

PEDAGOGÍA   
Y JUEGO

TALLERES PARA FORTALECER LA PRÁCTICA  
PROFESIONAL DOCENTE

# AMBIENTES FAVORABLES

para el aprendizaje  
a través del juego



aeiotü

# PEDAGOGÍA Y JUEGO

TALLERES PARA FORTALECER LA PRÁCTICA  
PROFESIONAL DOCENTE

## Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego

---

The LEGO Foundation  | 

#### Datos de catalogación

Autores: aeioTU con apoyo de la Fundación LEGO.  
*Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego*  
Pedagogía y juego. *Talleres para fortalecer la práctica profesional docente*  
1ª Edición  
Área: Preescolar y Primaria  
Formato: 21.5 x 27.9                      Páginas: 152

“Los materiales digitales e impresos que componen el taller **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego, de la colección Pedagogía y juego. Talleres para fortalecer la práctica profesional docente, son gratuitos**, por lo que queda prohibida su venta”.

### **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego Pedagogía y juego. Talleres para fortalecer la práctica profesional docente Guía docente**

#### **aeioTU:**

Maria Adelaida López Carrasquilla - **Directora Ejecutiva**  
Nehyi Quintero Pinilla - **Directora Digital**  
María Paula Ruge Contreras – **Gerente de Proyectos**  
María Isabel Soler Ramírez - **Gerente de Proyectos**  
Diana Ortiz Reyna - **Gerente de Proyectos**  
Johanna Salazar Malagón – **Experta en contenidos**  
Jenifer Liz Meza Molina – **Asesora pedagógica**  
Valentin Marin Jaramillo – **Asesor pedagógico**  
Natalia Quevedo – **Coordinadora Digital**  
Verónica Herrera Molina – **Asesora pedagógica**  
Harold Hernández Casas – **Coordinador de Diseño gráfico y medios audiovisuales**  
Brayan Ibáñez Garavito – **Profesional de diseño gráfico y medios audiovisuales**  
Camilo Galeano – **Desarrollador Web**  
Martha Liliana González Restrepo – **Coordinadora general Centro aeioTU Aures**

#### **Equipo Centro aeioTU Aures**

Tatiana Piedrahíta – **Madre de familia Centro aeioTU Aures**  
Luisana Pestana Piedrahíta – **Niña Centro aeioTU Aures**

#### **Niños, padres y madres de familia Centro aeioTU Aures**

Patricia Salazar – **Rectora Institución Educativa Aures**

#### **Cuerpo Docente Institución Educativa Aures**

**Estudiantes grados primero, segundo y tercero Institución Educativa Aures**

**Comunidad del Barrio Aures 1 Robledo comuna 7, Medellín-Antioquia**

Catalina Rojas – **Coordinadora general Centro aeioTU Pasadena**

#### **Equipo Centro aeioTU Pasadena**

**Niños, padres y madres de familia Centro aeioTU Pasadena**

#### **Asesores de proyecto:**

Emma Tinoco Estrada - **Asesora de Inclusión**  
Carlos Manuel Mota Margain- **Human Management Systems**  
Conrado García Madrid - **Strategic Clarity**  
Rita del Carmen Sánchez González- **Asesora Pedagógica**  
Marcela Mota Pérez-**Human Management Systems**

**Corda ediciones<sup>MR</sup>:** Edición • Cuidado editorial • Corrección de estilo • Lecturas  
• Ilustración • Diseño y Diagramación.

Primera edición, 2023

#### **Contacto:**

<https://red.aeiotu.org/>  
<https://www.aeiotu.com/>



| The LEGO Foundation 

# Índice

<b>Bienvenida</b> .....	5
<b>Mapa de travesía</b> .....	6
<b>Guía de uso</b> .....	7
<b>Módulo 1. ¿Qué hay por descubrir?</b> .....	11
Tiempos para.....	12
Ambiente de aprendizaje.....	13
¿Cuáles son los temas que abordamos en el taller? .....	14
Ruta de aprendizaje.....	15
¿Cuál es el mejor lugar y momento para tu aprendizaje? .....	16
¿Recuerdas cómo era tu escuela en tu niñez? .....	18
Tiempo para recordar .....	19
<b>Módulo 2. La esencia del ambiente en el aprendizaje</b> .....	21
Tiempos para .....	22
<b>Sección 1.</b> El ambiente y sus características ....	23
¿Qué entendemos por ambiente?.....	24
¿Qué es un ambiente? .....	25
Características del ambiente .....	26
<b>Sección 2.</b> Espacios que favorecen el aprendizaje .....	29
El aula .....	31
Los espacios comunes de la escuela .....	37
La casa .....	39
La calle y la ciudad .....	42
<b>Sección 3.</b> Materiales .....	45
Tipos de materiales.....	47
Materiales tangibles .....	47
Materiales didácticos .....	47
Materiales naturales.....	47
Materiales reciclados .....	47
Recursos intangibles.....	47
Instrumentos.....	47
Herramientas pedagógicas .....	48
<b>Sección 4.</b> Las habilidades y el ambiente .....	51
Habilidades sociales y blandas .....	52
Habilidades del pensamiento .....	54
Habilidades del lenguaje .....	55
<b>Sección 5.</b> El papel del adulto en el aprendizaje de las y los niños.....	57
¿Qué hacemos como docentes? .....	59
La familia y la comunidad .....	60
El paso de preescolar a primaria .....	61
<b>Módulo 3. Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje en preescolar y primaria</b> .....	63
Tiempos para .....	64
<b>Sección 1.</b> Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje .....	65
Antes de transformar un espacio.....	69
Conocer a tu estudiante .....	70
Reconocer el espacio .....	71
Reconocer la intencionalidad .....	72
Rincones propuestos para preescolar .....	73
Rincón para el encuentro .....	73
Rincón para construir .....	74
Rincón creativo.....	75
Rincón literario .....	76
Rincón de roles .....	77
Rincón de ciencia.....	78
Estaciones propuestas para primaria .....	79
Estación de matemáticas .....	79
Estación de literatura .....	80
Estación de investigación .....	81
Estación creativa.....	82
Pasos para crear un rincón o estación.....	83
Los campos de formación: rincones y estaciones .....	85
<b>Sección 2.</b> Lo holístico, lo transversal y el enfoque inclusivo.....	88
<b>Sección 3.</b> Desarrollo e inclusión social.....	96
Ajustes razonables .....	97
<b>Módulo 4. ¿Cómo saber si el espacio es favorable para el aprendizaje a través del juego?</b> .....	101
Tiempos para .....	102
<b>Sección 1.</b> Espacio favorable para el aprendizaje .....	103
¿Cómo activar rincones y estaciones? .....	104

# Índice

¿Cómo reconocer espacios favorables para el aprendizaje? .....	105
Primera estrategia: la observación.....	105
Segunda estrategia: la escucha activa.....	107
Tercera estrategia: el registro documentado.....	112
<b>Sección 2.</b> Formatos que ayudan a autoevaluar..	115
Formato de observación.....	116
Formato de seguimiento a rincones y estaciones .....	117
Formato de seguimiento a materiales .....	118
Formato de ajustes razonables .....	119

## Módulo 5. ¿Cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego? .....

Tiempos para .....	122
<b>Sección 1.</b> ¿Cómo acompañar a los y las docentes de preescolar y primaria .....	123
El bienestar del adulto .....	124
Puntos de equilibrio .....	125
Conocer a tus maestros y maestras .....	126
Trabajo coequipero .....	127
Acudir al juego .....	128
<b>Sección 2.</b> Los encuentros de reflexión como estrategias para trabajar colaborativamente ....	129
Acompañamientos individuales .....	131
<b>Sección 3.</b> Formatos de acompañamiento .....	132
Formato de acompañamiento: observación y retroalimentación .....	132
Formato de acompañamiento para promover la mejora .....	134

## Módulo 6. Reflexionemos .....

Tiempos para .....	138
Recuperando experiencias .....	139
Hagamos un recuento .....	140
¿Qué vamos a hacer con todos estos aprendizajes? .....	141
¡Una carta! .....	142
Satisfacción del taller .....	143
Despedida .....	144

**Bibliografía**..... 145

**Glosario**..... 146

**Preguntas frecuentes**..... 150



# Bienvenida

Te damos la bienvenida al taller **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego**. Este taller está pensado, creado y desarrollado para ti y para todas las figuras educativas, docentes y líderes, de las escuelas de preescolar y primaria de México, que se interesan en transformar su práctica educativa a partir de la creación de ambientes favorables para el aprendizaje.

Te has preguntado: ¿qué pasaría si tu aula se convirtiera en un laboratorio de juego y aprendizaje? ¿Cómo crees que aprenderían? Los ambientes en los que las y los estudiantes habitan tienen un papel fundamental para su desarrollo e influyen de manera sustancial, en la forma en la que encuentran sentido a la vida. Cada espacio se puede convertir en un laboratorio, en un ambiente que inspire, que promueva juegos, que propicie el aprendizaje significativo y que invite a convivir y a relacionarse.

Por todo ello, queremos apoyarte a comprender la importancia que tiene el **ambiente** en el desarrollo de los y las estudiantes y, ofrecerte estrategias para crear ambientes favorables y emocionalmente seguros dentro de los escenarios educativos.

Nos alegra enormemente acercarnos a ti, a través de esta **Guía de aprendizaje**. Esperamos que todos los aprendizajes que compartimos sean de gran utilidad y, que logres aplicarlos dentro de tu práctica educativa diaria favoreciendo a tus estudiantes.

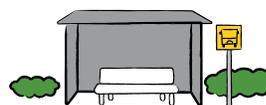
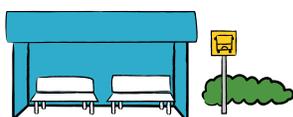
Ciudad de México, marzo 2023



# Mapa de travesía



**Módulo 6**  
Reflexionemos



## Módulo 4

¿Cómo saber si el espacio es favorable para el aprendizaje a través del juego?  
Para maestros y maestras



## Módulo 5

¿Cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego?  
Para líderes educativos



## Módulo 3

Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje en preescolar y primaria



## Módulo 2

La esencia del ambiente en el aprendizaje



## Módulo 1

¿Qué hay por descubrir?



# Guía de uso

**aeioTU** con apoyo de la Fundación LEGO deseamos que esta **Guía de Aprendizaje**, que forma parte del **Legado de Acreditaciones** "Pedagogía y Juego. Talleres para fortalecer la Práctica Profesional Docente" permita promover la motivación de las y los niños por aprender, impulsar su capacidad para generar nuevas ideas e imaginar alternativas, así como conectar con otros y con lo que les rodea de maneras positivas.

De igual forma, pretendemos que esta Guía sea una propuesta que celebre la diversidad y las diferencias entre las personas que conforman una comunidad educativa. En la que la educación inclusiva sea una herramienta de protección para las poblaciones más vulnerables y la punta de lanza de una transformación social.

Para cumplir con ello, hemos elaborado este material que presentamos como una herramienta que acompañe a las y los docentes en su travesía, favoreciendo la reflexión y aplicación de conocimientos y, haciéndolos partícipes activos del proceso. Esta Guía los acompañará comunicando:

Los objetivos de aprendizaje y la estructura del taller que están por cursar.

La relación que existe entre los objetivos de aprendizaje y su desarrollo profesional como docentes y líderes educativos.

Las reflexiones y actividades que les permitan profundizar en torno a "las escuelas" como lugares educativos que promuevan la inclusión y la equidad.

Las experiencias de aprendizaje que lleven a reimaginar el rol como docentes para crear entornos más empáticos y compasivos.

Las experiencias de aprendizajes y sus expectativas para lograr los objetivos de aprendizaje en cada módulo del taller.

La manera en que se evaluarán los aprendizajes.

Buscando favorecer la metacognición y el aprendizaje autorregulado por parte de las y los docentes en su experiencia de aprendizaje, se propone una organización de los contenidos en cuatro etapas del aprendizaje de acuerdo con la teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb (2014).

# Estilos de aprendizaje de Kolb

“Aprendizaje es el proceso por el que se crea conocimiento mediante la transformación de la experiencia”.

David Kolb (1984)



- ¿Qué sucedió?
- ¿Cómo te sientes acerca de esta [situación]?
- ¿Qué acciones o palabras indican este sentimiento?
- ¿Puedes expresar tus sentimientos a través de palabras?
- ¿Qué palabras usarías para describir tus sentimientos?
- ¿Qué sientes?
- ¿Qué necesitas saber?

- ¿Qué principio ves en funcionamiento?
- ¿Qué ideas nuevas o modificadas tienes?
- ¿Qué sé ya sobre este contenido?
- ¿Este conocimiento está conectado con otras áreas que conozco o es completamente distinto?

- ¿Qué acciones debo tomar para aplicar el aprendizaje?
- ¿Qué resultados espero lograr como resultado de la aplicación de mi aprendizaje?
- ¿Cómo puedo usar lo que he aprendido?
- ¿Qué modificaciones son necesarias para que esto funcione para mí?

- ¿Cómo estoy evaluando, reflexionando y refinando mi aprendizaje a lo largo del proceso?

# ¿Cómo vas a vivir el aprendizaje a través de esta guía?

Descubre en tu **Guía de uso** los elementos de tu Guía de aprendizaje para que conozcas paso a paso cómo lograr tu certificación en el taller **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego.**

Visita la página 6 y explora el **Mapa de Travesía.**

El mapa de Travesía te orienta para que sigas la ruta correcta. ¿Eres docente o líder? Pon atención en los módulos 4 y 5 y elige el que va de acuerdo con tu función educativa.

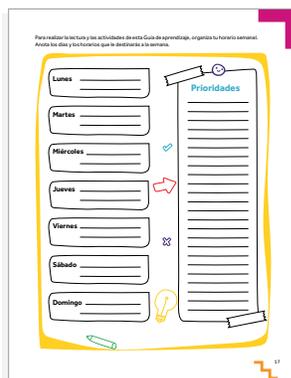


En cada módulo encontrarás una insignia.



Explora la **Ruta de aprendizaje** en la página 15 y localiza las insignias que obtendrás con el avance de cada módulo. Así como los detalles de los retos que vas a cumplir para crear espacios que promuevan el juego y la convivencia para lograr aprendizajes significativos.

Para que puedas organizar tus días y el tiempo que dedicarás para realizar tu taller, utiliza el planificador semanal de la página 18.



Cada módulo cuenta con una portada para que puedas identificarlo con facilidad y regresar a ellos cada vez que lo consideres necesario.



Al inicio de cada módulo en **Tiempos para...** conocerás la duración, a quién va dirigido, número de insignia que obtienes, objetivos específicos y la información detallada de sus secciones.



**Etapa *experimental*.** En esta etapa se promueven actividades para encontrarse con tu experiencia o situación como punto de partida. Es decir, aprender sintiendo.



**Etapa *conceptualizar*.** En esta etapa, a partir tu experiencia, se presenta contenido nuevo. Para que puedas aprender pensando.



**Etapa *aplicar*.** A partir de tu práctica y experimentación aprenderás haciendo. Con acciones que den respuesta a interrogantes como, ¿qué modificaciones son necesarias para que esto funcione para mí?



**Etapa *reflexionar*.** En esta etapa reconocerás ideas y situaciones desde diferentes puntos de vista. Aprender reflexionando.

En el interior de la Guía de aprendizaje encontrarás espacios para escribir y para dibujar.



Cuando encuentres este icono toma tu Diario de travesía para profundizar sobre tus experiencias y reflexiones. Recuerda que es tu diario y te puedes expresar de manera libre.

Por último, encontrarás en los Anexos.

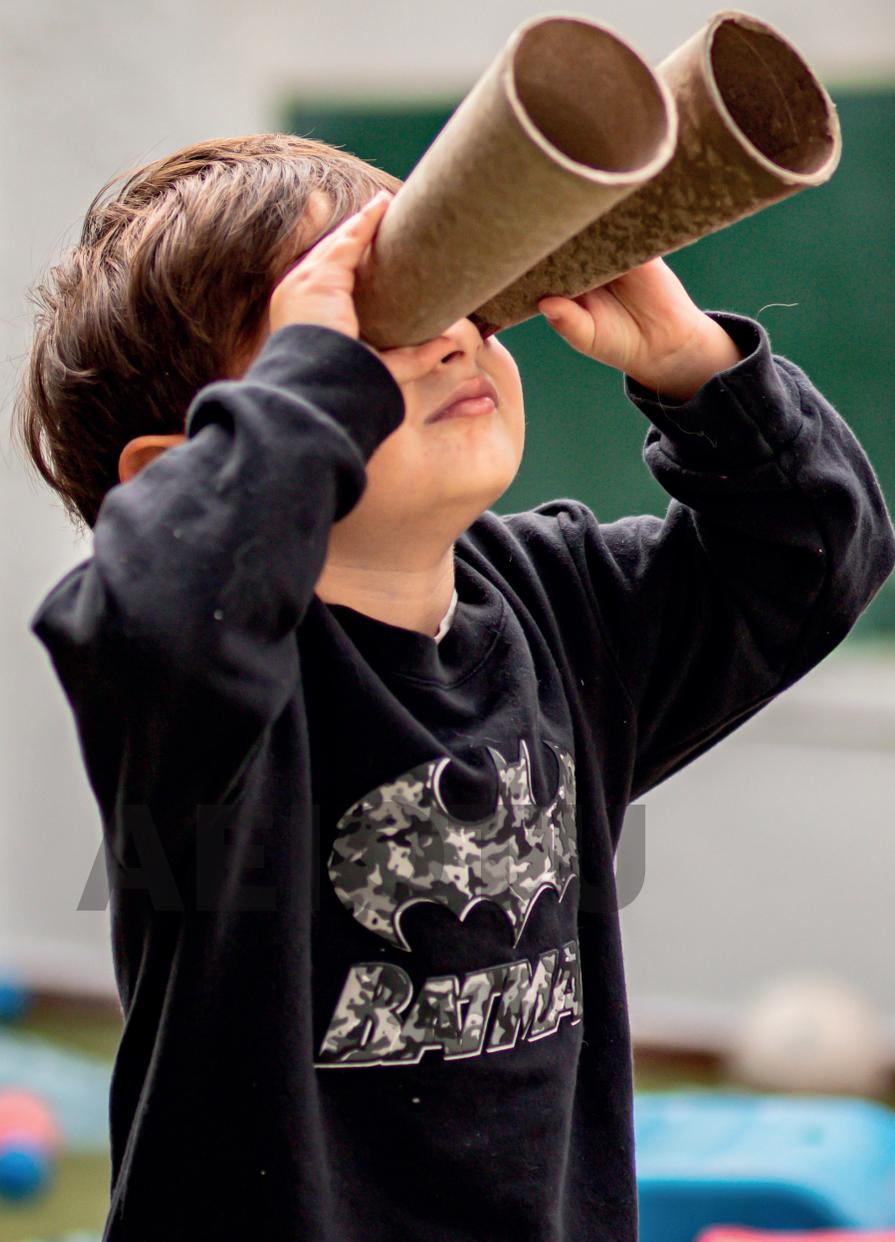
**Bibliografía** con las referencias que te permitirán consultar y profundizar sobre los contenidos.

**Glosario** para conocer el significado de palabras y conceptos clave.

**Preguntas frecuentes** para consultar.

# Módulo 1

¿Qué hay  
por descubrir?



# ¿Qué hay por descubrir?

## Tiempos para...



**Duración:**  
1 hora



**Dirigido a:**  
líderes y docentes de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

1. Presentar un panorama general de la temática del taller, reconociendo la importancia del ambiente en el aprendizaje y el desarrollo de las y los estudiantes.
2. Reconocer saberes previos a partir de su experiencia y preparación académica. Conocer la ruta de aprendizaje del taller para asegurar su correcto desarrollo.
3. Facilitar la ruta de aprendizaje del taller para asegurar su correcto desarrollo.



### Experimentar

Traer a la mente algunos recuerdos de los salones y de las escuelas de la niñez.

**Duración 20 minutos**



### Conceptualizar

Realizar una introducción del concepto de ambiente y compartir la ruta de aprendizaje del taller para identificar los pasos a seguir.

**Duración 20 minutos**



### Aplicar

Identificar la forma, el lugar y el momento más adecuado para aprender utilizando diversas estrategias.

**Duración 10 minutos**



### Reflexionar

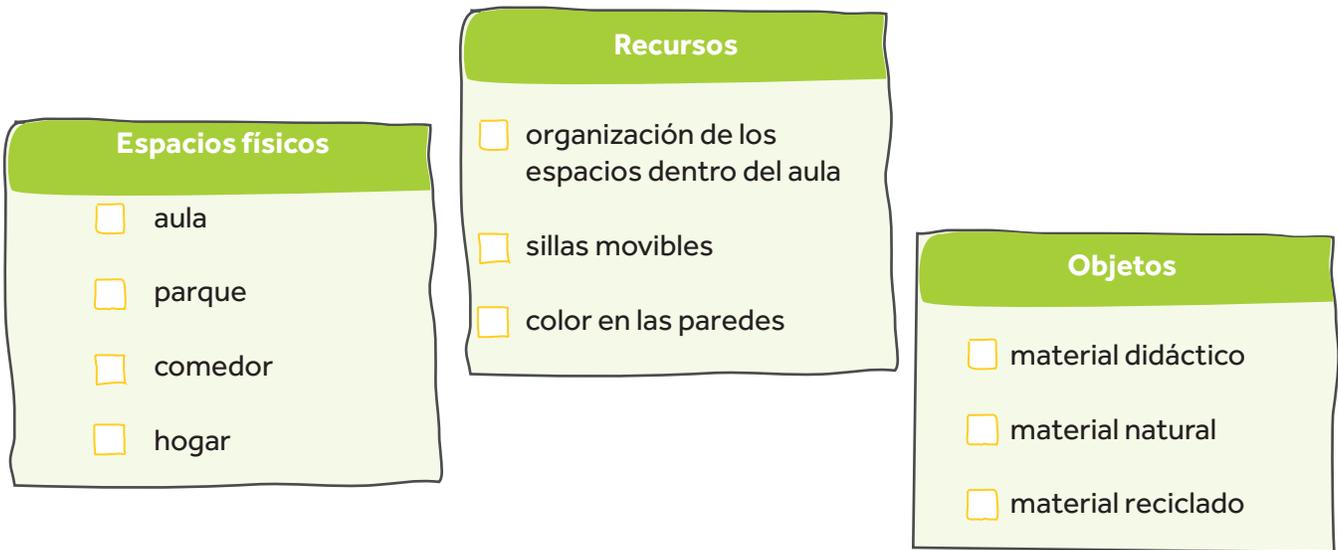
Reflexionar sobre el rol del docente o el rol del líder educativo actual.

**Duración 10 minutos**



# Ambiente de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son los espacios físicos creados especialmente para favorecer el aprendizaje. Un ambiente de aprendizaje, es donde un estudiante aprende, puede ser en el salón de clases o cualquier otro lugar, en el que se pueden aprovechar los recursos existentes y la diversidad de materiales con los que cuentan, donde puede aprender.



Describe el espacio físico, los recursos y los objetos de tu aula.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# ¿Cuáles son los temas que abordamos en el taller?

**Características del ambiente**



**Espacios de aprendizaje**



**Rol de los adultos en el acompañamiento de las y los estudiantes**



**Recursos, medios y materiales**



**Fortalecimiento de habilidades blandas, de lenguaje y del pensamiento. Ideas y estrategias para transformar los espacios**



**Evaluación y autoevaluación**



# Ruta de aprendizaje

Para que logres recorrer exitosamente este taller, te explicaremos la ruta de aprendizaje. El contenido está organizado en seis módulos numerados consecutivamente. En tu taller cursarás cinco de estos seis módulos con diferentes momentos que te llevarán a la reflexión y a la acción. Registra tu avance, marca tus insignias cada vez que completes un módulo.



La primera insignia la obtendrás al completar el primer módulo, en él encontrarás la visión general del taller.



La segunda insignia la podrás conseguir al completar el segundo módulo en el cual conocerás la esencia del ambiente en el aprendizaje.



Para adquirir tu tercera insignia, completa el módulo tres y conoce la creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje. Este módulo está dividido en dos secciones, elige la que corresponde al grado que acompañas, la primera es para preescolar y la segunda para primaria.



Para obtener tu cuarta insignia es importante que selecciones el módulo adecuado a tu función educativa. ¿Eres docente o líder? El módulo cuatro está dirigido a docentes y el módulo cinco a líderes educativos. En tu módulo encontrarás herramientas que te ayudarán en la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación de los procesos frente a los ambientes favorables para el aprendizaje, a través del juego.



Y finalmente, el módulo seis integra ejercicios para recordar lo aprendido y espacios para reflexionar culminando con el cierre de tu taller.



Durante el recorrido de este taller, encontrarás invitaciones a escribir en tu Diario de travesía, por medio de notas de los aprendizajes más significativos para ti. Registra tus reflexiones, dibuja, pega recortes y crea. Para tu Diario de travesía prepara un cuaderno, puede ser uno que ya no uses, personalízalo y hazle una portada. Comienza a atesorarlo como tu diario de viaje.



# ¿Cuál es el mejor lugar y momento para tu aprendizaje?

Para comenzar prepara el espacio en el que realizarás las actividades de esta Guía de aprendizaje. Identifica dónde, cuándo y cómo aprendes mejor.

¿Dónde te concentras más?

