuerte entre el que aprende y el profesor.

1.2.4 SIGNIFICADO.

La mediación del significado consiste en presentar las situaciones de aprendizaje de forma interesante y relevante para los niños, de manera que se implique y active emocionalmente en la tarea o actividad. Se media el significado cuando el mediador despierta en los niños el interés por la tarea en sí; discute con él acerca de la importancia que tiene la tarea, y le explica la finalidad que se persigue con las actividades y con la aplicación de las mismas.

El aprendizaje con significado es un proceso que consiste en relacionar la nueva información con la ya existente en la estructura cognitiva. Las cosas y las palabras poseen un significado que va más allá del que el niño da por su propia necesidad. Por ello la mediación del significado se refiere, entre otras cosas, a despertar la conciencia y la necesidad de los diversos significados de las palabras y situaciones; a la adquisición de medios que ayuden a distinguir lo subjetivo-particular de lo objetivo-universal de los significados, y a atribuir valores sociales y culturales a diferentes fenómenos.

Se debe compartir significado ayudando a que la situación resulte importante y significativa para la persona en este caso los niños. Es así que tiene que ver con la necesidad de despertar en el sujeto el interés de la tarea en sí, que conozca la importancia y la finalidad que esta tiene para su aprendizaje. El mediador debe desarrollar y fortalecer un lazo fuerte con el mediador para que se pueda posibilitar la aceptación y la apertura del sujeto a la recepción y elaboración del estímulo, de modo que penetre su sistema de significado.

1.2.5 TRASCENDENCIA.

La trascendencia se refiere a una orientación general del alumno por parte del mediador hacia la expansión del sistema de necesidades y el establecimiento de objetivos que van más allá del aquí y el ahora. Significa que aunque se esté tratando con la resolución de un problema específico, el mediador tiene la disposición de ir mucho más lejos de esta situación particular. No basta con que los alumnos respondan a través de sus necesidades inmediatas, hay que crear en ellos necesidades nuevas: de precisión y exactitud, de conocimientos y de significados nuevos, es así que se debe guiar la trascendencia para ir más allá de la situación presente relacionándola con experiencias del pasado o futuro posible, refiriéndose a que la mediación debe extenderse más allá de la necesidad inmediata que lo originó, de este modo se lleva a relacionar una serie de actividades del pasado con el futuro, así se puede lograr alcanzar un nivel de generalización, de la información.

En la trascendencia el alumno va más allá de una situación del “aquí y ahora” relacionando experiencias, anticipar situaciones, en la toma de decisiones según en lo que ha vivido anteriormente, aplicar los conocimientos a otras problemáticas, sin la necesidad directa de la acción del profesor.

2. EL CONSTRUCTIVISMO

Se debe conocer la teoría del aprendizaje que se ubica dentro de un aporte que es cognitiva y esta surgió en la misma época del conductismo, es decir en la segunda década del siglo XX. En este bloque existen dos grupos: las teorías con orientación cognitiva o psicológica cuyos exponentes son Piaget y Ausubel y las teorías con orientación social cuyo aporte máximo lo dio Vygotsky.

En el aprendizaje del constructivismo contribuyó mucho para eliminar por completo la creencia de los modelos instruccionales, es decir, que los conocimientos se pueden aprender como lo hacen los adultos y la manipulación que es necesaria para de esa manera poder conocer como la postulaban los modelos activistas.

El aprendizaje es un proceso constructivo interno de ahí el nombre de teorías o pedagogías constructivistas que se va produciendo día a día ayudando a tener un resultado de la interacción del ambiente y de las disposiciones internas. El aprendizaje se da cuando se asimila un nuevo conocimiento que favorece al aprendiz.

Ahora que nos referimos con el aprendizaje constructivista, es que siendo una corriente educativa el constructivismo como teoría se comenzó a trabajar en la década de los 20s. La influencia de esta teoría ha sido notable en la educación ya que en las reformas educativas española nos da a notar los principios cognoscitivos presentes.

El principal aporte del aprendizaje constructivista es “que contribuyeron a eliminar por completo la creencia –de los modelos instruccionales- de que los conocimientos se pueden aprender como lo hacen los adultos y la de que es necesaria la manipulación para conocer –como lo postulaban los modelos activistas- que se va produciendo día a día como resultado de la interacción del ambiente.”²³

También esta construcción se traduce en aprendizaje es decir que se lo hace todos los días y en diferentes medios con una serie de esquemas de representación favoreciendo así el aprendizaje ya que en este medio los niños ahora lo necesitan, por ello es un aprendizaje constructivista, porque ya no es un aprendizaje tradicional, que se daba en las repeticiones diarias.

Entonces, el aprendizaje constructivista tiene una método individual en la interacción con el medio de esa manera se puede estar favoreciendo al individuo, sin dar un esfuerzo excesivo al niño, como se lo hacía antes.

En la teoría constructivista resalta Piaget que ha influido notablemente en las teorías educativas que sobresalen de su teoría psicogenética y sus aportes están vinculados con la mente y la estructura del aprendizaje en los niños, beneficiando directamente al niño en la estimulación en su entorno.

Piaget se centró principalmente en la psicología del desarrollo, en la que prefiere los casos individuales, queriendo comprender cómo el niño adquiere conceptos fundamentales en cuanto al número, espacio, tiempo, causalidad, juicio y moral. Piaget sacaba su parte de teoría en que el niño tiene que realizar una serie de operaciones en los objetos que los rodean. Estas operaciones están en concordancia

²³ ORTIZ. María Elena. Corrientes. Pedagógicas Contemporáneas. Módulo de estudio. Pág. 111

con los principios de efectividad, es decir que las acciones deben coordinarse unas con otras con base, en las que permite modificar propiedades de cierto objeto.²⁴

Cuando se habla de una renovación educativa se entiende por constructivismo y se lo hace de un sentido laxo.

“El constructivismo, como cualquier posición relacionada con los cambios en la escuela, debe ser enfocado desde una perspectiva crítica. En este sentido lo que hoy se denomina “constructivismo” no es una corriente acabada, en el sentido de terminada, sino más bien lo contrario. Se trata de una perspectiva abierta que. Si bien tiene en su seno propuestas bien establecidas, comprende también dudas, debates, críticas y autocríticas. En consecuencia, entendemos que el constructivismo es un punto de partida y no un punto de llegada.”²⁵

2.1 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Tenemos el aporte de Ausubel con el aprendizaje significativo en donde define que este tipo de aprendizaje debería ser utilizado con más frecuencia. Para Ausubel el aprendizaje significativo ofrece un sentido para el desarrollo de la labor educativa, como para el diseño de técnicas educacionales coherentes.

Como aprende el ser humano de acuerdo con el aprendizaje significativo, con los nuevos conocimientos que se incorpora en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno, esto se funciona cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos y es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se está mostrando.²⁶

En el aprendizaje para que sea significativo deben existir requerimientos como la Significatividad Lógica y psicológica del material y la actitud favorable del estudiante. Es necesario tomar en cuenta los tipos de aprendizaje significativo, las

²⁴ Idem. Pág. 115

²⁵ CARRETERO, Mario. Constructivismo y educación 1º ed.- Buenos Aires. Paidós 2009. Pág. 21

²⁶ MALDONADO, María Alejandra. El Aprendizaje significativo de David Paul Ausubel. Pág. 2

representaciones, conceptos, proposiciones y la forma como éstos se van diferenciando.

En el plano educativo para que exista un aprendizaje significativo es necesario conocer las representaciones o conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre la temática a tratar, para que se pueda utilizar material lógico y psicológicamente adaptado.

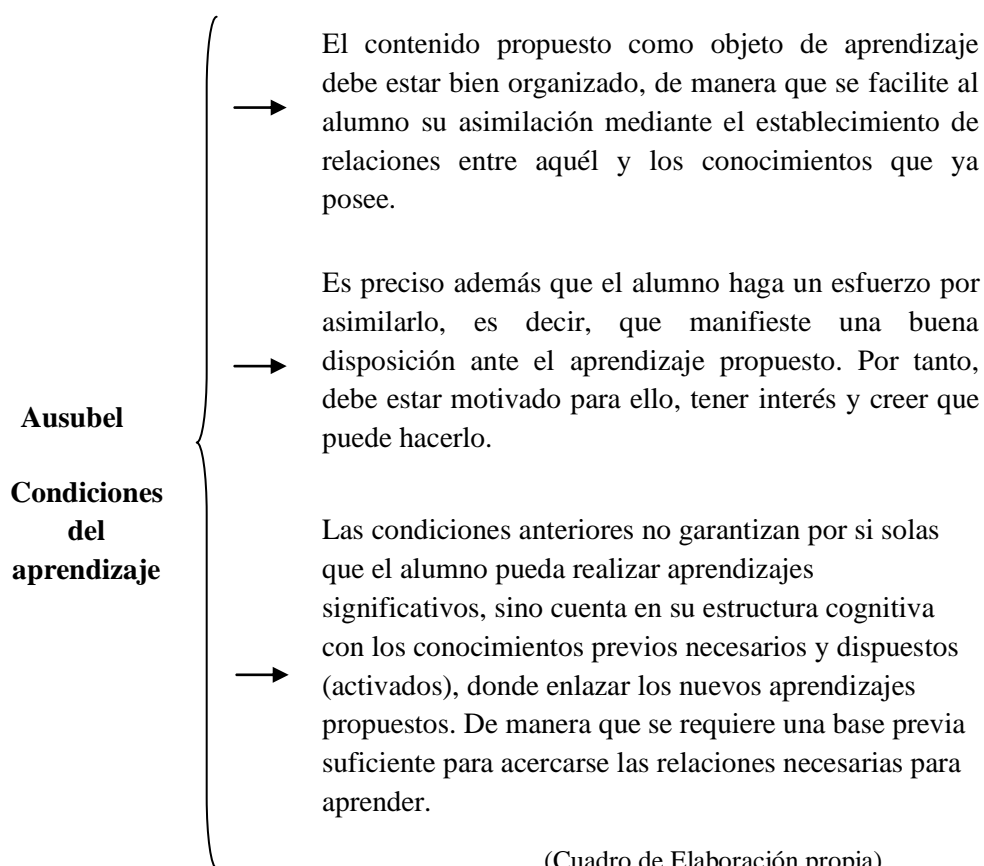
Este aprendizaje significativo con una nueva información que presente el educador como una función mediadora se relaciona con los conocimientos previos que posea el niño, que tenga sobre algún objeto de aprendizaje de esa manera el niño reorganiza su conocimiento del mundo, encuentra nuevas dimensiones que le permiten transferir ese conocimiento a otras situaciones, así descubre los procesos que lo explican. Esto proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va adquirir mediante los procesos de mediación cultural.

Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición²⁷

Ausubel también plantea que para la adquisición de nuevos aprendizajes son importantes los puentes cognitivos que podemos establecer, es decir que tenemos un conocimiento previo y lo conectamos con lo nuevo se logra un aprendizaje, así que la orientación del aprendizaje es importante ya que se debe conocer la estructura cognitiva del educando, así que no se trata de saber la cantidad de información que

²⁷ MALDONADO, María Alejandra. Op. Pág. 120

posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja sino también su grado de estabilidad.



28

“Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas, lo cual facilita una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje del alumno empiece de “cero”, sino que los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que inciden en su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio”²⁹

En el plano educativo para que haya aprendizaje significativo es necesario conocer las representaciones o conocimientos previos que tiene los estudiantes sobre el tema a tratar, utilizar material lógico y psicológicamente adaptado a la edad de los chicos y de acuerdo al nivel que se vaya a trabajar –representación, concepto o proposición– y que lleve a una diferenciación, es decir si la nueva información se subordina en algo

²⁸ MONTENEGRO G. Elizabeth, Op. Cit.

²⁹ Idem.

que los estudiantes ya conocían, se infra ordena o se combina.³⁰ Al aprendizaje significativo ocurre cuando un concepto existe en una estructura cognitiva de esa manera las nuevas ideas y conceptos pueden ser aprendidos con significado donde estén adecuadamente claras en la estructura cognitiva y así se pueden entender mejor tanto las primeras ideas como las últimas.

2.1.1 El aprendizaje significativo como sistema educativo

El aprendizaje significativo es contrario a aprendizaje carente de sentido para el que aprende según para Ausubel “el aprendizaje carente de sentido, el alumno es conducido a aprender por repetición. Sólo se requiere que el estudiante, una vez que ha incorporado el objeto de aprendizaje, sea capaz de reproducirlo. Aquí el alumno hace un conjunto de asociaciones arbitrarias y expresa la actitud de internalizar el aprendizaje al pie de la letra”³¹, entonces, cuando el aprendizaje es por recepción y repetición no es significativo.

El aprendizaje significativo es una de los temas más esperados en el constructivismo y lo importante es caminar hacia esa meta, en donde el profesor este consciente de esto. Así que esta meta es deseada y realizable por los docentes, en donde debe ser factible que a los estudiantes se los impulse a este tipo de aprendizaje para que pueda conocer en profundidad lo aprendido.

En las semejanzas de los sistemas educativos inspirados en el modelo occidental “logra despertar el interés de los alumnos en los primeros años, mediante la presentación de actividades que resultan motivadoras y que parecen cumplir una función importante en su desarrollo psicológico general”³² por ello, en la edad de 4 a 6 años de los niños depende las actividades motivadoras para el cumplimiento del desarrollo psicomotor.

³⁰ ORTIZ, María Elena. Corrientes. Pedagógicas Contemporáneas. Módulo de estudio. Pág. 121

³¹ MONTENEGRO G. Elizabeth, Op. Cit.

³² CARRETERO, Mario. Op. Pág. 27

En la hora de seleccionar, elaborar y concretar una serie de actividades que conciernen a las capacidades y disposiciones del niño que aprende, este principio tiene como base los conocimientos y los resultados hallados para la “psicología evolutiva, a saber:

- a) Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- b) Asegura la construcción del aprendizaje significativo.
- c) Posibilita que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- d) Procurar que los alumnos modifiquen sus esquemas de conocimiento.
- e) Establecer relaciones ricas entre el nuevo conocimiento y los esquemas de conocimiento ya existentes.”³³

Todas estas formulaciones implican un tipo de enseñanza bastante distinta, es decir, la enseñanza tradicional. Con esta aplicación conlleva un compendio de actividades y decisiones educativas que no supone solo una adquisición de conocimiento por parte de los alumnos, sino la formación de ciudadanos con una mejor capacidad crítica.

“En términos generales, la mayoría de los principios mencionados pueden considerarse constructivistas. De hecho el constructivismo ha realizado aportes muy importantes a procesos de cambio en la educación de numerosas sociedades. Algunos de dichos procesos han estado vinculados a transformaciones educativas sobre todo en lo que se refiere a los aspectos psicológicos y didácticos.”³⁴

“El aprendizaje significativo se entrelaza con diversos aspectos de la existencia del alumno. Se integra a la vida misma y pasará a formar parte de su existencia quedando disponible para ser utilizado y aplicado en otras situaciones de la vida de éste”³⁵. Cuando ocurre el aprendizaje significativo el educando puede evaluar la significatividad de éste, en qué grado satisface sus necesidades de aprendizaje,

³³ Idem. Pág. 20

³⁴ Idem

³⁵ MONTENEGRO G. Elizabeth, Op. Cit.

resolver sus dudas, a demás de mejorar la comprensión de las ideas importantes de la cultura.

Para alcanzar lo que se desea en cuanto al aprendizaje significativo para que el educando se requieran educadores capaces de percibir lo que sus alumnos necesitan aprender en correspondencia con su vida cultural y social. Esto es que el educando tenga una actitud de acogida en donde acepte sus intereses, incertidumbres, emociones, problemas de efectiva importancia y que se ponga al servicio de las personas tal como ellas son.³⁶

“Los saberes adquiridos han de realizarse con algunos de los siguientes aspectos:

- La satisfacción de una o más necesidades.
- Su sobrevivencia.
- Sus propósitos u objetos.
- Su proceso de desarrollo o maduración.
- La búsqueda de solución a un problema importante para él.
- Aplicación a la vida diaria.
- Aspectos de la vida que le interesan personalmente.
- Su experiencia personal.
- Lo que ha aprendido anteriormente
- Sus respuestas e interrogantes personales.
- Las actividades que realiza.
- Sus ámbitos generales de acción: familia, barrio, grupo de amigos.
- Sus sentimientos.
- Su contexto cultural y social.”³⁷

³⁶ Idem.

³⁷ Idem.

2.1.2 APORTES DE VIGOTSKY A LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE

Se menciona a este autor dentro de este tema, ya que desarrolla su teoría socio-histórica-cultural, “concluye que la mediación social consciente es determinante en la formación del ser humano.”³⁸ Donde el conocimiento se adquiere por interacción entre el sujeto y el medio social y cultural, desde que se nace de forma consciente o inconsciente toma todo conocimiento del medio y lo elabora o procesa para sus exigencias. Es entonces ese entorno que le permite crear esos conocimientos ricos en información, para el desarrollo de las facultades de la persona.

También la mediación pedagógica está en contacto con el niño/a para sumergirlo en un pensamiento social, hasta que el mismo alcance su pensamiento natural y cultural.

“la humanización del sujeto depende de la interrelación del desarrollo biológico del individuo y de la apropiación de la herencia cultural existente. La cultura es un producto de la sociedad en permanente evolución. Los seres humanos somos herederos de la cultura socio-histórica de nuestros antepasados”³⁹

Por ende este conocimiento de la naturaleza tiene gran importancia para el desarrollo multilateral y armónico de la personalidad de los niños, desarrollando la capacidad de observación con el objetivo de aprender, esto llevará a la formación de las ideas concretas. A la vez que son estímulos desde las edades tempranas, sobre los órganos de los sentidos, poniendo en contacto con el medio que los rodea, mediante paseos, visitas, juegos, encomiendas, etc. Así tendrá un mejor funcionamiento el metabolismo, circulación sanguínea, hábitos motores y pueden aumentar su vitalidad.

³⁸ RIVADENEIRA, Martha. Currículo Institucional para Educación Inicial, Primera Edición, Quito-Ecuador, p. 12

³⁹ Idem. p.13

En el aprendizaje mediado y en el aprendizaje constructivista son temas que tienen escalón superior para el desarrollo del capítulo, favoreciendo el entorno que el museo ofrece para los niños en donde el objetivo de este capítulo es que ellos visiten el museo y así tengan un aprendizaje mediado por el mediador en este caso el guía, pero enfatizándose en el aprendizaje constructivista, es decir, que el museo proporciona un aprendizaje innovador sin ejercer presión en el niño sino más bien el podrá aprender por medio del mediador un aprendizaje significativo que llene sus expectativas. Temas que tienen de interés no solo para los niños que en este caso son los beneficiados sino, también para los docentes o representantes de los niños/as.

Es claro que estos temas que se ha tratado a lo largo del desarrollo, busque de algún modo que el niño y niña de 4 a 6 años adquiriera una nueva e innovadora información en su estructura cognitiva. Que se lleve del museo no solo objetos recreativos sino un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III

1. EL JUEGO.

Este capítulo trata sobre el juego de rincones; es una propuesta metodológica aplicada por María Montessori, y otros autores. Se definirá primero que es el Juego y luego los rincones, para concluir con el tema de los juegos de rincones, de esa manera se irán desarrollando la temática para una mejor comprensión. Con estos temas expuestos en este capítulo, se ha buscado una idea más clara de lo que quiere decir juego y rincones, así se puede diseñar con una mejor comprensión en el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” de la Escuela Politécnica Nacional.