- En un lugar con ruido
- En un lugar silencioso
- En un espacio favorito de tu casa
- En el salón de clases
- En el jardín o en un parque

Otro, ¿cuál? \_\_\_\_\_

¿En qué momento te concentras mejor?

- Por la mañana
- Por la tarde
- Por la noche
- En fin de semana
- Mientras estás con tus estudiantes

Otro, ¿cuál? \_\_\_\_\_

Describe cómo aprendes mejor.

---

---

---

---

---



Para realizar la lectura y las actividades de esta Guía de aprendizaje, organiza tu horario semanal. Anota los días y los horarios que le destinarás a la semana.

**Lunes** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Martes** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Miércoles** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Jueves** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Viernes** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Sábado** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Domingo** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Prioridades**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# ¿Recuerdas cómo era tu escuela en tu niñez?

Dibuja o describe cómo era tu escuela.

- ¿Tenía ventanas grandes o ventanas enrejadas?
- ¿Cómo era tu salón?
- ¿Tenía pupitres individuales o mesas para realizar actividades?
- ¿En qué momento jugabas?
- ¿Cuáles eran tus lugares favoritos para jugar?
- ¿Cómo aprendías?





# Tiempo para recordar

Elige un lugar cómodo para reflexionar. Lee las preguntas, respira profundo y trae a tu mente los recuerdos de tu infancia que respondan estas interrogantes, si así lo deseas puedes cerrar los ojos.



Anota qué te gustaba y qué no te gustaba de tus clases. ¿Qué cambiarías?

## Lo que me gustaba

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Lo que no me gustaba

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realiza un recorrido por tu historia de vida. Piensa en un pasado más cercano y recuerda por qué decidiste ser docente o líder educativo.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Ahora tu eres la persona adulta que acompaña a los y las estudiantes. Eres la persona que ellos recordarán cuando crezcan. Y en su historia de vida estará el salón en el que compartieron sus días contigo, esos espacios y esos ambientes que hoy les propones. ¿Qué te gustaría que recuerden?

---

---

---

---

---

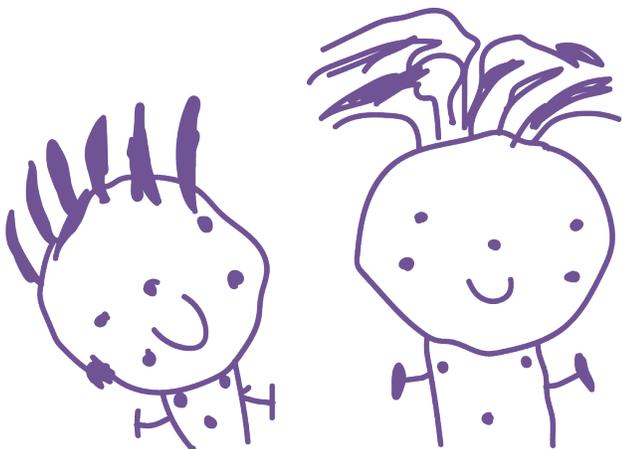
---

---

---

---

---



# Módulo 2

## La esencia del ambiente en el aprendizaje



# La esencia del ambiente en el aprendizaje

## Tiempos para...



**Duración:**  
9 horas



**Dirigido a:**  
líderes y docentes de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

- Reconocer el concepto de ambiente y su relación con la construcción de identidad, dignificando la particularidad de cada uno de los centros educativos y la diversidad de los y las niñas, las y los docentes y las familias.
- Identificar los diferentes espacios de aprendizaje en donde las y los niños pueden jugar y construir su conocimiento.
- Reconocer los diferentes materiales que se ofrecen a los y las niñas en ambientes enriquecidos para el juego y el aprendizaje.
- Identificar los múltiples beneficios que tienen los ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego, en el desarrollo de las y los niños, aun cuando se presenten condiciones de discapacidad o de cualquier otro tipo de diversidad.
- Reconocer el papel del adulto en los ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego y para promover un enfoque inclusivo en este proceso.
- Promover transiciones asertivas para los y las niñas en su paso de lo inicial a lo formal, reconociendo la importancia del ambiente en este proceso.



### Experimentar

Observar, reconocer e invitar a percibir con sus sentidos (tocar, ver, probar, oler y escuchar), a través de ejercicios, los espacios y los ambientes en los que están aprendiendo las y los estudiantes.

**Duración 1 hora**



### Conceptualizar

Los espacios de aprendizaje.

Los materiales, los instrumentos y las herramientas pedagógicas.

Fortalecimiento de habilidades sociales del pensamiento y del lenguaje en relación con los ambientes. El rol del adulto: docentes, familia y comunidad, y, su relación con los ambientes favorables para el aprendizaje.

La importancia de los ajustes razonables en los ambientes, para lograr un enfoque inclusivo en el que todos los y las niñas puedan participar.

**Duración 3 horas**



### Aplicar

Desarrollar diferentes ejercicios en torno a los conceptos abordados, en los que encontramos, por ejemplo, la representación de espacios que se pueden ofrecer a las y los niños para favorecer el aprendizaje.

**Duración 4 horas**



### Reflexionar

Evocar momentos de la niñez, de la práctica educativa actual, de los espacios actuales, de los materiales que se usan con frecuencia y el rol del adulto.

**Duración 1 hora**

# Sección 1. El ambiente y sus características



## ¿Qué hay a tu alrededor?

Tómate un momento, observa el lugar en el que te encuentras, responde las preguntas y al final describe el lugar en el que te estás en este momento.

- ¿Estás en tu casa? \_\_\_\_\_
- ¿Estás en la escuela? \_\_\_\_\_
- ¿Qué hay en este espacio? \_\_\_\_\_
- ¿En dónde estás sentado? \_\_\_\_\_
- ¿Entra luz? \_\_\_\_\_
- ¿Tienes frío o calor? \_\_\_\_\_
- ¿Te gusta este espacio? \_\_\_\_\_
- ¿Te sientes cómodo? \_\_\_\_\_

Describe el lugar en el que te encuentras.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# ¿Qué entendemos por ambiente?

Mira a tu alrededor, utiliza todos tus sentidos:  
¿qué ves? ¿Qué escuchas? ¿Cuál es el olor que percibes? Toca lo que esté a tu alcance.  
Dibuja el lugar en el que te encuentras con todo lo que logras captar del ambiente.



2.1 Usa los cinco sentidos para tocar, observar, escuchar, probar y oler.





# ¿Qué es un ambiente?

El ambiente es el espacio que nos rodea, es nuestro contexto inmediato, es lo que podemos ver, oler, escuchar, tocar y sentir. El ambiente, en los escenarios educativos, es el espacio físico en donde sucede el juego y el aprendizaje. En cada espacio, las y los estudiantes se interesan, se asombran y tienen curiosidad por saber cómo son las cosas que les rodean; en las aulas, en las escuelas, en los hogares y, en todos los lugares que los y las niñas aprenden.



2.2 Escenarios educativos: aula, patio, hogar o jardín.



# Características del ambiente

Es importante que los ambientes educativos cumplan con algunas características, como:

## Ambientes seguros

La primer característica de los ambientes es que sean seguros y que cumplan con los estándares gubernamentales para garantizar la seguridad de las y los niños.

- Tomas de corriente protegidas
- Pisos antideslizantes
- Zonas amplias
- Alcantarillas cubiertas
- Ventanas seguras
- Ventilación
- Iluminación

## Ambientes limpios y organizados

La segunda característica de los ambientes es que estén limpios, que inviten a pertenecer, a interactuar, y que proporcionen tranquilidad a las y los niños y los docentes.

- Limpiar los espacios, barrer y trapear. Ordenar de acuerdo al lugar que le corresponde.
- 

## Ambientes ordenados con intencionalidad pedagógica

La tercer característica es que los ambientes estén ordenados, con una intención clara para lograr un ambiente estéticamente armonioso, tranquilo y amable, que sea promotor de aprendizajes.

- Identificar para qué, por ejemplo: para qué colocar los colores amarillos con los amarillos, para qué crear un laberinto en el pasillo, etcétera.
- El ambiente que proponemos sea promotor del aprendizaje a través del juego.

## Ambientes provocadores

Un ambiente provocador es el que invita a jugar, explorar y crear.

- Que detonen en los y las niñas ganas de explorar, de descubrir, de interactuar.

## Relación entre la estética y la cultura

La estética se entiende como la oportunidad para experimentar la belleza, la cual se nutre de un espíritu alegre, amable, investigativo, acogedor, creativo y comunicador. Por su parte, la cultura es el reconocimiento y respeto por las tradiciones y el pensamiento.

- El ambiente genera el sentido de pertenencia e identidad, promueve la construcción de historia y el fortalecimiento grupal, dando cuenta de quiénes somos.
- Favoreciendo el sentido de pertenencia e identidad.

¿Recuerdas cómo era tu salón cuando eras pequeña? ¿Será que un salón así, con pupitres mirando hacia la pizarra y algunos muebles cerrados para guardar el material, despierta la curiosidad de las y los niños? ¿Será provocador?

Para comprender mejor, te invitamos a hacer el ejercicio de la siguiente página.



## Espacio ordenado vs espacio organizado

Observa las fotografías y describe en cuál se representa orden y en cuál se ve organización.



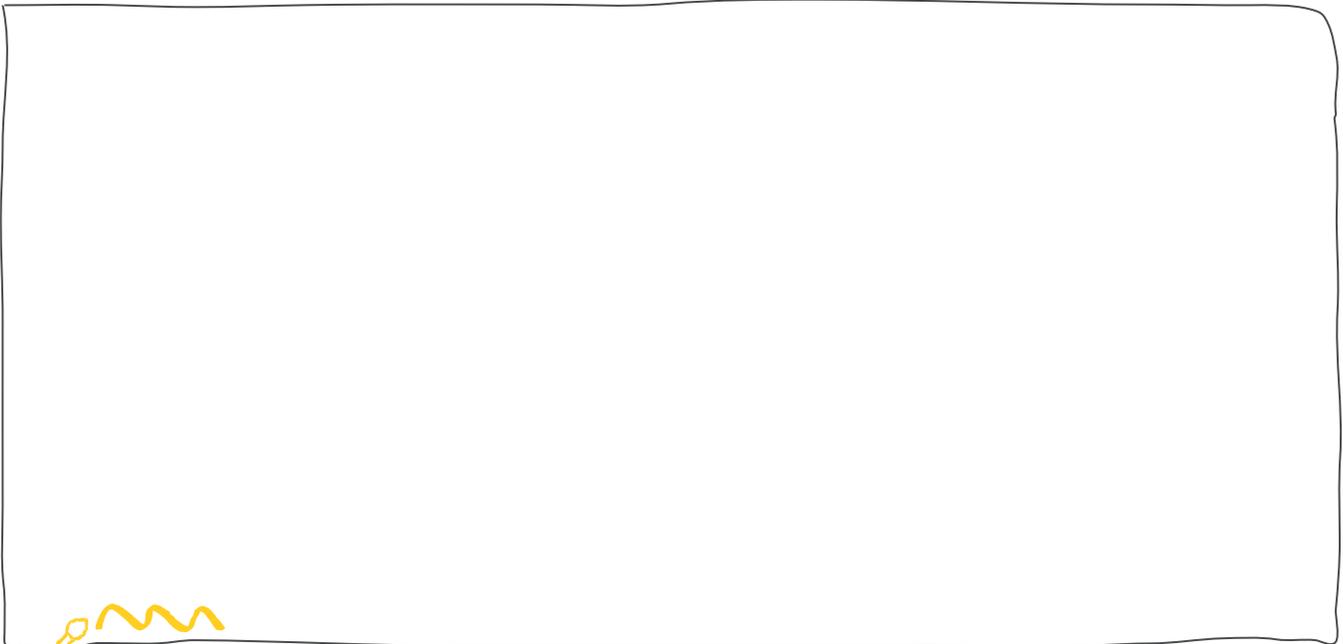
2.3 Mueble con materiales.



2.4. Material de clase.

En la primera foto los elementos están ordenados mientras que en la foto de la derecha, los objetos además de estar ordenados, están organizados a partir de criterios como color, forma o tamaño.

Dibuja tu aula actual e identifica si las características del ambiente que has visto en las páginas anteriores.





## Tiempo para reflexionar



Después de identificar las características del ambiente, con la actividad de la página anterior. Recorre tu aula y piensa si el ambiente de aprendizaje invita a las y los niños a aprender a través del juego. Responde las siguientes preguntas.

¿Interactúan con los materiales una y otra vez?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Sus experiencias son significativas?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Se involucran de manera activa?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Están alegres?

---

---

---

---

---

---

---

---



## Sección 2. Espacios que favorecen el aprendizaje



### Antes de seguir

Los espacios que favorecen el aprendizaje son los espacios donde sucede el aprendizaje y el juego, todos esos espacios que el niño o niña habita y recorre. Además de las aulas, el aprendizaje y el juego se pueden dar en los espacios comunes de las escuelas, en el hogar y en la calle misma.

Recuerda lo que hiciste ayer ¿a dónde fuiste? ¿Por cuáles lugares pasaste? ¿En qué te transportaste? No dejes escapar ni un solo paso. Utiliza el siguiente espacio para crear un mapa de tu recorrido.



¿Qué aprendiste en esos espacios que recorriste?

---

---

---

---



## ¿Qué son los espacios de aprendizaje?

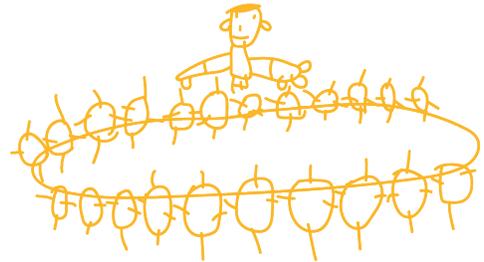
Algunos de los espacios de aprendizaje pueden ser:

### Espacios abiertos

- parques
- plazas
- calles
- colonias

### Espacios cerrados

- escuelas
- aulas
- casas
- habitaciones



### Espacios públicos

- centros comerciales
- parques
- bibliotecas
- tiendas

### Empecemos por las aulas

¡Las aulas! Ese lugar donde te reúnes diariamente con tus estudiantes. Es un espacio pensado, elaborado y pedagógicamente estructurado para potenciar en las y los estudiantes sus capacidades cognitivas, creativas, sociales, lógicas y emocionales. Son espacios que ofrecen refugio, seguridad, bienestar y comodidad.



2.5 Espacio de aprendizaje.



# El aula

Antes de seguir, realiza el siguiente ejercicio. Marca lo que hay en tu aula y, escribe sobre las líneas, qué otros elementos tiene.

- sillas
- una pizarra
- una repisa
- muebles organizadores

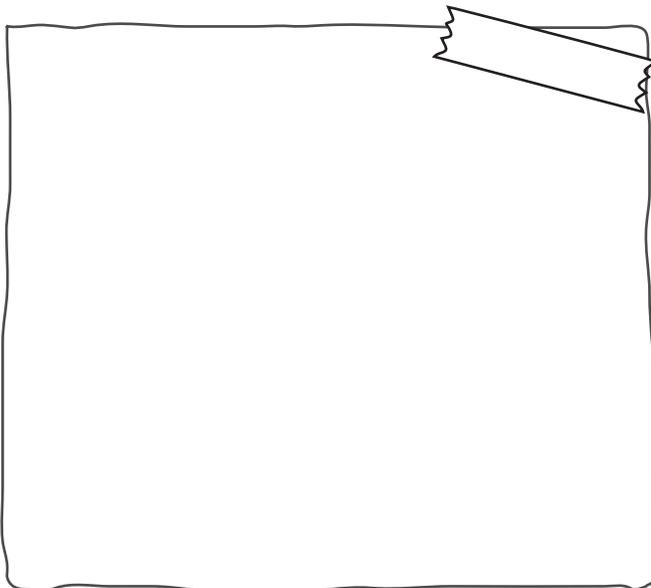
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Te imaginas qué pasaría si transformas tu aula, cambiando la posición de los pupitres o sillas? Podrías formar un círculo o semi círculo, ubicar a tus estudiantes alineados frente a la pizarra o, también, organizarlos en grupos pequeños. Estos cambios pueden influir en las dinámicas de la clase, con solo modificar el orden con el cual, tus estudiantes y tú, ya están acostumbrados. Pueden comenzar a ocurrir nuevas respuestas de interés, concentración, motivación y disfrute.

¿Qué sucedería si un día, al llegar los y las niñas, encuentran en medio del piso de su aula un camino hecho con cojines y, algunos elementos como bloques de madera o juguetes, que sirvan como obstáculos en medio del recorrido? ¿Cómo crees que reaccionarían tus estudiantes? ¿Cuál sería su forma de explorar este espacio?

¿Cómo son las experiencias que por lo general realizan en el aula? ¿Trabajan todos juntos? ¿Está cada uno de ellos en su pupitre, haciendo lo mismo o, están trabajando con otros? ¿Cómo cambiaría la dinámica de las experiencias y la participación de las y los niños, al agruparse con otros para trabajar?



¿Cómo están dispuestos estos elementos? Te invitamos a jugar con la disposición y las posibilidades del mobiliario. ¿Qué puedes mover en tu aula?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

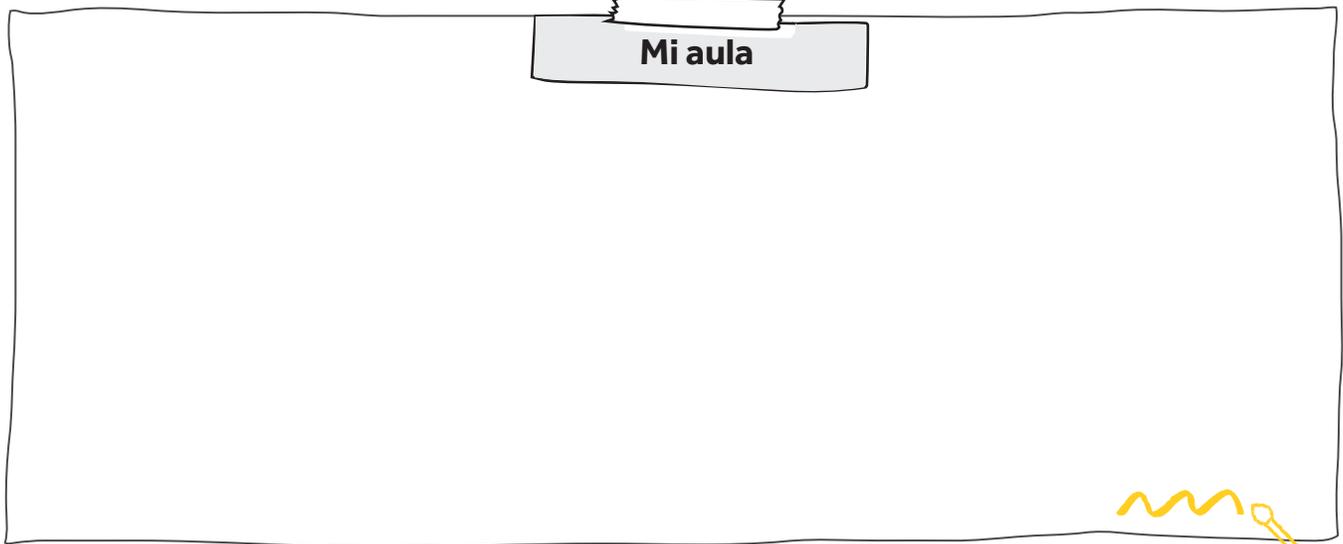
\_\_\_\_\_



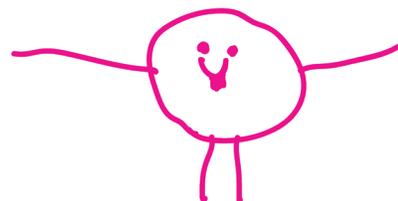


## Transformando espacios

Dibuja cómo se encuentra el mobiliario en tu aula y cómo lo puedes reorganizar.



Escribe tus reflexiones en el Diario de travesía e intenta plasmar las diversas formas de ordenar el mobiliario y los elementos del aula.





## Nuevos espacios de aprendizaje

Imagina que en tu aula empiezan a aparecer pequeños espacios interactivos, dinámicos y pedagógicos, enfocados en temas o experiencias que las y los niños están viendo en sus clases: las sumas, las partes de las plantas, las oraciones, el desarrollo socioemocional, entre muchos otros. Estos espacios de aprendizaje pueden ser rincones o estaciones para el encuentro, para construir, para crear y para leer.

Espacio para saludar, escuchar, dialogar, hablar sobre lo aprendido, sobre lo que nos gusta y lo que no nos gusta.



2.6 Rincón para el encuentro.

Espacio con diversos materiales para armar y desarmar, encajar y desencajar, crear, comparar y clasificar.



2.7 Rincón para construir.

Espacios para crear a partir de la exploración de diversos materiales.



2.8 Rincón creativo.

Espacio para leer, escribir, narrar y contar historias



2.9 Rincón literario.

Espacio para jugar a ser doctores, bomberos, mamás, papás, profesores y para representar roles de la realidad y de la fantasía. Por medio de la imaginación crean personajes e historias.



2.10 Rincón de roles.

Espacio para experimentar, descubrir, explorar, hacer, ver, tocar, sentir, probar y comprobar. Materiales como lupas, semillas, tierra, fotografías y diarios de campo con preguntas movilizadoras.



2.11 Rincón de ciencia.

Mesa y contenedores de libros, cuentos, lápices, hojas, maquillaje y vestuario para personificar.



2.12 Estación literaria.

Mesa amplia para crear y amasar de manera libre, con contenedores con materiales para pintar, dibujar o modelar.



2.13 Estación creativa.

En la estación creativa, a través del juego, pueden reconocer que no todas las hojas de los árboles son iguales, que no sólo con la plastilina se puede hacer un muñeco; que hay muchas formas para dibujar casas o perros.

Estos espacios permiten el trabajo en grupos pequeños. La interacción con sus compañeros de manera más cercana fortalece habilidades como la resolución de conflictos, afianzan su autonomía, consolidan su expresión verbal, gestual y corporal, y, comprenden conceptos e ideas a partir de un aprendizaje colaborativo e investigativo.

Para profundizar en el aprendizaje colaborativo te invitamos a desarrollar el taller de EPC-LL, que también hace parte de este legado de acreditaciones de la Fundación LEGO.



## Espacios donde las y los niños aprenden

### Rincones

#### Rincón del encuentro

con un espacio para sentarse en círculo para conversar.

#### Rincón para construir

contenedores con diversos materiales.

#### Rincón creativo

con luz natural.

#### Rincón literario

con un espacio cómodo, con cojines para sentarse.

#### Rincón de roles

con un espacio que cuente con un espejo en la pared.

Para crear un *rincón* considera espacios que permitan a los y las niñas realizar sus actividades, en estos espacios los materiales varían según la edad e intereses de tus estudiantes.



2.14 El espacio de aprendizaje integra diversos materiales.

## Estaciones

### Estación literaria

cuentos, ropa para personificar, lápices de colores, hojas de papel y pinturas.

### Estación creativa

pinturas, hojas de papel y hojas de árboles secas.

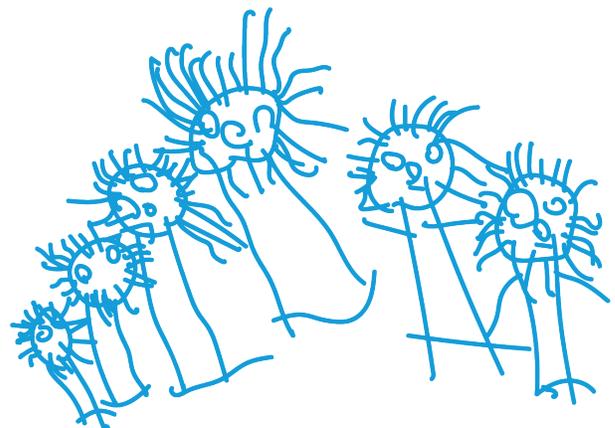
### Estación de investigación

lupas, recipientes y pigmentos de colores.

Para crear estaciones toma en cuenta los intereses de tus estudiantes. El espacio requiere de mesas amplias, contenedores y materiales.



2.15 Estación literaria.





# Los espacios comunes de la escuela

Marca los espacios comunes que hay en tu escuela y escribe sobre las líneas si cuentas con otros.

- la entrada
- el comedor

- los baños
- el patio

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cómo te apropiarías de los espacios que ofrece tu escuela, para promover habilidades en tus estudiantes? Aquí te damos algunas ideas.

El comedor es un espacio que se puede convertir en un laboratorio multi sensorial donde se invite a degustar, olfatear, observar y palpar las diferentes texturas, colores y formas que nos ofrecen los alimentos. Pueden colocar fotografías, dibujos, creaciones de las y los niños o algunas herramientas pedagógicas que hablen de la riqueza gastronómica de la región, los nombres de los alimentos, los beneficios que trae su consumo, entre otras.



2.16 Alimentos saludables.



2.17 Patio con juegos.

En el patio se pueden crear laberintos con cuerdas atadas a las ventanas y a los árboles, pintar senderos y juegos en el piso, sujetar herramientas para encestar en alguna columna o poste y, mucho más.

En los baños se puede jugar a esperar turno, a medir la cantidad de papel higiénico o el tiempo en que nos debemos cepillar. Se pueden colocar fotografías o imágenes creadas por los y las estudiantes para fomentar hábitos saludables, el buen uso de recursos como el agua, el respeto entre géneros y la privacidad.