1.1 DEFINICIÓN:

El juego es una “Acción de jugar, diversión, ejercicios/ Deportes y su competencia. / Conjunto de cosas que se emplean juntas”⁴⁰. Así que el juego es una actividad placentera y donde se trata de conseguir objetivos, pero este es un concepto general de lo que es juego y para los autores como Claparède el juego es:

“una actividad “ideal”, porque “la infancia sirve para jugar e imitar”, es una tendencia natural que debe ser utilizada para el trabajo escolar adquiera significado (para el alumno) y que además posee un mérito de desenvolver los instintos sociales de los niños empujándolos a una colaboración inteligente y fecunda (...). Claparède considera al juego básicamente como un instrumento pedagógico que preparará al niño para futuros desempeños”⁴¹

Así el juego nos adentra a un mundo de valores que da significado al niño para un mejor aprendizaje, tanto en su desarrollo físico como en la académica.

Para Froebell “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y más espiritual del niño y al mismo tiempo es una

⁴⁰ Real Academia de la lengua Española

⁴¹ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Universidad Politécnica Salesiana. P. 18

copia de la vida humana durante todas las etapas.”⁴² Para el niño el juego es la mejor expresión que ayudará a crecer, emocionalmente, física, social, cultural e intelectualmente.

“El juego es una actividad lúdica propia de la infancia, que tiene un gran valor formativa en su proceso de desarrollo psicológico y motriz”⁴³ El juego como el recurso en el aprendizaje escolar. Así el niño desarrolla su imaginación ya que si puede expresar su manera de ver el mundo que le rodea y así desarrolla su creatividad.

La propuesta de Winnicott dice que “el juego remite al producto de cierta actividad, a un producto con determinados contenidos, la actividad en sí debe ser marcada por el verbo infinitivo, que indica su carácter de producción.”⁴⁴, así que el juego es una actividad mediante en su entorno bien posibilita o bien obstruye la manifestación de una actividad, es decir que construye o destruye ciertos procesos del niño.

“el juego proporciona grandes posibilidades de explorar son las conductas y es de gran utilidad desde el punto de vista adaptativo ya que permite la manipulación de instrumentos, descubriendo sus posibilidades más variadas sin plantearse inicialmente metas, que quizás fueran inalcanzables en ese momento”⁴⁵

Al respecto G. Bruner señala que el juego permite la oportunidad para ensayar combinaciones de conducta y que esto es de intentar en condiciones de presión funcional para que se pueda obtener resultados.

⁴² Idem.

⁴³ ROSERO. Fernando. “II Congreso Internacional de Creatividad, Recreativa, Escolar y Juegos Didácticos”.

⁴⁴ RODULFO. Richard. El niño significativo: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana. Buenos Aires: Paidós 1996. P. 120

⁴⁵ SERRANO. C. Teorías e Instrucciones Contemporáneas de la Educación. Edición Ariel Educación. Barcelona 2002. P. 66

1.2 Tipología del Juego

La tipología del juego es una tarea indispensable, que si queremos “enseñar” juegos, debemos entender su característica, su diferencia, su organización, sus funciones, sus efectos y condiciones. De este modo, para jugar no hace falta una teoría, pero para organizar y comprender mejor el juego si lo es.

1.2.1 Clasificación de Bytendijk

Para este autor el juego en el bebé de sus primeros meses “juega con un biberón, con un palito, con su almohada, etc., a los dos o tres años empieza a jugar como “chofer”, “mamá”, “carpintero”, etc., y unos años más tarde el niño juega al “ratón y al gato”, “las cogidas”, “futbol”, “básquet”... juegos con reglas, estructura y cuerpo. De acuerdo a la evolución del niño se incrementa la complejidad del tipo de juego en que participa en niño”⁴⁶ Estos juegos en cierta etapa del niño son pre-ejercicios necesarios en el desarrollo del mismo. Para Buytendijk el juego se clasifican de la siguiente manera:

- **Juego con algo:** Juegos de exploración, de habilidades, de funcionamiento. Ejemplo: colocar colores, tamaño, etc., en este tipo de juego el individuo explora su ambiente o el objetivo con su imaginación, en donde se trata de vencer problemas más difíciles.
- **Jugar como algo:** Este se trata con los juegos de imitación, de representación, de roles. Ejemplo: jugar a la escuela. Los niños adultos, constituyen su propio mundo imaginario, es decir, una realidad ficticia, representando roles que llaman la atención en su ambiente (papá, mamá, mecánico, etc.)

⁴⁶ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Universidad Politécnica Salesiana. P.27.

- **Juegos sobre algo:** Estos juegos son con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados. Ejemplo: ratón y gato, fútbol. Este tipo de juego tiene ideas y reglas determinadas en el campo recreativo y deportivo, es decir, que siempre se juega sobre una idea central, se subdivide en juegos pequeños y juegos grandes.

Los dos primeros tipos de juegos constituyen, una actividad mediante las cuales el niño aprende los elementos del mundo, su entorno y esto le sirve para establecer relaciones para desarrollar su inteligencia.⁴⁷

Es esencial diferenciar estos tres tipos de juego ya sea abstrayendo estas singularizaciones que definen un juego si hay en una actividad tiene las siguientes características.

- “Apertura, incertidumbre y regulación preestablecida. (tención).
- Acción y reacción (interacción).
- Creación y rutina (pensar).
- Movimiento y descanso (dinámica)
- Reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas (competencia)
- Libertad individual y marco y marco con limitación objetiva (reglas)
- Cercanía y estadio libre (contacto físico)”⁴⁸

1.2.2 Juego Cognoscitivo. (Piaget)

En el juego, según “Piaget, habría un predominio de la asimilación sobre la acomodación. El niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esta realidad, sino que la modifica a su conveniencia”⁴⁹. Es notable la necesidad del yo, es decir que no se somete a las necesidades del otro.

⁴⁷ Idem.

⁴⁸ Idem. P. 28

⁴⁹ SERRANO. C. Teorías e Instrucciones Contemporáneas de la Educación. Edición Ariel Educación. Barcelona 2002. P. 65

Según para Piaget el desarrollo cognitivo de la primera infancia, permite que los niños “progresen del juego funcional (repetitivo, como rodear una pelota) al juego constructivo (como construir una torre de bloques), al juego de imaginar (como jugar el doctor) y luego a juego formales con reglas (como rayuela y bolas). Estas formas más complejas de juego fomentan el desarrollo cognitivo adicional.”⁵⁰

1.2.2.1 Juego Funcional.

Este juego funcional consiste una actividad que constituye una necesidad primitiva del ser humano. Los músculos y nuestro sistema nervioso están hechos para el movimiento y para la acción. “Por esto, los primeros juegos en los niños son funcionales y producen un indudable placer en la función”⁵¹, es decir, que en la repetición de los movimientos provocan regocijo en el niño, facilitándoles sus funciones como: saltar, correr, trepar, que consiste en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos, estas acciones de juego que el niño las realiza. Contribuye al niño al desarrollo de los sentidos que favorece la coordinación de distintos tipos de movimiento y desplazamientos.

1.2.2.2 Juego Imaginario (dramático).

En el juego imaginario los niños están enmarcados en situaciones fantásticas. El juego imaginario “-que surge durante el segundo año de vida cuando el juego funcional o sensomotor decae, es una forma importante de juego en la primaria infancia.”⁵². De esta manera ayuda a que el niño pueda expresar sus preocupaciones o simplemente sus miedos, pero aparte de ser una ayuda psicológica para el docente, esto se enfoca más al papel del juego.

El juego imaginario para Piaget es una habilidad de los niños para imaginar a ser o ser algo necesita recordar símbolos y así tener en sus mentes representaciones o

⁵⁰ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Op. Cit. P. 28

⁵¹ Idem.

⁵² Idem. P. 29

imágenes que ellos algunas vez han visto u oído.⁵³ En el juego imaginario se va aumentando en la edad de tres a cuatro años y cuando se desarrollan desean que los juegos ya sean reglados a medida que avanza a un estadio de operaciones concretas.

1.2.2.3 Juego Simbólico.

El juego simbólico “Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.”⁵⁴, es decir que repiten acciones aun si la presencia de los objetos en momentos que no son los habituales, por ejemplo se acuestan como “si fueran” a dormir.

Así que simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles o de personajes ficticias y reales. El juego simbólico en el niño atribuye toda clase de significados y el juego simbólico se observa en el niño sobre los 2 años y conforme se aumenta en edad se va también haciendo más complejos, pero ya llegando a los ocho años el juego simbólico va disminuyendo.

“...muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: maestro, el médico, el profesor, el vencedor, el conductor y eso le ayuda a dominarlas”⁵⁵ Es decir, que son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea, así que con ellos se aprende y se pone en práctica conocimientos sobre lo está bien y lo que está mal y en los roles de la sociedad adulta.

1.2.2.4 Juego con Reglas.

“El juego con reglas es propio del adulto, sus manifestaciones se hacen presentes en etapas muy tempranas del desarrollo del niño, cuando éste empieza a abrirse hacia

⁵³Idem.

⁵⁴SERRANO. C. Teorías e Instrucciones Contemporáneas de la Educación. Edición Ariel Educación. Barcelona 2002. P. 66

⁵⁵Idem. P. 67

las relaciones sociales”⁵⁶, el niño puede presentarse al juego con reglas informales y sencillas.

El juego de reglas se da en la cooperación ya que si en la labor de todos no hay juego y generalmente un individuo o equipo gana. El juego reglado se da entre los seis años hasta en la adolescencia. “A estos tipos de juego habría que agregar el juego de construcción que participa del simbolismo lúdico y sirve para creaciones del tipo de puentes, torres, muñecos móviles o máquinas”⁵⁷. Los primeros juegos con reglas empieza a surgir a los 4 años, al principio suelen ser juegos por habilidades, asociación, atención o memorias y con frecuencia requiere la participación de un adulto o de un niño mayor de edad para él.

La mayoría de los juegos reglados son de mesa o de tableros que ayuda a la socialización que enseña a los niños a ganar ya a perder, también a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

1.2.3 Clasificación Escolar del Juego.

Esta clasificación es más significativa ya que consiste en una adaptación al médico escolar y a las necesidades e intereses de la misma. La clasificación escolar conlleva al aprendizaje y el juego ya que jugando explora el mundo, investiga y manipula, así como también jugando experimenta texturas y colores que desarrolla las destrezas sociales del lenguaje y aprende a compartir.

Para esta clasificación existen los tipos de juego y son:

1.2.3.1 Juegos Libres.

“Comprende aquellas actividades espontáneas de los niños son la intervención del adulto. Son escogidos sobre la base de sus intereses y son abandonados cuando estos

⁵⁶ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Universidad Politécnica Salesiana. P. 29

⁵⁷ SERRANO. C. Teorías e Instrucciones Contemporáneas de la Educación. Edición Ariel Educación. Barcelona 2002. P. 67

desaparecen o disminuyen su intensidad”⁵⁸, es decir que implica desarrollar un juego utilizando los espacios físicos que brinda su entorno con elementos del mismo como juguetes u objetos que representen interesantes para su juego.

“No hay un fin conversado con anticipación y el juego está guiado por los intereses de cada niño de un grupo de niños que conforman el sector.”⁵⁹ No quiere decir que se planifique ya que no es una propuesta de juego espontáneo en donde tiene como objetivo el compartir y el colaborar. Pero ofrece un tiempo para que los niños elijan con qué jugar.

1.2.3.2 Juegos dirigidos.

“Se realizan bajo estímulos y dirección de un adulto. Cumplen con una labor recreativa o de competencia. Están sujetos a reglas, en un principio sencillas pero luego aumenta su grado de complejidad.”⁶⁰ Se da importancia a la preparación de los mismos por parte de los niños y conservar los trabajos realizados.

El docente irá interviniendo y así pueda preparar de mejor manera los materiales que los niños necesitan para el desarrollo del juego.

1.2.3.2.1 Juegos Pedagógicos.

“Tiene una finalidad recreativa, socializante y educativa.”⁶¹ Estos tipos de juegos son instrumentos que utiliza el docente para poder enseñar en su área respectiva, en donde el docente saca provecho de los procesos de la educación activa. Así que permiten potenciar habilidades siendo una forma divertida y de esa manera se puede estimular la capacidad de los niños y se proponen juegos sencillos.

⁵⁸ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Op. Cit. P. 35

⁵⁹ GALPERÍN. S. Supuestos Básicos del método del Juego Trabajo. Paidós, Buenos Aires 1983. P. 98

⁶⁰ Narváez. Ana María. Expresión Lúdica y Recreativa. Universidad Politécnica Salesiana. P. 35

⁶¹ Idem.

2. LOS RINCONES EDUCATIVOS.

“Lugar donde se coloca al alcance de los niños materiales que le permiten crear situaciones de aprendizaje”⁶²

El propósito de los rincones es ofrecer diferentes alternativas en el cual los niños puedan elegir opciones para satisfacer sus intereses frente a la variedad de espacios que se brindan, con actividades lúdicas y de trabajo de diferentes áreas.

Dichos espacios deben ser entretenidos, con una temática interesante para los niños evitando una rutina tanto en los espacios como en las actividades. Destacando el juego la libertad y la autonomía, y así crear una atmósfera de interés y participación activa para lograr el objetivo esperado. Debe favorecer así mismo a la interpretación de roles y permitir el fácil acceso de cambio de un rincón a otro.

Los rincones de trabajo son una propuesta metodológica que no se reduce a un plan diario ni semanal, es flexible adaptable y duradera, susceptible siempre de ser ampliada con nuevas ideas, nuevas experiencias, nuevos detalles y nuevos enfoques.

Es así que en los rincones no podría el niño estar obligado sino más bien es su punto de naturaleza de diversión atractiva y alegre, en donde sea posible una interacción entre él y su entorno para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

Los rincones son lugares de espacios y ambientes para el trabajo donde se pueden colocar al alcance de los niños, materiales adecuados para cada rincón, de fácil manejo que les permite crear situaciones de aprendizaje, tanto de los niños como del

⁶² CARRERA Marina, Metodología de trabajo por rincones para nivel Preprimario primera edición, p. 18

mediador, que sea equipado con colores vivos que despierten el interés de los alumnos. Es importante que los materiales no sean peligrosos para la integridad de los niños, preferentemente deben ser encontrados en la naturaleza y otros elaborados por el mediador, es decir, que con mucha imaginación la persona encargada está en capacidad de elaborar los materiales para los rincones aprovechando los recursos que son recuperables y ayuda al medio ambiente. Los materiales que dispone el mediador no conviene que aparezcan todos a la vez, estos se ubicarán en los respectivos lugares de acuerdo a la necesidad e interés del niño.

Se debe contar con varios rincones para que el niño tenga la oportunidad de volver a escoger el área de su preferencia y pueda desarrollar su propia actividad produciendo trabajos en los que plasma su creatividad y sus sentimientos y emociones en una forma libre y espontánea.

“El trabajo de los rincones debe realizar el niño en una forma continua, secuencialmente todos los niños, ya que es allí donde el niño con la orientación directa del maestro elaborarán su propio conocimiento, y se le brindará oportunidades para desarrollar destrezas y habilidades al manipular los materiales con libertad que siempre se encontraran a su alcance.”⁶³

Como característica los rincones tienden a ser unos fijos y otros móviles esto permite que el mediador pueda alternar los rincones de conformidad, según la unidad que se esté desarrollando en ese momento, por decir el rincón del agua, el de arena puede aparecer y desaparecer en un momento dado, es decir que no es necesario la utilización de todos los rincones.

2.1 RINCONES COMO RECURSO.

Los rincones como recurso nos permite planificar en base a intereses y necesidades del niño, de formar mentes críticas que permitan verificar lo que se le presente, siendo activos y capaces de hacer cosas nuevas, como se puede también optimizar

⁶³Idem. P. 25

recursos existentes y aprovechar los del medio, es decir que tenga como meta el saber ser y el saber hacer.

Mediante la iniciativa se pueda desarrollar la creatividad del niño para que valore a los seres y a las cosas que le rodean, ofreciendo situaciones de interaprendizaje que posibiliten aprender haciendo, e ir de lo fácil a lo difícil y de lo concreto a lo abstracto. Los rincones como recurso tienden a lograr la socialización mediante el desarrollo del lenguaje, a las experiencias compartidas para adquirir una progresiva madurez emocional.

Así como ayuda a expresar libremente la creatividad a través de la utilización de los diversos materiales de trabajo para que se puedan compartir materiales para estimular la psicomotricidad y fomentar la cooperación grupal, practicando hábitos de orden, responsabilidad y respeto al trabajo mutuo, por medio de la manipulación e intercambio de materiales.

Los rincones como recurso tiende a iniciar con la estructuración del yo, en base al conocimiento del propio cuerpo, para el desarrollo de la independencia, confianza y seguridad en relación con una permanente interacción, como ejercitando roles y manipular objetos que favorezcan el desarrollo sensorial, para mejorar el interaprendizaje. Utilizando el juego libre para descargar tensiones y emociones. Se puede observar, experimentar e investigar objetos, hechos y fenómenos del medio circundante, para el desarrollo de aptitudes y destrezas.

2.2 ORGANIZACIÓN DE RINCÓN.

Se los organiza en grupos reducidos, los niños aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a compartir conocimientos. Los rincones también brindan su iniciativa y el sentido de la responsabilidad. La organización de los rincones dentro del aula

permite la creación de espacios ya que de ese modo dará seguridad a los niños así sabrán dónde están las cosas y donde se realizan las principales actividades.

La organización de los rincones ayuda a que el niño pueda moverse, actuar, tomar iniciativas, manejar el espacio en todas sus dimensiones, es decir que esto es muy importante que el aula permita ese desenvolvimiento motor, pero también intelectual y actitudinal de esa manera no se le somete al niño a tareas fijas.

El material estará al alcance de los niños a fin de que puedan ver las alternativas que se les ofrece y escojan libremente sin negarles nada en cada rincón, en lo posible debe estar los rincones ubicados alrededor del perímetro del aula o lugar establecido para trabajarlos, con un espacio central para movilizarse con facilidad y para las reuniones de grupo.

En la organización de aula se debe tomar en cuenta el espacio que es importante porque está en relación con todo lo que los niños hacen, su grado de actividad, lo que comentan de su trabajo, sus decisiones, facilidad o dificultad con que desarrollan sus planes, las relaciones con otros niños y la forma como usan los materiales. La organización refleja el principio de que los niños aprenden mejor en un ambiente estimulante. Esta organización se dividirá en rincones bien definidos y los materiales en cada uno de ellos estarán organizados en una forma lógica y equipada adecuadamente.

“El educador debe prepara un lugar en el que todos y cada uno sientan que pueden estar a sus anchas, donde los objetos (mesas y armarios, instrumentos, juegos, utensilios y carteles) no sean mantenidos a distancia, no infundan temor, sino que merezcan amor y respeto; un lugar que permita verdaderamente moverse expresarse, vivir con serenidad incluso la vida ‘bastante difícil’ de la infancia” (Alliprandi, 1984, pag. 281)⁶⁴

⁶⁴ZABALZA, Miguel, *Didáctica de la educación infantil*, 4º edición actualizada, Narcea, S.A de ediciones 2006, Madrid España, p.120

También en las áreas exteriores pueden utilizarse, los rincones de agua y arena son factibles de ser instalados en ellas, la organización y equipamiento para los niños deberá ser compromiso permanente de todos quienes conforman la comunidad educativa.

2.3 ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN DE RINCONES.

- Los materiales que se utilizarán serán de reciclado, de esta manera se enseñará el cuidado del medio ambiente.

- En la selección de los materiales para cada rincón se hace considerando la calidad y su uso de los mismos no su cantidad.

- Los materiales se colocarían en estanterías, clasificados de tal manera que faciliten la identificación y alcance por parte de los niños de esa forma serán accesibles de guardarlos con facilidad.

- Los rincones donde exista actividades ruidosas o de movimientos intensos se los debe instalar de tal manera que no molesten a los demás niños que estén trabajando en otros rincones.

- El educador acondicionará el espacio físico y el mobiliario disponible en la organización de los diferentes rincones.

La implementación de los rincones se puede hacer dentro como fuera de un lugar o cuando la situación sea propicia, es así que el número de rincones variará de acuerdo a los siguientes aspectos:

- Un espacio físico disponible.

- Material que se podría conseguir por diferentes medios

- Necesidades e intereses de los niños.

- Características del barrio o comunidad.

- Procesos de desarrollo que se quiere favorecer.
- Se debe presentar paulatinamente los rincones de conformidad con el avance de los niños y otros se puede retirar temporalmente, de esa manera se podrá mantenerse el interés de los niños, así se convierten en descubridores de nuevos conocimientos que les servirá para desenvolverse mejor en el medio social que los rodea.

2.4 TIPOLOGÍA DE LOS RINCONES

Según el texto de Metodología de trabajo por Rincones para Nivel Pre-primario, realizado para el personal docente ecuatoriano, se han establecido diez rincones que son:

- Rincón de dramatización.
- Rincón de construcción.
- Rincón de expresión oral.
- Rincón de arte.
- Rincón de biblioteca.
- Rincón de oficios.
- Rincón de ciencias.
- Rincón de agua.
- Rincón de arena.
- Rincón de música.

2.4.1 RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN:

Este rincón tiene como objetivo desarrollar la imaginación, lenguaje, vocabulario, demostrando su individualidad pero a la vez su participación en grupo. Desarrolla ideas de acuerdo a sus necesidades o intereses, empleando roles para su ajuste emocional y permitiéndole resolver problemas.

2.4.2 RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

El objetivo de este rincón es el desarrollo de su capacidad intelectual, valorando su trabajo y el de los demás. Utiliza un pensamiento lógico, que le permite percibir y discriminar un conocimiento. Aquí puede agrupar elementos de acuerdo a sus características, adecuan su uso debido, logrando la aplicación de las relaciones lógico matemático. Esto ayudará a desarrollar su coordinación viso motora, a ejercitar la percepción y a tener el ordenamiento lógico del pensamiento.

2.4.3 RINCÓN DE EXPRESIÒN ORAL.

Por medio de este rincón se puede desarrollar la creatividad, que de por sí a la edad de los 4 a 5 años es normal y sobresaliente en los niños. Se estimula hábitos de orden y compañerismo. Aquí le permitirá afianzar nociones y discriminar objetos. Representará hechos de su realidad con objetos adecuados, fortaleciendo su desarrollo motriz.

2.4.4 RINCÓN DE ARTE

En este rincón los niños desarrollarán su creatividad mediante el descubrimiento de sus habilidades frente al trabajo con técnicas grafo – plásticas, sin que haya un límite de plasmar sus ideas. Le permitirá ejercitar destrezas para la precisión de sus movimientos y la representación de formas para expresar sus ideas mediante significados.

2.4.5 RINCÓN DE BIBLIOTECA.

Este es un rincón que tiene como objetivo fomentar hábitos por la lectura comprensiva a través de la interpretación de imágenes y estimula la comunicación y la expresión oral, desarrollando aun más la imaginación con los materiales que encontraría en este rincón.

2.4.6 RINCÓN DE OFICOS.

En este rincón los niños desarrollan la motricidad fina como gruesa, asumen roles, permitiéndoles incrementar su vocabulario, aprende a usar materiales y accesorios de cada oficio del medio. Es un rincón que es muy atractivo para ellos, donde aprenden a valorar el trabajo, a tener precaución de las cosas y elaboran materiales para otros rincones.

2.4.7 RINCÓN DE CIENCIAS.

Es un rincón que les favorece a los niños descubrir a través del contacto directo con la naturaleza el cuidado y la preservación del medio, a través de la experimentación e investigación, permitiéndole al niño descubrir las causas y efectos de los hechos naturales.

2.4.8 RINCÓN DEL AGUA.

Aquí los niños desarrollarán su libertad y exploración sobre las leyes físicas en este caso del agua. Incentivando al niño a la investigación del mundo y ayudando a hacerlo conservador y practico de hábitos de aseo luego que culmine el uso de este elemento.

2.4.9 RINCÓN DE ARENA.

Tiene como objetivo la experimentación con material natural, facilitando el desarrollo sensomotriz y perceptivo, puede llegar a liberar impulsos agresivos a través de la creación de sus propios proyectos.

2.4.10 RINCÓN DE MÚSICA.

Siendo un lugar con mucha armonía, también es un lugar donde el niño tiene oportunidad de escuchar, discriminar, producir sonidos y ritmos.

3. JUEGO DE RINCONES

Una vez tratado por separado los temas Juego y Rincones, ahora es el momento de globalizar estos términos para desarrollarla temática general de Juego de Rincones.

El juego de rincones es una propuesta metodológica “podría considerarse como una forma de atender la diversidad de intereses de niños y niñas, distribuyendo el espacio en áreas que posibiliten el juego simultaneo e interactivo del grupo y que estimulen la representación de roles y la consiguiente estimulación de habilidades y actitudes diversas”⁶⁵

Tiene como características: organizar las actividades, distribuir el espacio en áreas de trabajo y ofrece a los niños una variedad de posibles actividades. Tiene como principio fundamental el juego, la libertad, favoreciendo la interpretación de roles, siendo esta de forma espontánea siempre y cuando no se dañe a otros o a la naturaleza.

“Es posible distinguir, entonces, al menos las siguientes etapas y objetivos en la planificación de Juego de Rincones”⁶⁶

Detección de intereses de los niños y niñas	Objetivos referidos a la libre expresión de ideas y emociones
Definición e implementación de los rincones con el grupo y recorrido de los	Objetivos referidos a la psicomotricidad y a habilidades cognitivas

⁶⁵MUHLHAUSER. G. Juego de Rincones y Formación de Identidad de Género. Edición Universidad Católica Cardenal Raúl Silva Henríquez. Santiago-Chile 1998. P. 54

⁶⁶ Idem. p.55

mismos	
Participación en los rincones y representación de roles	Objetivos referidos a la autonomía, la creatividad y el desarrollo moral y socio-afectivo
Comentario final y evaluación conjunta de análisis y síntesis	Objetivos referidos a habilidades cognitivas y de lenguaje

Lo que se propone en el juego de rincones es ofrecer diversas alternativas para que los niños puedan elegir libremente a cuál desean ir. Como se menciona anteriormente en la temática de rincones los espacios deberán ser entretenidos, para llenar el interés de los niños, el número variará dependiendo de la planificación que esté adaptada para cierto grupo de niños que lleguen. Igualmente el material será llamativo y de fácil acceso, permitiéndole utilizar libremente y sin accidentes, siempre con la guía del mediador.

Dentro del museo se da diferentes nombres a cada rincón de juego, se implementa dependiendo las necesidades de cada espacio y deberá ser de fácil entendimiento y llamativo a la vez tratando de no poner estereotipos sexistas en esto que sea de interés unánime para los niños.

3.1 LA MEDIACIÓN EN EL JUEGO DE RINCONES.

La intervención de un mediador se da en el juego de rincones, solamente si es necesario, si no lo amerita será casi nula, el trabajo aquí será reforzar o ayudar a resolver interrogantes que siempre los niños la tienen, no es hacer las trabajo por ellos, pero si ayudarlos en este proceso.

Se ayudará a cumplir la planificación respecto al objetivo que se espera lograr, haciendo énfasis a la autonomía y al trabajo colectivo. No se espera hacer una evaluación rígida de esto, más bien es una orientación o guía para que no queden cabos sueltos en el aprendizaje de los niños.

“A estas profesionales les cabe una gran responsabilidad en la mediación de los aprendizajes de las y los párvulos. En esta específica actividad, hay tres grandes momentos de acción:

- ✓ En la preparación y diseño, o sea la planificación
- ✓ Durante el desarrollo, en la mediación de los aprendizajes
- ✓ En la evaluación”⁶⁷

3.2 PRINCIPALES AUTORES DE LA METODOLOGÍA DE JUEGO EN RINCONES.

María Montessori una de las principales representantes que impartieron en la escuela nueva para los rincones educativos, con su metodología crea espacios que ofrecen diversos materiales para que el niño desarrolle sus capacidades de la manera más global posible⁶⁸, e inclusive el propio sitio divide los espacios donde se desarrollan diversos juegos y tareas de una forma libre y responsable. Así mismo son los espacios educativos por excelencia, de ese modo el niño no perderá su aprendizaje sino más bien tendrá un aprendizaje significativo que es lo que se quiere lograr en esta propuesta.

⁶⁷MUHLHAUSER. G. Juego de Rincones y Formación de Identidad de Género. Edición. Universidad Católica Cardenal Raúl Silva Henríquez. Santiago-Chile 1998. P. 65

⁶⁸ ORTIZ. María Elena. Corrientes. Pedagógicas Contemporáneas. Módulo de estudio. Pág. 25- 26

El niño es un ser particular para Montessori porque es completamente diferente al adulto, que está dotado de enorme potencialidad latente y necesitada de inmenso cariño. Montessori considera imprescindible penetrar en la naturaleza al niño, a partir de la observación continua y cariñosa a través del afecto, siendo necesario el conocimiento del infante procurando liberarse de los prejuicios y los errores, para ella es necesario percibir el alma profunda del niño, a pesar de las deformaciones que los adultos le ocasionan en diversas maneras, el niño es el principal agente de su método: es quien decide y es el responsable de sus acciones.

En cuanto a la actividad el niño es esencialmente activo, el movimiento no influye necesariamente en el hombre sino también, a través del cuerpo, influye de manera benéfica sobre el alma. Así que el movimiento es el medio por el cual la inteligencia logra los objetos del mundo exterior, es una facultad que liga entre el yo y el entorno en que vive. El espíritu del niño percibe este fenómeno y por ello siente un impulso mayor en el interior a actuar a cambiar.

Para que el niño pueda tener un ambiente individualizado, flexible y activo, para ello se propondría eliminar elementos de la escuela tradicional como los bancos fijos, las mesas individuales orientadas al profesor y reemplazarlos por mesas que agrupan a varios niños y sillas de madera proporcionales a la altura de los niños. Así que el maestro no debe conformarse con dotar el aula con un ambiente agradable sino que debe pensar continuamente en mantener el orden del material.

Los juegos en rincón propician la autonomía física e intelectual del niño porque los niños eligen libremente los trabajos que desean realizar, la elección libre es un elemento muy motivador para los niños. En el autocontrol el niño tiene una gran necesidad de libertad y deben existir unos límites que le permitan expresar esta libertad sin perjudicar a los demás.

El maestro no debe intervenir nunca cuando la acción del niño es correcta, pero ante una mala acción debe intervenir tantas veces como se puedan ante los actos que no obedecen a un buen impulso. En la educación sensorial es una base del aprendizaje, Montessori iniciaba siempre el aprendizaje a partir de la manipulación y de la experimentación, pues consideraba que estas actividades permitan a los niños interiorizar los aprendizajes y adquirir nuevos conocimientos.

3.3 PLANTEAMIENTO DE ACTIVIDADES DE LOS RINCONES.

La puesta en práctica de las actividades, es una tarea que supone la coherencia de lo que se ha plantado realizar con la selección de los contextos y los contenidos. Es aquí donde más notorio se hará la diferencia entre los distintos enfoques. Con esto nos damos cuenta como se concibe el conocimiento en distinta manera en cada niño, muchas veces intercambiando ideas entre mediadores se podría decir que se está hablando de los mismo, pero en sí su resultado es diferente.

Es necesario que las actividades sean coherentes con los contenidos seleccionados, ya que será una manera óptima de organizar las propuestas y así esto favorezca a tener buenos resultados. Igualmente es importante la elección del contexto a trabajar; se logrará determinar un recorrido y la particularidad que esta posee, básicamente sería como realizar un itinerario de actividades. A pesar que los contextos ofrecerían trabajar sobre diferentes contenidos, tener en cuenta que al no profundizar sobre el ambiente en específico, el conocimiento que atraigan no será un aporte nuevo para ellos y en su caso sería confuso o podrían tener un grado de dificultad que no puedan asimilar.

CAPÍTULO IV

1. EDUCACIÓN AMBIENTAL.

Este capítulo trata sobre el conocimiento del medio natural y cultural, así como el cuidado y protección del medio ambiente; es una propuesta que está basada según en la reforma curricular, que sirve para el museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V” de la Escuela Politécnica Nacional. Donde se explicará el concepto de la educación ambiental con elementos claves para su definición, continuando con el tema de la educación ambiental como eje de aprendizaje, para los niños de 4 a 6 años. Así mismo con el conocimiento de la naturaleza para tener una idea más clara del ambiente, luego se aplicara el tema de la pedagogía ambiental, se obtendrá como tema; la observación para un mejor aprendizaje, también se abordará los contenidos con el planteamiento de actividades. Finalizando con el recorrido del museo que es importante para conocer de una mejor manera el proyecto, así se aplica también el museo como recurso pedagógico. De esa manera se irá desarrollando este capítulo para llegar a una mayor comprensión.

1.1 DEFINICIÓN.

La educación ambiental tiene varias definiciones formuladas por organismos e instituciones representativas, es decir, que cada institución tiene su propio concepto de educación ambiental. La educación ambiental según en la reforma curricular es de la siguiente manera:

“Es un proceso educativo sistemático de sensibilización permanente, en el que los niños, niñas y jóvenes adquieren valores, aclaran conceptos y desarrollan habilidades, actitudes y criterio analítico necesarios para la toma de decisiones a favor de un desarrollo sostenible.”⁶⁹ Se podría decir que la educación ambiental es una parte incluyente en la concienciación y un arduo entrenamiento que provee el complemento indispensable de otros instrumentos del manejo ambiental.

⁶⁹ MONTALUISA. Luis. Módulo de Educación Ambiental Séptimo Nivel. UPS. Quito, 2001. P. 4

Para comprender mejor esta definición se la analizará estableciendo sus elementos claves:

- **Educación:**

“Proceso por el cual una persona desarrolla sus capacidades para enfrentarse positivamente en un medio social determinado e integrarse a él”⁷⁰. “Acción y efecto de desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de instrucciones, ejercicios, ejemplo, etc.”⁷¹

- **Ambiente:**

“Efecto de la perspectiva aérea que presenta corporeidad a lo pintado y finge las distancias.”⁷² “A los efectos analíticos se lo suele clasificar de diversas formas; por ejemplo: ambiente biofísico - ambiente sociocultural; o ambiente natural – ambiente construido; o ambiente urbano – ambiente rural. En todos los casos, el análisis incluye a la población humana y sus actividades.”⁷³

- **Proceso:**

“Acción que se desarrolla a través de una serie de etapas, operaciones y funciones, que guardan relación mutua y tiene carácter continuo.”⁷⁴

- **Sistema:**

“Conjunto de cosas relacionadas entre sí ordenadamente que contribuyen a un determinado objetivo.

⁷⁰ Real Academia de la Lengua Española

⁷¹ MONTALUISA. Luis. Op. Cit. P. 4

⁷² Real Academia de la Lengua Española

⁷³ MONTALUISA. Luis. Op. Cit. P. 4

⁷⁴ Idem.

- **Sensibilización:**

Proceso de despertar y hacer sensible a las personas con respecto a un problema, hecho o situación.

- **Valores:**

Principios éticos con los cuales sentimos un fuerte compromiso emocional y los que orientan la formación de actitudes. El sistema de valores de una persona influye también en las decisiones que ésta toma en relación con su vida y su ambiente.

- **Concepto:**

Construcción de la mente, que tiende a alcanzar la esencia de los objetos abstractos o concretos, y los agrupa en un mismo conjunto.

- **Habilidades:**

Conjunto de capacidad adquiridas mediante el aprendizaje o la experiencias, que permiten realizar una tarea con competencia.

- **Actitud:**

Tendencia o predisposición a actuar de una manera determinada frente a ciertas situaciones, personas, objetos e ideas.

- **Criterio analítico:**

Juicio o discernimiento para ponderar una situación determinada, fundamentándose en razones lógicas y coherentes.

- **Desarrollo sostenible:**

Concepción del desarrollo que sostiene que éste debe satisfacer las necesidades humanas actuales, sin comprometer la satisfacción de las necesidades futuras de las presentes generaciones y de las que vendrán.

“la Educación Ambiental es una poderosa herramienta para ir modificando actitudes y llegar a incorporar una cultura basada en el respeto, la conservación y la valoración de los bienes”⁷⁵, es así que es un proceso satisfactorio enfocado a los distintos grupos y sectores de nuestra sociedad.

2. EDUCACIÓN AMBIENTAL COMO EJE DE APRENDIZAJE.

La educación ambiental como bloque curricular perteneciente al eje de aprendizaje del conocimiento del medio natural y cultural, ya que es una labor didáctica en el nivel inicial que se trabaja como un componente del eje de aprendizaje y lleva el nombre: descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.

En el proceso educativo es un eje transversal que abarca el tema de protección del medio ambiente aquí “interpreta los problemas ambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interpretación del ser humano con la naturaleza, estrategias de conservación y protección”⁷⁶

Generalmente se considera como temas de educación de valores o como educación intercultural, pero muchas veces también como educación ambiental, con el fin de

⁷⁵ RUBIO, Federico. Temas de educación ambiental en las ciencias de la vida. Ediciones Narcea. 1998. P. 16

⁷⁶ Ministerio de Educación, Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010, Coordinación editorial: Martha Alicia Guitarra, Quito-Ecuador. p. 20

que el niño pueda alcanzar las destrezas y criterios en el desempeño sobre todo los de 4 a 6 años, ya que de esa edad parte la estimulación.

3. IMPORTANCIA DEL ESTUDIO AMBIENTAL SEGÚN LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR.

Es de suma importancia las bases científicas y pedagógicas que brinda cada país para el fortalecimiento de los contenidos que se tratan en la educación. Si estamos tratando la educación ambiental dentro de los parámetros generales que se basa este diseño, optaremos por tener las fuentes que nos brindan los sustentos para desarrollarnos bajo dichas posibilidades.

“La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se realizó a partir de la evaluación del currículo de 1996, de la acumulación de experiencias de aula logradas en su aplicación, del estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, del criterio de especialistas y docentes ecuatorianos de la (EGB) Educación General Básica en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales”⁷⁷

Como hay un despliegue de ejes y bloques que se trabajan en dicho Fortalecimiento Curricular, hemos tratado de no salirnos del tema central tratando de ser lo más objetivos en su totalidad, para fundamentar los principios básicos que brinda la educación ecuatoriana. El buen vivir y la educación es uno de los temas que muchos se trata, debido a su estrecha vinculación en medida que permite el desarrollo de las potencialidades humanas. Para ellos se trabaja desde unos ejes transversales, que abarcan diferentes temáticas, pero para nuestro tema ambiental hemos desglosado exactamente en uno de los ítems del documento del Fortalecimiento Curricular que habla de:

- **La protección del medio ambiente:** Donde manifiesta que la interpretación de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección. Son temáticas que sirven para

⁷⁷ Idem. p.7

la planificación de docentes o mediadores, con el complemento y apoyo de las actividades que se logren dar ya sea escolar o extraescolares.