2.18 Cuidado personal y hábitos saludables.



## Comenzando por el pasillo

¿Qué interacciones hay en la entrada a tu escuela?

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Cómo podrías hacer para que el pasillo fuera un espacio mucho más interesante y divertido?

---

---

---

---

---

---

---

---

Camina sobre el pasillo para llegar a tu aula.  
¿Qué clase de interacciones se están dando entre los y las niñas cuando pasan por este lugar?

---

---

---

---

---

---

---

---



2.19 Juegos para llegar al salón.

¿Qué otros lugares de la escuela podrían convertirse en escenarios de aprendizaje?  
Escribe una lista en la que puedas nombrar esos espacios que se pueden convertir en escenarios de aprendizaje.

---

---

---

---



Escribe en el Diario de travesía tus ideas para transformar el pasillo en un espacio más interesante y divertido. ¿Qué necesitas para hacerlo?

---

---



# La casa

Ahora que has logrado identificar los diferentes escenarios de aprendizaje en la escuela, pensemos si la casa es un escenario de aprendizaje. Gran parte de la vida de las y los niños se da en la escuela, y la otra gran parte en la casa. Pero es en la casa donde se transmiten los saberes, las costumbres, las tradiciones y los valores. Dibuja o describe cómo representas cada uno.

<p><b>Saberes</b></p>	<p><b>Costumbres</b></p>
<p><b>Tradiciones</b></p>	<p><b>Valores</b></p>



2.20 Los bocadillos navideños reflejan las costumbres y tradiciones de la comunidad.



2.21 La piñata como parte de las celebraciones en familia: costumbres y tradiciones.



## ¿Cómo es mi casa?

Piensa por un momento en tu casa. Seguro hay elementos en común. Techo, paredes y piso. Y más allá de estos elementos, ¿qué tiene: ¿ventanas? ¿Una cocina? ¿Una sala? ¿Un baño? ¿Una o más habitaciones? ¿Un patio? En todos estos lugares se pueden potenciar aprendizajes.

---

---

---

¿Cómo es mi casa? ¿Sé cómo, quién y cómo la construyeron? ¿Quién la ha habitado? ¿Quiénes son mis vecinos? ¿De qué materiales está hecha? ¿Es rural o urbana? ¿Es casa o apartamento? ¿Qué la hace única y, que encuentro allí, que me identifica?

---

---

---

---

---

---

---

---

### La casa de Julieta



¿Qué pasaría si las familias les hacen estas preguntas a sus hijos e hijas? ¿Qué pasaría si un día la tarea de ciencias los invita a explorar su propia casa? ¿Qué pasaría si un día la tarea fuera dibujar con marcadores borrables lo que se ve a través de la ventana? o, ¿si se sacan de los alimentos pigmentos, para pintar?

---

---

---

La casa es un escenario de aprendizaje importante, si en cada uno de los espacios de la misma potenciamos el aprendizaje, si los exploramos, con la mirada curiosa de un niño o niña que se cuestiona por las historias que tiene cada objeto, lugar y persona.





## Tiempo para recordar

Recuerda algo que jugabas en tu niñez. Dibújalo.

¿De qué manera el espacio en que jugabas se convertía en un lugar de aprendizaje?

---

---



Escribe en el Diario de travesía todo lo que recuerdes de tu juego: ¿en qué lugar jugabas?  
¿Qué edad tenías? ¿Jugabas con alguien más?



# La calle y la ciudad

Hasta ahora, hemos recorrido diversos espacios de aprendizaje en las aulas, en las escuelas y en los hogares. Es momento de encontrarse con esos espacios que cada estudiante recorre en su vida cotidiana, por ejemplo, las calles, la tienda de abarrotes, la papelería, los parques, los espacios de recreación, etc. ¡Un sinfín de oportunidades para promover el aprendizaje a través del juego! Marca en la siguiente lista las actividades que has realizado y anota otras que recuerdes.

- Usar las escaleras para contar escalones.
- Calles que se pueden medir con zapatos.
- Adoquines que te invitan a no pisar la raya.
- Publicidad para leer.
- Edificios que se pueden comparar.
- Árboles que se pueden sentir.
- Sonidos de autos que se pueden reproducir.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



MI  
BARRIO

Antoine





## Recuperando experiencias

El espacio público goza de una identidad propia, sabe y cuenta historias del pasado.



2.22 Observa mientras caminas.

¿Cuándo vas caminando por la calle te has detenido a observar a un ave, a una ardilla o algún animal? ¿Cuál?

¿Has jugado a contar los pisos de un edificio o los autos de color rojo?

¿Qué olores percibes cuando vas camino a la escuela?

¿Qué medios de transporte ves cuando vas camino a la escuela? ¿Cómo llegan los niños a la escuela?

¿Has jugado a identificar figuras geométricas en la ciudad o el campo?

De lo anterior ¿qué puedes hacer con tus estudiantes o, cómo los puedes invitar a realizar estos juegos, en compañía de un adulto? Escribe en el siguiente espacio qué has realizado y qué te gustaría realizar.

---

---

---

---

---

---

---

Cuando una persona adulta es sensible, propone estos juegos y es capaz de observar en conjunto todos estos elementos que seguro promueven aprendizajes.



# Sección 3. Materiales



## Lista de materiales

Escribe una lista de 10 materiales que uses con frecuencia en tu aula.

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_

Revisa tu lista y verifica si hay: cartulina, colores, plastilina, fomy, grabadora, lupa, linterna. ¿En esa lista hay sonidos, semillas, aromas?

Escribe qué puedes incluir en tus materiales del aula.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



2.24 Hojas de colores, plastilina, colores y otros materiales para el aula.



# Tipos de materiales

## Materiales tangibles

Son los que se pueden tocar y manipular: piedras, cartón o pintura.

### Materiales didácticos

Tienen una funcionalidad específica para fortalecer alguna habilidad: ábaco o rompecabezas.



2.25 Material didáctico.

### Materiales naturales

Proviene de la naturaleza: semillas, piedras, conchas de mar u hojas secas.



2.26 Material natural.

### Materiales reciclados

Cajas, botellas, papel, retazos de cartón y de tela. Materiales reutilizables. Calculadora o teclado para reconocer números.



2.27 Cartón.

## Recursos intangibles

Sonidos del ambiente, aromas o formas de las nubes.



2.28 Nubes.

## Instrumentos

Elementos que nos permiten transformar los materiales: reproductor de sonido, pegamento, tijeras y nuestras manos.



2.29 Tijeras y pegamento.

## Herramientas pedagógicas

Otro tipo de material son las herramientas pedagógicas, estas pueden ser construidas con materiales naturales, reciclados, reutilizables o industriales. Son muy significativas para las y los niños porque están elaboradas desde su particularidad, desde su propio ser, logrando potenciar alguna habilidad específica.

*Fortalecer el desarrollo socioemocional.* Libros y cubos de acuerdos, ruleta de los momentos del día o collage de la familia.



2.31 Material para hablar de emociones.

*Fortalecer la dimensión cognitiva.* Crear figuras para encajar o un geoplano.

Si en tu aula, los y las estudiantes se interesan por ese rayo de luz que se refleja en forma de círculo a través de una ventana, puedes potenciar ese material con diferentes colores con papel celofán, dibujando o haciendo sombras. También, si un sonido inquieta a las y los niños podemos grabarlo y reproducirlo para, a partir de él, investigar.



2.30 Materiales naturales.

*Fortalecer la dimensión comunicativa.* Tableros, torres para armar personajes o juego para crear palabras.



2.32 Juegos con los sentidos.



2.33 Juegos con las palabras.

Los materiales permiten a las y los niños interesarse tanto por algo, que pueden crear proyectos de investigación, como se propone en el método del Aprendizaje basado en proyectos. Para saber más sobre éste, te invitamos a cursar el taller de Fundación RobotiX.



## Reinventando materiales

Observa las siguientes imágenes:



Ahora, has notado que existen muchas posibilidades de materiales para ambientar esos espacios de aprendizaje, en los que las y los niños se desenvuelven convirtiéndose en vehículos de construcción de conocimiento. En este contexto, cada estudiante considerando su relación con estos materiales, es quien aprende desde la exploración, la experimentación y el juego.

Con todo ello, cuéntanos qué materiales diferentes podrías incluir en tu salón o, qué otros materiales distintos a los que ya tenías, empezarías a ofrecerles en las clases. ¿Te animarías a construir alguna herramienta pedagógica? ¿Cuál?

---

---



## Materiales en mi comunidad

¿Qué materiales encuentras con facilidad en tu escuela? Por ejemplo: en una escuela cerca de un bosque, podemos encontrar piedras de diferentes tamaños y colores, hojas secas diferentes tamaños, piedras, semillas y tierra.

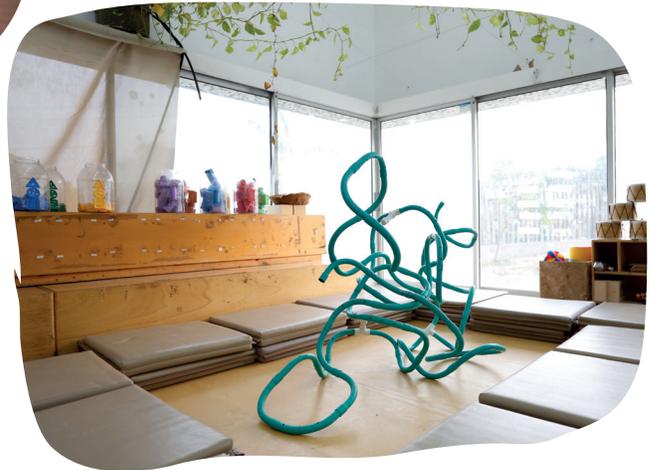


2.34 Materiales naturales, hojas secas y piedras.



2.35 Materiales del bosque.

En una escuela cerca de una zona industrial podemos encontrar material industrial como trozos de madera, aserrín o pedazos de tubos de PVC.



2.36 Materiales industriales.

Qué tal si ahora, escoges un material reciclado que se te ocurra y, piensas en qué posibilidades puede tener si lo llevas al aula. Piensa en su intencionalidad, ese para qué.



¡Ve a tu Diario de travesía e inspírate!  
Escribe todos los cambios que puedes realizar.

# Sección 4. Las habilidades y el ambiente



## Reconociendo habilidades

Antes de continuar, revisa la siguiente lista y, piensa, en cuáles de estas habilidades te sientes más fuerte y, en cuáles, más débil. Marca con tres estrellas en las que te consideres con mayor fortaleza.



2.37 Habilidades sociales.

### Habilidades sociales y blandas

Escucha activa	☆☆☆	Autoregulación	☆☆☆
Asertividad	☆☆☆	Comunicación	☆☆☆
Empatía	☆☆☆	Creatividad	☆☆☆
Negociación	☆☆☆	Trabajo en equipo	☆☆☆
Respeto	☆☆☆		



2.38 Habilidades del pensamiento.

### Habilidades del pensamiento

Observación	☆☆☆	Relación	☆☆☆
Atención	☆☆☆	Descripción	☆☆☆
Percepción	☆☆☆	Resolución de problemas	☆☆☆
Memoria	☆☆☆		
Comparación	☆☆☆		

### Habilidades del lenguaje

Escuchar	☆☆☆
Hablar	☆☆☆
Leer	☆☆☆
Escribir	☆☆☆



2.39 Habilidades del lenguaje.

Ahora, enfócate en las más débiles y trata de responder: ¿por qué te resultan complejas?



Ve a tu Diario de travesía y realiza este ejercicio de reflexión. Recuerda que el Diario es personal.



# Habilidades sociales y blandas

¿Qué habilidades se fortalecen en los y las niñas cuando se encuentran en ambientes que favorecen el aprendizaje por medio del juego? Al vincular estos espacios y, la diversidad de materiales en las experiencias de aprendizaje, se fortalecen las habilidades sociales y blandas, las habilidades del pensamiento y, las habilidades del lenguaje.

Comencemos por las habilidades sociales y blandas, estas habilidades permiten a las y los niños relacionarse e interactuar con los demás. Son habilidades para la vida, para estar en el mundo de una manera más responsable, más tranquila, más segura y más feliz. Estas habilidades se fortalecen especialmente en acciones que se realizan en rincones como el del encuentro, aunque esto no quiere decir que, en otros espacios o momentos, no se fortalezcan.



2.40 Experiencias de aprendizaje y juego para desarrollar habilidades sociales.

## Habilidades sociales y blandas

La **escucha activa** consiste en oír palabras, estar atento, siendo conscientes de todo lo que el otro comunica con palabras, gestos, movimientos y emociones.

La escucha se fortalece con el ejemplo del adulto, quien escucha activamente al estudiante, en todo lo que dice.

La **asertividad** permite expresar lo que se siente y piensa de manera adecuada. El rincón del encuentro y las herramientas pedagógicas, como los acuerdos, permiten a los y las niñas manifestar lo que sienten.

La **negociación** facilita llegar a acuerdos frente a una situación o juego.

La **comunicación** es saber hablar, escuchar y comprender.

La **creatividad** para crear, imaginar e innovar.

La **autorregulación**, la **empatía**, el **respeto** y el **trabajo en equipo**.





# Habilidades del pensamiento

Las habilidades del pensamiento son la observación, la atención, la percepción, la memoria, la comparación, la relación, la descripción y la resolución de problemas. Todas ellas permiten a los y las niñas apropiarse de su realidad, de su mundo, reconociendo y aprendiendo de todo lo que los rodea, indagando el porqué de las cosas, su funcionamiento y su utilidad.



2.41 Materiales y juegos para desarrollar habilidades del pensamiento.

La **observación** a partir de la exploración y manipulación directa. Por ejemplo, en una estación de ciencia o de construcción.

La **memoria** es la capacidad que tenemos todas las personas de retener información estructurada, a partir de experiencias, estímulos y percepciones del entorno.

La **atención** hace referencia a la capacidad de fijación y de apreciación de algunos detalles del entorno o contexto que lo rodea. Si se disponen variedad de materiales para construir una casa, por ejemplo: el y la estudiante, tendrá espacios de atención más prolongados al tener que fijarse en cuáles bloques puede poner primero y, cuáles después, para que la casa no se caiga.

La **percepción** es justo lo que proponemos cuando hablamos de activar todos los sentidos.

La **comparación**, la **relación** y la **descripción**. Estas habilidades permiten a las y los estudiantes realizar asociaciones y conexiones entre objetos, a partir de diferentes características, para luego describirlas.

La **resolución de problemas y toma de decisiones** son habilidades que se hacen evidentes cuando el y la niña tienen la posibilidad de experimentar, de probar, de jugar, de intentar, de comprobar y de elegir.



# Habilidades del lenguaje

Las habilidades del lenguaje son: escuchar, hablar, leer y escribir. Se relacionan con el proceso de comprensión o expresión oral y escrita de las y los niños.

Escuchar por su parte, se produce debido a la audición y a la percepción, permitiéndole a los y las niñas percibir sonidos como los tonos de las voces, sonidos agudos y graves, la música y el silencio mismo. Es por ello, que en un espacio común podríamos disponer herramientas de objetos que hagan diversos sonidos para hacer música o en los rincones de encuentros reproducir sonidos. Esta habilidad es fundamental en la adquisición de la lengua materna, pues así es como se reconocen los tonos, acentos y se enriquece el vocabulario. Y justo este escuchar le da paso a la habilidad de hablar.

Por otro lado, los rincones y estaciones de literatura pueden apoyar la lectura y escritura, a partir de herramientas que los lleven a descubrir formas de las letras, sus sonidos, su relación con otras letras y la semejanza entre unas y otras.

Escribe una lista de materiales o elementos que forman parte del ambiente de aprendizaje para el desarrollo de habilidades del lenguaje.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



2.42 Juegos para desarrollar habilidades del lenguaje.

Un ambiente favorable para el aprendizaje a través del juego permite afianzar diferentes habilidades de las y los niños que se verán reflejadas en su presente y en su futuro.



## Espacios en construcción

¿Qué tal si recuerdas cómo aprendiste a leer y escribir? ¿Hubo planas? ¿Te suena la frase, la m con la a suena ma? ¿Qué te gustó y qué no, de este proceso? Dibuja o escribe en el siguiente espacio lo que recuerdas.

Piensa: ¿cómo estás acompañando a los y las niñas a aprender a leer y a escribir? ¿Qué estrategias estás usando? ¿Te anima la idea de crear una estación o rincón literario? Piensa también como estás acompañando a tus estudiantes a aprender a leer, a sumar, a resolver situaciones cotidianas, a argumentar, a crear? ¿Qué estrategias estás usando? ¿Te anima la idea de crear estaciones o rincones?



Abre el Diario de travesía, date un tiempo para reflexionar y escribir lo que recuerdas, así como lo que puedes cambiar.

# Sección 5. El papel del adulto en el aprendizaje de las y los niños



## ¿Cuál es el papel del adulto?

Cuando hablamos del adulto nos referimos a ti, como figura educativa, docente o líder, y también a los familiares y cuidadores de los y las niñas, así como al adulto de la comunidad. Todas las personas adultas que se relacionan con las y los estudiantes de una u otra manera, es muy importante en su vida. Por eso las acciones y palabras de la persona adulta tiene gran trascendencia y responsabilidad.

En las siguientes líneas escribe alguna experiencia, positiva o negativa, que hayas tenido en tu niñez con una persona adulta.

---

---

---

---

---



2.43 Adultos y su papel con los y las estudiantes.



## Imagen que tenemos de los y las niñas

Haz una lista de diez palabras o frases que se te vienen a la cabeza cuando te dicen niño o niña.

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_
- 6 \_\_\_\_\_
- 7 \_\_\_\_\_
- 8 \_\_\_\_\_
- 9 \_\_\_\_\_
- 10 \_\_\_\_\_





# ¿Qué hacemos como docentes?

La imagen que tenemos de las y los estudiantes nos llevan a actuar de una u otra manera. Por ejemplo:

Si pensamos que son capaces, vamos a permitirles explorar, descubrir y experimentar, de lo contrario, no.

Si pensamos que son autónomos, los dejaremos tomar decisiones en diferentes aspectos.

Como docentes:

Acompañamos, observamos y escuchamos a cada estudiante, con la intención de conocer lo que expresan y lo que preguntan. Proponemos ambientes que promuevan experiencias significativas, alegres y de juego en el aula.

Nos preocupamos por todos y cada uno de los y las estudiantes. También buscamos, una y mil maneras de involucrarlos a todos para que participen en determinada actividad. Buscamos ajustar sus experiencias para que, las y los niños con alguna discapacidad, puedan lograr los objetivos, igual que los otros.

Valoramos la diversidad y encontramos oportunidades de aprendizaje en cualquier situación. Cada mañana llegamos con alegría al aula, motivados y llenos de expectativas.

¿Te identificas con las afirmaciones anteriores? ¿Con cuál te identificas más?



2.44 Acompañamiento docente.





## La familia y la comunidad

La familia también tiene un rol importante en el aprendizaje de los y las niñas. La familia no debe limitarse a dejar al estudiante en la puerta de la escuela para luego recogerlo.

Es importante que la familia converse con el o la maestra. Que participe y se involucre activamente en los procesos de juego y aprendizaje de su hijo o hija y apoye las iniciativas educativas, es decir, que sea una familia presente.



2.45 El rol de la familia.

¿Cómo es tu relación con las familias de las y los niños que acompañas? ¿Sabes quiénes son? ¿Sabes qué hacen o en qué trabajan? ¿Has pensado en que las familias son portadoras de saberes y prácticas culturales? ¿Te has imaginado que algún día un papá de tu aula, que es biólogo, pueda venir a apoyarte en una clase de ciencias?

Integrar a las familias permite que los y las niñas se sientan seguros y se creen lazos de cooperación.

Ahora pensemos en la comunidad, esas personas que las y los niños reconocen como la señora de la tienda o el señor del restaurante, son personas que pueden aportar en el aprendizaje desde sus saberes y oficios.

El papel de la familia, de la comunidad y, claro está, el tuyo, refleja la gran responsabilidad que tenemos con los y las niñas y, con la sociedad en general.

Pero estas no son las únicas maneras en que la familia y la comunidad se articulan con la escuela. Estos adultos pueden también apoyar esos planes de aprendizaje que tienen los y las maestras. Por ejemplo: si en clase están investigando o hablando sobre las plantas y, en la comunidad hay un vivero, ese señor del vivero puede compartir una experiencia con las y los estudiantes.



# El paso de preescolar a primaria

En este rol de persona adulta, las características de las y los maestros de preescolar y primaria requieren tener presente esos cambios que vive cada estudiante cuando pasa de la escuela preescolar a la escuela primaria. Cambios de espacio, de compañeros, de dinámicas, de nuevas asignaturas, de docentes, de juegos. Lee algunas de sus características.

Preescolar	Primaria
Docentes más cuidadores	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes que ya no necesitan estar todo el tiempo, pendientes de los y las niñas, debido a la independencia que van logrando.</li></ul>
Docentes que juegan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes que juegan cada vez menos porque no queda tiempo y necesitamos aprender.</li></ul>
Docentes que cantan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes que cantan menos porque el aprendizaje está más relacionado con lo cognitivo.</li></ul>
Docentes que bailan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes que bailan menos porque las y los niños ya están grandes.</li></ul>
Docentes que leen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Docentes que leen, tal vez con menor frecuencia.</li></ul>
Estudiantes que aprenden jugando	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estudiantes que aprenden haciendo planas, escribiendo y, siendo serios y responsables.</li></ul>
Estudiantes que aprenden en grupo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estudiantes que aprenden solos y solas. Pues ya los pupitres, inclusive, son individuales o máximo para 2, y no, en mesas grupales cómo en preescolar.</li></ul>
Espacios llenos de color	<ul style="list-style-type: none"><li>• Espacios menos coloridos, más grises.</li></ul>
Espacios llenos de juegos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Espacios con menos posibilidades de juegos a la mano. Los juegos o materiales están en los estantes o en muebles bajo llave. Y hay una hora específica para jugar: el recreo.</li></ul>
Muchos dibujos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menos dibujos, más texto. Menos visibilidad de los trabajos de los y las niñas.</li></ul>

¿Notaste la diferencia? Ahora imagina que todos estos cambios pasan en menos de 2 meses. Es decir, un día eres un estudiante pequeño de preescolar y, a los 2 meses, eres un niño o niña grande de primaria. Todo cambia. Esto es lo que les sucede, en muchos casos. ¡La buena noticia, es que tú puedes cambiarlo! Para que estos cambios sean más tranquilos te proponemos algunas estrategias.



## Transición del ambiente de aprendizaje de preescolar a primaria

Desde preescolar, se puede ir dialogando con las y los niños, sobre esos cambios que vivirán. Es decir, se pueden anticipar. Contarles que estarán en un nuevo espacio, que conocerán otras y otros maestros, que seguro compartirán con nuevos y más compañeros y compañeras. Que llevarán unas guías y que verán unas materias específicas. Puedes por ejemplo recrear con ellos, por medio del juego, esa experiencia nueva y desconocida.

En este proceso de anticipar se puede de hecho, durante el último trimestre, desarrollar un mini proyecto sobre la escuela primaria, teniendo en cuenta las hipótesis de los y las niñas. Y en él abordar todos los temas que a ellos les inquieten. Puedes apoyarlos con preguntas movilizadoras, por ejemplo: ¿cómo será ese nuevo espacio? ¿Cómo será él o la maestra? ¿Cómo será el salón?

¿Por qué es importante anticipar a las y los niños?

---

---

---

---

---

¿Cómo se da ese cambio de lo inicial a lo formal?

---

---

---

---

---

¿Cuál puede ser el papel de la familia durante este cambio?

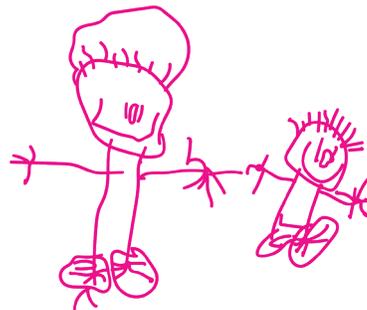
---

---

---

---

---



# Módulo 3

Creación de ambientes  
que favorecen el juego  
y el aprendizaje en  
preescolar y primaria



# Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje en preescolar y primaria

## Tiempos para...



**Duración:**  
6 horas



**Dirigido a:**  
líderes y docentes de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

- Reconocer cómo se pueden adecuar los espacios de aprendizaje para favorecer el aprendizaje por medio del juego en las aulas de preescolar y primaria (1°, 2° y 3°).
- Brindar estrategias para crear rincones y estaciones en las aulas.
- Identificar la articulación entre los rincones o estaciones y los campos de formación en preescolar y primaria, según la Secretaría de Educación Pública (SEP).
- Reconocer dinámicas y materiales que promueven el aprendizaje significativo por medio del juego.
- Reconocer la idea de una formación holística y transversal en la primera infancia.
- Identificar qué son los ajustes razonables y cómo se pueden llevar a la práctica cuando sea necesario.



### Experimentar

Diferenciar entre decorar y ambientar.

Retomar saberes a partir de ejercicios de introspección para visualizar cómo transformar el aula.

Evocar momentos de la niñez para comprender la importancia de cada rincón o estación.

Pensar en situaciones e identificar necesidades y reconocerlas como oportunidades para fortalecer aprendizajes.

Pensar en las diferentes oportunidades que se tienen para crear un rincón o estación.