Al igual que se presenta el trabajo con ejes, también se despliega la planificación por bloques curriculares, dichos bloques “se han conformado teniendo en cuenta los centro de interés de los estudiantes de este año, pero articulados en ejes de aprendizaje y componentes de los ejes del aprendizaje en función de alcanzar las destrezas con criterios de desempeño.”⁷⁸

ESTRUCTURA CURRICULAR						
EJES DEL APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE	BLOQUES CURRICULARES				
		Mis nuevos amigos y yo	Mi familia y yo	La naturaleza y yo	Mi comunidad y yo	Mi país y yo
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía Convivencia	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESMPEÑO POR BLOQUE CURRICULAR Y COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE				
Conocimiento del medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural					
	Relaciones lógico-matemáticas					
Comunicación verbal y no verbal	Comprensión y expresión artística					
	Expresión corporal					

79

⁷⁸ Idem, p.27

⁷⁹ Idem., P. 29

4. CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA.

“El conocimiento de la naturaleza se realiza en las observaciones diarias y en las actividades programadas. Las observaciones individuales de corta duración, pero que se repiten frecuentemente y sistemáticamente, son muy importantes para esa edad.”⁸⁰ Así contribuye para el niño una fuente de impresiones que se memorizan.

“El conocimiento de la naturaleza tiene un valor esencial para el desarrollo multilateral y armónico de la personalidad del preescolar y ocupa un lugar especial en la educación intelectual de los niños.”⁸¹ Es importante que el niño/a tenga el conocimiento de la naturaleza para que reconozca el proceso del medio natural y cultural, para esto se desarrolla la capacidad de observación ya que el contacto con la naturaleza favorece su aprendizaje para el cuidado del mismo, como: parques, jardines, flores, animales que conviven con el ser humano y que le son útiles.

“El mundo de la naturaleza es rico en la diversidad de sus objetos, fenómenos, formas, colores, sonidos, olores, etc. Todo esto es necesario utilizarlo efectivamente con el objetivo de lograr el desarrollo sensorial e intelectual de los niños”⁸² quiere decir que a la vez contribuye a la formación de cualidades valiosas en la personalidad y se estimulan aspectos como la imaginación, atención, etc. Es importante el trabajo en conjunto que se hace entre mediadores y los niños; “la orientación a fomentar en los niños las nociones elementales sobre la importancia de la naturaleza para la vida de los hombres, a poder apreciar el trabajo del hombre en la naturaleza y la necesidad de cuidarla y protegerla en todo momento. El propósito no solo se queda en el conocimiento por el amor a la naturaleza que les rodea, sino también el interés hacia el trabajo en esta, la responsabilidad de brindar el cuidado que se merece, esto es lo que brindará satisfacción y alegría en los niños.

⁸⁰ ROSERO. Tatiana. Metodología 0-4 años. UPS. Compilación y Adaptación. Quito, 2005. P. 42

⁸¹ ROSERO. Tatiana. Metodología Parvularia de niños/as de 4 a 7 años. UPS. P. 59

⁸² Idem.

A los niños de 4 a 6 años se les puede también dar a conocer otros animales (un pajarito, un pollito, un perro). En el conocimiento del mundo vegetal es muy enriquecedor pues permite conocer varias formas, colores y tamaños.⁸³

5. EL AMBIENTE

“Marco animado o imaginado en el que se desarrolla la vida de un organismo o individuo. En el ambiente interactúan de manera sistémica un conjunto de factores físicos, biológicos, sociales y culturales.”⁸⁴

Se inicia con este capítulo desplegando el tema del ambiente. Ya que es una labor didáctica en el nivel inicial por ello que el concepto de ambiente en gran parte desde el punto de vista del jardín de infantes es definido metafóricamente como edificio prismático de varios pisos cada uno de los cuales es expresión de una dimensión cultural, como depósito, abecedario, pozo de los milagros, tesoro, como libro abierto, etc. Y reemplazado por distintos conceptos utilizados como sinónimos: el entorno, el contexto, la realidad, el medio ambiente.

En los años sesenta, con Frabboni y el movimiento de Cooperación Italiana apareció el concepto de “ambiente como categoría de labor didáctica” con el firme propósito de recuperar la preocupación política de unir la escuela con la sociedad: el ambiente ofrece unos márgenes educativos democráticos y anti dogmáticos.⁸⁵

Este planteo se opone a una postura pasiva del aprendizaje: aprender y enseñar consiste en convertirse en investigadores y no en simple espectadores. Aprender es

⁸³ Idem. P. 59

⁸⁴ MONTALUISA. Luis. Módulo de Educación Ambiental Séptimo Nivel. UPS. Quito, 2001. P. 4

⁸⁵ ROSERO. Tatiana. Metodología Parvularia de niños/as de 4 a 7 años. UPS. P. 66

un modo de apropiarse del ambiente. El ambiente no es ajeno, no es de otros y esto es de vital importancia para las poblaciones marginadas.

El conocimiento del ambiente, pero en especial; el conocer en el nivel inicial, no es una excusa para el aprendizaje de otras habilidades (como las psicomotrices o las vinculadas a la (lectoescritura), ni una preparación para los niveles de escolaridad).

El ambiente es parte de uno y uno es parte del ambiente. Se trata de un complejo entramado de relaciones y no solo de una escenografía o paisaje, como un telón de fondo en el que se desarrolla nuestra vida. El ambiente es complejo, diverso, no es una categoría abstracta válida para todo tiempo y lugar.

El contexto está ligado al ambiente en su totalidad. Por lo tanto, siempre que se trabaje en un contexto quedarán hilos sueltos que lo vinculan a la trama del ambiente. En algunos casos estos hilos sueltos darán lugar a nuevos proyectos de trabajo y en otros quedarán como interrogantes para indagar.

Se trata de elegir un contexto que, pese a ser una parte del ambiente, conserve su complejidad. Es decir que seleccionar un contexto no significa simplificar el ambiente o construir un mundo de modo que sea comprensible para niños pequeños.

El desafío consiste en encontrar, en cada caso, aquellos contextos capaces de retener dicha complejidad y que a la vez sean abordables por los alumnos pequeños.

Al tratar el tema de medio ambiente en el jardín, se trabaja conjuntamente con la noción contexto en su interacción con la realidad, buscan respuestas que les permita

comprender el mundo que les rodea. Su práctica cotidiana, las informaciones que reciben, van conformando una serie de conocimientos que se confrontarán, enriquecerán y profundizarán en el área escolar.

Para variar el recurso aula que se brinda durante todo el año lectivo, se ofrece a los alumnos la posibilidad de trabajar a lo largo del año con distintos tipos de contexto, ya sea un museo, espacios verdes o en sí algún acontecimiento relevante para la sociedad. No con esto implica que se deba cambiar el contexto todos los años, sino se debe abordar de diferente formar dichos contenidos o cambiar la profundidad según sea necesario.

5.1 PEDAGOGÍA AMBIENTAL.

Los temas estudiados por la pedagogía ambiental son de gran validez, con esta disciplina recupera amplios y renovados planteamientos que a pesar de contar con algunos precedentes. Ahora las orientaciones de la pedagogía ambiental son en función de objetivos explícitos que según para el autor Trilla, J., que el sector de la educación informal es también llamada educación ambiental, este es un enfoque más tradicional de la pedagogía ambiental, ya que se hace desarrollo desde posiciones teóricas y estas están ocupadas las mayorías de veces en delimitar sus temas.⁸⁶, los temas de la pedagogía ambiental son extensos, pero trata en especial.

- El medio físico y su incidencia en la educación.

- Enfoques de la educación en relación a diversos condiciones ambientales.

Para lograr inculcar una ética ambiental en los alumnos, la educación ambiental deberá conceder mayor importancia a la enseñanza de valores ambientales. Para ello, los elementos clave son la naturaleza de los valores, su base teórica, y la dinámica de

⁸⁶ SUREDA. Jaume Guía de la Educación Ambiental. Edición Anthropos. Barcelona 1990. P. 16

formación y modificación de los mismos. En la actualidad, se utilizan ya con cierta regularidad en educación ambiental varias estrategias.

En la etapa que va de los 3 a los 6 años, los procedimientos suelen ser bastante complejos y requieren de una particularización que se ha de desatacar posteriormente, pero que tienen que ver básicamente con los comportamientos adecuados en los diversos grupos a que se pertenecen. El establecimiento de relaciones con el entorno y realización de tareas cotidianas, así como la observación y participación en los acontecimientos, la exploración y experimentación con los objetos, entre otros.

“Por vez primera la propuesta de aprender acerca del medio, no se presentan como posibilidades consideradas perfectivas para el individuo sino como exigencia colectiva ante la necesidad de preservar el escenario de la vida. O lo que es el mismo: el medio ambiente no se inscribe sólo como medio educativo, como contenido de los programas escolares o recurso metodológico, si no, que además, se presenta como una entidad en relación a la cual las personas deben guiarse por un determinado modelo de conducta”⁸⁷

A partir del encuentro del pensamiento y práctica escolar con la educación ambiental, es decir, como consecuencia de las demandas que el proyecto de una educación a favor del medio hace al mismo sistema escolar, se ha ido generando una serie de interpretaciones entre las que destacaría: en primer lugar, la revalorización de la educación a partir del medio y a través del medio y sobre la que ha hecho, para el beneficio del encuentro del medio ambiente, en segundo lugar los intentos por hacer una educación al intentarle a asignarle el papel de catalizador o de dominador común en la renovación de la enseñanza contemporánea.⁸⁸ Muchos de los planteamientos que desde la pedagogía se han hecho sobre la relación educación-medio ambiente se ha mediatizado a través de diversas condiciones acerca de varios comportamientos de los educadores dentro del sistema escolar.

⁸⁷ Idem P. 24-25

⁸⁸ Idem. P. 28

5.1.1 LA OBSERVACIÓN EN LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN DEL MEDIO.

Se podría decir que todas “las actividades de ciencias sociales y naturales involucra la “observación”: los chicos del jardín observan la fachada de la escuela, cómo son los frutos por dentro, como son las lombrices que juntaron en la plaza, observa retratos para ver cómo se peinaban antes las mujeres, etcétera”⁸⁹

Este es un desafío interesante ya que los alumnos observan para aprender al mismo tiempo que aprendan a observar, en distintas oportunidades el docente convierte la observación en objeto de enseñanza, que vuelvan a mirar lo mismo en función de la observación.⁹⁰ Diversos análisis y trabajos mayoritariamente, han aportado tal calidad de evidencia sobre las relaciones entre el ambiente en que se desenvuelve el niño y su comportamiento en la escuela, quiere decir que se ha roto un sistema cerrado de la escuela tradicional.

Se supone que el docente en distintas oportunidades convierte la observación en objeto de enseñanza: que observen en función de una o varias preguntas, que vuelvan a mirar lo mismo intentando observar otras cosas distintas de las que vieron en primera instancia, que miren con detenimiento, que contraste sus apreciaciones con las de sus compañeros, etc.

6. APRENDIENDO DE LA NATURALEZA JUGANDO.

El ser humano como ser sociable encuentra en la naturaleza, los recursos necesarios para la evolución de su pensamiento en torno a lo natural y cultural, al mismo tiempo aprende tomando conocimientos en grupos sociales con juegos, en ambientes gratos,

⁸⁹ ROSERO. Tatiana. Metodología Parvularia de niños/as de 4 a 7 años. UPS. P. 85

⁹⁰ Idem

compartiendo elementos familiares, esto en un ambiente lúdico donde prima el afecto entre todos.

Es importante la motivación del niño con el mundo exterior a través de los sentidos, con límites de espacio y tiempo, abarcando la naturaleza como un todo donde el hombre es parte de ella. Así como se busca llenar un conocimiento por medio del descubrimiento, también se espera motivar valores morales que son necesarios para la convivencia social y el compartir por medio de una interacción leal por jugar. Este juego no lo tomamos por competición, sino la importancia del trabajo colectivo además que une a niños, educadores y padres, en una búsqueda conjunta del conocimiento. Dejando a un lado los prejuicios materialistas de la época para dar un valor sentimental por la naturaleza que esperamos donde se aprenda jugando con el propósito de un futuro lleno de emociones, concientizando el amor, respeto y cuidado.

“La curiosidad y creatividad hoy se toman de la mano para establecer vínculo con la naturaleza, para comenzar juntos un camino de preguntas probadas, con respuestas factibles de equivocación, pero jugadas con espíritu de investigador”⁹¹

Esta curiosidad nos da la posibilidad de equivocación, es la exploración lo que permitirá darnos cuenta de lo que se está logrando, enfáticamente como se tildaría de apropiado y no. El niño disfrutará ante todo experimentando y jugando, es lo que llamamos un aprendizaje significativo y constructivista. Entonces el jugar es aprender llegando a la elaboración propia de hipótesis a partir de situaciones ya vivenciadas, permitiendo un pensar y actuar libre e independiente.

⁹¹ GAMBOA Susana, Aprender jugando con la naturaleza, Argentina sexta edición: julio 2001, editorial Aique, p.7

La actitud del niño es de investigador, experimentador y curioso, lo cual debe convertirse en un factor de explotación donde el niño aprende jugando y observando, dos puntos importantes en este caso la naturaleza y seres vivos en su propio ambiente. Esto le permitirá resolver incógnitas que tiene sobre las cosas, encontrar respuestas a preguntas. La curiosidad es de vital ayuda para encontrar conocimientos, debido a que surgirán nuevas problemáticas que le permitirán jugar investigando.

“Pensar, saber, correr, TODO ES JUGAR APRENDIENDO”⁹². Puntos de importancia que se la debe aplicar en esta nueva era de educación y así se pueda transformar en nuevos espacios escolares de esa manera se siga perdiendo una mentalidad de educación tradicionalista, para estimular a los niños no solo con libros guías y carpetas repletas de hojas sino que todo es jugar aprendiendo.

⁹² GAMBOA, Susana. Aprender jugando con la naturaleza, Argentina sexta edición: julio 2001, Editorial Aique, p.26

CAPÍTULO V

1. EL MUSEO.

Este capítulo trata sobre el museo como un recurso educativo para el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V”, de la Escuela Politécnica Nacional en donde se dará un recuento del aprendizaje dentro del museo. Se conocerá también el beneficio del aprendizaje del museo que promueve las actividades lúdicas. Así mismo se observará la contextualización del museo mencionado anteriormente, finalizando con el tema del recorrido del museo.

1.1. DEFINICIÓN:

"El museo es una institución permanente, sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno"⁹³.

El museo definido variadamente desde el siglo III a.C, contemplaban áreas como: biblioteca, observatorio, salas de estudio zoológica, en sí era un establecimiento para el interés general de estudiar. En nuestro tiempo con tecnología y avances científicos se ha logrado modernizar dichos espacios y acoplarlos a las necesidades de cada sociedad.

2. MUSEO COMO RECURSO EDUCATIVO.

Es importante indagar dicha temática, ya que la educación informal es también un instrumento necesario dentro de la educación formal, que debe ser aplicado para los niños de educación inicial de una manera entretenida y aplicando el aprendizaje dentro de los contenidos del museo. Se puede desarrollar el tema museo como un

⁹³ <http://www.arqhys.com/arquitectura/museo-definicion.html>

ente de aprendizaje y como medio experimental directo tanto visual como perceptivo.

2.1. MUSEO Y APRENDIZAJE

- Mirar: Se necesita un proceso y el primero es “*mirar*”, como explica Hoffman, “Aproximadamente el 50% de la corteza cerebral participa en el momento en que observamos. Así, en fracciones de segundo, somos capaces de distinguir una diversidad de formas planos y colores”⁹⁴. Así que el sentido de la vista puede ser percibido como un proceso perceptivo automático.

El tema visual es importante ya que cada persona determina sus formas de acercamiento, interpretación y construcción; es el significado que los niños permiten interiorizar con este contacto visual de las imágenes que en este caso presenta un museo.

Lo visual es importante dentro del museo ya que se busca crear espacios que influyan la cultura visual contemporánea es decir con imágenes reales y virtuales, de culturas propias, ajenas, conocidas, y extrañas. En la construcción del sentido influye leer dichas imágenes y lo que se buscan es que los niños puedan percibir las emociones que despierta una imagen.

- Ir más allá: “La visita a un museo por lo general se relaciona con ver, es muy común encontrar a niños en espacios observando obras de arte, objetos históricos o lugares patrimoniales.”⁹⁵ Cuando hay una visita al museo se necesita indagar, explorar y reflexionar y se está participando en un proceso de aprendizaje y así se marca un proceso de información.

El espacio, objeto, material que se encuentra en el museo tiene la posibilidad de descubrir formas nuevas y distintas.

⁹⁴ MATTHEWS, John. El arte de la infancia y la adolescencia, la construcción de significado. Paidós Arte y educación. 1999

⁹⁵ Idem

- Decir, sentir: Los niños nacen con múltiples lenguajes, y ellos tienen la capacidad de construir diálogos con ellos mismos, con otros y con el mundo que los rodean mediante colores, movimientos, gestos, palabras. El lenguaje merece espacios para ser utilizados de una mejor manera, escenarios, grandes pliegos de papel, tapetes de palabras.

Y las actividades que el museo presenta, son retos ya que se enfoca en hacer preguntas y así al crear este espacio empuje hacia la exploración, el descubrimiento y así crear conclusiones.

3. BENEFICIO DEL APRENDIZAJE EN EL MUSEO

El museo promueve el libre aprendizaje lúdico e interactivo ya que tienen que experimentar con fenómenos y objetos de la naturaleza y con creaciones científicas y tecnológicas. “Es un nuevo espacio de encuentro que estimula la creatividad ciudadana” es decir que el museo proporciona a la ciudad espacios que brinda recursos innovadores y pedagógicos.

El museo tiene escenarios de una educación informal y así tiene el beneficio de tener unos ciudadanos críticos, responsables porque el museo tiene varias demandas como zoológicos, parques, TICs, acuarios, planetarios, etc. “Aunque la educación en museos ha generado una importante producción académica, también es cierto que en gran parte se ha basado en modelos copiados construidos fundamentalmente en contextos anglosajones”⁹⁶ así que los beneficios que presenta los museos para los niños son gratificante porque un museo tiene múltiples áreas de diversos temas que atrae a los pequeños que están en formación como los docentes.

El museo quiere que al explorarlo encuentren herramientas para renovar y representar el trabajo en el aula y una oferta especial de escenarios y actividades que complementen su práctica pedagógica pero que al mismo tiempo nos retroalimenten con su saber hacer y sus necesidades.

⁹⁶ Museo de la ciencia y el juego, comunicación, Educación para el grupo Gecem, 2008

Las alternativas que tienen los museos es “ofrecer rutas pedagógicas que facilitan la vivencia de competencias y contenidos curriculares, y nuestro objetivo con respecto a la comunidad educativa es trabajar juntos abriendo espacios y construyendo herramientas que permitan aportar en procesos de construcción de ciudadanía”⁹⁷

4. MUSEO DE HISTORIA NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”

El Museo presenta tres áreas con muestras de la Historia Natural: Ecuador Pasado, Ecuador Presente y Ecuador Futuro. Ubicado dentro de la Universidad Politécnica Nacional, en la ciudad de Quito, sin mucha propagación de su existencia, es un museo completo no solo gráficamente, sino también por sus grandes estudios en cada tema que presenta.

El interés por el estudio del medio natural del Ecuador desde distintas eras, lo ha hecho un Museo llamativo para distintos visitantes.

Tiene un personal altamente capacitado, siempre actualizándose e innovando su desempeño, para brindar un útil y buen servicio a la comunidad.

4.1. RECORRIDO DEL MUSEO

El recorrido de los espacios del museo se toma en cuenta el bloque curricular de mi país y yo, ya que se realiza el estudio del Ecuador pasado, Ecuador presente y Ecuador futuro siendo así un proceso de formación y consolidación para los niños de 4 a 6 años.