Comprender el sentido de lo transversal y lo holístico en la educación.

**Duración 1 hora**



### Conceptualizar

Conocer los aspectos importantes a tener en cuenta cuando creamos rincones o estaciones dentro de las aulas.

Conocer la intencionalidad, lo holístico, lo transversal y los aspectos importantes a tener en cuenta cuando creamos rincones dentro de las aulas.

Reconocer la importancia de los ajustes razonables en la creación de ambientes.

Conocer la relación entre los ambientes y los campos de aprendizaje que propone la SEP para los y las niñas.

¿Qué es una necesidad y qué es una diferencia?

**Duración 2 horas**



### Aplicar

Desarrollar diferentes ejercicios para favorecer la transformación del aula, por ejemplo, crear una caracterización del grupo que se acompaña, identificar aspectos importantes para la creación de un rincón y una estación. Invitación al cambio de lenguaje, discurso y mentalidad (frente a los conceptos de ambientación).

**Duración 2 horas**



### Reflexionar

Reflexionar sobre las necesidades y la importancia de las experiencias pedagógicas, de los rincones, de las estaciones y de la diversidad de materiales.

**Duración 1 hora**

# Sección 1. Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje



## Recuperando experiencias

Tómate un momento y recuerda cuáles actividades realizaste en el módulo anterior.

¿Qué observaste al salir a la calle?

¿Cuáles lugares, olores o colores reconociste?

¿Qué materiales identificaste que se encuentran con facilidad en tu escuela?

¿Cómo te sentiste al realizar estas actividades?

Cuéntanos cómo te fue, qué observaste.

¿Cómo dibujaste tu aula? ¿Es parecida al aula que tienes en la actualidad?

---

---

---

En este espacio dibuja tu aula, pega una fotografía o mejor aún dibuja tu aula tal como imaginas que será al transformarla con rincones y estaciones de aprendizaje.





## ¿Qué tipo de rincón te gustaría crear en tu aula?

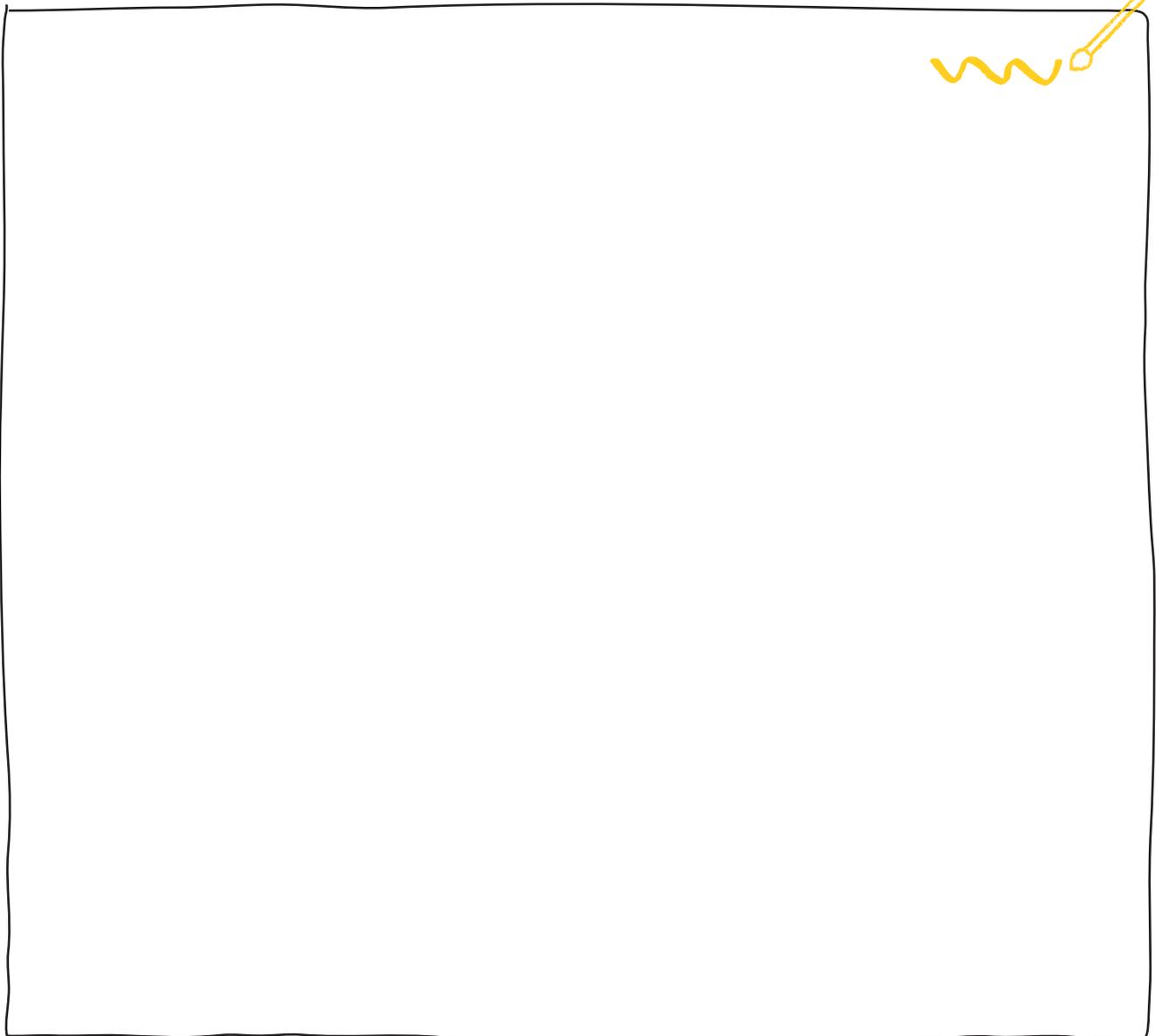
Observa tu aula nuevamente. Puedes retomar la fotografía de tu aula o el dibujo que hiciste. Imagina qué te gustaría hacer en tu aula.

¿Te gustaría mover algunos muebles?

¿Te gustaría tener un rincón de encuentro o uno para construir?

¿Cuáles rincones quieres crear dentro de tu aula?

Piensa en posibilidades y necesidades de tu aula, visualiza cómo puedes lograrlo. Dibuja el primer rincón que vas a crear.





## Decorar vs ambientar

Reconozcamos la diferencia entre decorar y ambientar. Lee las frases y completa las listas con afirmaciones que correspondan a cada caso.

### Decorar

1. Las paredes de mi aula deben tener imágenes animadas que los y las niños reconozcan.
2. Las paredes deben estar pintadas de colores llamativos.
3. Colocar adornos.
4. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Ambientar

1. Espacio armonioso, tranquilo, organizado, limpio y amable que integra pedagógica y estéticamente los materiales que allí se encuentran.
2. Espacio que posibilita aprendizajes, interacciones y experiencias, invita al juego y a la exploración.
3. Hacer visible la diversidad cultural, las tradiciones y las costumbres de quienes recorren ese espacio.
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



3.1 Decoración en el aula.



3.2 Ambiente de aprendizaje.

El ambiente provoca, motiva e inspira en cada espacio que recorre cada estudiante y la comunidad, es fuente de bienestar, invita a la armonía y brinda una sensación de seguridad y de equilibrio.



## La casa y el ambiente

¿Qué ocurre cuando organizas tu casa para recibir una visita? ¿Qué haces para que ésta luzca bien? Escribe una lista de esas tareas que realizas en tu casa, aquellas que están encaminadas a la limpieza, al orden y la organización.

Reflexiona sobre el porqué haces estas labores. ¿Cómo esperas que se sientan las personas al llegar a tu casa? Tal vez, para que se sientan cómodos y felices.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

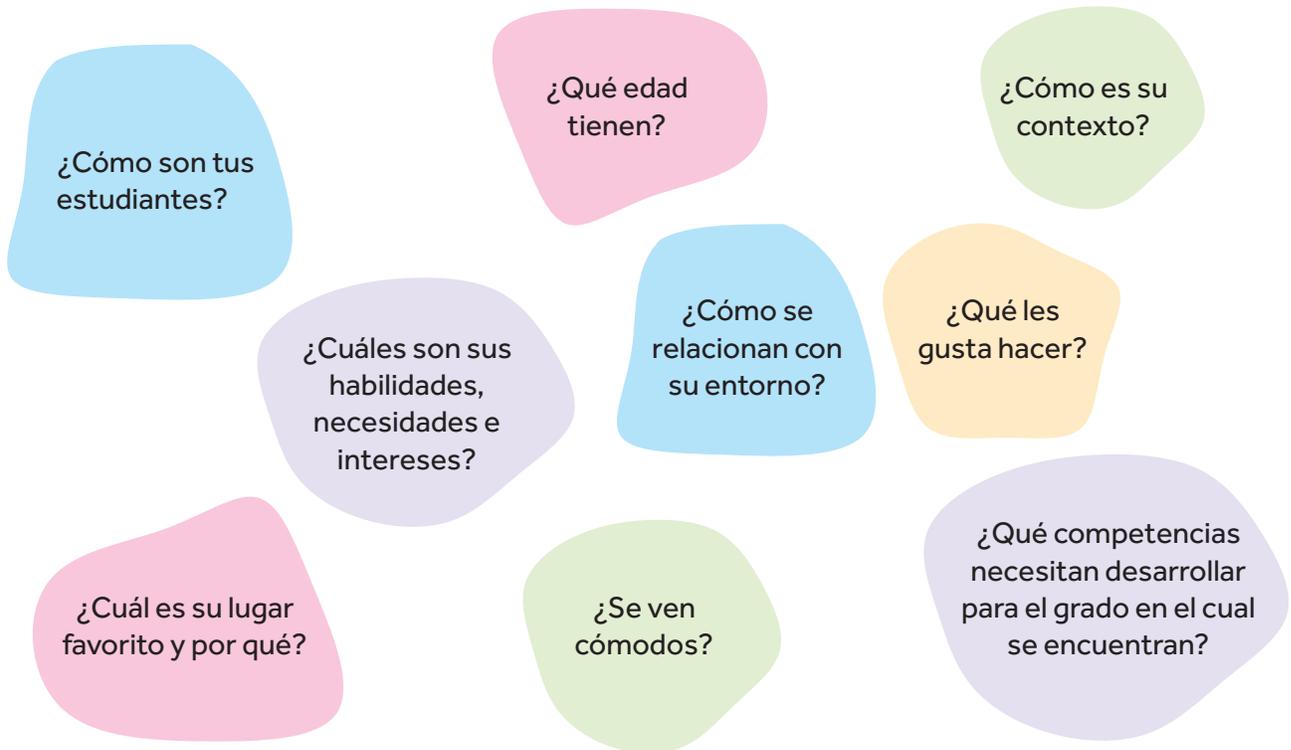
Ahora, recuerda si en algún momento has sentido el deseo o la necesidad de mover los muebles de tu casa para optimizar el espacio, hacer que se vea más bonito o incluso para "oxigenarlo". Es probable que lo hayas hecho moviendo camas de lugar, la mesa de noche, el comedor o, sin ir muy lejos, un cambio de colcha, cortina o mantel. ¿Has logrado ver como el espacio se renueva y se ve diferente? Imagina la manera en que este ambiente puede cambiar.





# Antes de transformar un espacio

Algunos aspectos importantes a la hora de transformar espacios o de crear rincones o estaciones dentro del aula son: 1) conocer a tus estudiantes; 2) materiales con los que se cuenta y 3) la intencionalidad. Comencemos con el primer aspecto, ten en cuenta las siguientes preguntas para conocer a tus estudiantes.



Escribe un párrafo de caracterización del grupo de estudiantes que acompañas:

---

---

---

---

---

---

---

---



3.4 Estudiantes jugando en la escuela.



# Conocer a tu estudiante

Lee el siguiente caso:

En un grupo de estudiantes entre 8 y 9 años, hay 25 niñas y 10 niños. A la mayoría les encantan los videojuegos. Durante el recreo, las y los estudiantes se dividen para jugar fútbol y saltar la cuerda. Les gusta ir a la biblioteca del colegio para leer historias de ficción. Las clases que más les gustan son las de matemáticas y gozan de competir cuando tienen que resolver problemas matemáticos. A algunos casi no les gusta escribir ni dibujar, pues prefieren trabajar con elementos para crear objetos tridimensionales.

Ahora, reflexiona sobre las preguntas. ¿Qué pasaría si uno de tus estudiantes empieza a manifestar aburrimiento en el aula, que no ve algo divertido para hacer o para jugar? ¿Cómo los invitarías a que juntos puedan transformar ese espacio de una manera intencionada? ¿Cómo es ese grupo que acompañas en tu labor docente? Tómame un momento para escuchar y observar a las y los niños que acompañas.



3.5 Juegos en el recreo.

Dibuja a tu grupo o pega una fotografía.





# Reconocer el espacio

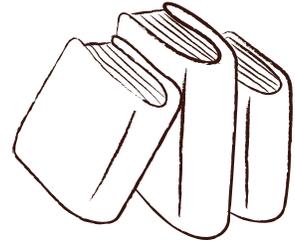
El segundo aspecto importante al crear rincones y estaciones consiste en reconocer con qué se cuenta a la hora de crear espacios. Piensa un momento en la forma en que están dispuestos los materiales en tu aula.

¿Cómo están organizados los libros?

---

---

---



¿Los materiales didácticos, como fichas y cubos, están todos sobre una mesa o en un armario? Describe cómo están.

---

---

---

¿Cuál sería otra forma de disponer de estos materiales?

---

---

---



3.6 Materiales del aula.



# Reconocer la intencionalidad

La intencionalidad es el tercer aspecto fundamental a la hora de crear rincones o estaciones y transformar ambientes. Prepárate para diseñar tu aula, respondiendo las siguientes preguntas.

¿Qué quiero hacer?

---

---

---

¿Puedo hacerlo en el espacio en el que me encuentro?

---

---

---

¿Para qué lo voy a hacer?

---

---

---

¿De quién necesito ayuda para hacerlo?

---

---

---

¿Con cuáles de esos materiales cuento?

---

---

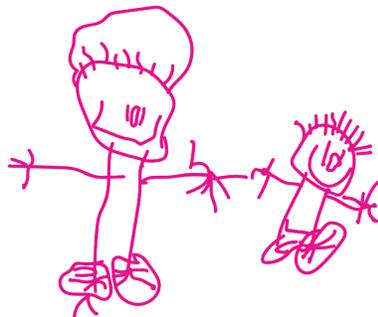
---

¿Cuáles materiales debo conseguir?

---

---

---





# Rincones propuestos para preescolar

Recuerda que los rincones y las estaciones tienen como objetivo principal, el aprendizaje mediante los intereses o las necesidades que cada docente identifica en sus estudiantes. Es decir, cada rincón o estación debe ofrecer a las y los niños diferentes posibilidades, que respondan a sus intereses, para que, por medio del juego, la exploración, la experimentación y el contacto directo con el material, puedan avanzar en esos aprendizajes que tiene pensados para el grupo que están acompañando. Para preescolar, proponemos los siguientes rincones:

## 1 Rincón para el encuentro

Este rincón está destinado a ser un espacio de encuentro en donde los y las niñas, junto con sus docentes, pueden reunirse para saludar, dialogar, tomar decisiones, hacer acuerdos o negociar. El rincón para el encuentro es un espacio de suma importancia en estas edades, ya que les estamos acompañando en su construcción de identidad, le damos voz al estudiante, y lo reconocemos como individuo y sujeto participativo. Es por ello, que este rincón debe ser un espacio acogedor, en el que ellos puedan entrar en confianza y socializar.

### ¿Cómo crearlo?

Encuentra un lugar donde todos puedan sentarse en círculo, así todos pueden mirarse a los ojos, reconocerse entre sí, saber cómo están y escuchar atentamente lo que el otro tiene que contar.

### Herramientas pedagógicas

Además, se pueden disponer algunas herramientas pedagógicas, como los habitantes del aula que consiste en fotos que permiten a las y los estudiantes reconocerse así mismos y los acuerdos del aula que son normas a los que los y las estudiantes han llegado.

### Tips

Para hacerlo acogedor se pueden disponer de unos cojines o de un tapete calentito. Y contar con algunos instrumentos musicales para entonar rondas de saludos.

### Materiales

- ✓ cojines
- ✓ tapetes
- ✓ instrumentos musicales
- ✓ cuentos
- ✓ hojas
- ✓ marcadores
- ✓ una foto familiar



3.7 Espacio para sentarse en círculo.

## 2

### Rincón para construir

Este rincón permite afianzar las capacidades lógico-matemáticas. Y se convierte en un espacio importante para que las y los niños comprueben hipótesis, intenten una y otra vez a partir de ejercicios de prueba y error y para que, a partir de la diversidad de materiales, tengan la posibilidad de crear y construir. Aquí los y las niñas afianzarán el conteo, clasificación de elementos, comparación, la relación número cantidad, la resolución de conflictos, entre otras habilidades.

#### ¿Cómo crearlo?

Destina un espacio con contenedores que sirvan para disponer del material natural, reciclado, industrial y didáctico. Si no tienes mesas u otros muebles, puedes usar tablas que sirvan de plataforma para las construcciones que realicen tus estudiantes. También puedes crear unas repisas con retablos de madera o usar huacales pintados.

#### Herramientas pedagógicas

Recuerda incluir herramientas pedagógicas de aprendizaje como un ábaco, una pesa o un circuito tipo laberinto, entre otras.

#### Tips

**Un secreto frente al material de este rincón es la organización y la clasificación a partir de diferentes criterios como: color, forma o tamaño.**

#### Materiales

- ✓ fichas de ensartado
- ✓ bloques lógicos
- ✓ botones ensartables
- ✓ figuras geométricas
- ✓ cortes de madera
- ✓ ramas de árboles
- ✓ cajas de cartón
- ✓ carretes de plástico
- ✓ piedras grandes
- ✓ hojas secas
- ✓ semillas de árboles (característicos de la comunidad)
- ✓ tapas de diferentes colores
- ✓ tubos de PVC con codos que sirvan para poder armar y desarmar



3.8 Repisas hechas con huacales pintados.

### 3

## Rincón creativo

Es el espacio de la imaginación, de la creación, de la posibilidad y de la exploración, donde los procesos creativos brillan con luz propia.

### ¿Cómo crearlo?

Encuentra un espacio en el aula, donde preferiblemente entre buena luz natural. ¿Qué tal al lado de una ventana? Se requieren contenedores transparentes para disponer los materiales necesarios y alguna mesa para apoyarse.



3.9 Material para pintar.

### Tips

Recuerda incluir materiales naturales y reciclados, por ejemplo, para pintar utiliza cepillos de dientes en desuso.

Observa las imágenes. ¿Será verdad que todas las casas tienen chimenea, un caminito de entrada, ventanas cuadradas en la misma posición y techos triangulares? Toma una hoja y dibuja una casa. Compara tu dibujo con los que encuentran en esta página.



3.10 Casa con chimenea.

La casa de Jerónimo

La casa de Sara



3.11 Casas dibujadas por las y los estudiantes de aeioTU.

### Materiales

- ✓ algodón
- ✓ arcilla
- ✓ carboncillos
- ✓ colores
- ✓ hojas secas
- ✓ lápices
- ✓ marcadores
- ✓ pintura
- ✓ plastilina
- ✓ semillas
- ✓ pinceles
- ✓ espumas
- ✓ cepillos de dientes en desuso
- ✓ plumas

### Papel en diferentes formatos:

- ✓ grandes
- ✓ redondos
- ✓ rectangulares

## 4

### Rincón literario

El rincón literario fortalece las habilidades del lenguaje. Los cuentos se convierten en un objeto de la infancia que abre la puerta a la imaginación y a mundos posibles, da lugar a la sorpresa y a la fantasía. Este rincón podrías usarlo para contar una historia o dejar que los y las niñas, por su propia cuenta elaboren historias, lean solos intentando armar los relatos con las ilustraciones fortaleciendo su capacidad para escribir, garabatear, expresarse gráficamente, estableciendo relaciones entre lo real y lo imaginario. Expresar ideas y sentimientos a través de la palabra escrita, leída y hablada.

#### ¿Cómo crearlo?

Identifica un espacio que sea acogedor y amable. Puedes por ejemplo usar algunos cojines, un puf, una hamaca, retazos de tela para entretejer un tapete y tal vez algunas luces de colores.

#### Tips

**Si no tienes títeres puedes crearlos junto con tus estudiantes.**

#### Materiales

- ✓ cuentos infantiles
- ✓ hojas
- ✓ colores
- ✓ marcadores
- ✓ títeres
- ✓ pequeños teatrinos
- ✓ siluetas de personajes



3.12 Rincón literario.

El rincón literario puedes usarlo para ir con todos tus estudiantes a contar una historia o dejar que las y los niños, creen historias o lean intentando armar los relatos con las ilustraciones. Este es el espacio perfecto para fortalecer las habilidades del lenguaje como escribir, garabatear y expresarse gráficamente, permitiendo a tus estudiantes imaginar, expresar ideas y sentimientos a través de la palabra escrita, leída y hablada.

# 5

## Rincón de roles

En este espacio se da el juego simbólico, donde tus estudiantes representan situaciones de la vida real personificando a otros, estimulan el lenguaje, las habilidades sociales mediante la solución de problemas, la negociación, la imaginación, la creación de historias, la regulación de emociones y desarrollan su autonomía al decidir en quién se quieren convertir.

El juego de roles es mucho más que entretenimiento, forma parte fundamental de la construcción de identidad, apropiación de normas y costumbres, y también, da cuenta de la visión que tienen los y las niñas del mundo que los rodea y, de las personas que están cercanas a ellas y ellos.

### ¿Cómo crearlo?

Para crear el rincón de roles es necesario identificar un espacio en el que puedas disponer de diferentes elementos que permitan a los y las niñas representar a través del lenguaje escénico. Una buena idea es disponer de un espejo, para que puedan visualizarse a sí mismos, en el rol que deseen.

#### Tips

**Con ayuda de las familias y de la comunidad, reúnan elementos que ya no sirvan en casa y que les permitan crear toda una situación y todo aquello que la imaginación pueda ocupar.**



3.13 Rincón de roles.

#### Materiales

- ✓ espejo
- ✓ disfraces
- ✓ ropa de personas adultas
- ✓ trajes típicos
- ✓ gafas
- ✓ collares
- ✓ accesorios

#### Elementos de cocina

- ✓ ollas
- ✓ alimentos de juguete

#### Herramientas de construcción

- ✓ martillos

#### Elementos de doctores en desuso

- ✓ estetoscopio
- ✓ jeringa sin aguja

#### Elementos de oficina en desuso

- ✓ teléfonos
- ✓ teclados
- ✓ PC'S en desuso

#### Elementos relacionados con el hogar

- ✓ trapos
- ✓ escobas

Este es un espacio que da paso a la exploración, a la experimentación, al descubrimiento y a la comprobación de hipótesis. Un espacio que invita a investigar. Por ejemplo, cuando los y las maestras trabajan bajo el método Aprendizaje basado en proyectos, este espacio puede ser ideal para profundizar en el pensamiento científico, crítico y analítico, para comprobar hipótesis relacionadas con los cambios físicos, químicos y biológicos.

El rincón de Ciencia favorece los procesos investigativos que se pueden llevar a cabo en áreas como las ciencias naturales o en ámbitos como la exploración. Fortalecen procesos de observación y experimentación.

### ¿Cómo crearlo?

Identifica un espacio en el que puedas disponer de algunos muebles para poner elementos que permitan investigar y explorar. Se puede crear en un espacio al aire libre.

#### Tips

Estos elementos pueden ser gestionados con las familias, recolectados en la comunidad y, fabricar diversas herramientas por tus estudiantes. Por ejemplo, qué tal crear un microscopio con material reciclado y un lente de aumento.



3.14 Microscopio de material reciclado.

#### Materiales

Los materiales varían según la temática. Por ejemplo:

##### El cuerpo humano

- ✓ imágenes del cuerpo
- ✓ mangueras para entender cómo circula la sangre por las venas
- ✓ herramientas que contengan aire para entender el funcionamiento de los pulmones

##### Las plantas

- ✓ lupas
- ✓ semillas
- ✓ agua
- ✓ regaderas
- ✓ palas
- ✓ frascos de agua
- ✓ materiales como arena colorantes o tierra

##### El planeta Tierra

- ✓ globo terráqueo
- ✓ mapas
- ✓ brújulas

Si quieres saber más sobre Aprendizaje basado en proyectos, te invitamos a cursar el taller

**Aprendizaje Basado en Proyectos a través del juego.**

# Estaciones propuestas para primaria

¿Qué es una estación? Una estación es un espacio construido previamente por la o el docente, en compañía de los y las niñas teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje. Requiere de materiales específicos y elementos que permitan desarrollar experiencias en torno a las temáticas que se están trabajando. Aquí, el juego es intencionado y las experiencias son educativas. Una estación se convierte en un lugar que permite la participación, mientras exploran, crean y transforman el material en la búsqueda de significados. Finalmente, es un espacio que favorece el que puedan descubrir, comprobar y construir sus conocimientos. Las estaciones son una estrategia para estudiantes de primaria, y las que proponemos son:

## 1

### Estación de matemáticas

Espacio para afianzar las capacidades lógico-matemáticas con las que las y los estudiantes comprueban hipótesis y tienen la posibilidad de fortalecer procesos de conteo, la clasificación de elementos, la comparación, la relación de números, de cantidades, de conjuntos, de fracciones, la suma, la resta, las medidas, los pesos, la resolución de problemas, la relación mayor y menor qué, entre otros.