El museo empieza por el Ecuador Pasado, con una breve exposición sobre la teoría más conocida acerca de la formación del Universo, el origen y la ubicación del Sistema Solar en la Vía Láctea, la tierra y sus cambios así como los eventos

⁹⁷ Idem.

geológicos. Continúa con el mural de historia natural en el cual paso a paso se puede apreciar, el ambiente de cada era y los procesos evolutivos de los organismos.

En la Sala de Paleontología se complementa la exhibición del mural con maquetas y restos fósiles de las especies de la fauna de las distintas áreas. También se exhiben dos dioramas, el primero muestra los restos fósiles encontrados en Puyango, y en el siguiente se representa una excavación realizada cerca de Bolívar en la provincia del Carchi-Ecuador, de ésta, se muestran restos petrificados de mega fauna de un estrato de suelo perteneciente al Período Pleistocénico. Al final de la sala se encuentra una sección dedicada al ser humano, se exponen cráneos del hombre de Alangasí y del Hombre de Otavalo.

En la segunda parte, Ecuador Presente se inicia el recorrido con una maqueta del mapa del Ecuador en éste se encuentran marcadas las áreas protegidas ecuatorianas, a continuación se puede observar películas acerca de la flora y fauna y en una infografía se aprecia la flora por niveles latitudinales. En la siguiente sala el visitante admira dioramas de diferentes hábitat: páramos, bosque de la estribación oriental de la cordillera, lagunas del Cuyabeno, bosques de la región Occidental y Galápagos; frente a cada diorama existe amplia información referente a la ubicación del área, flora, fauna y conservación, además se pueden mirar películas sobre varios aspectos del hábitat representado. Como parte de esta sala también se exhiben láminas de la fauna ecuatoriana, cada especie cuenta con información relacionada al estado de conservación, induciendo a realizar actividades que eviten su desaparición.

En el área Ecuador Futuro, el visitante dispone de un espacio adecuado para la exhibición de especies vivas, actualmente se exhiben trece acuarios con peces de los diferentes ecosistemas ecuatorianos, y cuatro terrarios. Adicionalmente, en el área de estudio se puede admirar libros o archivos electrónicos, dibujar o desarrollar actividades de educación encaminadas a la conservación.

DISEÑO DE RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”, DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS.

Introducción

A continuación se presenta el diseño de rincones educativos, que se propone para el museo de la Escuela Politécnica Nacional, luego que exhaustivamente se ha desarrollado un marco teórico fundamentando la importancia de cada tema que se ha desglosado del gran tema general, para tener un mejor entendimiento del por qué la elección del tema de crear un diseño para la inclusión en un museo.

El diseño de rincones en el Museo de la Escuela Politécnica Nacional es un requerimiento para la integración de niños/as de 4 a 6 años, porque a través de esta metodología se logra un aprendizaje significativo que está relacionado con el bloque curricular de mi país y yo, con este aporte se logrará mayor cercanía a los estudiantes con la historia, naturaleza y medio ambiente del Ecuador.

El área del museo es muy amplia para la implementación de los rincones, dividiéndose en dos grandes áreas que son: Ecuador pasado y Ecuador presente. El inicio de la exposición empieza en el área misma del Ecuador pasado con su teoría de la explosión del big-bang, y con temas tales como:

- La formación del sistema solar
- Eventos geológicos del planeta
- Cambio de eras

También en esta área se encuentra la sala paleontológica con restos fósiles como:

- La mandíbula de mastodonte
- Fémur y fósil de perezoso gigante
- Réplica de esqueleto de mastodonte
- Maqueta de allosaurio
- Maqueta de tigre dientes de sable
- Fósiles de: cráneo de Otavalo y cráneo de Alangasí
- Dioramas de: Bosque Petrificado de Puyando, Pleistoceno (Bolívar-Carchi)

Continuamente a esto se encuentra el área del Ecuador presente, y su exposición en la sala de dioramas, haciendo énfasis en la ecología y conservación de los ecosistemas del Ecuador, teniendo así las siguientes representaciones:

- Bosque húmedo de la costa: Mataje
- Bosque seco de la costa
- Manglares
- Bosques de la alta Amazonía: río Pastaza-Mera
- Páramo seco del Chimborazo
- Páramo de Frailejonos: El Ángel
- Humedales de Cuyabenos
- Bosque de tierra firme del Cuyabeno
- Ecosistema marino de Galápagos

Es necesario elaborar un proyecto que permita el entendimiento de las temáticas del museo a los niños/as que lo visitan, es por ello el diseño de cuatro rincones educativos dentro del museo, implementando dos de estos, en el área de Ecuador pasado y otros dos rincones en el área de Ecuador presente, de esta forma se brindará un servicio no solo para estudiantes de educación superior, bachillerato o educación básica, sino también para niños de pre-escolar.

Área del Ecuador pasado

- 5. El rincón de juego** abre el recorrido del museo donde los niños jugarán en:
 - Ubicación de animales en lugares correctos de hábitat, haciéndolos volar, nadar o comer, sobre una maqueta gigante.
 - Carrera de tortugas, en una autopista de simulación de velocidad de estos animalitos que serán los niños, arrastrándose hasta llegar a la meta
 - Saltando y atrapando los planetas desde el lugar simulen su órbita.
- 6. Rincón de series numéricas y construcción**, es el segundo rincón de esta área, comprende en sí conocer más a fondo la historia del mamífero tigre dientes de sable mientras encuentra actividades como:
 - Juego de twister
 - Dominó gigante
 - Juego de cubos
 - Rompecabezas gigantes

Área del Ecuador presente

7. **Rincón de expresión oral**, aquí ya conociendo el Ecuador presente con su recorrido que presenta dioramas de la conservación del ecosistema, haciendo énfasis en el tema de las aves, permitirá más la participación activa de los niños, con actividades como:

- Lectura de pictogramas
- Narración de cuentos
- Dramatización de historias
- Adivinanzas

8. **Rincón de arte**, donde se culmina con la presentación del mundo acuático y terrario de nuestro país, exponiendo la importancia del cuidado y la conservación del medio ambiente y de las especies, y mediante el arte elaborando con materiales reciclados un recuerdo de su visita en el museo, igualmente adjunto a eso trabajando actividades como:

- Ejercicios de expresión corporal
- Aprendizaje de canciones
- Concientización del cuidado y protección del medio ambiente

En síntesis esta es la propuesta del diseño de los rincones educativos dentro del museo de Historia Natural, que permite una nueva opción metodológica para llegar al interés educativo de los párvulos y una diferente opción de trabajo a maestros y mediadores.

Para saber si dicha necesidad que se presenta en el museo es de aceptación no solo escolar educativo, hemos indagado a través de técnicas como la encuesta para satisfacer las dudas que se puede tener y saber, cuan necesario puede llegar a ser esta propuesta. (Revisar anexos)

RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”

ORGANIZACIÓN GENERAL DE LOS RINCONES

- Para todos los rincones es necesario crear un rótulo grande, para que adultos en compañía de niños, sepan de los lugares que estuvieron o están recorriendo igualmente para que los niños al momento de ver esta propaganda por medio de imágenes asemejen ya de lo que se trata, por ejemplo:



- Cada rincón cuenta con un distintivo que identifica o personaliza el lugar que se visita, para ello es necesario que todos los niños posean un logotipo o membrete, si es posible con anticipación pedir los nombres de los niños para escribirlos en un carnet en forma de un colgante y así también asimilan la imagen del carnet con el rincón que se encuentran, por ejemplo:



- Los elementos son adaptables a todos los rincones, debido a que serán puestos para la llegada de cada grupo de niños.

SUGERENCIAS GENERALES PARA EL MEDIADOR

A continuación se presentan posibles sugerencias para la intervención del docente o mediador, y así logrará tener una adecuada realización de las actividades que hay en los rincones educativos, igualmente existen dichas sugerencias específicas en cada rincón, observando la necesidad que ocurre en su área.

- © Para el ingreso al museo, organizará al grupo de niños explicando un adecuado comportamiento, la identificación que se pondrá en cada rincón y como hay que devolverlo.
 - * Tener cuidado al recorrer por los rincones del museo, por las delicadas esculturas que hay en el lugar
 - *Mantener el orden y disciplina, para todo el recorrido

* Y en sí explicaciones necesarias que crea convenientes para el grupo con el que trabajará.

- Ⓢ Es necesario que el mediador desde el principio vaya relatando el recorrido del museo, con términos claros, y de fácil entendimiento para los niños/as.
- Ⓢ No será todo hablado, si necesita hacerlo canción, cambiar de voz para hacerlo intrigante, o divertido, utilizará en sí cualquier medio para no perder el interés de los niños.
- Ⓢ Una vez acabada la explicación mientras camina por el inicio del recorrido del museo, que su tiempo no demorará más de unos 5 minutos, estarán entrando al rincón de juego “Descubriendo el origen del universo” por ejemplo, y por consiguiente volverá a retomar la bienvenida al siguiente rincón con sus identificativos.
- Ⓢ De ser necesario el mediador contará con un auxiliar, que ayudará con el trabajo, en caso de que el número de niños sea excesivo.
- Ⓢ Las actividades que se proponen a continuación, se las realizará en diferentes días ya que si un niño vuelve a repetir su visita al museo, tendrá opciones diferentes de interactuar con las actividades de este.

SUGERENCIAS GENERALES PARA PASAR AL PRÓXIMO RINCÓN:

- Dejar la identificación a la salida de cada rincón.
- Se dejará todo objeto de dicho rincón, donde estaba en un principio.
- Observar o tener en cuenta que los niños no repitan la visita a un mismo rincón que ya estuvieron.

ECUADOR PASADO

1. RINCÓN DE JUEGO

TEMA: DESCUBRIENDO EL ORIGEN DEL UNIVERSO



OBJETIVO: Descubrir cómo fue el origen del universo, mientras juega con las especies que representaron su época, fortaleciendo así su conocimiento sobre hechos naturales y ambientales.

HABILIDADES A DESARROLLAR: En este rincón al tratarse de juego, estamos desarrollando habilidades como:

- Conoce el origen y evolución del ser humano y las especies
- Aprende historias narradas por el mediador
- Concientiza el cuidado y protección al planeta Tierra
- Realiza movimientos de ejercitación con su cuerpo, en las actividades que le brinda el rincón
- Desarrolla su coordinación visomotora, mientras corre en la pista de tortugas o alcanza los planetas colgados en órbita
- Juega simbólicamente, organiza el material lúdico en sus hábitats adecuados
- Respeta turnos
- Dialoga y comenta sobre hechos que se muestran en el recorrido

RECURSOS Y MATERIALES:

- Muñecos de anfibios y aves:

ANFIBIOS

Se crearán los siguientes anfibios:

1 artrópodo	1 caracol	1 Saltoposuchus
1 meduza	1 escorpión	1 Dimetrodon
1 estrella de mar	1 porolepis	1 Allosaurus
1 trilobite	1 meganeuropsis	1 Ptilodus

AVES

1 ichthyornis

1 diatryma

1 buitre

PLANTAS

1 Pluma de mar 1 lirno de mar

1 pepino de mar 1 rhynia

1 esponja marina

4 tipos de alga

- 1 Mesa larga

Aproximadamente de 3m de largo x 1m de ancho, donde ocupe la maqueta que va sobre esta, pintada de fondo con el origen de las especies.

- Maqueta pintada el origen de las especies

La maqueta será un bosquejo miniaturizado de la pintura que está de mural en el origen del universo, en el área del Ecuador pasado.

- Rótulos de salida y llegada

Habrá un rótulo como en las carreras de autos que diga salida y otro que diga llegada, para el juego de las carreras de las tortuguitas.

- Caparazones de tortugas

Se los puede crear con papel mashé, en la realización de engrudo y obtener así moldes de caparazones, adornándolos y dando similitud a su forma para que coincidan con el aspecto de un caparazón de una tortuguita en medida de la espalda de los niños de 4 a 6 años de edad. Estos caparazones los deberá crear el mediador y tenerlos listos para el rincón.

○ Planetas colgantes de espuma flex

Se crearán 9 planetas con bolas de espuma flex, con el tamaño que se presentan en las ilustraciones comunes como en textos o láminas, se pintará cada planeta y se pondrán sus detalles, con una piola elástica adjunta en su interior, para la actividad de saltar y tirar de cada uno de ellos.

SUGERENCIAS PARA EL MEDIADOR:

- Ⓢ El mediador puede organizar a los niños en este rincón, con una apertura de bienvenida, los sentará en la alfombra que existe ya en el lugar.
- Ⓢ Puede realizar las actividades en este rincón, en grupos de 7 niños/as aproximadamente, para que no exista una aglomeración.
- Ⓢ Explicará como utilizarán los muñecos dentro del paisaje, como tendrán que mantener la carrera de tortugas y en sí cómo jugar con los planetas

PROCESO DE APRENDIZAJE

(A continuación se presenta este proceso de aprendizaje que deriva las actividades posibles a realizarse en cada rincón, con sus respectivos detalles y tiempos de duración)

- ➡ Ubicación de muñecos; anfibios, aves y plantas, en lugares correctos de su hábitat, haciéndolos volar, nadar o comer, sobre la maqueta gigante.

ACTIVIDAD 1

1. JUEGO: CON ANFIBIOS Y AVES

AHORA SE EL LUGAR DONDE VIVE CADA ESPECIE DEL PASADO:

- **Observar la maqueta con su ilustración del hábitat de las especies en su inicio**
- **Manipular material concreto, en este caso los muñecos: (anfibios, aves y plantas) y reconocerlos**
- **Jugar con los muñecos, haciéndolos volar, nadar, comer o ubicándolos en los lugares correctos de la maqueta**
- **Dramatizar acciones o posibles sonidos que hacían los anfibios o aves de aquella época**
- **Observar y comentar la maqueta del allosaurio y la tortuga que se encuentra junto a este primer rincón de juego**

Actividad final: Una vez terminada la actividad de juego, observaremos todos como quedo armada la maqueta con sus especies ya incluidas, así podremos dar un punto crítico, sobre el tema del origen del universo, y dar una explicación breve de porque ya no existen dichas especies en la actualidad.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Ingreso de visitantes al museo, explicaciones y sugerencias por parte del mediador, para las actividades del primer rincón (3 minutos)
- Observación y manipulación de muñecos (2 minutos)
- juego con los muñecos (5 minutos)
- Comentarios del allosaurio, e imitación de sonidos de animales (2 minutos)

- Actividad final (2 minutos)

Total: 14 minutos aproximadamente

- ➡ Carrera de tortugas, en una autopista de simulación de velocidad de estos animalitos que serán los niños, arrastrándose hasta llegar a la meta.

ACTIVIDAD 2

2. JUEGO: CARRERA DE TORTUGAS

ESTA VEZ CORREN SOLO LAS TORTUGAS Y NO LAS LIEBRES:

- Los niños/as disfrazados/as de tortugas, en su grupo de competencia se ubicarán en la partida de la pista de carrera.
- A la cuenta de tres las tortugas iniciarán con su travesía por la carretera.
- Toda tortuga debe mantener su postura como el animal mismo, y mantenerse así hasta la meta, caso contrario será descalificado.
- La velocidad puede llevarla según su físico lo permita, mientras más rápido lo haga, podrá ganar.
- La tortuga ganadora será aquella que pase primero la pista de llegada.
- La tortuga ganadora llevará una medalla de su primer lugar.

Actividad final:

Al finalizar la actividad, se sentarán niños/as y mediador, en la alfombra, para comentar brevemente si los niños corren igual que las tortugas, y para destacar la maqueta de tortuga que hay en el museo, con comentarios de los niños, conversando con ellos si ya conocían alguna.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita a este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Explicaciones y sugerencias por parte del mediador, para las actividades del primer rincón (2 minutos)
- Ayudar a disfrazar a los niños, con caparazones de tortugas y ponerles en el inicio de la meta (2 minutos)
- Juego: Carrera de tortugas (4 minutos)
- Premiación a la tortuga ganadora (2 minutos)
- Actividad final: (2 minutos)

Total: 12 minutos aproximadamente

- ➡ Saltando y atrapando los planetas desde el lugar que simulen su órbita.

ACTIVIDAD 3

3. JUEGO: SALTAR Y ATRAPAR PLANETAS

¡LOS PLANETAS SI QUE ESTÁN MUY ARRIBA!

- **Observar claramente la distancia de los planetas colgados**
- **Tomar impulso para atraparlos uno por uno**
- **Tirarlos de su elástico y volverlos a soltar**
- **Repetir saltos y atrapadas varias veces hasta haber terminado con la manipulación de estos**
- **Tratar de no chocarse con los otros compañeros que también están realizando la misma actividad, mientras juega, comparte.**

Actividad final:

Los niños nombrarán el planeta que viven por ejemplo, o se les puede preguntar si conocen el nombre de algún planeta que hayan aprendido o escuchado alguna vez, habrá un diálogo breve sobre el cuidado, protección y conservación del medio ambiente.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita a este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

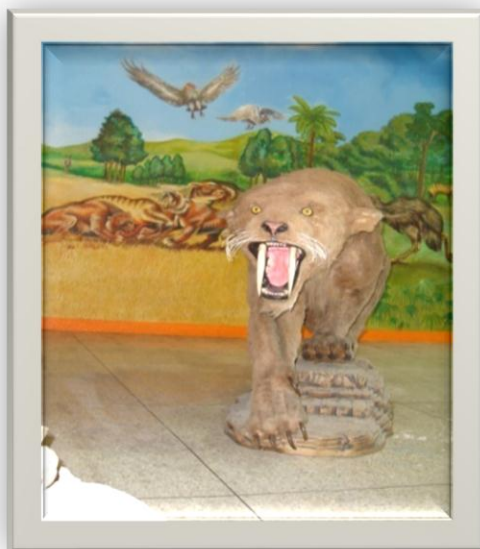
Tiempo de duración:

- Explicaciones y sugerencias por parte del mediador, para las actividades del primer rincón (2 minutos)
- Observa planetas los reconoce y toma impulso (1 minuto)
- Juego: Saltar y atrapar todos los planetas (5 minutos)
- Actividad final (2 minutos)

Total: 10 minutos aproximadamente

2. RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

TEMA: CONOCIENDO AL TIGRE DIENTES DE SABLE



OBJETIVO: Reconocer al canino Tigre dientes de sable, mientras se construye y arma con juegos lúdicos su historia, para aprender más sobre la fauna de nuestro país.

HABILIDADES A DESARROLLAR: En este rincón al tratarse de construcción y recreación, estamos desarrollando habilidades como:

- Reconoce al canino tigre dientes de sable, mientras lo observa en su maqueta
- Asocia su parecido con otros mamíferos de la selva y los menciona
- Ubicar pies y manos en lugares indicados, para jugar el twister
- Mirar por entre las piernas, para saber el lugar que le toca de su siguiente turno y ubicar las extremidades correctas en el juego del twister
- Cae en cuclillas si la ruleta o el dado del twister indica dicha posición
- Memoriza al escuchar el lugar que le toca ubicar una de las extremidades o cambiarlas en el twister
- Percepción auditiva y visual
- Discriminar objetos por tamaños y forma, en la creación de torres con los cubos que se le presentan
- Busca opciones para armar el rompecabezas

- Ubica piezas de rompecabezas correctamente
- Crea situaciones de riesgo, en todos los juegos

RECURSOS Y MATERIALES:

- Tabla de twister

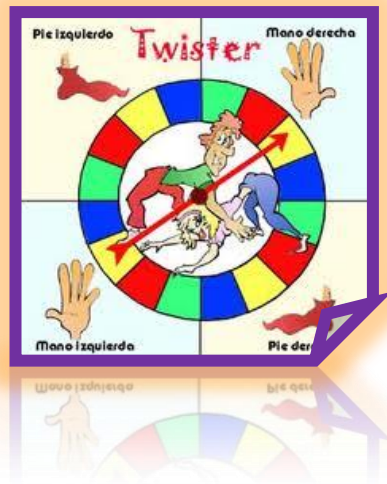
Esta tabla será un diseño para el piso, con medidas aproximadas de 2m de largo por 1m de ancho, con la silueta del canino tigre dientes de sable, dentro de esta irán circunferencias con colores diferentes, ya sean así:

24 círculos; 6 amarillos, 6, azules, 6 rojos, 6 verdes



- Ruleta para la tabla de twister

Esta ruleta, estará dentro de una tabla cuadrada, consta de los colores que se encuentran dentro de los círculos de la silueta del twister tigre dientes de sable, en cada extremo de esta ruleta, estará dibujada una extremidad del cuerpo, por ejemplo:



Finalmente tendrá una flecha que gire, para indicar la orden que se tiene que dar al participante de ubicación de manos o pies.