#### ¿Cómo crearla?

En un espacio con muebles donde se puedan poner algunos contenedores que sirvan para colocar diversos materiales. En esta estación los materiales, juegos y dinámicas ayudarán a comprender mejor los conceptos. Es más fácil asimilar si se explora de una manera más vivencial utilizando los sentidos como el tacto, el oído o la vista, y ponerlos en práctica.



3.15 Estación de matemáticas.

#### Materiales

- ✓ pesa
- ✓ ábaco
- ✓ circuito tipo
- ✓ laberinto
- ✓ fichas
- ✓ bloques lógicos
- ✓ botones
- ✓ figuras geométricas
- ✓ tangram
- ✓ cortes de madera
- ✓ ramitas de árboles
- ✓ cajas de cartón
- ✓ carretes
- ✓ plásticos
- ✓ piedras
- ✓ hojas secas
- ✓ semillas de árboles
- ✓ tapas de diferentes colores
- ✓ tubos de PVC
- ✓ botellas con agua

#### Tips

Una experiencia, se podría crear una tienda en la que separen las frutas por color o tamaño, y que lleven las cuentas en un ábaco, una calculadora, jugar pagando con frijoles, o con billetes y monedas de papel.

## 2

### Estación de literatura

Espacio para apoyar los procesos de lecto escritura. En este espacio se fortalecen habilidades como argumentar, contar historias, hablar en público, leer en voz alta y escribir historias o crear cuentos.

Es un espacio que da lugar a la sorpresa, a la imaginación, a la fantasía. Este espacio juega un papel muy importante en el desarrollo de las y los niños. Ya que los cuentos en la infancia son una puerta enorme a la imaginación y distintos mundos. Esta estación se convierte en el espacio ideal para acompañarlos a explorar los cuentos y los diferentes textos, expresando verbalmente características que identifiquen en las historias y permitiéndoles una mejor comprensión de aquello que leen.

#### ¿Cómo crearla?

Determina un espacio acogedor, con algunos cojines o un tapete.

#### Tips

Puedes usar algunos cojines, un puf, una hamaca, retazos de tela para entretejer un tapete y tal vez algunas luces de colores.

#### Materiales

- ✓ cajas de cartón
- ✓ cuentos
- ✓ revistas
- ✓ periódicos
- ✓ textos
- ✓ informativos
- ✓ títeres
- ✓ papeles de diversos tipos, tamaños y colores
- ✓ lapiceros
- ✓ lápices
- ✓ carboncillos o tizas



3.16 Material para la Estación de literatura.



Cuéntanos en tu Diario de travesía cuál era tu cuento favorito, quién te lo contaba, por qué te gustaba tanto.

### 3

## Estación de investigación

Espacio donde se promueve el pensamiento científico, desde la promoción de la salud, el cuidado del ambiente, los fenómenos y los procesos naturales y, las relaciones de la ciencia con la tecnología y la sociedad. La estación de investigación es ideal para el reconocimiento de cambios de la naturaleza para distinguir sólidos, líquidos y gases en el entorno. Y las particularidades de la naturaleza, clasificar animales, plantas y materiales a partir de características que puedan identificar con todos sus sentidos: el tacto, el oído, el olfato y la vista.

### ¿Cómo crearla?

Identifica un espacio en el que puedas disponer algunos muebles para colocar diferentes elementos que permitan investigar y explorar. De hecho, si hay posibilidad, se puede crear en un espacio al aire libre.

### Herramientas pedagógicas

Se pueden diseñar herramientas pedagógicas. Por ejemplo, si el tema son los micro mundos de los insectos, pueden construirse algunos microscopios, hechos con algunas botellas, cartones y lupas. Un herbario, un terrario o incluso una pequeño huerto vertical, acompañado de lupas, goteros, regaderas y palas que los lleven a estudiar el cuidado del medio ambiente.



3.17 Estación de investigación.

### Materiales

#### Material reciclable

- ✓ acetatos
- ✓ cintas
- ✓ cuerdas
- ✓ corchos
- ✓ espumas
- ✓ botas y zapatos en desuso
- ✓ carretes de hilo o lana
- ✓ Cd's
- ✓ cepillos de dientes y de aseo para el hogar en desuso
- ✓ cucharas metálicas o de madera
- ✓ jeringas sin aguja
- ✓ hilos
- ✓ alambre
- ✓ palos de escoba
- ✓ piezas de bisutería y costura como botones, cierres, broches y chaquiras
- ✓ radiografías
- ✓ recipientes de plástico y vidrio de diversas formas y tamaños
- ✓ retazos de tela y cuero
- ✓ tapas de botellas
- ✓ tubos y cajas de cartón

#### Material natural

- ✓ cocos
- ✓ trozos de bambú
- ✓ semillas de alimentos secas como las de guanábana, aguacate o calabaza
- ✓ semillas forestales de palma o de pino
- ✓ hojas secas de diversos tamaños, formas o colores
- ✓ rocas de diferente forma, color y textura
- ✓ plumas
- ✓ fibras de origen natural como el algodón
- ✓ plantas sembradas
- ✓ conchas
- ✓ caracoles
- ✓ arena
- ✓ carbón
- ✓ arcilla

# 4

## Estación de creativa

Es el espacio de la imaginación, de la creación, de la posibilidad y de la exploración. Lugar donde los procesos creativos de los y las niñas brillan con luz propia.

### ¿Cómo crearla?

Identifica el lugar del aula donde quieres instalar la estación, que esté junto a una ventana, que tenga buena luz. Dispón de muebles y contenedores que te faciliten el almacenaje de materiales y una mesa donde las y los niños puedan apoyarse.

#### Tips

**El material natural y reciclado pueden ser protagonistas.** Las hojas secas, ramitas o semillas. Las botellas, frascos, tubos de papel, de cartón y todos los que se te ocurran. Entre más diversidad de materiales, más opciones para que los y las niñas realicen sus creaciones. Para que materialicen sus ideas.

### Materiales

- ✓ semillas
- ✓ algodón
- ✓ arcilla
- ✓ lápices
- ✓ carboncillos
- ✓ crayones
- ✓ tizas
- ✓ marcadores
- ✓ borrador
- ✓ hojas secas
- ✓ plantas
- ✓ plastilina
- ✓ reglas
- ✓ tijeras
- ✓ engrapadoras
- ✓ escuadras
- ✓ perforadoras
- ✓ cintas y pegamentos
- ✓ papel de diferentes gramajes, colores, formas y tamaños
- ✓ pinturas de pigmentos naturales que podemos sacar de los alimentos o de las plantas



3.18 Estación creativa.



# Pasos para crear un rincón o una estación

Crea uno o más rincones en tu salón de clase, con una intencionalidad clara. Para crear un rincón o una estación es importante tener en cuenta cuáles son los intereses del grupo que acompañas. Para lograrlo es importante tener en cuenta los siguientes pasos.

**1**

## Pensar en el lugar

Es importante pensar en el espacio con el que se cuenta para la creación del rincón o estación que se quiere construir. Por ejemplo, para un rincón de encuentro se debe pensar en un lugar amplio, que permita al grupo sentarse en círculo para conversar. Para un rincón para construir se debe pensar en un espacio con contenedores para disponer de materiales.

**2**

## Gestionar los materiales

Los materiales pueden variar de acuerdo con el rincón y con la edad de tus estudiantes. Por ejemplo, instrumentos musicales, cuentos, herramientas como botellas sensoriales, cajas de cartón, fichas de ensartado, títeres, cojines, entre otros.

**3**

## Planear cómo usar el rincón o estación

La manera en qué se puede usar el espacio, va muy relacionado con los intereses y necesidades del grupo que acompañas. Por ejemplo, en el rincón de construcción; si se interesan por las carreteras, pueden crear experiencias en las que utilicen los diferentes materiales como cajas o tubos de cartón, retazos de madera, ramas secas y arena; para crear su propia carretera.

Puedes guiar la creación de un carro, que los llevará a recorrer esa carretera; este mismo ejercicio puedes hacerlo con los demás rincones y estaciones.



## ¿Y si el aula hablara por sí sola?

Cuando ya tengas una de las estaciones en acción, plantea una experiencia que puedas realizar. Identifica y escribe los materiales que ves, dinámicas, palabras y todo aquello que logres captar a través de la observación y la escucha.

¿Tus estudiantes se oyen felices?

¿Están disfrutando alegremente de la experiencia?

¿Tiene sentido con lo que viven cotidianamente?

¿Interactúan activamente entre estudiantes?

¿Crees que el ambiente dispuesto en las estaciones ayuda a que se den interacciones?

---

---

---

---

---

---

---

---



# Los campos de formación: rincones y estaciones

La SEP ha estipulado unos campos de formación para las y los niños de preescolar y primaria (1°, 2° y 3° grado). Cada uno de los rincones o estaciones que te proponemos favorecen el aprendizaje de los diferentes campos formativos. Lee cada campo y escribe sobre la línea cuáles rincones o estaciones crees que pueden fortalecerlos.

## Campos de Formación

### Lenguaje y comunicación

Fortalecer las habilidades lingüísticas, desde la lengua materna, indígena, español e inglés, hasta el lenguaje inclusivo (lengua de señas).

Rincón o estación de

---

---

Lectura de cuentos y textos informativos para fortalecer su expresión verbal y su comprensión lectora.

### Exploración y comprensión del mundo social

Relacionado con la comprensión del mundo que los rodea, conceptos de socialización con sus pares y los diferentes valores cívicos.

Rincón o estación de

---

---

Narración de historias del territorio donde te encuentras, con el fin de que conozcan los sucesos pasados, crear un mapa de la colonia o de la ciudad donde puedan ubicar diferentes lugares.

### Pensamiento matemático

Fortalecer todos los procesos cognitivos y lógicos, tiene como propósito que los y las niñas pongan en práctica su capacidad analítica, a través de la resolución de problemas usando el razonamiento matemático.

Rincón o estación de

---

---

Operaciones como sumar, restar, multiplicar o dividir mediante herramientas como un ábaco o materiales como semillas secas.



## Regresando en el tiempo

Tómate un momento y recuerda cuando tenías la edad que ahora tienen tus estudiantes.  
¿Cuál es el cuento infantil que más te gustaba? ¿Por qué?

¿Cómo leías ese cuento que te gustaba?

¿Alguien te lo leía?

¿Por qué te gustaba tanto?

¿Recuerdas esa historia? Escríbela.

---

---

---

---

---



3.19 Momento de lectura.



## Poniendo en práctica actividades de la Estación creativa

Imagina la cantidad de experiencias que puedes proponer más allá del currículo para llevar el juego y el asombro a las aulas.

Anota tus reflexiones:

A large, lined writing area with a decorative border on the left side, intended for notes. The border features several rectangular tabs. The writing area is filled with horizontal lines for text.

## Sección 2. Lo holístico, lo transversal y el enfoque inclusivo



### Comencemos con un poema

#### “Los 100 lenguajes del niño”

Loris Malaguzzi

El niño tiene cien lenguajes,  
cien manos, cien pensamientos,  
cien formas de pensar,  
de jugar y de hablar...  
Cien siempre cien,  
cien modos de escuchar, de amar,  
cien alegrías para cantar y entender.  
Cien formas de descubrir,  
cien formas de inventar,  
cien mundos para soñar.  
El niño tiene cien lenguajes  
pero le roban noventa y nueve.  
La escuela y la cultura  
le separan la cabeza del cuerpo.  
Le dicen que piense sin manos,  
que haga sin cabeza,

que escuche y que no hable,  
que entienda sin alegrías,  
que ame y se maraville  
solo en Semana Santa y Navidad.  
Le dicen que descubra  
un modo que ya existe,  
y de cien le quitan noventa y nueve.  
Le dicen que el juego y el trabajo,  
la realidad y la fantasía, la ciencia  
y la imaginación, el cielo y la tierra,  
la razón y el sueño,  
son cosas que no están juntas.  
Le dicen, en resumen,  
que el cien no existe...  
Pero el niño exclama:  
“sin embargo, el cien existe”.





## Aprendizaje holístico y transversal

Piensa un momento en cómo estos ambientes que construyes no logran abarcar un solo aprendizaje, sino que se convierten en integradores de aprendizajes. Estamos hablando de que cada ambiente por rincones o estaciones permite un aprendizaje holístico y transversal

### Transversalidad

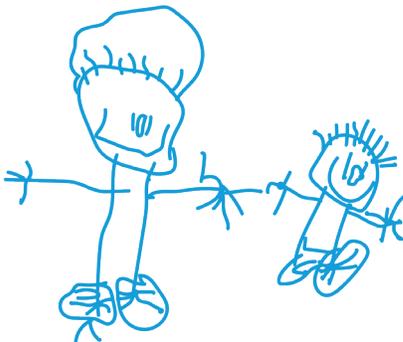
Mira los aprendizajes adquiridos en el aula como la oportunidad de integrar las dimensiones cognitivas y formativas, en la que las y los niños perciben varias sensaciones en una misma actividad, experiencia y ambiente.

Integra el aprendizaje. Abarca diferentes habilidades en una sola experiencia o actividad, o, en una sola estación o rincón.

### Enfoque holístico

### El aprendizaje holístico y transversal

Trata de no separar los aprendizajes. Seguro has notado como estas estaciones o rincones, entre más enriquecidas estén, permitirán el aprendizaje transversal y mientras desarrollan alguna experiencia, actividad o exploración, pueden estar integrando lo motriz, lo cognitivo, lo comunicativo e, incluso, lo creativo.



# Sección 3. Desarrollo e inclusión social



## La respuesta al problema

¿Qué haces con aquellos y aquellas estudiantes que aprenden a un ritmo diferente?

¿Cómo vives las diferencias en tu aula?

¿Cómo propicias ambientes para los aprendizajes acordes a las necesidades de tus estudiantes?

Reflexiona sobre la manera en que entendemos una necesidad, es posible que esta responda a un problema de aprendizaje o a algo que imposibilita que un estudiante participe en una experiencia. Escribe algunos ejemplos.

---

---

---

---

---

---

---

Piensa un momento en qué tanto se ajustan los espacios que ambientas a las necesidades de las y los niños que acompañas. Escribe algunos ejemplos.

---

---

---

---

---

---

---





## Aprendizajes en los rincones y estaciones

Lee los ejemplos de rincones y estaciones.

Piensa que, en el momento en que tus estudiantes visitan el rincón para el encuentro, no solo están fortaleciendo sus habilidades sociales, también fortalecen su lenguaje. Y, si les proponemos contar cuántas niñas y niños vinieron, y cuántos faltaron, se fortalecen esas habilidades matemáticas. Y como ves, todo puede suceder mientras juegan, se divierten y disfrutan con otros.



3.20 Estudiantes conversando.



3.21 Estudiantes jugando en Estación creativa.

Cuando visitan la estación creativa no solo están fortaleciendo esos procesos creativos y su habilidad para resolver conflictos y materializar ideas, sino la toma de decisiones, la motricidad y la autonomía.

Cuando van a la estación de investigación y llenan un diario con los avances del crecimiento de la semilla, no solo están fortaleciendo la exploración del medio, sino las habilidades de escritura, los procesos del desarrollo gráfico, la comparación, la comprobación de hipótesis, entre muchos otros.



3.22 Diario de investigación.



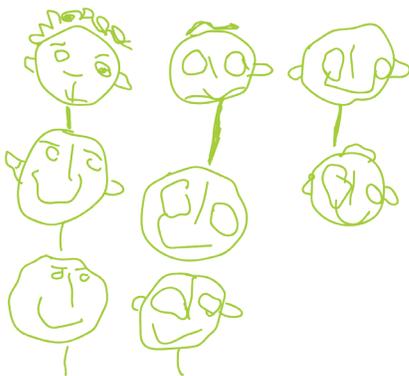
## Necesidad o diferencia

¿Cuáles necesidades pueden surgir en tu aula?

Una **necesidad** puede ser una capacidad diversa, una dificultad en el aprendizaje, una discapacidad o sencillamente una diversidad de cultura. Con frecuencia, creemos que una necesidad responde a un problema de aprendizaje o a algo que imposibilita que un estudiante participe en una experiencia.

¡Qué tal si en vez de mirar esa **diferencia** como un obstáculo, la miramos más como la oportunidad de integrarnos! Llevarlos a reflexionar, sobre cómo en medio de las diferencias, todos y todas podemos desenvolvernos de la misma manera en el mismo entorno; solo se trata de crear estrategias que permitan la equidad a nivel grupal.

En ese orden, al momento de crear estaciones se hace necesario realizar ajustes a ese ambiente para lograr que todas y todos participen. Ajustes razonables en la creación de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego.



3.23 Ambiente favorable para el aprendizaje.



## Estrategias ante las diferencias

Lee el caso y reflexiona.

En alguna ocasión, tuve la oportunidad de acompañar a un grupo de estudiantes en el que había una niña a la que no le gustaba la sensación pegajosa que le daba la plastilina. Al principio, esta situación se convirtió en un reto al que no sabía cómo darle solución. Pero, haciendo este ejercicio de ajustar el material para que ella también participara en la experiencia de modelado con diversas masas, se me ocurrió meter la plastilina en un guante de látex y, de esta manera, logré que participara en el modelado de masa y fortaleciera su motricidad fina.

Tú, ¿qué hubieras hecho ante la situación anterior? ¿De qué manera hubieras logrado que tu estudiante participara? ¿Le darías unos colores mientras los demás amasaban?

Ahora, piensa en cada uno de tus estudiantes. ¿Cuáles son los retos que presentan? Reflexiona sobre cómo en medio de las diferencias, todos podemos desenvolvernos de la misma manera en el mismo entorno; solo se trata de crear estrategias que permitan la equidad a nivel grupal. Piensa un momento en la manera en que ajustas las experiencias o actividades a las necesidades de tus estudiantes.

¿Todos y todas participan de las experiencias?

¿Qué tal si tengo un niño o una niña que habla una lengua diferente?

¿Qué estrategias puedo plantear ante esa necesidad?

¿Podría empezar a aprender esa lengua materna y comenzar a incluir en las experiencias palabras sencillas como el saludo?



Escribe tus reflexiones en el Diario de travesía.



## Tiempo para reflexionar

Recuerda un momento en que hayas estado frente al reto de algún estudiante, que no logra conectarse inmediatamente con las experiencias de aprendizaje. ¿Cuál ha sido tu actitud frente a una situación similar?

---

---

---

---

---

---

---

¿Has llamado a sus padres para mediar la situación?

---

---

Dibuja un momento en el que creaste alguna estrategia en el ambiente para que tu estudiante logre conectarse con la experiencia de aprendizaje.





## Transformando barreras en oportunidades

Ajustar los ambientes a las necesidades de cada estudiante, es transformar la respuesta ante una barrera y considerarla como una oportunidad, para fomentar la participación de cada estudiante en todo momento.

Te invitamos ahora a que hagas una pausa, piensa en cada uno de tus estudiantes y en las dificultades que tienen, para comprender o para participar. Escribe en lista sus nombres y la dificultad que has detectado.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Identifica cuáles son las mayores problemáticas y verifica si uno o varios de tus estudiantes necesitan un ajuste razonable. Escribe sus nombres.

---

---

---



En el Diario de travesía registra las ideas principales de tus respuestas.



## Recuperando experiencias

Ahora que conoces un poco más sobre los ajustes razonables. ¿Crees que tuviste alguna ocasión en la que hubiera sido necesario realizar un ajuste específico para asegurar que las y los niños pudieran disfrutar de una experiencia o un juego? Cuéntanos tu experiencia.

Hand-drawn lined writing area for sharing experiences.

Los ajustes razonables no deben cambiar lo que se aprende, sino transformar los medios de cómo acceder a ese aprendizaje, brindando diversas oportunidades al grupo para satisfacer las particularidades de cada estudiante.



# Ajustes razonables

Los ajustes razonables son las adecuaciones que se hacen en un aula para fomentar la participación de todos los y las integrantes del grupo, de acuerdo con las necesidades de cada estudiante que acompaña. Los ajustes pueden ser de materiales, de ambiente, de espacio o de tiempo y acompañamiento.

## Ajuste de materiales

Es cuando realizas adecuaciones en los materiales de tu aula para dar respuesta a las diferentes maneras de aprender. Por ejemplo, si tienes un estudiante sensible al tacto, y no le gusta untarse de pintura o plastilina, puedes hacer un ajuste en el rincón creativo, disponiendo guantes para que logre participar de la experiencia propuesta. También puedes hacer ajustes si en tu grupo hay estudiantes con un diagnóstico específico, por ejemplo, al colocar botellas sensoriales para tranquilizar los momentos de ansiedad o angustia, en el rincón de encuentro.



3.24 Explorando texturas con guantes.

## Ajuste de ambiente y espacio

Es la manera en que modificas el espacio para que todos tus estudiantes puedan participar de experiencias. Por ejemplo, si en el grupo hay un estudiante que es sensible al sonido, puedes ubicar el rincón de encuentro, en un lugar del aula donde se pueda aislar el sonido, tal vez alejado de las ventanas y puertas, para incluirlo de manera activa, generando tranquilidad y confianza. Otro ajuste puede ser cuando un estudiante tiene baja visión, ante esta situación buscas la manera de

ajustar el rincón de escritura en un espacio donde entre con mayor intensidad la luz natural para que así, pueda participar, con sus compañeros.

## Ajuste en el tiempo

Es la organización de las experiencias para que todos aprovechen el tiempo, es decir, si en el aula tienes un estudiante que termina rápido en cada una de las experiencias, que propones por rincón o estación, una buena estrategia es tener una experiencia adicional para que este pueda continuar conectado con el proceso, otra estrategia podría ser, invitarlo a apoyar a algún estudiante que no avanza con la misma rapidez.

## Ajuste en acompañamiento

En todos estos ajustes es importante el acompañamiento pedagógico, pues te permite conocer y comprender cada uno de los procesos que llevan tus estudiantes. Muestra empatía e invita al resto del grupo, a entender la diferencia y la diversidad como una oportunidad para aprender.



3.25 Colaboración y trabajo en grupos pequeños.



## Tiempo para reflexionar

Dibújate en el centro de la hoja y, alrededor, escribe esas características que te hacen ser una persona única, desde las físicas hasta aquellas que se relacionan más con tu personalidad. ¿Qué te gusta y qué no tanto? ¿En qué actividades eres una persona destacada?



Toma el Diario de travesía y escribe qué descubriste sobre ti con esta actividad.



## Tus estudiantes

Busca el listado de tus estudiantes y piensa en cada una de ellas y ellos, en sus particularidades, en esas asignaturas que les está costando más trabajo.

Crea una lista en la que escribas si tus estudiantes necesitan un ajuste razonable. ¿De qué tipo sería?

	Nombre	Tipo de ajuste	Razón de ajuste
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____

Con estas anotaciones empezarás a encontrar algunas posibles soluciones.



## ¿Cómo ajustas las experiencias o actividades?

Identifica un interés o necesidad en el grupo de los estudiantes que acompañas. ¿En dónde sientes que no estás logrando que comprendan lo que quieres enseñarles? ¿Qué estrategias de mejora puedes crear?

---

---

---

---

---

---

---

---



Para finalizar, te invitamos a poner en acción todos los aprendizajes adquiridos hasta ahora. Puedes empezar con pequeños cambios. Anímate a crear un rincón o estación. Los que te sean posibles y necesarios en tu aula.



# Módulo 4

¿Cómo saber si el espacio es favorable para el aprendizaje a través del juego?



# ¿Cómo saber si el espacio es favorable para el aprendizaje a través del juego?

## Tiempos para...



**Duración:**  
2 horas



**Dirigido a:**  
docentes de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

- Identificar, a partir de ejercicios de observación y escucha activa, si el ambiente que se está proponiendo, es favorable para el aprendizaje a través del juego.
- Identificar qué es y para qué sirve la documentación, dentro de los procesos de desarrollo de los y las niñas y su relación con el ambiente.
- Identificar diferentes formatos o instrumentos de seguimiento que pueden utilizar las y los docentes de preescolar con el fin de autoevaluar su proceso.



### Experimentar

Reconocer algunas estrategias para saber si el ambiente es favorable para el aprendizaje.

**Duración 30 minutos**



### Conceptualizar

Identificar estrategias para reconocer si los rincones y estaciones favorecen el aprendizaje de los y las niñas a través del juego.

Observación, escucha activa, interpretación e interacción y registro documentado. Conocer formatos para diseñar y reconocer a que hacen seguimiento: formato de observación, formato de seguimiento a rincones y estaciones, formato de seguimiento a materiales y formato de ajustes razonables.

**Duración 30 minutos**



### Aplicar

Desarrollar estrategias para activar rincones o estaciones de aprendizaje, ejercicios de desplazamiento, observación y registro.

Hacer procesos propios de autoevaluación.

**Duración 30 minutos**



### Reflexionar

Recordar el rol del docente y reflexionar ante las propuestas de ambiente, estudiantes y espacios transformados.

Desarrollar diferentes ejercicios de observación intencionada, registro documentado, reflexión y percepción del contenido.

**Duración 30 minutos**

# Sección 1. Espacio favorable para el aprendizaje



## Rincones y estaciones en tu aula

Detente un momento y piensa en cada espacio que has transformado.

¿Cómo te has sentido en este proceso?

¿Ha cambiado en algo la relación con tus estudiantes, con las familias o con la comunidad?

¿Se ha transformado tu práctica pedagógica?



4.1 Favoreciendo el aprendizaje.

¿Has hecho algunos cambios en el espacio?

¿Se ha transformado el ambiente?

¿Tus estudiantes se interesan por los rincones?

¿Ahora ves tu entorno de una manera diferente?

De los rincones o estaciones que has creado en tu aula ¿qué cosas te inquietan? ¿Crees que el aula está favoreciendo el aprendizaje? ¿Están invitándolos a jugar y aprender? ¿Cómo saber si estás ambientando de forma adecuada tu aula?

---

---

---

---

---



# ¿Cómo activar rincones y estaciones?

Recuerda que el rol del docente va más allá de disponer elementos que fomenten el aprendizaje, por lo tanto, es importante la constante formación, el acompañamiento, el seguimiento y la puesta en marcha de esos espacios que ya has transformado.



4.2 Espacio transformado.

¿Cómo activar los rincones y las estaciones?

¿Cómo saber si el ambiente que estás proponiendo a tus estudiantes en realidad está favoreciendo el aprendizaje?

## ¿Cuáles son las estrategias para activar rincones o estaciones?

Antes de reconocer algunas estrategias que nos ayuden a identificar si los cambios que hacemos en el aula son o no favorables para el aprendizaje, es importante activarlos. Recuerda que el rol del docente va más allá de disponer elementos que fomenten el aprendizaje, es importante el acompañamiento, el seguimiento y la puesta en marcha de esos espacios que ya has transformado. Algunas estrategias para activarlos son:

**1**

La primera estrategia consiste en **dejar que tus estudiantes elijan donde estar.** Si creaste más de un rincón o estación puedes dejar que sean los estudiantes quienes elijan el que desean visitar y así lograr el trabajo por pequeños grupos. De esta manera conocerás los intereses y formas de aprender que tiene cada uno.

**2**

### **Acompáñalos: ¿a dónde prefieren ir?**

La segunda estrategia consiste en ir con tus estudiantes a los rincones con propuestas de juegos significativos de ese espacio. Por ejemplo, si van al rincón de roles, que cada uno escoja un personaje en un gran juego de familia en la que puedas evidenciar los valores o costumbres que tienen los estudiantes.

**3**

La tercera estrategia está en **la diversidad de materiales.** Para que los estudiantes se acerquen al espacio a recolectar material que les sirva para trabajar en sus puestos o pupitres, en una propuesta que les hagas.

Responde las siguientes preguntas:

¿Cómo crees que puedes dar seguimiento a los espacios?

---

¿Cómo sabes si el ambiente que estás proponiendo a tus estudiantes está favoreciendo el aprendizaje?

---



# ¿Cómo reconocer espacios favorables para el aprendizaje?

Una vez escogida la dinámica para activar estos espacios, puedes evaluar si son favorables para el aprendizaje de tus estudiantes. Para ello, te compartimos tres estrategias fundamentales que además te permitirán conocer a los estudiantes desde su particular forma de aprender, desde sus diversas maneras de crear y ver el mundo. Estas estrategias son:

1

La observación

2

La escucha activa

3

El registro documentado

## Primera estrategia: la observación

### ¿Qué es observar

La observación consiste en detenerse para ver el detalle y los procesos, es decir, ver con una intencionalidad clara.

### ¿De qué le sirve al docente?

La observación es una práctica que permite al docente hacer seguimiento minucioso a los procesos de desarrollo que llevan los y las niñas durante sus exploraciones, en la interacción con ese rincón o estación que creamos, con los materiales, con sus compañeros y con el aprendizaje mismo.

### ¿Por qué y para qué?

Observar en el aula permite entender sentimientos, emociones y dinámicas que viven a diario y a identificar en qué proceso de desarrollo se encuentran las y los niños, pero sobre todo es la principal estrategia para reconocer los aprendizajes.

Se observa para reconocer los intereses de tus estudiantes, pues esos intereses se pueden convertir en la motivación para querer aprender determinada temática. Por ejemplo, en esos procesos de observación se puede notar que les encanta jugar boliche, pero no se encuentran motivados con las sumas.

¿Observar es lo mismo que ver? Encuentra la diferencia en las siguientes fotos.



4.3 Espacios favorables para el aprendizaje.

¿Puedes recordar que está haciendo cada estudiante? ¿Según los gestos, puedes identificar de qué están conversando? ¿puedes centrarte en la forma en que está pintando? Regresa a observar las fotos para responder estas preguntas.



Anota en el Diario de travesía lo que observaste. ¿Cuáles diferencias encontraste entre una fotografía y otra?



## ¡Todo el tiempo!

Todo el tiempo observamos, la llegada de los estudiantes a la escuela, cuando saludan, cuando juegan, cuando exploran, cuando se divierten o cuando están aburridos, cuando están tristes o felices, cuando dialogan o guardan silencio, cuando manipulan materiales o los rechazan, cuando recorren los espacios, cuando se mueven o cuando están quietos. Y claro, para nuestro propósito, los observamos en la interacción con ese rincón o estación que creamos, en esa relación con los materiales, con sus compañeros y con el aprendizaje mismo. Para practicar la observación, ve a un lugar cercano que hayas visitado antes, observa atentamente todo lo que está a tu alrededor y toma nota de las cosas que ves. Regístralo.



4.4 Observación atenta.

---

---

---

---

Luego, detente a observar con más detalle. ¿Qué cosas ves que no habías observado antes? ¿Tal vez ya no está un árbol? ¿Pintaron la casa de la esquina? Mira hacia arriba, ¿qué otras cosas notas?

---

---

---

**En el aula trata de ver lo que antes no veías.**



## Escuchar hasta con los oídos

### Segunda estrategia: la escucha activa

Escuchar no solo hace referencia a oír. Reflexionemos un momento y pensemos en la manera en que la escucha llega a complementar la observación, dando paso a activar tus sentidos para percibir y comprender sentimientos, emociones y avances de las y los niños.

#### ¿Y qué escuchamos?

Escuchamos todo, diálogos, sentimientos y emociones. Escuchamos llanto y risas, ruido y silencios. Incluso escuchamos los trazos, los movimientos y sus gestos cuando algo les gusta y cuando algo no les gusta.

#### ¿De qué le sirve al docente?

Como docentes escuchamos para comprender los procesos de desarrollo y a partir de esa escucha identificar los intereses y necesidades, para lograr un aprendizaje significativo.

#### ¿Por qué y para qué?

Esta estrategia permite escuchar los aprendizajes, por ejemplo, en el rincón para construir, los estudiantes buscan las fichas más grandes para poner abajo y las más pequeñas para poner arriba y así lograr que una torre no se caiga, desarrollando su lógica matemática. Otro ejemplo, es cuando los escuchamos negociando entre ellos y ellas sobre quién pateo primero la pelota.

Escuchar permite conocer y acercarse a los intereses de los y las estudiantes, como cuando sabemos que no les gustó la película que vieron o el cuento que les leímos, por los gestos o el brillo de sus ojos, aunque con su voz digan que sí les gustó.

Ahora que sabemos que no solo escuchamos palabras, te invitamos a recordar y escribir algunas situaciones en las que tus estudiantes de manera no verbal te han comunicado algo.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ¿Escuchas?

Imagina por un momento que vas por la calle escuchando música.



4.5 Caso de escucha inactiva.

Pero vas pensando en lo que necesitas al llegar a tu destino.

No notas cuál canción está sonando en ese momento, ni cuántas han sonado durante ese tiempo que llevas en camino.

Vas recordando las cosas que debes hacer.

La situación anterior es cuando la escucha no es activa y una de las principales causas es pensar en actividades por realizar o qué no se realizaron. Es posible que esto suceda en el aula. ¿Estás oyendo o escuchando? Si estás pensando todo el tiempo en lo que quieres lograr, es posible que olvides escuchar activamente. La situación anterior nos permite ver que es posible que esto suceda con los y las niñas, en el aula. Tal vez piensas tanto en lo que quieres lograr que olvidas escuchar activamente, y es justo ahí donde está la respuesta: en practicar una escucha activa.



Escribe tus reflexiones en tu Diario de travesía.



## ¿Qué es la interpretación?

La observación y escucha activa deben estar acompañadas de la **interpretación** y de la interacción con las y los niños.

La interpretación nos lleva a pensar que no basta con observar y escuchar. Es indispensable interpretar.

Imagina un niño o una niña que está llorando muy fuerte en la mitad de una calle. Una mujer se acerca y le habla de manera cariñosa, enseñándole una fotografía, pero se resiste a observar. Luego la mujer hace una llamada y le pasa el celular. El niño toma el celular y lo pone en su oreja y paulatinamente empieza a calmarse.

### Mis ideas

¿Qué podemos interpretar? Escribe al menos dos ideas de lo que puedes interpretar de la situación planteada.



4.6 Caso para interpretar.

Algunas preguntas que te permitirán interpretar mejor lo que sucede en el aula y en las estaciones son: ¿cuál es el papel de la docente en el desarrollo de la experiencia?, ¿qué está tratando de comprender tu estudiante o ese grupo de estudiantes?, ¿qué estrategias está utilizando?, ¿el o la docente cómo puede ayudar a sus estudiantes a profundizar sus hipótesis?, ¿de qué manera resolvieron los estudiantes algún problema que se les presentó?, ¿qué elementos de la experiencia observada le permiten determinar los avances que se han dado en el aprendizaje?, ¿qué papel desempeñó cada estudiante durante la experiencia?

---

---

---

---

---

---

---

---

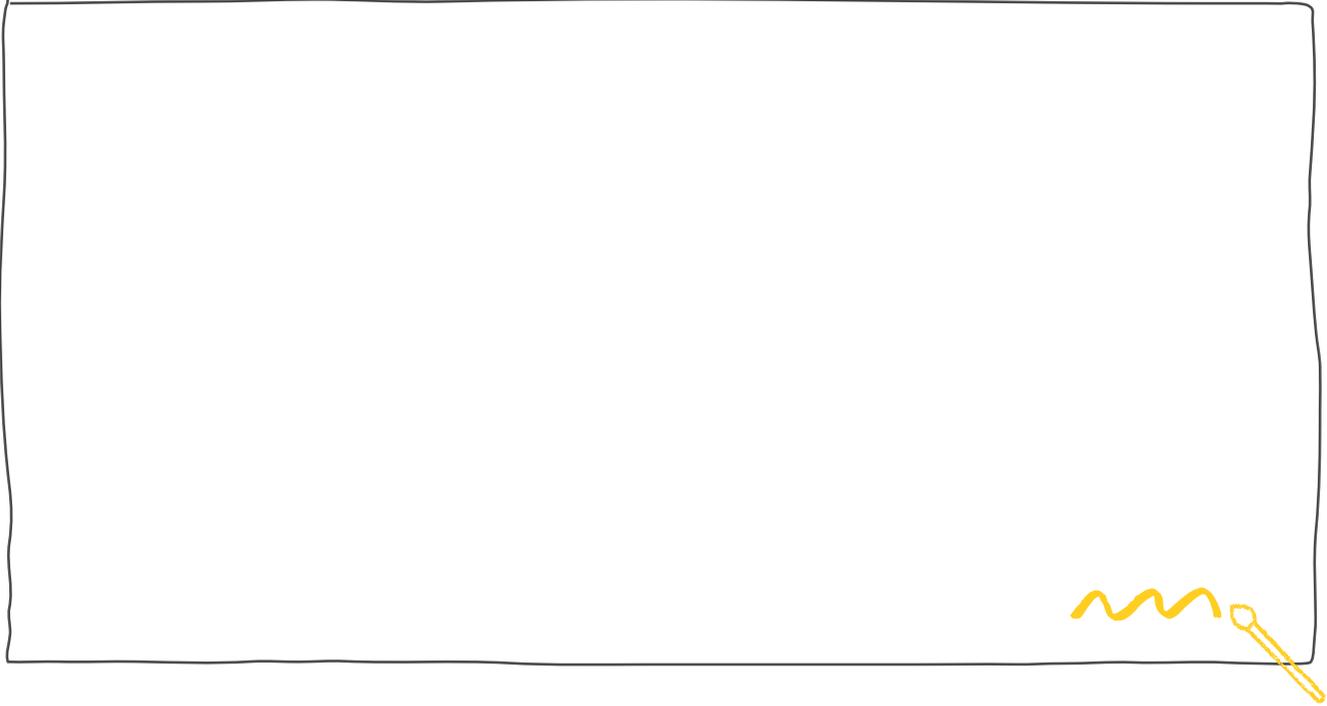
---

---



## Tiempo para practicar

Observa alguna experiencia que se esté dando con tus estudiantes en algún rincón o estación. Observa, escucha e interpreta. Dibuja el espacio que eligieron y lo que están realizando.



Es momento de practicar lo que puedes interpretar. Observa tu dibujo y describe lo que interpretas de esa situación. Y recuerda las preguntas que te compartimos en la página anterior.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## Preguntas movilizadoras

No solo la interpretación da trascendencia a la observación y a la escucha. También tu interacción, la relación que entablas con tus estudiantes. Es necesario que realices un acompañamiento para asegurar que cada estudiante se está apropiando del conocimiento. Y en ese orden, es importante acompañarlos con preguntas que movilicen su pensamiento, que los lleven a pensar, crear, reflexionar.

Las preguntas movilizadoras son aquellas que detonan aprendizajes, que predisponen y abren nuestro cerebro para el conocimiento. Estas preguntas nos dan la guía para el camino que toma una investigación; por ello se deben convertir en aliadas. Aunque no existe una fórmula mágica para saber qué preguntar o en qué momento hacerlo, a continuación, encontrarás algunas claves para plantear preguntas movilizadoras.

1. Las preguntas también provienen de algún estudiante.
2. No hay preguntas erróneas, sin embargo, hay preguntas que logran llevar a un nivel más profundo de análisis y cuestionamiento.
3. Las preguntas deben estar relacionadas con lo que están investigando y haciendo en ese momento.
4. Lo ideal es que las preguntas no tengan una respuesta obvia, sino que lleven a profundizar en lo que dirá. Por ejemplo ¿por qué decidiste usar el color rojo?
5. Las preguntas no siempre deben buscar una respuesta; puedes preguntar cosas que lleven a cuestionarse más. Por ejemplo ¿por qué crees que ese color se llama rojo y no de otra manera?
6. Ten claro el propósito de tu pregunta, no es necesario rellenar el silencio.
7. En este punto vale la pena aclarar, que inundar con preguntas puede ocasionar que se abrumen y pierdan el interés.
8. Permite que tus estudiantes hagan sus propias preguntas, y procura dar respuestas que les permitan hacerse más preguntas. Por ejemplo ¿te gustaría contarme por qué decidiste hacerlo así?

Por ejemplo, si están interesados en el corazón, se les invita a la estación de investigación o al rincón de la ciencia, utilizando una grabación del sonido de los latidos del corazón, o pueden escuchar el corazón del compañero. ¿Qué preguntas harías?



4.7 Experiencia de aprendizaje sobre el corazón.

(( ¿A qué se parece ese sonido? ))

(( ¿Cómo suena el corazón? ))

(( ¿Suena siempre al mismo ritmo? ))

### Tercera estrategia: el registro documentado

Aunque tengas una muy buena memoria, es preferible registrar lo que observas, lo que escuchas y lo que interpretas. De todo lo que observas, lo que escuchas, de las exploraciones, de las investigaciones y en general, de los aprendizajes que se dan a través del juego.

#### ¿De qué le sirve al docente?

Registrar permite conocer los procesos pedagógicos que se dan en un aula y que los y las estudiantes están viviendo en los rincones o estaciones, para retomar aquello que está o no funcionando. El propósito es documentar los registros permitiendo al docente hacer visibles los aprendizajes, los avances y la construcción del conocimiento.

#### ¿Por qué y para qué?

No se trata de registrar para nosotros. Se trata de registrar y documentar para todos. Ese registro documentado, también funciona como un instrumento de análisis y reflexión, permitiendo

al docente orientar la ruta de aprendizaje de las y los niños a partir de la diversidad. Da la posibilidad de revisar lo que ha sucedido con anterioridad y dar seguimiento a los espacios del aula, dando valor a los procesos de construcción y transformación.

#### ¿Qué se registra?

Se registran los diálogos que se dan entre los y las niñas en esos espacios; la interacción con los materiales; los gestos que nos dejan ver interés o desinterés; los conflictos que se pueden presentar y, las hipótesis que nos pueden dar más ideas para nutrir el rincón o estación y para proponer experiencias cada vez más significativas.

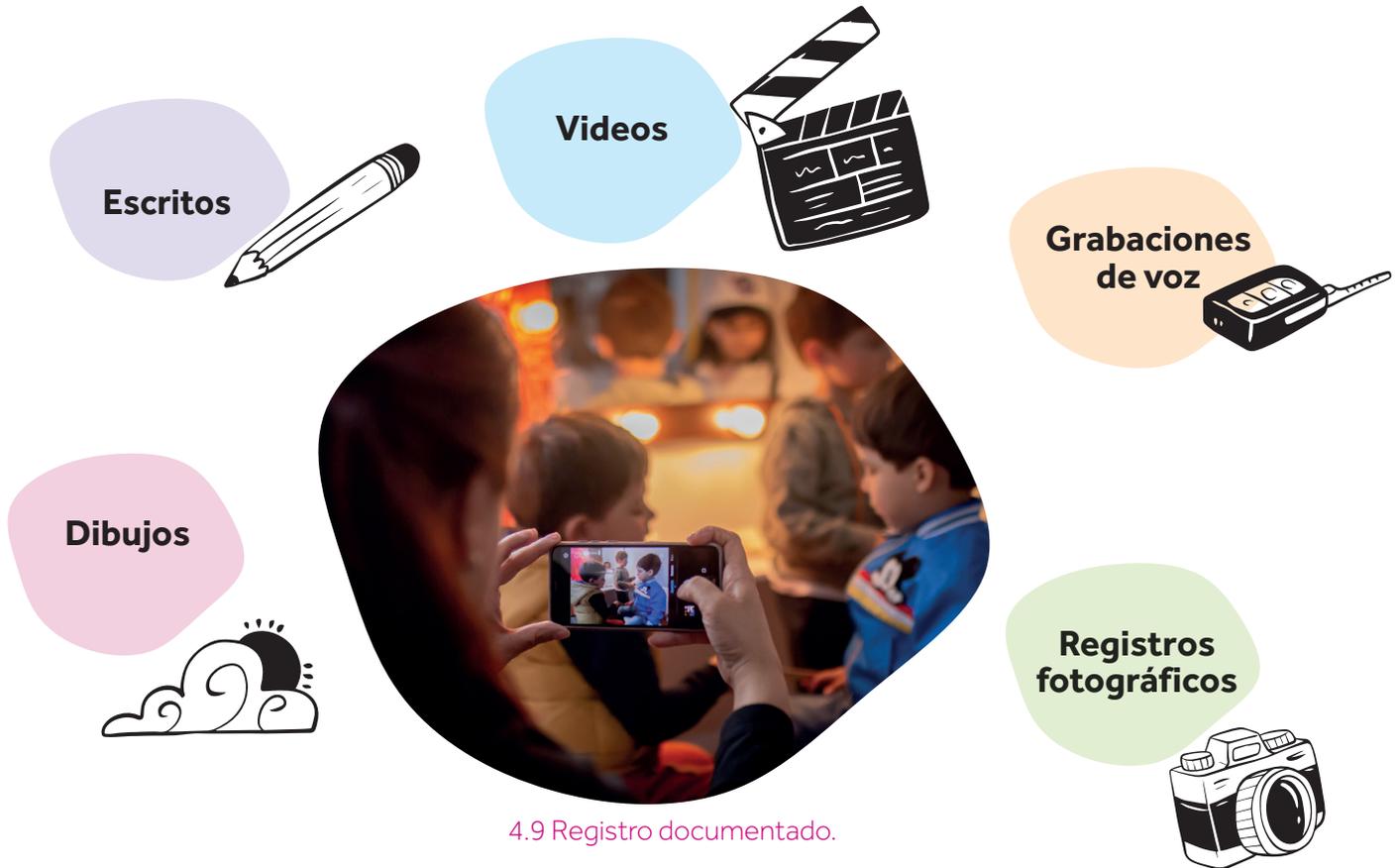


4.8 Registro documentado en el aula.



## Estrategias para hacer registro documentado

Los apuntes pueden ir acompañados de algunos registros fotográficos, de videos, de grabaciones de voz y de dibujos elaborados por las y los estudiantes. Y estos insumos se pueden disponer en una pared del aula, cerca de esa estación donde está pasando algo.



4.9 Registro documentado.

- ✓ Como docente, puedes hacer registros de cada momento, tomando nota y fotografías de los diálogos más relevantes, de lo que están haciendo tus estudiantes, de las respuestas que te dan ante preguntas que les haces.
- ✓ Con esos insumos puedes construir un mapa mental, un collage de ideas invitando a tus estudiantes a interactuar.
- ✓ ¿Qué haces con las creaciones que realizan tus estudiantes? Te invitamos a acompañar los registros documentados con los trabajos de los y las niñas. Por ejemplo, dibujos, pinturas, esculturas y maquetas.
- ✓ Observa qué sucede cuando una niña o un niño visualiza un registro documentado de un cuento creado por él y sus compañeros.



## ¿Qué haces con las creaciones de tus estudiantes?

Reflexiona sobre lo que haces con aquellas creaciones que realizan tus estudiantes.

¿Los devuelves a casa? ¿Sólo los revisas para dar una calificación? ¿Los expones para que todos puedan verlos?



4.10 Creaciones de niños y niñas.

Te proponemos exponerlos para darles el valor que se merecen. Te invitamos a poner en práctica estas estrategias. Empieza a observar qué cosas les interesan más a tus estudiantes. ¿Qué están haciendo en los rincones o estaciones? ¿Qué tanto visita cada rincón? ¿Con qué materiales interactúan más?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Sección 2. Formatos que ayudan a autoevaluar

Después de reconocer la importancia de las estrategias como la observación, la escucha activa y el registro documentado para saber si las estaciones o rincones son favorables para el aprendizaje, te compartimos las guías de cuatro formatos que puedes usar o adaptar.

1. Formato de observación.
2. Formato de seguimiento a rincones y estaciones.
3. Formato de seguimiento a materiales.
4. Formato de ajustes razonables.

1

## Formato de observación

Lo que observo y escucho	Lo que interpreto (Reflexiones del docente)	Preguntas del docente
Aspectos a tener en cuenta en las próximas experiencias:		

2

## Formato de seguimiento a estaciones y rincones

Nombre de la docente: \_\_\_\_\_  
Grado: \_\_\_\_\_

RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:	RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:
RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:	RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:
RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:	RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:
Reflexiones:	Ajustes a los rincones o estaciones:

3

## Formato de seguimiento a materiales

Materiales y herramientas			
Material Natural	Material Reciclado	Material Didáctico	Herramientas pedagógicas
¿Con qué cuento?			
¿Qué necesitan?			
Materiales para restaurar o reemplazar:			
Reflexiones:			

4

## Formato de seguimiento a ajustes razonables

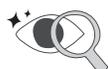
Nombre del maestro(a): \_\_\_\_\_ Grupo/Nivel: \_\_\_\_\_  
Rincón o estación: \_\_\_\_\_

Particularidad identificada:	Ajuste razonable propuesto:
Acciones para implementar el ajuste:	Reflexiones sobre los ajustes razonables: (¿Qué debo mejorar y qué debo reajustar?)



## Formato de observación

Este formato te permitirá registrar lo que observas, lo que escuchas hasta con los oídos, lo que interpretas. Lo que ocurre en el rincón y en la estación. También la interpretación de lo que estás observando y esas preguntas que enriquecen las experiencias.



## Formato de observación

Lo que observo y escucho	Lo que interpreto (Reflexiones del docente)	Preguntas del docente
<p>Aspectos a tener en cuenta en las próximas experiencias:</p> 		

En la primera columna puedes escribir el resultado de la observación. Palabras textuales entrecuilladas y con el nombre de quien las dijo. Así como gestos, movimientos y reacciones. En la segunda columna puedes escribir lo que interpretas. Recuerdas esas reflexiones que haces ante determinada situación. En la tercera columna puedes disponer de las preguntas que hiciste ante una experiencia. Ya sea para complejizar el aprendizaje o para indagar.



## Formato de seguimiento a rincones y estaciones

En este formato se escribe lo que está pasando en esos rincones o estaciones y así reflexionar sobre la manera en que están organizados, la intencionalidad pedagógica y que tan favorable es la ambientación y disposición de cada rincón para las y los estudiantes.



### Formato de seguimiento a estaciones y rincones

Nombre de la docente: \_\_\_\_\_

Grado \_\_\_\_\_

<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>	<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>
<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>	<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>
<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>	<p>RINCÓN O ESTACIÓN: Procesos que se desarrollan:</p>
<p><b>Reflexiones:</b></p>	<p><b>Ajustes a los rincones o estaciones:</b></p>

También hay un recuadro para reflexiones de lo que observas en el rincón o estación y otro de ajustes que puedes hacer en los espacios, ya sea de materiales o de mobiliario y que notes en la interacción de los estudiantes con los espacios.



## Formato de seguimiento de materiales

En este formato se anotan los materiales con los que se cuenta, tiene cuatro columnas que corresponden a cada tipo de material tangible. Es importante dar seguimiento a los materiales, verificar el estado y la vida útil de estos; la manera en la que están dispuestos, teniendo en cuenta criterios como la limpieza, pertinencia y uso.