- Dados

Sería otra opción, que sustituya a la ruleta; tendrá igualmente los colores del twister, cada lado de este dado tendrá un color diferente, la mención de la extremidad se la dirá verbalmente.

- Dominó gigante

Este dominó tendrá medidas aproximadas de 2m por lado, sus piezas o cubos serán igualmente grandes aproximando la medida de la cantidad de imágenes que se quieran mostrar dentro de este juego

- Cubos

Estos serán de un tamaño aproximado de 20cm por lado con imágenes del canino en diferentes posturas, hábitat y alimentación, pueden ser unos 30 o más de estos para que jueguen todos los niños

- Rompecabezas gigante

El Número puede ser de 5 rompecabezas gigantes, con una dificultad de 8, 10, 16 o 20 piezas armables, igual en sus imágenes haciendo referencia a este canino.

SUGERENCIAS PARA EL MEDIADOR:

- Ⓢ Guiará el mediador a los niños hasta el siguiente rincón que será este de construcción, igualmente donde dará previas indicaciones para la llegada hasta aquí y luego mostrará cómo utilizar cada juego.
- Ⓢ Ayudará a la organización de grupos y la puesta de los carnets o identificativos del rincón que van a pasar
- Ⓢ El número aproximado para este juego será de 4 niños/as, para lo que el mediador, los ubicará de acuerdo convenga necesario.

PROCESO DE APRENDIZAJE

- ➡ Identifica y conoce al canino tigre dientes de sable, mientras juega con el twister

ACTIVIDAD 1

1. CONOCE AL CANINO TIGRE DIENTES DE SABLE

EL TIGRE DIENTES DE SABLE ESTÁ EN UN TWISTER:

- **Reconocer la silueta del tigre dientes de sable en el juego del twister**
- **Seguir indicaciones de color y extremidad del cuerpo a poner dentro del twister**
- **Girar la ruleta o mover dados para seguir turnos**
- **Memorizar lugares de colores dentro del twister, que haya puesto otro amigo, para no ponerla también**
- **Mueve coordinadamente su cuerpo, en cambios que le toque ejecutar según su color y extremidad pedida por la ruleta o dado.**
- **Si algún participante toca mal el color, o cambia mal su extremidad, pierde y sale del juego, el último en quedar es el ganador.**

Actividad final: Al finalizar la actividad, Reunir a todos los niños de este rincón, los niños podrán reconocer los colores de los círculos del twister, tamaños y formas.

Se puede opinar de lo que les pareció el juego, preguntar si encontraron a algún animal conocido en la silueta que presentaba el twister, esta actividad final la trabajan conjuntamente con el mediador.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Conoce al tigre dientes de sable en su silueta, identifica los colores del twister (1 minuto)
- Escucha órdenes ya del juego, el mediador explicará cómo podrán ubicarse en el juego (1 minuto)
- Juego del twister (7 minutos)
- Finalización del juego con 1 o 2 ganadores (2 minutos)
- Actividad final (2 minutos)

Total: 13 minutos aproximadamente

- ➡ Participa activa y alegremente en el juego de dominó, mientras reconoce al canino tigre dientes de sable en toda sus características como: hábitat, alimentación e historia en general

ACTIVIDAD 2

2. JUEGO DE DOMINÓ

ES INTERESANTE LA VIDA DEL TIGRE DIENTES DE SABLE

- **Observar las piezas de dominó e identificar en las diferentes escenas, su hábitat, comida y formas de vivir del canino**
- **Jugar el dominó con 5 amigos, respetando cada turno**
- **Volver a intentarlo una vez acabado para seguir otras secuencias**
- **Ordenar las pizas y volver a dejarlas en el lugar que encontraron, sin lanzarlas a otros lados**

Actividad final: Dialogar niños/as y mediador, sobre imágenes que vieron en el dominó de la historia de sobre vivencia del tigre dientes de sable, el mediador escuchará comentarios de lo que entendieron los niños al ver dichas imágenes.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita en este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Observar y reconocer imágenes de escenas del tigre dientes de sable en el dominó (2 minutos)
- Jugar dominó (7 minutos)
- Actividad final (2 minutos)

Total: 11 minutos aproximadamente

- ➡ Armar y desarmar rompecabezas con las imágenes del tigre dientes de sable en diferentes posturas y movimientos.

ACTIVIDAD 3

3. ROMPECABEZAS

BUSCO, PONGO Y LO ARME, A MI TIGRE DIENTES DE SABLE

- **Observar anticipadamente imágenes del tigre dientes de sable, en diferentes posturas como: corriendo, dormido, sentado, etc u otras posturas del canino para armar los rompecabezas**
- **Desarmar y armar con otros amigos los rompecabezas que muestran el rincón**
- **Observa, arma y comenta la postura en la que quedo su rompecabezas**
- **Intercambian los rompecabezas entre algunos amigos**

Actividad final: Comentan sobre las posturas del tigre dientes de sable y las imitan, ya sea su posible rugido, se levantan todo el grupo, y se alistan para pasar al próximo rincón

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita en este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

Observar los rompecabezas con las posturas del canino	(1 minuto)
Desarmar y armar los rompecabezas	(8 minutos)
Actividad final	(2 minutos)

Total: 11 minutos aproximadamente.

- ➡ Crear torres, pirámides u otras secuencias, con los cubos del tigre dientes de sable, mientras muestra su vida o historia en cada lado de estos.

ACTIVIDAD 4

4. ARMAR CUBOS

ALZO VARIAS TORRES, MUY GRANDES

- **Manipular libremente los cubos que presentan imágenes con la vida o historia del tigre dientes de sable**
- **Armar torres con estos cubos**
- **Armo otras situaciones como pirámides, ladrillos etc**
- **Observa imágenes claras en cada costado de los cubos de la vida e historia del canino tigre dientes de sable**

Actividad final:

Conversación sobre las imágenes que ha visto en los cubos que armo en diferentes posiciones, comentan del material con el que se trabajo en los cubos y el mediador explicará, del reciclaje y que pueden tener sus propios cubos. Al final podrán llevarse un cubo de recuerdo.

Seguimos al próximo rincón:

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita en este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

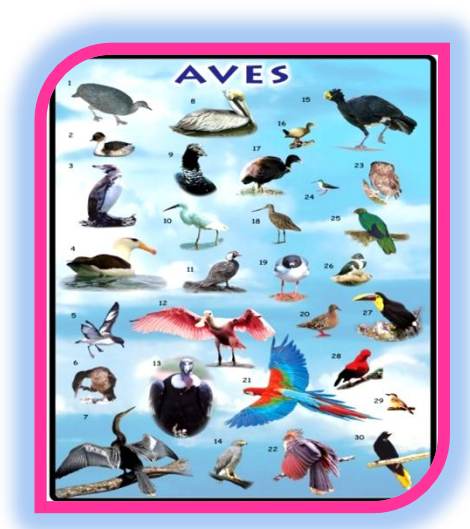
Manipulación de los cubos	(2 minutos)
Juego con cubos	(7 minutos)
Actividad final	(2 minutos)

Total: 11 minutos aproximadamente

ECUADOR PRESENTE

3. RINCÓN DE EXPRESIÓN ORAL

TEMA: YO VUELO COMO UN AVE.



OBJETIVO: Conocer las aves que existen en el Ecuador, mediante una dramatización y/o interpretación de cuentos, para el cuidado de las especies en peligro de extinción en nuestro país.

HABILIDADES A DESARROLLAR: En este rincón al tratarse de expresión oral, estamos desarrollando habilidades como:

- Conocimiento de las aves representativas del Ecuador
- Observación y descripción de imágenes, láminas sobre aves y otras especies del Ecuador.
- Coordinación viso-auditiva al escuchar los cuentos, canciones, sonidos de las aves.
- Audición y narración de cuentos o historias.
- Relación causa-efecto para la concientización, cuidado y protección del entorno.
- Verbalización de términos asociados al tema del rincón.

RECURSOS Y MATERIALES:

- Lámina de la fauna representativa Ecuatoriana
Esta lámina ya existe en el museo, al aplastar un botón con la imagen que este alado, esta realiza sonidos onomatopéyicos de algunos animales del Ecuador

- Imágenes de las aves
 - cóndor andino
 - gavián campestre
 - pingüino de galápagos
 - tucán
 - paloma de galápagos

- Disfraces de aves
Los mismos del ítem anterior, de las imágenes de las aves.

- Diademas de las aves representativas del Ecuador como:
 - gavián campestre
 - tucán.

- Títeres
 - cóndor andino
 - gavián campestre
 - paloma de galápagos.

- Tablero de sonidos, para escuchar y diferenciar las onomatopeyas de los animales: cóndor andino, gavián campestre, pingüino de galápagos, tucán, paloma de galápagos.

- Canción
“Como un Tucán“(recurso)

- Cuento
El Cóndor Andino y El Águila. (recurso)

SUGERENCIAS PARA EL MEDIADOR:

- Ⓢ Relatar cuentos, donde reflejen imágenes grandes haciendo referencia de un ave o varias en común.
- Ⓢ Organizar a los niños en forma circular para que puedan observar las imágenes completas.
- Ⓢ Utilizar disfraces o detalles característicos de aves para realizar los sonidos y movimientos.
- Ⓢ El mediador enseñará los botones del tablero para presionarlos y así escuchar los sonidos de las diferentes aves, mamíferos, anfibios y peces.
- Ⓢ El mediador permitirá que los niños/as puedan interactuar con los títeres para la representación de dichos cuentos.
- Ⓢ Interactuará verbalmente con los niños al final de las actividades para el desenvolvimiento escénico con las dramatizaciones.
- Ⓢ Como actividad final el mediador brindará la oportunidad de que los niños participen en verbalización ya sea en los cuentos, títeres, adivinanzas, etc.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

- ➡ Conocimiento de la fauna del Ecuador, específicamente algunas aves representativas

ACTIVIDAD 1

1. ESCUCHAR CUENTOS

CONOZCO LAS AVES

- Los niños al llegar a este rincón, se sentarán en la alfombra para que participen activamente en la narración de los cuentos de las aves, con las imágenes que serán elaborados de manera creativa.
- Los niños/as escucharán el cuento.
- Al finalizar los niños/as saldrán en parejas para dirigirse con el guía a otro rincón.

Actividad final:

- Los niños darán una opinión del relato del cuento, para así afianzar el conocimiento de las aves.
- También los niños darán una crítica de si les agrado o no, el participar en el rincón.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita a este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Incorporación del grupo al rincón (1 minuto)
- Narración del cuento (5 minutos)
- Actividad final (2 minutos)
- Salida del rincón (1 minuto)

Total: 9 minutos aproximadamente

RECURSO:

CUENTO: Cóndor Andino y el Águila

(Imagen del cóndor andino).

Había una vez un cóndor andino, que paseaba por las grandes montañas.

(Imagen del cóndor andino y el águila)

Cierto día observó a un águila que lo miraba fijamente él pensó que intentaba ser su amigo, procedió a acercarse cautelosamente,

(Imagen del águila enojada)

cuando de repente el águila lo ataco con picotazos este proceder lo asusto y decidió apartarse puesto que su pensamiento era de entablar una amistad con dicha águila.

(Imagen del cóndor alejándose del águila)

Al siguiente día el águila continuaba en aquel mismo lugar, sorprendido el cóndor por este insólito hecho se dijo a si mismo... si me vuelvo a acercar de seguro esta

águila arremete nuevamente contra mi... fue así entonces que decidió apartarse y se alejo.

(Imagen del águila envuelta con un lazo de cazador)

Después de varios días, nuevamente pasó por aquel lugar y sorprendentemente seguía ahí, el águila, agotada ya por los azotes del clima y del hambre. El cóndor decidió acercarse, cuando observó que estaba envuelta en el lazo de un cazador,

(Imagen del cóndor rescatando al águila)

El cóndor sin dudar se lanzó al rescate y con su afilado pico cortó la cuerda que imposibilitaba a aquella águila que no habría podido resistir un día más con vida, pronto la llevó a su cueva y la alimentó y dio de beber.

(Imagen de la amistad del cóndor con el águila)

Al poco tiempo se restableció y supo que aquel valiente cóndor la había ayudado.

De este modo su amistad se engrandeció como su vuelo y juntos gobernaron los aires de los cielos andinos.

Tiempo de duración de la actividad: 5 minutos

- ➡ Dramatiza aves de la fauna ecuatoriana, a la vez que realiza sonidos onomatopéyicos de las aves representativas del Ecuador

ACTIVIDAD 2

2. DISFRAZARSE DE AVES

LAS AVES ;A VOLAR!:

- **Al entrar ya los niños/as observarán al mediador, disfrazado de cóndor andino, donde tendrán la oportunidad de escuchar el sonido que realiza esta ave, cuando el mediador presione el botón en la tabla se escuchará el sonido que realiza esta; también observarán el movimiento que hace el mediador imitando al cóndor andino y así los niños/as también imitarán al mediador. La misma actividad será para las aves; gavián campestre, pingüino de galápagos, tucán, paloma de galápagos.**

- Los niños/as tendrán la oportunidad de disfrazarse de las aves, e imitar los sonidos y movimientos que observó con anterioridad, dramatizando así los movimientos y sonidos, igualmente se podrán desplazar por todo el área del rincón.
- Para salir los niños entregarán los disfraces y el mediador les guiará en fila, para que puedan salir del rincón formados un tras del otro.

Actividad final:

- Se fomentará el conocimiento de esta segunda actividad preguntándoles cuales son las características físicas de las aves presentadas en este rincón: gavián campestre, pingüino de galápagos, tucán, paloma de galápagos y cóndor andino.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Interacción con el cóndor andino disfrazado (5 minutos)
- Imitación de aves por parte de los niños (4 minutos)
- Actividad final (2 minutos)
- Entrega de los disfraces y salida del rincón (1 minuto)

Total: 12 minutos aproximadamente

- ➡ Reconoce sonidos de algunas aves del Ecuador, y aprende adivinanzas que son interesantes y novedosas.

ACTIVIDAD 3

3. ADIVINANZAS DE LAS AVES DEL ECUADOR

CONOZCO A MIS AMIGAS LAS AVES.

- **El niño/a observará la tabla de aves y tendrá la oportunidad de conocer su sonido onomatopéyico, presionando cada botón que el medidor le indique para que pueda escuchar el sonido característico de cada especie.**
- **Se utilizará títeres de las diferentes especies, para que el niño/a identifique de manera visual y participe activamente sobre la fauna del Ecuador.**
- **Con la utilización de adivinanza se podrá afianzar el conocimiento de las aves presentadas en la tabla.**
- **Los niños/as formarán fila para que puedan salir de dos, ordenadamente con su respectivo distintivo.**

Actividad final:

- Para el refuerzo de los contenidos del rincón el niño/a presionará los botones para escuchar el sonido de las aves y así el pueda imitar el sonido de cada una, de dicha forma será un juego grupal al volar y hacer sonidos todos por igual de cada ave.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Pulsación de botones de la tabla de aves, y audición de los sonidos (3 minutos)
- Manipulación y dramatización de títeres (5 minutos)
- Adivinanzas (2 minutos)
- Actividad final (2 minutos)
- Salida (1 minuto)

Total: 13 minutos aproximadamente

RECURSO:

Adivinanzas

¿Cuál es el ave perdida
Que tras perderse su vida
la recupera enseguida
de la ceniza surgida?

El Fénix

Trancos, barrancos,
mechones blancos,
corre sin tregua
con sus dos zancos

El Avestruz

- ➡ Cantar y memorizar, la canción Como un Tucán, una de las aves emblemáticas de la fauna del Ecuador, concientizar en su cuidado y protección

ACTIVIDAD 4

4. CANTAR UNA CANCIÓN

COMO UN TUCÁN

- Observará el niño/a la tabla de la fauna ecuatoriana, con una breve explicación del mediador.
- Por medio de la canción del “Como un Tucán” el niño participará en movimientos rítmicos, incluyendo mímicas con la ayuda del mediador.
- Con la ayuda del mediador, los niños/as saldrán en fila de forma ordenada a dirigirse a otro rincón.

Actividad final:

- Para esta cuarta actividad al finalizar, cantarán la canción que se les enseñará del Tucán.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

- En orden movilizará a todos los niños siguiendo flechas que habrá en el piso puestas, para constancia que están siguiendo el camino

Tiempo de duración:

- Observación de la fauna ecuatoriana y su descripción (3 minutos)
- Cantar y moverse como el Tucán (5 minutos)
- Actividad final (2 minutos)
- Salida (1 minuto)

Total: 11 minutos aproximadamente

RECURSO:

Canción:

Como un tucán, can, can
te echaste a volar
Como un tucán, can, can
no quisiste entrar
Como un tucán, can, can
te echaste a volar
te echaste a volar como un tucán

Si vos quieres venir conmigo a Sta. Clara de Morris
no te vas a agrandar como si fueras Chuck Norris
Por eso ven, entra, tampoco con la mirada muy baja
en San Damián no está ni tu papa, ni tu mama, no estás en tu casa

Como un tucán, can, can
te echaste a volar
Como un tucán, can, can
no quisiste entrar
Como un tucán, can, can
te echaste a volar
te echaste a volar como un tucán

Como un tucán, can, can
te echaste a volar
Como un tucán, can, can
no quisiste entrar
Como un tucán, can, can
te echaste a volar
te echaste a volar como un tucán

Tucán... can, can, can...
Tucán, can, can
te echaste a volar
Como un tucán, can, can
no quisiste entrar
Como un tucán, can, can
te echaste a volar
te echaste a volar como un tucán⁹⁸

⁹⁸ www.planetadeletras.com/idex.php?m=s&lid=121276

5. RINCÓN DE ARTE

TEMA: FANTASTICO MUNDO DEL ACUARIO Y TERRARIO



OBJETIVO: Crear reptiles y peces, mientras identifica la fauna marina y terrestre del Ecuador, para desarrollar un valor consiente por el buen uso de materiales reciclables.

HABILIDADES A DESARROLLAR: Este rincón al tratarse de arte, estamos desarrollando habilidades como:

- Conociendo la fauna marina del Ecuador.
- Creación de trabajos artísticos con material reciclado.
- Identificación de las características, sobre los anfibios y reptiles.
- Discriminación de cada especie, en cuanto a hábitat, alimentación
- Observación y descripción de la estructura de un anfibio.
- Elaboración del hábitat de una rana marsupial

RECURSOS Y MATERIALES:

- Material reciclado como:
 - Botellas

Habrà una botella de plástico pequeño para cada niño.

- Cartón

El tamaño de este será de un formato A4, cartón resistente que no se doble para su fácil manejo.

- Sorbetes

5 sorbetes por niño.

- Plastilina.

3 tiras de diferentes colores por cada niño,

- Goma.

Porciones moderas por grupo

- Tijeras

Habr  una tijera de punta redonda para cada ni o.

- Lentejuelas

Una porci n para cada ni o.

- Pinturas

2 pinturas para cada ni o.

- Canci n de la “Serpiente de Tierra caliente”

1 canci n

- Rompecabezas.

1 para cada ni o.

- Mesas

De 3m. por 1m.

- Un formato A3, im genes del reciclado

SUGERENCIAS PARA EL MEDIADOR.

- Ⓢ El mediador organizar  a los ni os de manera que puedan entender la clasificaci n de los anfibios y reptiles, se puede establecer diferencias en una forma gr fica.
- Ⓢ El mediador explicar  a trav s de l minas, la importancia de reciclar. Explicar  la importancia de los materiales reciclables, para aplicarla de forma art stica y creativa.

- Ⓢ De forma breve comentará y explicará, sobre las especies representativas de la región oriental ecuatoriana, biología, ecología, conservación de especies, con sus respectivos hábitats.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

- ➡ Conocer y diferenciar, los anfibios de los reptiles, mientras arman un rompecabezas tanto de anfibio como de reptil

ACTIVIDAD 1

1. CONOCER A LOS ANFIBIOS Y REPTILES

EL PEZ Y LA RANA QUE DIFERENTES SON

- Los niños/as cuando entren se les organizará en un semi-circulo y se les presentará y explicará con una imagen la diferencia de un reptil y de un anfibio, en este caso la rana y el pez.
- Jugarán a saltar como ranas y nadar como peces, se moverán dentro y fuera del lago (simulando que hay uno), seguirán todos por el contorno y así en diferentes ubicaciones de espacio y tiempo, como repetir la acción primera, la final, adentro afuera.
- Los niños/as armarán un rompecabezas ilustrativo y conocerá de forma activa y creativa la diferencia del anfibio y del reptil.

Actividad final:

- Al final de esta actividad los niños tendrán la oportunidad de observar el acuario donde se presentan las distintas especies.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

Tiempo de duración:

- Presentación y explicación del reptil y anfibio (3 minutos)

- Juego de ranas y peces (3 minutos)
- Armado de rompecabezas (3 minutos)
- Actividad final (2 minutos)

Total: 11 minutos aproximadamente

- ➡ Identificar un pez en todo su estado, desde su hábitat de las peceras que pueden también vivir, cuando no están en el mar.

ACTIVIDAD 2

2. IDENTIFICAR UN PEZ

EL PEZ ES MI AMIGO.

- Cuando entren los niños, se los organizará frente al acuario para que puedan observar y conocer el esqueleto de un pez, con la utilización de un dibujo referente al esqueleto.
- Comentar sobre ciertos materiales que sirven nuevamente en nuestra vida, a los que los llamamos material reciclable. O de aquellos que no causan daño para el medio ambiente como los materiales orgánicos.
- En un cartón, el niño irá moldeando con sorbetes y/o plastilina, siguiendo la silueta del esqueleto de tal manera que llegue a cubrirlo de modo uniforme y finalmente el niño/a conocerá como es el esqueleto de pez.
- Al finalizar se le puede cubrir al pescado con cartón y como escamas colocar lentejuelas para que sean las escamas del pescado. Se podrá llevar a su casa como un recuerdo tanto del museo como del rincón.

Actividad final:

- El niño/a observará y describirá el trabajo que el mismo realizó de lo cual se les pondrá un sello en su trabajo artístico, a la vez que concientiza el correcto uso y manejo de material reciclado y orgánico.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

Tiempo de duración:

- Observación del acuario y su ejemplo (2 minutos)
- Diálogo sobre el material reciclable (3 minutos)
- Trabajo práctico de un pez (5 minutos)
- Detalles finales del trabajo práctico (3 minutos)
- Actividad final (2 minutos)

Total: 15 minutos aproximadamente

- ➡ Ayudar con la conservación del medio ambiente, realizando el hábitat de la rana con material orgánico y reciclable

ACTIVIDAD 3

3. IDENIFICAR UNA RANA EN SU HÁBITAT

RANITA, RANITA

- **Al ingreso de los niños/as se los organizará de manera que todos puedan observar a la rana marsupial.**
- **Los niños/as observarán e identificará la manera de reciclar por medio de imágenes, que se puede reciclar como se puede reciclar y que uso darles a ese material**
- **Conocerán el hábitat de la rana marsupial, así como su ciclo vital.**
- **Elaborar el hábitat de la rana marsupial con cartón, papel, pintura, plastilina, para que de este modo cada uno de estos niños conozca el ambiente adecuado y sus hábitos para su subsistencia.**
- **También visitarán y observarán el acuario con la ayuda del guía.**
- **Al salir del rincón, formarán parejas y saldrán en fila.**

Actividad final:

- Al finalizar el niño/a describirá el trabajo artístico del hábitat de la rana, como complemento del conocimiento del mismo.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita de este rincón

Tiempo de duración:

- Observación de la rana (1 minuto)
- Identificación y comprensión de imágenes para reciclar (2 minutos)
- Conocimiento del hábitat del marsupial (2 minutos)
- Elaboración de un marsupial (5 minutos)
- Visita y observación al acuario (3 minutos)
- Actividad final (3 minutos)

Total: 16 minutos aproximadamente

- ➡ Establece diferencias entre reptiles y anfibios

ACTIVIDAD 4

4. LA SERPIENTE ES UN REPTIL

“SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE”

- **Al ingreso de los niños/as se formarán en una fila, observarán la imagen de un reptil, por ejemplo una serpiente y un anfibio como una rana y describirá las características de los mismos.**
- **El niño/a observará y conocerá el rincón del acuario se le explicará las especies representativas de la región oriental ecuatoriana.**
- **Así también interpretará y desarrollará movimientos corporales, en base a la canción la “Serpiente de Tierra Caliente” con la guía del mediador.**
- **Al finalizar los niños formarán una fila para visitar al acuario, para salir del rincón se irán despidiendo del reptil y del anfibio.**

Actividad final:

- Los niños describirán al reptil y al anfibio según sus características principales.

Seguimos al próximo rincón

Mediador: - Dará por finalizada dicha visita este rincón

Tiempo de duración:

- Observación y descripción de un anfibio (2 minutos)
- Visita al acuario (3 minutos)
- Ejercicios con movimientos corporales (4 minutos)
- Actividad final (3 minutos)

Total: 12 minutos aproximadamente

RECURSO:

Canción:

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día
se vino a tierra fría
para hacerse un peinado
en la peluquería.
Pero ay qué tristeza
porque en su cabeza
no tiene ni un pelito
y no se pudo peinar

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día
se vino a tierra fría
a comprarse zapatos
en la zapatería.
Pero ay que pereza
y que amarga sorpresa
como no tiene patas
nada pudo comprar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente
que cuando se ríe se le ven los dientes
Uy que está demente critica la gente
porque come plátanos con aguardiente

CONCLUSIONES.

- Se puede evidenciar que hay una necesidad de incorporar en los museos espacios adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente para los párvulos, es por ello que este museo tuvo un verdadero interés de implementar espacios que sean adecuados para el trabajo lúdico y pedagógico con niños.
- La labor como futuras parvularias orienta en satisfacer dichas necesidades educativas, en la educación no formal, incorporando una propuesta como son la implementación de los rincones educativos para el trabajo con niños.
- Con el cuidado del medio ambiente se puede brindar una educación en valores de concientización, cuidado y protección al ecosistema, específicamente de nuestro país, perseverando de nuestros recursos y reutilizando los mismos.
- El trabajo aporta a mejorar la calidad educativa, no solo en la educación formal, sino como en este caso a la educación informal que brinda el museo, como refuerzo de los contenidos que se enseña dentro de un aula de clase.
- Para el diseño de los rincones educativos, se han considerado aportes valiosos de autores como Piaget y Feuerstein que fortalecen el desempeño de un aprendizaje constructivista y la importancia de la mediación dentro del proceso educativo, de la misma forma Ausubel y Montessori quienes ayudan a complementar con sus teorías el interés enfático en el desarrollo de los niños y su medio.
- Los rincones educativos benefician en primera instancia a los niños que son quienes aprovechan al máximo cada espacio que se presente como un medio educativo para aprender y desarrollar nuevas experiencias de su desarrollo.

En segundo lugar el beneficio es para los/as docentes que encuentran como un medio atractivo, diferente y útil para llenar todo espacio que en clase no

puede ser dado, de dicha manera cambian tanto el ambiente como el esquema de una educación tradicional.

- Al implementar los rincones educativos el Museo de Historia Natural “Gustavo Orcés V”, de la Escuela Politécnica Nacional sería en gran manera llamativo y generará un desarrollo de aprendizaje significativo para los niños de 4 a 6 años, dando cabida también a la implementación de nuevas propuestas educativas para estos espacios.

RECOMENDACIONES.

- Es necesario que existan espacios adaptados para los párvulos no solo en los centros educativos sino en los espacios de museos.
- Es de gran importancia, no olvidar las temáticas ambientales, dejar un poco el consumismo y enseñar a nuestras nuevas generaciones el buen uso de materiales, ya sean renovables como no renovables, o a su vez todo medio que brinda la naturaleza.
- Las instituciones educativas deben aprovechar al máximo de los espacios extra curriculares como los museos; ayudan a reforzar contenidos que no se adentran en el aula de clase.
- Motivar a los docentes a generarse más como un mediador o guía a que en un orador.

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. Didáctica de la Educación Infantil. Primeros Años. Editorial Narcea, S.A., 2006
- AA.VV. Un currículo abierto, flexible creativo y divertido para 3-6 años, Primeros años. Narcea. S.A. de ediciones 2000.
- AA.VV. Programa de Educación Escolar (III Tomos)
- AA.VV. La niñez, la familia y la comunidad, Organización Panamericana de la Salud.
- AA.VV. Manual de Psicología educacional, 5º edición. Universidad Católica de Chile. 2002.
- AA.VV. Gran libro de la maestra de preescolar. Edición Euroméxico. México 2009
- BELMONTE, Lorenzo, El perfil del profesor aula XXI, Edición Santillana 2003.
- CARRERA. M. Metodología de Trabajo por Rincones para el Nivel Preprimario.
- CARRETERO, Mario Constructivismo y educación 1º Edición Buenos Aires, Paidós 2009.
- Currículo Institucional para la Educación Inicial. Ministerio de Educación Educado.
- CHERRY C. El Arte en el Niño en edad Preescolar. Editorial CEAC educación infantil 2004.
- GALPERIN. S. Supuestos básicos del método del juego trabajo. Paidós, Buenos Aires 1983.
- GAMBOA, Susana. Aprender Jugando con la Naturaleza, Argentina 6º Edición Julio 2001. Editorial Aique.
- GASSO. A. La educación Infantil Métodos Técnicas y Organización. Editorial CEAC educación infantil 2004.
- GUITARRA, Martha Alicia .Ministerio de Educación Actualizada y Fortalecimiento Curricular de la Educación General, Básica. Quito-Ecuador
- GONZÁLES J. Cómo Educar la Inteligencia del Preescolar.
- INOVANDO N° 34, Revista de área de Innovaciones Educativas. Dinesst-Med. 31 de mayo 2005.

- MATTHEWS, John, El arte de la infancia y la adolescencia la Construcción de significado. Paidós Arte y Educación 1999.
- MALAJOVICH A. Recorridos Didácticos en la Educación Inicial.
- MONTENEGRO G. E. Psicología del Aprendizaje. Módulos de Apoyo a la Docencia, Compilación.
- MORÁN G. E. Psicología del Aprendizaje.
- MORÁN G. E. Psicología de los ciclos vitales, 1º edición UPS.
- MONTALUISA, Luís. Módulo de Educación Ambiental. Séptimo Nivel UPS. Quito 2001.
- MUHLHAUSER. G. Juego de Rincones y Formación de Identidad de Género. Edición Universidad Católica. Cardenal R. Santiago de Chile 1998
- NARVAEZ, Ana María. Expresión Lúdica y recreativa. UPS
- PAPALLA E. Desarrollo de la Educación Humana.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vols II. Espasa Calpe, Madrid 1992.
- RODULFO, Richard. El niño significativo un estudio sobre las funciones del juego en la construcción temprana. Buenos Aires. Paidós 1996.
- ROSERO, Tatiana, Metodología 0-4 años UPS. Compilación y Adaptación, Quito 2005.
- ROSERO, Tatiana, Metodología 4 a 7 años UPS.
- ROSERO, Fernando. II Congreso Internacional de Creatividad Recreativa Escolar y Juegos Didácticos.
- RUBIO, Federico. Teorías de Educación Ambiental en las Ciencias de la Vida. Ediciones Narcea 1998.
- SERRANO, C. Teorías e Instrucciones Contemporáneas de la Educación. Edición Ariel Educación Barcelona 2002.
- SUREDA, Jaume Guía de la Educación Ambiental. Edición Anthropos Barcelona 1990.
- ZABALZA. Miguel. Didáctica de la Educación Infantil 4º edición actualizada Narcea S.a. Ediciones 2006 Madrid España
- Rincones de juego en las aulas. Consulta (04/04/2011)
<http://ficus.pntic.mec.es/rpeg0019/romeral/Rincones.html>

ANEXOS:

ANEXO 1: CROQUIS DE LA UBICACIÓN DEL MUSEO DE HISTORIA NATURAL “GUSTAVO ORCÉS V”, DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

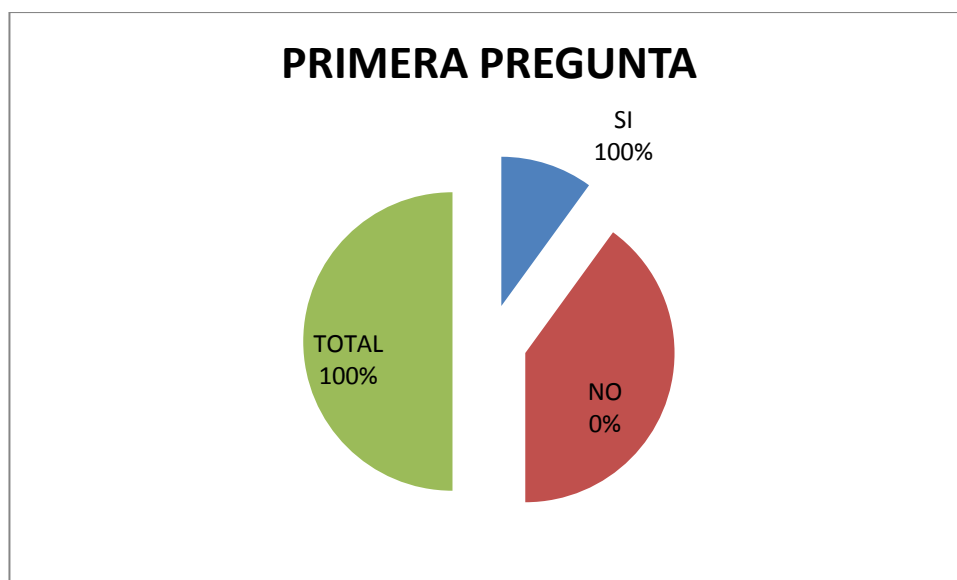


¿Por qué?

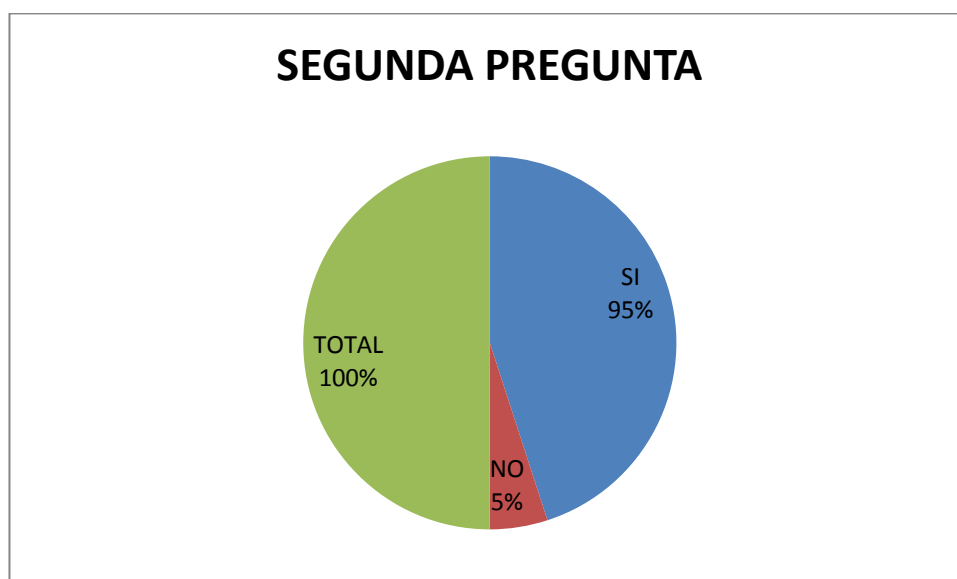
.....
.....

.....
.....

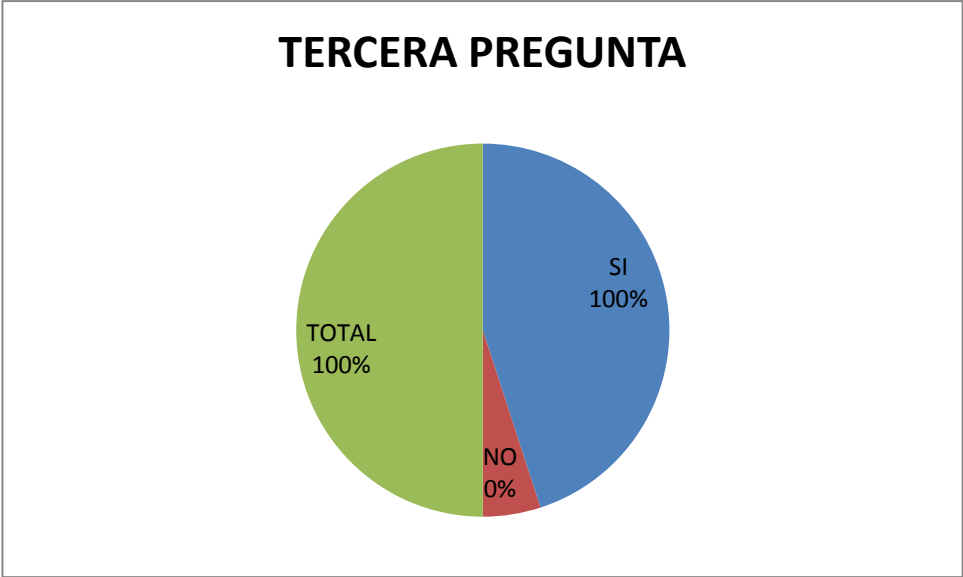
ANEXO 3: CUADROS ESTADÍSTICOS DE LA ENCUESTA



Los resultados que brinda este cuadro estadístico, en torno a la encuesta realizada a 20 personas alrededor del Museo de Historia Natural, la primera pregunta, tuvo como resultado que en su totalidad las personas al menos una vez han visitado un museo.



El segundo cuadro estadístico, muestra que en su mayoría que es un 95%, las personas están de acuerdo que si es necesario que los niños aprendan en otros espacios que no sea solo el aula de clase.