A veces, algunos elementos necesitan ser cambiados y reemplazados, puede ser porque ya no hacen parte de la ambientación que deseas, porque necesitas limpiar los contenedores donde están los lápices, porque algunas herramientas pedagógicas deben ser restauradas o reemplazadas, porque la vida útil de algunos materiales ha terminado. Esta última razón se da con frecuencia cuando usamos especialmente material natural o reciclado como las hojas secas que empiezan a romperse, como una corteza de árbol, unas cajas de cartón o unas cubetas de huevo.



### Formato de seguimiento a materiales

Materiales y herramientas			
Material Natural	Material Reciclado	Material Didáctico	Herramientas pedagógicas
¿Con qué cuento?			
¿Qué necesito?			
Materiales para restaurar o reemplazar:			
Reflexiones:			



## Formato de ajustes razonables

En el formato de ajustes razonables se registran los cambios en cuanto a experiencia, material o relación, para lograr la participación de todos los y las niñas independientemente de la diversidad de diferencias por sexo, raza, etnia indígena, lengua o discapacidad.



### Formato de seguimiento a ajustes razonables

Nombre del maestro(a): \_\_\_\_\_ Grupo/Nivel: \_\_\_\_\_

Rincón o estación \_\_\_\_\_

<p><b>Particularidad identificada:</b></p>	<p><b>Ajuste razonable propuesto:</b></p>
<p><b>Acciones para implementar el ajuste:</b></p>	<p><b>Reflexiones sobre los ajustes razonables:</b> (¿Qué debo mejorar y qué debo reajustar?)</p>

Este formato de ajustes razonables es muy oportuno para registrar los cambios que puedes hacer con los materiales y herramientas pedagógicas con el fin de lograr que todos tus estudiantes participen de las experiencias.



## Tu proceso de autoevaluación

Hemos terminado nuestro recorrido por estos formatos. ¿Qué te parecen? ¿Crees que te servirán para identificar si las estaciones o rincones están favoreciendo el aprendizaje a través del juego? ¿Te ayudarán en tu práctica pedagógica? Las guías de formatos las puedes usar o adaptar de acuerdo con las características propias de tu aula y tu grupo.

Ahora, te invitamos a registrar tus aprendizajes de cada uno de los formatos. Responde las siguientes preguntas:

Formato de observación  
¿Qué permite? ¿Qué se registra?

---

---

---

Formato de seguimiento a rincones y estaciones  
¿Qué permite? ¿Qué se registra?

---

---

---

Formato de seguimiento a materiales  
¿Qué permite? ¿Qué se registra?

---

---

---

Formato de ajustes razonables.  
¿Qué permite? ¿Qué se registra?

---

---

---

• • • • •

Vamos: pon a prueba el rincón o rincones, la estación o estaciones que creaste. Invita a tus estudiantes. Observalos, escúchalos, analiza, registra, dale vida a las paredes con los registros documentados y con los trabajos de tus estudiantes.  
¡Manos a la obra!

• • • • •



Registra todo este proceso de autoevaluación en el Diario de travesía.

# Módulo 5

¿Cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego?



# ¿Cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego?

## Tiempos para...



**Duración:**  
2 horas



**Dirigido a:**  
líderes educativos de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

- Comprender la importancia del bienestar de las y los docentes para el logro de sus objetivos.
- Identificar algunas acciones específicas que permitan un acompañamiento cercano a los y las docentes de preescolar y primaria.
- Involucrar encuentros de reflexión como estrategia para trabajar de la mano con otros y construir aprendizajes.
- Identificar algunos formatos que pueden servir para hacer acompañamiento a las y los docentes.



### Experimentar

Aprender sintiendo mientras piensan en cómo se perciben y los perciben, cómo identifican y atienden necesidades de bienestar y cuál es su papel en los encuentros de reflexión.

**Duración 30 minutos**



### Conceptualizar

Estrategias para ser excelentes líderes, como pensar en el bienestar de la persona adulta, conocer a las y los maestros y el trabajo coequiperero.

Encuentros de reflexión y la importancia del acompañamiento individual.

Sugerencias sobre qué tener en cuenta al diseñar formatos de acompañamiento y estos a qué le hacen seguimiento: 1. Formato de observación y 2. Formato de acompañamiento para promover la mejora.

**Duración 30 minutos**



### Aplicar

Actividades para identificar y reconocer al equipo de docentes, dialogar sobre lo que se vive en las aulas, animar a fomentar encuentros de reflexión, donde se indaga, escucha, retroalimenta, se realizan preguntas sobre los retos y se generan acuerdos.

**Duración 30 minutos**



### Reflexionar

Reflexionar cómo ser un buen líder y acompañar la puesta en marcha de ambientes, interiorizando estrategias para gozar de bienestar y reflexionar ante preguntas que ayudan a ser conscientes de cómo se expresan y cómo aprovechar el potencial del equipo.

**Duración 30 minutos**

# Sección 1. ¿Cómo acompañar a los y las docentes de preescolar y primaria?



## Descubramos juntos

Elabora una lista de los aspectos que más te gustan y otra de aquellos que no te agradan tanto de tu líder.

Lo que más me gusta	Lo que no me agrada tanto

Ahora, piensa cómo crees que te ven las y los docentes que acompañas. ¿Como un jefe que ordena o un líder que acompaña? ¿Diriges o guías? ¿Dices "yo" o dices "nosotros"? ¿Eres una fuente de inspiración?

---

---

---

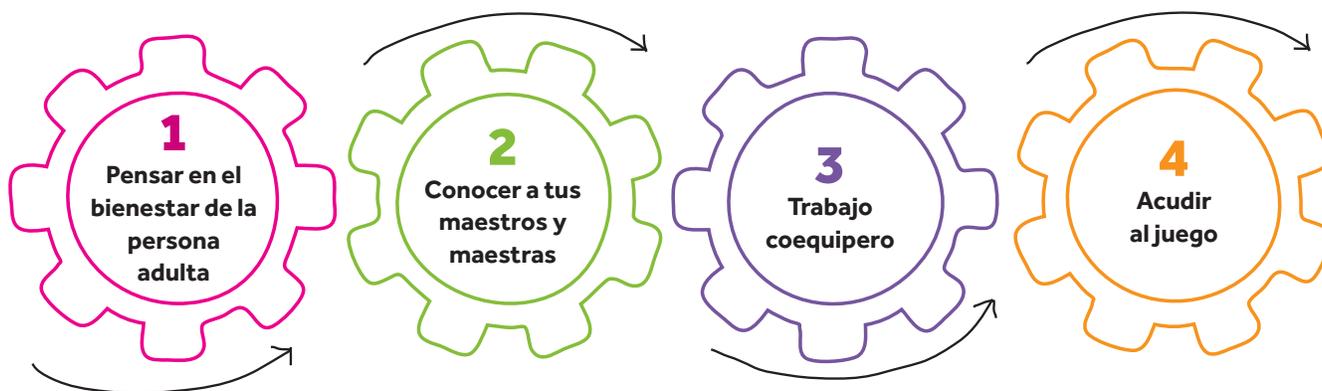
---

---



# El bienestar del adulto

En este módulo encontrarás algunas estrategias que te pueden ayudar a ser un excelente líder y especialmente un líder que acompaña a los y las docentes a crear ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego.



## Primera estrategia: pensar en el bienestar del adulto

Para ser un buen líder es importante que tú estés bien, te sientas feliz en tu cargo y con las responsabilidades que tienes. Logres sentir pasión por lo que haces y por la educación de las y los niños. Emocionarte con los nuevos retos, creer en lo que haces y en el impacto de tus palabras y acciones, confiar en los y las docentes que acompañas y dar lo mejor de ti.

### ¿Qué es bienestar?

Pensar en el bienestar de la persona adulta y reconocerla desde su ser y no sólo desde su hacer. El concepto de bienestar se refiere a un estado en el cual las personas se sienten cómodas, saludables y satisfechas frente a diferentes dimensiones como la física, emocional, social, ambiental, espiritual, ocupacional, cognitiva, e incluso financiera.

### ¿Qué implica y cómo lograrlo?

Una vez que asegures tu bienestar, es importante pensar en el bienestar de las y los docentes

que acompañas. Puedes empezar a identificar esas acciones que permitan o fortalezcan su bienestar.

Es importante aclarar que, en este caso, el rol del líder no es lograr que todas estas dimensiones estén satisfechas, pero sí puede generar acciones que le ayuden a sentirse cómodo en su espacio laboral, a tener bienestar laboral especialmente en relación con ese acompañamiento que haces.



5.1 Bienestar de la persona adulta.



# Puntos de equilibrio

Ser educador y acompañar a un gran número de estudiantes con características, sentimientos y emociones particulares y diferentes, que coinciden en un mismo lugar, suele elevar los índices de estrés fácilmente. Es una tarea que no cualquier persona sabe manejar y puede demandar mucho del bienestar físico, mental y emocional.

Piensa en los momentos en los que acompañas a las y los docentes y utiliza la siguiente **herramienta para identificar y atender necesidades de bienestar**. Escribe tantas opciones como requieras.

¿Qué necesito?

¿Qué voy a hacer para resolverlo?



Es importante acompañar a los y las docentes en ese bienestar, no sólo de manera individual sino de manera grupal. Genera también esas estrategias para que se conozcan, para que se apoyen entre ellos y ellas. Te hacemos la invitación a pensar en diferentes estrategias que puedes implementar para que tus docentes gocen de un bienestar durante la realización de su labor con las y los niños, encontrando puntos de equilibrio en actividades que generen felicidad y satisfacción a todos durante la jornada laboral, por ejemplo, espacios de diálogo, tomar un café o té, tener algunas pausas activas, o incluso compartir un momento de alimentación.





# Trabajo coequipero

Después de conocer a las y los docentes y de procurar un bienestar laboral, la estrategia que sigue es el trabajo coequipero.

## Tercera estrategia: trabajo coequipero

### ¿Qué es?

Un líder coequipero, crea vínculos y sentido de pertenencia frente al trabajo en equipo. Sabe negociar y tener respeto por las ideas de las y los demás, siendo este un punto del cual partir para dar solución a los conflictos. Tú como líder debes ser un facilitador de las relaciones y mediaciones para llegar a acuerdos donde los y las docentes deban unir esfuerzos en búsqueda de un mejoramiento constante de las prácticas educativas, reconociendo que debemos salir de la zona de confort o comodidad para afrontar los retos con el mayor entusiasmo colectivo.

### ¿Qué implica y cómo lograrlo?

El valor que le damos al trabajo cooperativo y el ser coequipero en donde todas y todos somos

participes no sólo desde la palabra, sino también desde la manera en la que interactuamos, experimentamos, investigamos, nos cuestionamos, compartimos nuestras ideas y opiniones y atendemos a las de los demás. Permite que estas ideas vengan acompañadas de argumentos o ejemplos que las respalden. De esta manera visibilizar y reconocer esta participación, como otra meta que añade valor a tu equipo y les motiva. Busca que estas lluvias de ideas y diálogos ocurran en reuniones periódicas, que puedan tener un alto contenido dinámico y divertido. La comunicación y el diálogo democrático se unen en una red a favor del bienestar común. Por supuesto para que esto suceda, es necesario escuchar, sentir, percibir, comprender y conocer a quienes trabajan con nosotros, de modo que la comunicación entre todos se dé a través de la piel, la mirada, la palabra e incluso el silencio.



5.3 Mecanismo de engranaje de un reloj.

Pensemos por un momento en que somos un mecanismo de muchos engranajes que **permite que la educación avance a un futuro mejor**, cada pieza sin importar el tamaño y sus características funcionan de manera armónica y en sintonía unas con otras, cada participante en este caso cada pieza del sistema con sus respectivas responsabilidades.



# Acudir al juego

## Cuarta estrategia: acudir siempre al juego

### ¿Qué es?

Como se mencionó anteriormente el juego no es una actividad exclusiva de los y las niñas sino una estrategia de aprendizaje para todos, incluyendo a las personas adultas. Vale la pena promover el juego cada vez que sea posible.

### ¿Qué implica y cómo lograrlo?

Ten en cuenta que las y los docentes son personas que acompañan a los y las niñas desde su multisensorialidad, promueven sus aprendizajes desde el acercamiento significativo a la cultura y a las miles de preguntas que detonan investigaciones y reflexiones sobre el mundo. Estos docentes acercan a sus estudiantes a construir un pensamiento por sí mismos, promoviendo las habilidades necesarias para lograrlo, en esto encuentran un sinfín de posibilidades desde el rastreo y la reconstrucción de estrategias que se conectan con su

creatividad, con su innovación, con el trabajo en equipo y con la escucha empática a las y los estudiantes.

Una vez asegurado el bienestar de los y las docentes y esa relación coequipera, cooperativa y de compañerismo, es importante generar encuentros en los que se logren potenciar las ideas de los docentes en cuanto ambientes y evaluar esos procesos que se están llevando en los espacios de las aulas.



5.4 El juego también es para personas adultas.

Escribe los juegos que podrías realizar con tu equipo de docentes, en un encuentro o en algún espacio en el cuál puedan interactuar.

---

---

---

---

---



Ve al Diario de travesía y anota tus ideas.

# Sección 2. Los encuentros de reflexión como estrategias para trabajar colaborativamente



## ¿Qué son los encuentros de reflexión?

### ¿Qué es el encuentro de reflexión?

Un encuentro de reflexión es un espacio en el que las y los docentes se reúnen con su líder, para dialogar en torno a un tema en común que en este caso sería la creación de ambientes favorables. Es una estrategia de trabajo colaborativo.

### Características de los encuentros de reflexión

**Ser un espacio abierto al diálogo** donde se pueden dar opiniones, se escucha atentamente, se hacen críticas constructivas y respetuosas, hay empatía y afectividad.

**No es un espacio liderado por ti**, se propone que cada encuentro sea liderado por un docente diferente para lograr la participación de todo el grupo.

**Que el docente que lidera cuente a todos, los procesos de aprendizaje que se están dando en su aula** cuáles son los rincones o estaciones que ha creado y lo que está pasando en el aula, de los materiales que más están llamando la atención. Por ejemplo, compartir la creación de una estación de investigación que ha sido útil para que comprendan los ciclos del agua o la creación de la estación de matemáticas en la cual aprendieron a sumar con piedras o canicas.

**Dar lugar al aprendizaje** con la implementación o construcción de ambientes de aprendizaje a través del juego.

**Se propone que estos encuentros se den en el aula** para hacer recorridos por los espacios, observar los cambios, los materiales, los registros documentados, los trabajos de los y las estudiantes.

**Espacio para contar los retos que se están presentando en la creación o en la puesta en marcha de esos rincones o estaciones** y dar todas las ideas para ayudar a encontrar una salida.



5.5 Encuentro de reflexión.





## Camino a los encuentros de reflexión

Puedes organizar un taller, en el que practiques los encuentros de reflexión y al mismo tiempo promuevas la transformación de los ambientes de la escuela. Así como, acompañarlos durante la creación y la puesta en marcha de esos rincones y estaciones, en su adaptación al cambio, en su forma de trabajar, pensar y actuar.

Recuerda que en estos y en todos los encuentros puedes hacer uso de diferentes medios como audios, videos, diapositivas, juegos, y muchas otras estrategias más.

Ahora bien, escribe algunas ideas de cómo crear encuentros de reflexión.

---

---

---

---

Anímate y encuentra en ellos la mejor oportunidad de crear entre todos ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego. El reto es grande, lo sabemos, pero estamos convencidos de que, con estos encuentros de reflexión, con trabajo cooperativo y colaborativo y con acompañamiento, será un camino interesante y amable por recorrer.

¿Te preguntas cuál es tu papel en esos encuentros? Si realizas un taller participarás en él con tus propias ideas, con tus opiniones y con tus sugerencias. Serás además un observador, una receptora atenta, pero también una fuente de inspiración. Serás ese líder que acompaña al maestro o maestra a reflexionar sobre su práctica, el que recorre el aula con las y los docentes y que los cuestiona. Quien, a partir de preguntas movilizadoras, lleve a todos a

preguntarse, a indagar y a investigar. A decidir si es esa la estación pertinente para ese grupo de estudiantes.

Estos espacios garantizan un mejor trabajo en equipo, y además pueden aumentar la motivación por realizar cada día, un mejor trabajo, sintiendo que va en beneficio de todos.



5.6 Un taller es una opción de encuentro de reflexión.



# Acompañamientos individuales

Hasta ahora, se ha presentado el acompañamiento grupal, pero es importante reconocer el acompañamiento individual.

## ¿Cómo se realiza este acompañamiento individual?

Para realizar el acompañamiento individual, se requiere ser empático, iniciar con una actividad de juego, acompañar el encuentro tal vez con una bebida, hacer un recorrido por el aula en el que puedas anotar todos aquellos aspectos positivos y a mejorar.

## ¿Qué debes observar?

Como con las y los niños, es importante observar todo. La organización del espacio, su pertinencia, la limpieza, los materiales y el estado de los materiales. Observa los registros que hace. Observa lo que hay en las paredes. Observa las herramientas pedagógicas que se han dispuesto. Observa si se ven presentes a los y las niñas. Observa si se evidencian los avances y los aprendizajes de sus estudiantes.

**Anima** y felicita por la creación de las estaciones o rincones. Habla de todo lo bueno que hayas observado.

**Indaga** sobre aquellas cosas en las que no estás muy de acuerdo. Por ejemplo, puedes preguntar: ¿Por qué decidiste poner una imagen prediseñada o de caricatura en la estación creativa? ¿Por qué ya no están las plantas en el rincón de la ciencia? ¿Dónde estás guardando los trabajos de tus estudiantes? Y todas las preguntas que te inquieten del ambiente.

**Escucha y Retroalimenta** entablando un diálogo en el que puedas recordar algunas de las características de los ambientes. Pregúntale sobre sus retos individuales en la creación y puesta en marcha de los rincones o estaciones.

**Dale todas las ideas que tengas** y retoma las que hayan surgido en los encuentros de reflexión con los demás docentes.

Genera algunos **acuerdos y compromisos**. Por ejemplo, si el compromiso es nutrir más el rincón de construcción, acompañalo a hacer un recorrido por la colonia para recolectar materiales o a crear una campaña de materiales.



5.7 Acompañamiento individual.



# Sección 3. Formatos de acompañamiento



## Formato de acompañamiento: observación y retroalimentación

Todas las estrategias que has visto a lo largo de esta Guía se pueden acompañar con formatos que den cuenta de ese acompañamiento. Los formatos puedes crearlos tú. Sin embargo, te queremos compartir dos ideas de formatos que puedes utilizar. El primero es el formato de acompañamiento: observación y retroalimentación.

Formato de acompañamiento: observación y retroalimentación								
Docente:		Grupo:		Escala valorativa 1			Comentarios	
Jornada:	No. de estudiantes:	Fecha:					Argumentación	Sugerencias
Criterios de observación, escucha y valoración durante el acompañamiento				1	2	3	4	5
<b>Aula</b>								
Limpieza y orden								
El ambiente refleja la identidad de la comunidad								
Favorece la inclusión								
Registros documentados								
Se evidencian representaciones gráficas de las y los niños								
<b>Rincones y/o estaciones</b>								
Se identifican claramente dentro del aula								
Favorecen el aprendizaje planteado desde el currículo								
Se evidencia interacción de los niños y niñas								
Se permite la circulación de las niñas y niños								
<b>Materiales</b>								
Cuenta con materiales suficientes para la exploración								
Están al alcance de los niños y niñas								
Diversidad de material natural								
Diversidad de material reciclable								
Presencia de herramientas pedagógicas								
<b>Estrategias de aprendizaje</b>								
Favorecen el aprendizaje a través del juego								
Se promueve el trabajo por pequeños grupos								
<b>Ajustes razonables</b>								
Implementación de ajustes razonables								
Se evidencia la participación de las niñas y niños								
<b>Espacio para diseños</b>				<b>Acuerdos</b>				

Firma Docente

Firma Líder educativo

Este formato te ayudará en el recorrido que hagas por el aula para reconocer aquellos aspectos que consideras pertinentes y los que no tanto. Después de gestionar la información general, encontrarás diferentes ítems que puedes valorar y evaluar.

### **Aulas**

Identificarás si están favoreciendo un ambiente de limpieza y orden, la identidad de la comunidad, si promueven la inclusión o si están evidenciando los registros documentados o las creaciones de los niños y niñas.

### **Rincones y estaciones**

Se pueden evaluar si se logran identificar claramente dentro del aula, si se relacionan con el currículo establecido por la SEP y con la edad de las y los niños y si se evidencia la interacción en ellos. Y se pueden reconocer la pertinencia y diversidad de los diferentes tipos de materiales, la construcción de herramientas pedagógicas que apoyen el aprendizaje.

### **Estrategias de aprendizaje**

Ya en el diálogo con el docente se pueden evaluar las estrategias de aprendizaje con el fin de determinar si se está cumpliendo con los objetivos planteados, si se está dando una división por pequeños grupos con los y las niñas, si se está promoviendo un aprendizaje autónomo o por el contrario si está siendo guiado por el docente todo el tiempo.

### **Ajustes razonables**

Se pueden valorar esos ajustes razonables que se están realizando con el fin de disfrutar y celebrar la diversidad y promover la participación de todos los estudiantes.

Este formato es una sugerencia. Cada uno de estos ítems tienen unas escalas de valoración que puedes decidir tú, dependiendo de la intencionalidad. Sea cual sea tu forma de evaluar y valorar los resultados es importante que tengas una columna o espacio donde puedas argumentar tus respuestas, es decir, explicar de manera cualitativa porque estás asignado cada uno de estos valores y cómo este ítem podría potenciarse. Finalmente, puedes cerrar con un espacio de conclusiones y recomendaciones generales para promover la mejora constante, en el desarrollo de los ambientes para la docente que estás acompañando.



## Formato de acompañamiento para promover la mejora

Docente:

Grupo:

Fecha:

### Aspectos a mejorar

1	
2	
3	

### Razones por las que se le ha dificultado

1	
2	
3	

### ¿Cómo podemos solucionarlo?

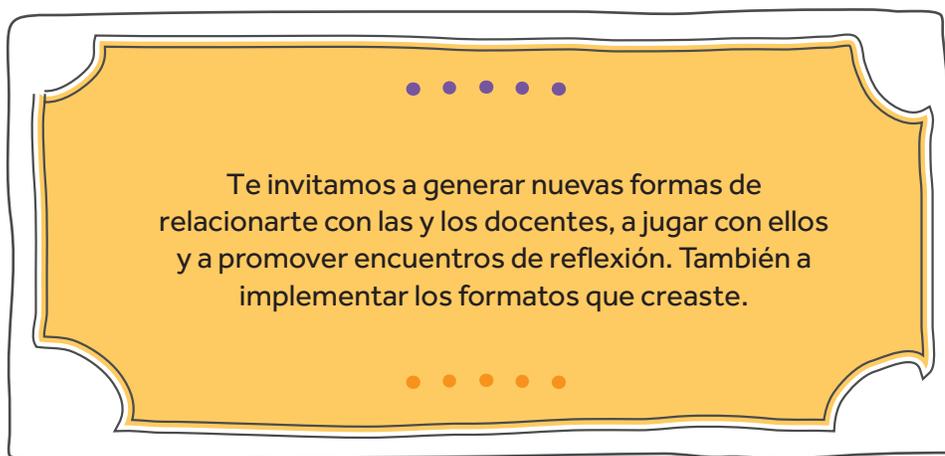
1		
2		
3		



## Inspírate y encuentra nuevas formas

Inspírate y encuentra formas de autoevaluar tus avances en la creación de ambientes favorables. Los formatos son un instrumento y tú puedes crear los tuyos. Con la construcción y aplicación de los formatos, no sólo tendrás la garantía de que se están diseñando los ambientes de aprendizaje con rincones y estaciones de interés y elementos con intencionalidad pedagógica, sino también que el equipo de docentes encuentre un acompañamiento que le lleve a enriquecer su práctica docente.

Finalmente concluimos este módulo acerca de cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego. Recuerda la importancia de caminar de la mano sobrepasando los obstáculos, aportando en equipo a la consecución de metas claras en procesos fundamentales para la transformación de la escuela, como la construcción de los ambientes, y acompañar a las y los docentes de la manera cómo queremos hacerlo con los y las niñas para que descubran todo su potencial que seguramente ha estado presente pero quizás no visible.



Registra todo este proceso de autoevaluación en el Diario de travesía.



# Módulo 6

## Reflexionemos



# Reflexionemos

## Tiempos para...



**Duración:**  
2 horas



**Dirigido a:**  
líderes y docentes de preescolar y primaria



## Objetivos específicos

- Revivir los conceptos e ideas que se abordaron en el taller, a manera de conclusión.
- Reflexionar sobre la transformación que hubo o puede haber en la práctica docente, especialmente en lo que tiene que ver con ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego.
- Autoevaluar los aprendizajes consolidados y el grado de satisfacción con el taller, de las y los participantes.



### Experimentar

Valorar cómo se sienten y sintieron durante el desarrollo del taller por medio de los ejercicios de reflexión y aplicación.

**Duración 10 minutos**



### Conceptualizar

Hacer un recuento del taller y reconocer el Diario de travesía como un elemento vivo para visitar los aprendizajes.