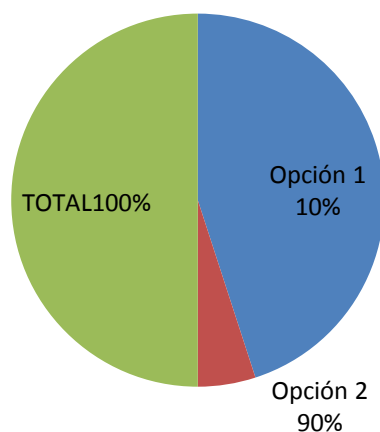


En su totalidad demuestra este cuadro que las personas están de acuerdo que los museos deben estar adecuados para recibir a todo tipo de público.



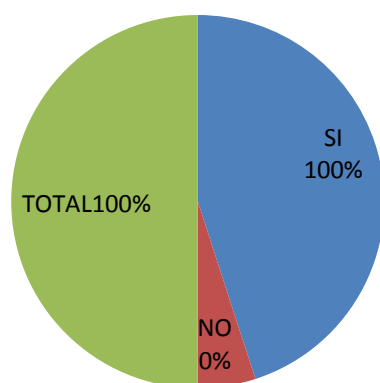
Se puede evidenciar que la mayoría de las personas no están por enteradas que existe un Museo dentro de la Escuela Politécnica Nacional. Por ende debe ser más llamativo tanto para adultos como para niños.

QUINTA PREGUNTA



En su mayoría las personas prefieren, que la visita a un Museo cuente con actividades recreativas para los niños y que no sea solamente hablado.

SEXTA PREGUNTA



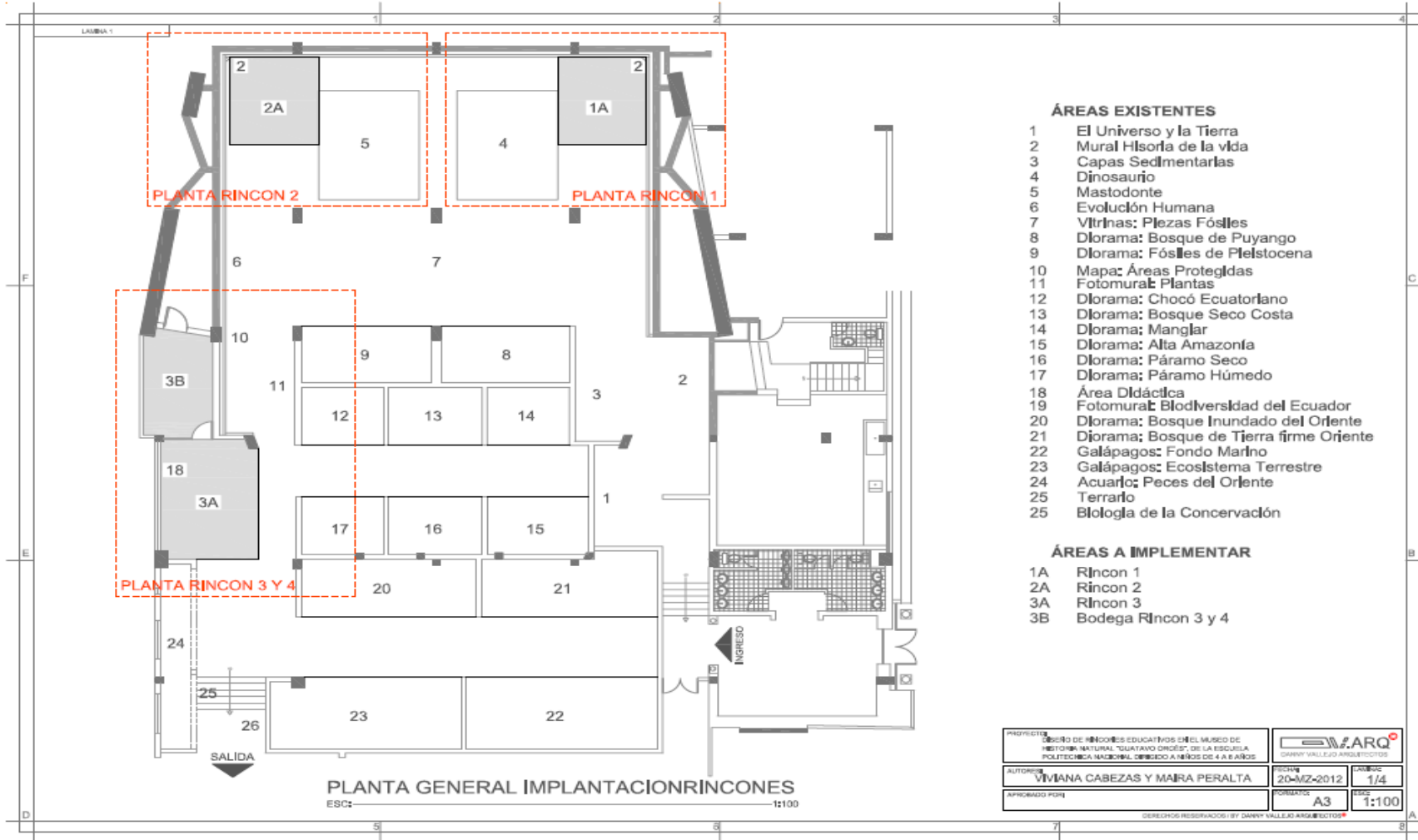
El 100% está de acuerdo que dentro de un museo se implementen actividades dinámicas y lúdicas para los niños de pre – escolar, ya que en su mención dicen que sería necesario que los niños no pierdan el interés en aprender y más bien sean motivados.

FOTOGRAFÍAS DEL DISEÑO DE RINCONES









ÁREAS EXISTENTES

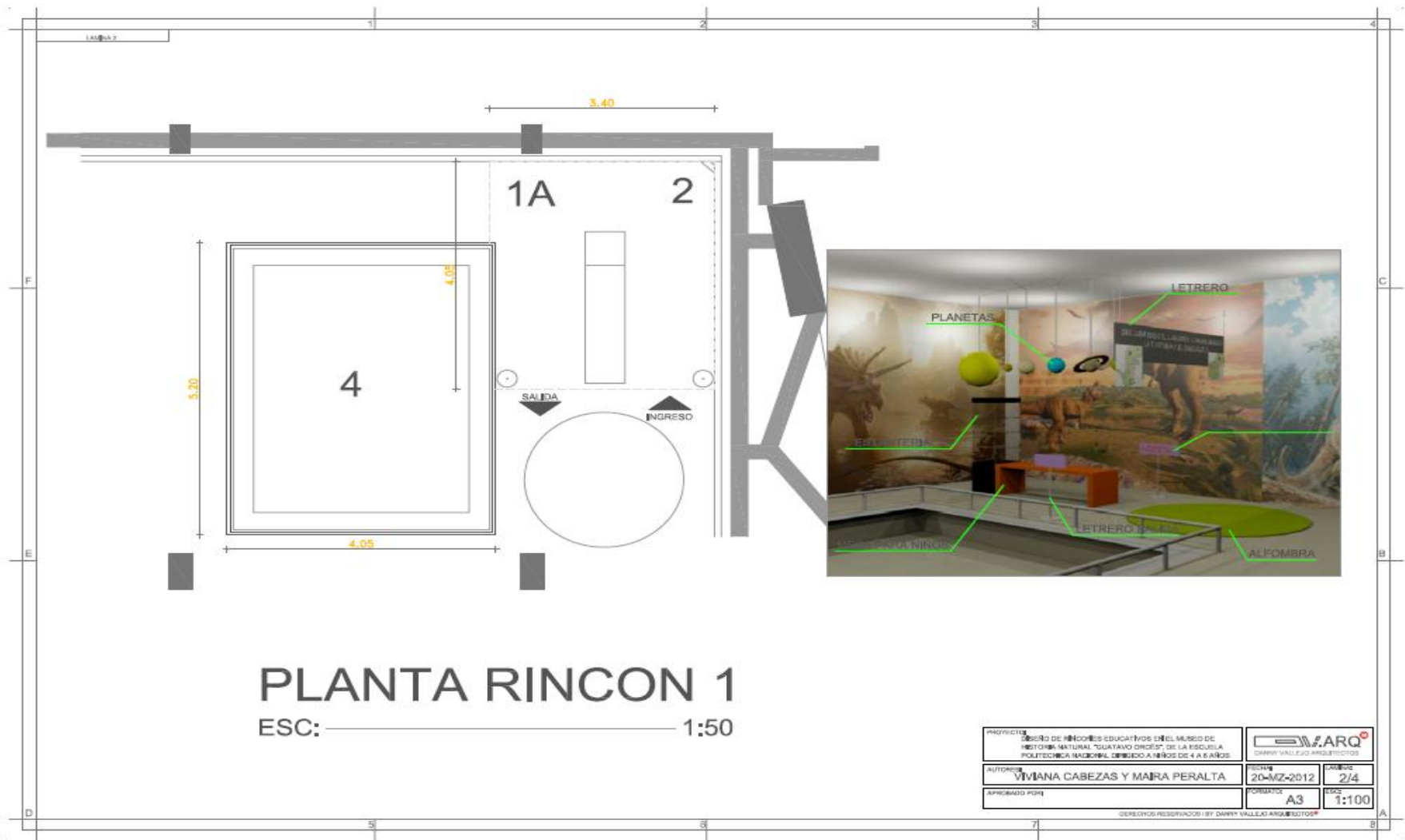
- 1 El Universo y la Tierra
- 2 Mural Historia de la vida
- 3 Capas Sedimentarias
- 4 Dinosaurio
- 5 Mastodonte
- 6 Evolución Humana
- 7 Vitrinas: Piezas Fósiles
- 8 Diorama: Bosque de Puyango
- 9 Diorama: Fósiles de Pleistocena
- 10 Mapa: Áreas Protegidas
- 11 Fotomural: Plantas
- 12 Diorama: Chocó Ecuatoriano
- 13 Diorama: Bosque Seco Costa
- 14 Diorama: Manglar
- 15 Diorama: Alta Amazonía
- 16 Diorama: Páramo Seco
- 17 Diorama: Páramo Húmedo
- 18 Área Didáctica
- 19 Fotomural: Biodiversidad del Ecuador
- 20 Diorama: Bosque Inundado del Oriente
- 21 Diorama: Bosque de Tierra firme Oriente
- 22 Galápagos: Fondo Marino
- 23 Galápagos: Ecosistema Terrestre
- 24 Acuario: Peces del Oriente
- 25 Terrario
- 26 Biología de la Conservación

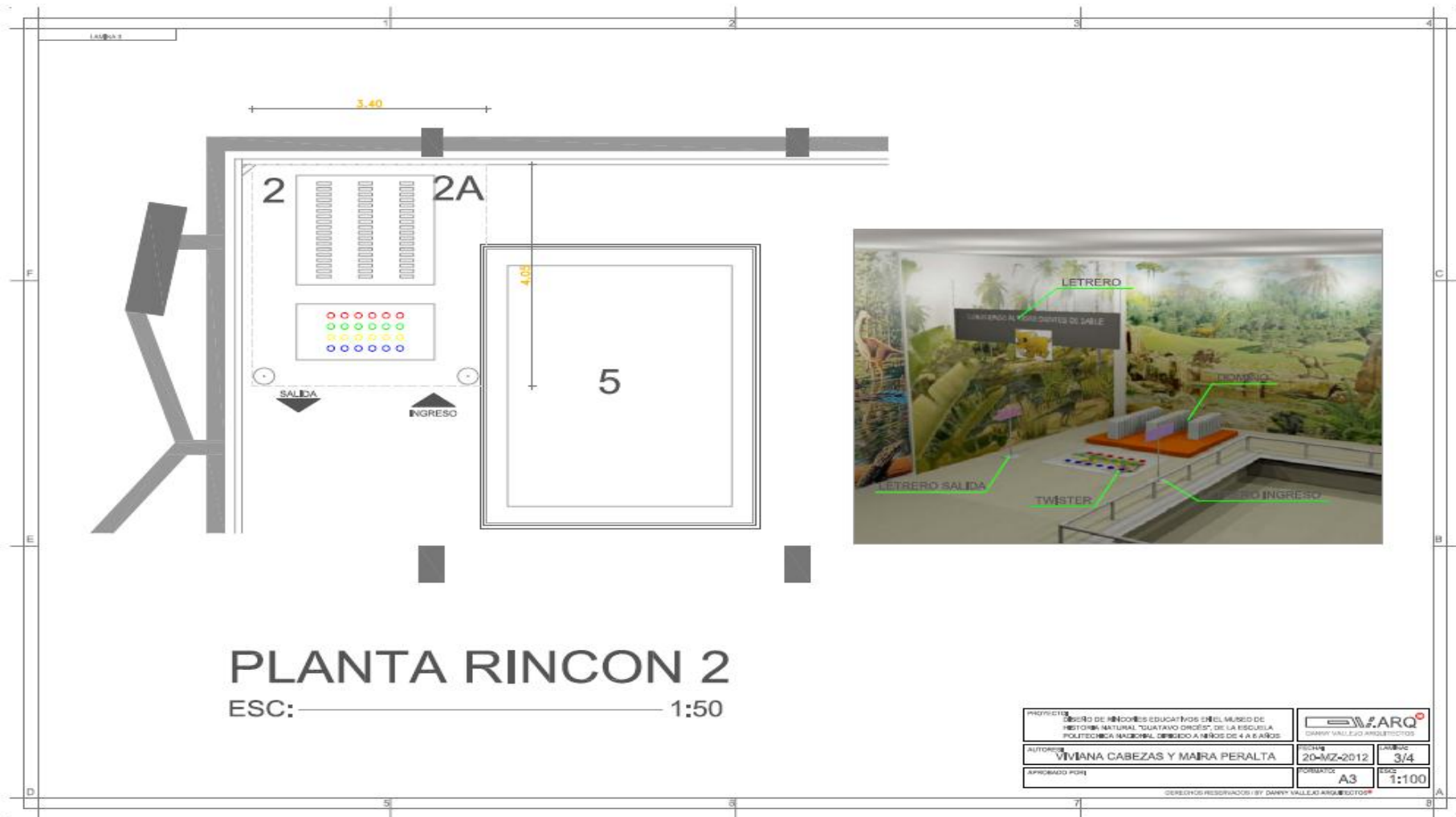
ÁREAS A IMPLEMENTAR

- 1A Rincón 1
- 2A Rincón 2
- 3A Rincón 3
- 3B Bodega Rincón 3 y 4

PLANTA GENERAL IMPLANTACION RINCONES
ESC: 1:100

PROYECTO	DESARROLLO DE RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL "GUAYANO ORTIZ" DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL, DISEÑADO POR DANIEL VALLEJO	ARQ	DANIEL VALLEJO ARQUITECTOS
AUTORA	VIVIANA CABEZAS Y MAIRA PERALTA	FECHA	20-MZ-2012
APROBADO POR		FORMATO	A3
		ESCALA	1:100

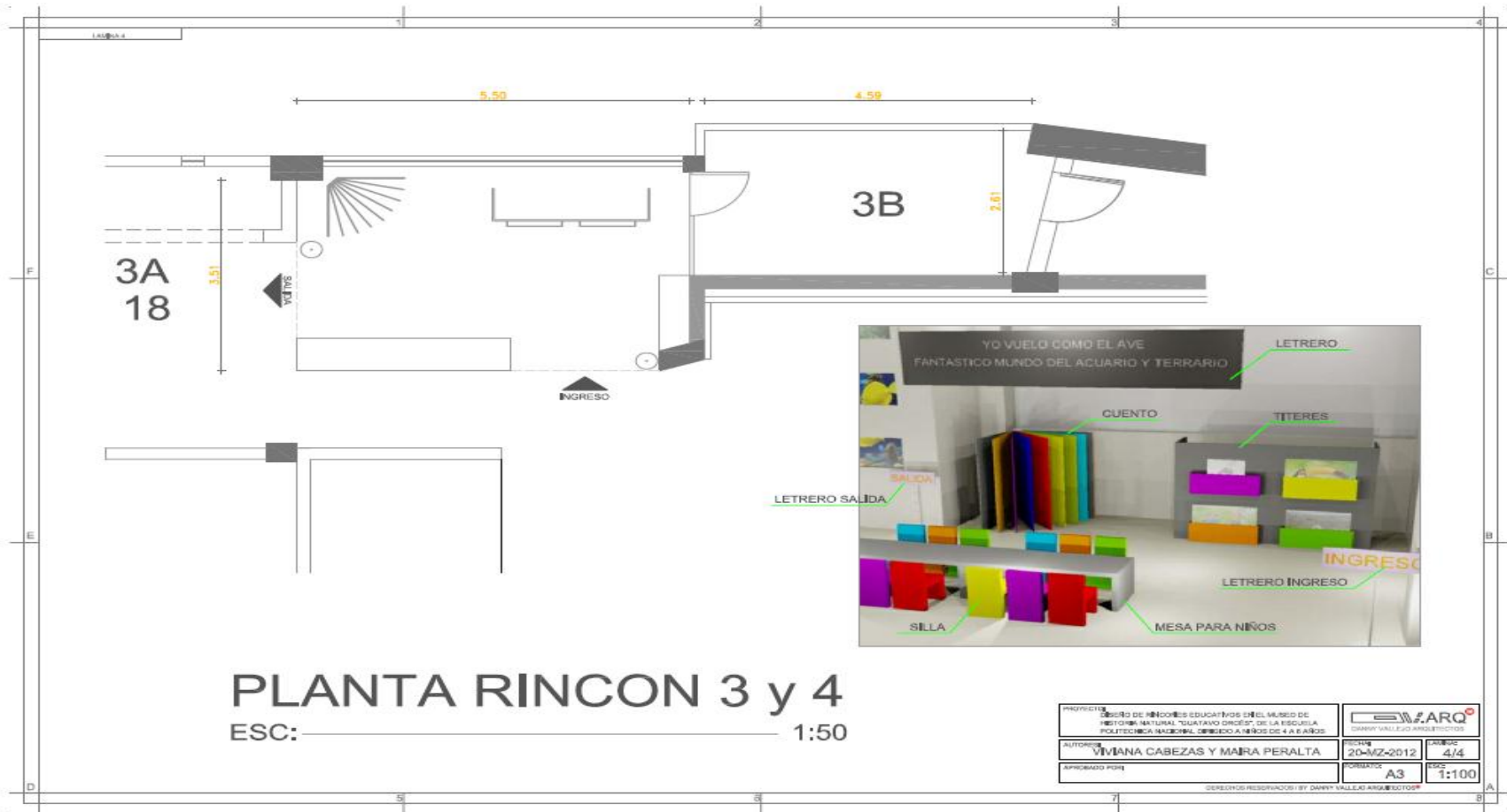




PLANTA RINCON 2
 ESC: _____ 1:50

PROYECTO	DISEÑO DE RINCONES EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL "GUATAYO ORCÉS", DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL, DISEÑO A NIVOS DE 4 A 6 AÑOS		 <small>DANNY VALLADO ARQUITECTOS</small>
AUTORES	VIVIANA CABEZAS Y MAIRA PERALTA		
APROBADO POR	FECHA	HOJA	
	20-MZ-2012	3/4	
	FORMATO	ESCALA	
	A3	1:100	

DERECHOS RESERVADOS BY DANNY VALLADO ARQUITECTOS



PLANTA RINCON 3 y 4
 ESC: _____ 1:50

PROYECTO	ESPACIO DE NIÑOS EDUCATIVOS EN EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL "GUATAVO ORCÉS", DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL, DISEÑO A NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS	 DANNY VALLEJO ARQUITECTOS
AUTORES	VIVIANA CABEZAS Y MAIRA PERALTA	
APROBADO POR		FECHA: 20-MZ-2012 FOLIO: 4/4 ESCALA: A3 ESCALA: 1:100

DISEÑOS RESERVADOS BY DANNY VALLEJO ARQUITECTOS