**Duración 20 minutos**



### Aplicar

Reconocer y compartir los aprendizajes adquiridos.

**Duración 30 minutos**



### Reflexionar

Reflexionar sobre los aprendizajes y cambios que deja el taller.

Pensar en las huellas y recuerdos que dejan las personas adultas en los y las estudiantes.

Invitación para continuar aprendiendo y para visitar otros talleres desde un cierre emotivo.

**Duración 60 minutos**



# Recuperando experiencias

¿Cómo te sientes ahora que has llegado al final del taller? ¿Sientes emoción? ¿Satisfacción? Anímate a escribir alguna frase, ejemplo o reflexión que te haya impactado.

---

---

---

Imagina que en tu recorrido por este taller estabas viajando a un territorio inexplorado.

¿Qué **conocimientos** tenías antes de este taller y cuáles tienes después de él?

¿Te sentiste **acompañado** durante este recorrido?



6.1 Docente reflexionando.

¿Cómo fue ese **recorrido**? ¿Tuviste tropiezos o te perdiste en algún momento?

¿Visitaste **lugares** peligrosos, alegres, aburridos o angustiantes?

¿Cómo fue el **camino**?  
¿Tenía precipicios?  
¿Era recto, oscuro o con curvas?

¿Qué traías puesto **antes** de recorrer este taller y que te llevas **después** de él?

¿Eres la **misma persona** que inició la travesía por este taller y la que ha llegado al final?



Ve a el Diario de travesía y responde las preguntas.



# Hagamos un recuento

Recorre el siguiente mapa y el contenido que has trabajado durante el taller.

Concepto de ambiente en el espacio físico y emocional para promover en los escenarios educativos.

Características como seguridad, limpieza, orden, organización e intencionalidad.

Espacios de aprendizaje: aulas, zonas comunes de la escuela, hogares y la calle.

Diversidad de materiales tangibles e intangibles que ofrecen a cada estudiante la posibilidad de investigar, explorar, experimentar y descubrir.

La importancia del rol de la persona adulta que acompaña a las y los estudiantes, en su atención a la inclusión educativa y la relación con la familia y la comunidad.

Ideas, estrategias y sugerencias para crear rincones o estaciones de aprendizaje en espacios dinámicos, detonantes de curiosidad y promotores de experiencias de aprendizaje.

Rincones y estaciones enfocados a dar respuesta a las necesidades e intereses de los y las niñas.

Conceptos, ideas y formatos para evaluar y autoevaluar lo que estamos haciendo para la creación y promoción de espacios que favorecen el aprendizaje a través del juego.



# ¿Qué vamos a hacer con todos estos aprendizajes?

Para saber qué podrás hacer con estos nuevos aprendizajes, tómate un momento para recordar cuáles son los conceptos que has aprendido, cuáles te quedan más claros y cuáles llamaron tu atención. Ahora graba un mensaje en el que respondas a estas interrogantes.

Cuando tengas lista la grabación escúchala con atención: ¿cómo te escuchas? ¿Te logras convencer?

---

---

---

---

---

---

---



6.2 Lista de aprendizajes.

Reflexionemos sobre lo que cambió en ti, piensa en cómo y cuándo sucedió.

En algún momento pensaste: “voy a empezar a crear rincones o estaciones que permitan fortalecer en las y los niños sus habilidades y su aprendizajes” o “voy a crear espacios emocionalmente favorables para el desarrollo de mis estudiantes”.

¿Antes del taller ya habías ambientado tu aula y no lo sabías?

¿Ahora sabes cuál es la diferencia entre decorar y ambientar?

¿Has encontrado nuevas formas de trabajar temáticas que se hacen difíciles para tus estudiantes?

¿Has encontrado el potencial que tienen otros espacios de tu escuela?

Escribe tus reflexiones en tu Diario de travesía.



## ¡Una carta!

Es momento de poner a prueba todos los aprendizajes que consolidaste en este taller. Para lograrlo, te invitamos a realizar un ejercicio que te encantará: ¡Escribir una carta! Piensa en alguien que conozcas, puede ser cualquier persona, alguien que te haya dado clases, con quien trabajes, con quien tengas una amistad o algún familiar de tus estudiantes.

Una vez que hayas decidido a quién dirigirás la carta, prepárate para contarle sobre los ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego y todo lo que aprendiste en este taller. Puedes incluir dibujos, calcomanías, adivinanzas, metáforas o algún esquema. Utiliza el siguiente espacio para escribir tu carta o también puedes utilizar el Diario de travesía para realizarla.



# Satisfacción del taller

Para nosotros es muy importante que puedas identificar el nivel de satisfacción de este taller. En este espacio te proponemos reconocer qué fue lo que más te gustó y lo que no te gustó tanto.

¿Qué fue aquello en lo que te falta profundizar o lo que no hubieses querido encontrar? Valora, no sólo el contenido, sino tu experiencia en general.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Identifica cómo te sentiste en el taller:



Fue adecuado a mis necesidades de aprendizaje.



Desafió mi pensamiento.



Mejóro mi práctica.

Reflexiona respecto a cómo ha cambiado tu práctica docente como resultado de este aprendizaje y cómo ha impactado en los resultados de tus estudiantes. ¿Qué evidencias tienes? ¿Cómo compartes tu experiencia de aprendizaje y evaluación con tus colegas? Estos ejercicios de reflexión de autoevaluación y satisfacción te permitirán identificar eso que a ti te llama tanto la atención, esa forma particular que también tú como persona adulta, tienes para aprender de acuerdo con tus intereses y tu propio quehacer.



## Despedida

Hemos llegado al final de este taller. Hasta aquí caminamos juntos este viaje por los ambientes favorables para el aprendizaje. Un camino que ahora puedes seguir con tu comunidad educativa.

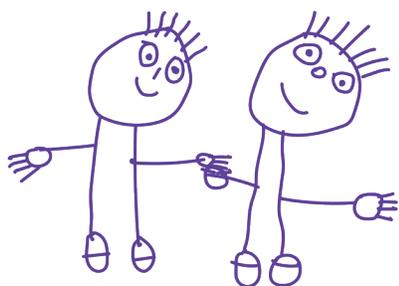
Un camino que puedes fortalecer con otros talleres que te abren el panorama al trabajo colaborativo, al aprendizaje basado en proyectos y otros temas más.



Evolución y juego: Estrategias lúdicas de aprendizaje cooperativo y colaborativo para fortalecer habilidades socioemocionales.



Aprendizaje basado en proyectos a través del juego.



*Ha sido todo un placer acompañarte en este camino.*

**aeiotü**

## Módulo 1

aeioTU, (2015). EE-MN-01-Horizontes.. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. El círculo del conocimiento. Páginas 77 a 79.

## Módulo 2

aeioTU, (2015). EE-MN-08-El ambiente como potenciador del aprendizaje. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. La importancia del ambiente. Páginas 8 a 13.

aeioTU, (2015). EE-MN-01-Horizontes.. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

## Módulo 3.

aeioTU, (2015). EE-DE-21-Conceptos del ambiente en acción. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. Página 1 a 22.

aeioTU, (2015). EE-MN-01-Horizontes.. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

aeioTU, (2015). EE-DE-36- Inclusión social. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. Por una experiencia educativa incluyente. Página 3 a 7.

aeioTU, (2015). EE-PT-67 De lo inicial a lo formal. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

## Módulo 4

aeioTU, (2015). EE-PT-67 De lo inicial a lo formal. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

aeioTU, (2015). EE-DE-21-Conceptos del ambiente en acción. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. Página 1 a 22.

aeioTU, (2015). EE-MN-01-Horizontes. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

aeioTU, (2015). EE-DE-36- Inclusión social. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia. Por una experiencia educativa incluyente. Página 3 a 7.

aeioTU, (2015). EE-PT-24 Documentación. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

aeioTU, (2015). EE-PT-01- Orientaciones para diligenciar el paquete de proyecciones. Cartografía curricular. Bogotá, Colombia.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2017). Modelo de Evaluación Docente. Quito, Ecuador. Tipos de evaluación. Página 71 a 81.

## Módulo 5

aeioTU, (2014).EE-MN-07 Programa de Formación aeioTU. Bogotá, Colombia.

aeioTU, (2016). EE-.PT-89-B Diez pasos para dirigir reuniones estratégicas efectivas. Bogotá, Colombia.

Kotter, John P. (1995). Liderar el cambio. ¿Por qué fallan los intentos de transformación?

# Glosario

## Módulo 1. ¿Qué hay por descubrir?

**Acreditación:** para este caso, es el taller que se desarrolla con el fin de reconocer conceptos e ideas que ayuden a complementar la práctica pedagógica, de manera teórica y práctica.

**Ambientes:** dentro de los escenarios educativos, son aquellos espacios donde habitan los niños y que pueden ser potenciadores del aprendizaje. Que pueden ser no solo las aulas, sino los espacios comunes de las escuelas, los hogares y el espacio público en general.

**Aprendizaje:** es el proceso a partir del cual los niños reconocen, identifican y se apropian de nociones, conceptos e ideas en las diferentes dimensiones del desarrollo. Cognitivo, comunicativo, creativo, socioafectivo y motriz.

**Caja de herramientas:** es el compendio de documentos, recursos y actividades que permitan profundizar en algunos conceptos abordados en el taller.

**Diario de travesía:** es un elemento creado por cada uno de los participantes, en donde se pueden consignar ideas y conceptos aprendidos, reflexiones y resultados de actividades que se inviten a realizar.

**Líder educativo:** para este taller, los líderes educativos son todas aquellas personas que acompañan a los maestros en su práctica pedagógica. Por ejemplo, los directores de escuelas, los supervisores y ATPs.

**Mapa de travesía:** es la ruta de aprendizaje que guía y orienta el recorrido por los contenidos del curso de manera ordenada y coherente.

**Módulos:** es la forma en la que se divide el taller, con el fin de organizar el contenido.

**Taller:** el taller es la acreditación que se desarrolla con el fin de reconocer conceptos e ideas que ayuden a complementar la práctica pedagógica, de manera teórica y práctica.

**Teórico – práctico:** es la forma en la que un aprendizaje puede darse de manera conceptual y al mismo tiempo que permita poner en práctica esos conceptos aprendidos.

**Transformación:** cambio de actitud o de mirada frente a determinado aspecto, que permite una mejoría en las relaciones o en la práctica pedagógica en sí.

## Módulo 2. La esencia del ambiente en el aprendizaje

**Alegre:** la alegría está en el corazón del juego, logrando el disfrute por sí misma y experimentando una emoción momentánea de asombro, sorpresa, curiosidad y experiencias positivas que se relacionan con el aprendizaje.

**Ambiente limpio:** hace referencia a la limpieza y desinfección de los espacios en los que habitan los niños, evitando accidentes y/o enfermedades que se puedan presentar.

**Ambiente ordenado:** hace referencia al orden de los objetos y elementos que se tengan dentro del aula, sin tener en cuenta su criterio.

**Ambiente organizado:** hace referencia al orden de los objetos, elementos y materiales que se tengan dentro del aula, teniendo en cuenta diferentes criterios como color, forma o tamaño, para afianzar así, aprendizajes en los niños.

**Ambiente provocador:** es un espacio que invita a los niños a realizar diferentes acciones como tocar, oler o explorar, detonando la curiosidad y movilizando su pensamiento, para que sean ellos, quienes, a partir de preguntas e hipótesis, construyan su propio aprendizaje.

**Ambiente seguro:** espacio de aprendizaje que garantice la seguridad de los niños tanto física como emocionalmente, con el fin de evitar al máximo accidentes de cualquier índole.

**Anticipar:** es la acción de anunciar algo antes de que suceda, en este caso, anunciar a los niños un cambio de actividad, de espacio o de dinámica, con un tiempo prudente para que los niños se preparen y puedan entender con mayor facilidad, los cambios que se les presentan.

**Aulas:** son los espacios destinados para que los maestros se reúnan con un grupo de niños para construir aprendizajes. El aula no se enmarca en una estructura física sino en un espacio pensado para el aprendizaje.

**Características del juego según la Fundación LEGO:** son las diferentes características que ha estipulado LEGO para el aprendizaje a través del juego.

**Comunidad:** cuando hablamos de comunidad hacemos referencia a todas aquellas personas que habitan la comunidad donde conviven los niños y que de manera directa o indirecta se relacionan con ellos y les transmiten ideas, saberes o costumbres. Líderes de comunidades, policías, personal de hospitales e inclusive, personas de las tiendas o de los parques que frecuentan los niños.

**Estaciones:** son espacios que se proponen dentro de las aulas de primaria y que se adecuan y ambientan a partir de diferentes lenguajes, con diversos materiales y elementos diversos. Cada estación propone apoyar los diferentes aprendizajes que se establecen dentro de los campos de formación estipulados por la SEP.

**Familia:** cuando hacemos referencia a familia, no solo hablamos de padres y madres convencionales, sino que atendemos todo tipo de familias que se puedan presentar, es decir que hablamos de abuelos, tíos, hermanos mayores y aquellas personas de las familias que acompañan a los niños.

**Habilidades:** son las diferentes capacidades que van desarrollando los niños a medida que van

creciendo y que pueden ser más significativas cuando se proponen experiencias significativas en ambientes pensados y pedagógicamente estructurados para este fin.

**Identidad:** son todas las manifestaciones, saberes, costumbres, tradiciones y particularidades que nos ayudan a identificar quiénes somos y qué nos hace únicos dentro de una comunidad.

**Instrumentos:** para este caso, los instrumentos hacen referencia a aquellos elementos que ayudan a transformar el material para convertirlo en una herramienta pedagógica, por ejemplo. También que permiten amplificar algunos recursos, por ejemplo, un proyector, un bafle de sonidos o simplemente las tijeras u un poco de pegamento.

**Intencionalidad pedagógica:** hace referencia a planear experiencias o espacios con una intención clara de movilización del aprendizaje en los niños. Y no necesariamente que aprendan de una determinada manera, sino que se tenga claro que curiosidad se pretende despertar en el niño.

**Involucramiento activo:** el juego y el aprendizaje deben estar involucrados activamente, los cuales logran la inmersión mental para favorecer las capacidades de concentración siendo estas muy importantes en el contexto del aprendizaje.

**Iterativo:** según La Fundación LEGO, iterar significa probar diferentes posibilidades, revisar diferentes hipótesis y descubrir nuevas preguntas que conducen a mayores aprendizajes, permitiendo experimentar para obtener un resultado.

**Material natural:** es todo el material que nos regala la naturaleza y que no ha pasado por ningún proceso de manufactura. Este material permite en los niños miles de posibilidades de creación, comparación, clasificación, entre muchos otros.

**Material reciclado:** es todo el material que sale producto del reciclaje que se da en casas o jardines y que permite aprendizajes en los niños. Cartón, plástico, botellas y todo tipo de material que después de un tratamiento adecuado de limpieza y desinfección, se convierte en material para los niños.

**Material reutilizable:** es todo aquel material que no es reciclado, pero que puede ser resignificado. Objetos que tal vez estén en desuso o averiados, pero que permiten aprendizajes en los niños. Calculadoras en desuso, teclados dañados, celulares averiados, ropa en desuso, entre muchos otros.

**Recursos intangibles:** son todos aquellos medios que pueden provocar aprendizajes en los niños, pero que no podemos tocar con las manos ni ver materializados, como los sonidos, los olores y algunos paisajes como el cielo.

**Resignificado:** resignificar hace referencia a dar nuevos usos y significados de los materiales y casi que puede pensarse en dignificar el material. Una botella deja de ser basura, cuando se limpia, se desinfecta y se reutiliza, al ser cortada. Como un contenedor de colores.

**Rincones:** son espacios que se proponen dentro de las aulas de preescolar y que se adecuan y ambientan a partir de diferentes lenguajes, con diversos materiales y elementos diversos. . Cada rincón propone un aprendizaje diferente, desde una óptica diferente y que potencia con mayor intensidad determinada dimensión del desarrollo de los niños.

**Significativo:** aborda el conocimiento previo con relación a las nuevas experiencias, permitiendo la exploración de lo observado en otros para crear algo nuevo permitiendo expresar y expandir su entendimiento por medio de diversos medios o herramientas tales como símbolos, objetos o a través del mismo juego.

**Socialmente interactivo:** es la interacción para compartir y comunicar de manera directa las ideas a los demás, siendo capaces de disfrutar desde los diversos puntos de vista, construyendo un pensamiento más profundo acerca de la interrelación y obteniendo relaciones más significativas por medio del juego.

**Trabajo en pequeños grupos:** es una estrategia en la cual los niños trabajan en grupos pequeños respondiendo a los intereses y las diversas formas

de aprender que tienen cada uno. Esta estrategia permite mayor participación de los niños y logra que dentro de una misma temática, cada grupo aborde diferentes facetas de esa temática.

**Transición:** son los procesos de cambio por los que puede pasar un niño y que, de no ser manejados con estrategias como la anticipación, les pueden generar intranquilidad o confusión. transiciones como el paso de la casa al jardín, de la escuela preescolar a la escuela primaria, la llegada de un hermanito o una mudanza.

### **Módulo 3. Creación de ambientes que favorecen el juego y el aprendizaje en preescolar y primaria**

**Actos reparadores:** hacen referencias a aquellas acciones que promovemos con niños (y adultos) para enmendar algún error o equivocación que podamos tener. Ofrecer disculpas es el acto reparador más frecuente, pero se pueden usar otros como hacer una carta, arreglar el cuento que se dañó, consentir al amigo, arreglar el juguete, entre otros.

**Acuerdos del aula:** es una herramienta pedagógica que permite registrar los acuerdos a los que se ha llegado con los niños de manera consensuada. Esta herramienta se puede presentar en una ruleta, un libro de e acuerdos, un cubo o cualquier idea en la que se puedan plasmar los acuerdos textuales que salen d ellos niños y quizá un dibujo representativo.

**Ajustes razonables:** son todos lo cambios que se realizan frente a ambientes, actividades, relacionamiento, con el fin de que todos los niños puedan construir aprendizajes de la misma manera y respondiendo a su forma particular de aprender.

**Boceto:** primer esquema de algún proyecto que se tiene en mente. Para este caso, sería el primer borrador del plano de un espacio que queremos crear en el aula.

**Cognitivo:** entender el desarrollo de la dimensión cognitiva en el niño implica tratar de explicar cómo aprende y cuáles son sus mecanismos y conexiones mentales que le permiten relacionar, interpretar y reconstruir significativamente su conocimiento.

**Comunicativo:** está relacionada con el proceso en el que los niños encuentran diferentes formas de comunicarse —verbales y no verbales— que están estrechamente relacionadas con el pensamiento, la corporalidad, la palabra y la oralidad, como elementos claves que permiten expresar gustos, intereses y capacidades, y que dejan ver las conexiones que el niño va estableciendo entre la realidad y sus procesos mentales.

**Conectar:** para este caso, conectar hace referencia a encontrar puntos en común con los que podemos sentirnos identificados con los otros, entendidos y aceptados.

**Diversidad:** para este caso, la diversidad hace referencia a la riqueza que hay dentro de las diferentes formas de vida de los niños. Se refiere a las diferencias que se dan por diferentes aspectos como raza, lugar de nacimiento, credo, tradiciones, culturas, ritmos de aprendizajes y las múltiples formas de diferencia que podemos encontrar.

**Encuentros de emergencia:** los encuentros de emergencia hacen referencia a aquellos diálogos inmediatos que se pueden tener con los niños cuando se da una situación inesperada que debe ser atendida con prontitud. Por ejemplo, cuando se presenta alguna situación de golpes o mordiscos, cuando se está olvidando algún acuerdo y porque no, cuando sucede algo maravilloso.

**Experimentación:** hace referencia a poner a prueba diversos aprendizajes. Haciendo uso de materiales que permitan ver, tocar, oler, observar cambios, escuchar y activar los sentidos para comprobar algo.

**Exploración:** es una de las acciones naturales que desarrollan los niños con el fin de reconocer, identificar, probar y comprobar algo. La exploración se convierte en una estrategia de aprendizaje que permite, a través de los sentidos, construir aprendizajes significativos.

**Habitantes del aula:** es una herramienta pedagógica que permite reconocer a cada uno de los niños y adultos que habitan dentro del aula, con el fin de generar sentido de pertenencia e

identidad. Se puede realizar con fotos, con dibujos de los niños, con cubos. Cualquier idea es válida.

**Holístico:** hace referencia al aprendizaje de los niños como un todo y no como la suma de diferentes aprendizajes. Mientras aprendemos a sumar, tal vez aprendamos a escribir y a compartir con los amigos.

**Material industrial:** el que proviene de residuos de fábricas y que han pasado por procesos industrializados. Por ejemplo, trozos de tubos de PVC, trozos de mangueras, recipientes, retazos de tela, entre otros. Y que al igual que los demás, abren un sinnúmero de posibilidades de aprendizaje con los niños.

#### **MÓDULO 4. ¿Cómo saber si el espacio es favorable para el aprendizaje?**

**Acompañamiento:** hace referencia a la acción misma de estar con el niño, de guiarlo sin dirigirlo, de observarlo y escucharlo. Además, es el proceso en donde el maestro hace seguimiento del aprendizaje de los niños en los diferentes rincones o estaciones que ha preparado.

**Bienestar:** velar por un clima agradable para así brindar condiciones físicas y mentales positivas en el grupo de maestros que se acompaña.

**Dirigir:** encaminar procesos de aprendizaje, mostrando señales, guías y prediseños y reestructuras a los niños con la intención de lograr lo que los maestros tienen en mente, limitando la construcción de conocimiento por parte del niño, su creatividad y su capacidad para descubrir.

**Documentar:** es una estrategia implementada por docentes en la que se reflejan los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en el aula, a partir de las observaciones y los registros detallados que se hacen de la experiencia educativa de los niños.

**Escucha activa:** es la habilidad que tiene el maestro de escuchar de manera detallada y con todos los sentidos a las y los niños que acompaña.

**Guiar:** en este caso, hace referencia al proceso de acompañamiento que hace el líder educativo a los maestros que acompaña, con el fin de lograr que el ejercicio de creación de ambientes favorables para el aprendizaje sea exitoso.

**Interpretación:** es la comprensión personal del maestro sobre el ambiente, las relaciones de los niños y del desarrollo en general, de las y los niños que acompaña, teniendo en cuenta lo que escucha, lo que observa, lo que documenta y el seguimiento que hace a cada niño.

**Métodos de aprendizaje:** es la estrategia que se implementa para facilitar el aprendizaje individual o colectivo, respondiendo a las diversas formas y ritmos que tienen los adultos para aprender.

**Minucioso:** es aquello que podemos ver con detenimiento y concentración, que nos permite tener una perspectiva clara y detallada de lo que está alrededor.

## **Módulo 5. ¿Cómo acompañar a los y las docentes en la puesta en marcha de ambientes favorables del aprendizaje a través del juego?**

**Narrativa oral:** son aquellos relatos que se cuentan a través de la palabra sin utilizar otros recursos diferentes a la voz y los sonidos que con la boca se puedan hacer.

**Observación:** se define como la acción de mirar algo con mucha atención y detenimiento, para dar opción o establecer características concretas de lo que se observa.

**Pausas activas:** es la implementación de sesiones de actividad física con una duración mínima de 10 minutos, para generar un clima laboral ameno.

**Práctica pedagógica:** es el proceso reflexivo del maestro que se centra en la investigación, reflexión y experimentación del que hacer pedagógico.

**Retroalimentación:** es el proceso en el que el líder brinda a los maestros un informe verbal o escrito con comentarios después de un acompañamiento, en el que se plantean opciones de mejora.

**Romper el hielo:** es una expresión que se usa para realizar actividades iniciales en grupos que no se conocen mucho y que ayudan a conectar unos con otros y con el tema de determinado encuentro. Normalmente se usan actividades lúdicas que lleven a la diversión y a la tranquilidad.

**Seguimiento:** para este caso, el seguimiento hace referencia a observar minuciosamente el espacio ambientado para comprender como se está favoreciendo el aprendizaje a través del ambiente. Socio afectivo: está compuesta por los procesos sociales, culturales, interpersonales y afectivos que fundamentan la estructuración de la personalidad, la autoimagen, la autonomía y las relaciones que los niños establecen con sus pares y con los adultos.

**Trabajo en equipo:** estrategia que implementan los líderes para acompañar a los docentes en la creación de ambientes favorables para el aprendizaje, permitiendo la co - creación, el mejoramiento y la co - construcción de aprendizajes.

## **Módulo 6. Reflexionemos**

**Autoevaluación:** es la estrategia implementada en un proceso de aprendizaje, que permite determinar y notar el progreso personal en una tarea específica.

**Reflexión:** es el proceso de pensar, analizar y proponer cambios a partir del aprendizaje que ha quedado de un tema específico o general, dando la oportunidad de tener un punto de vista individual.

**Satisfacción:** es la manera de reconocer si la acreditación ha llenado las expectativas y ha generado un aprendizaje en la persona que la toma.

# Preguntas frecuentes

## ¿Cómo puedo ingresar al curso?

Para ingresar al curso, visita el micrositio **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego** en la página <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/>. Ahí encontrarás los videos, actividades, y demás materiales para cada uno de los módulos del taller.

## ¿Qué módulos tengo que cursar si soy docente?

Para recibir tu constancia por 20 horas de formación, es necesario asegurar los siguientes lineamientos:

1. Contacta a la persona responsable de formación continua de tu estado (o a quien tu estado haya asignado para ello), para que quede registro de tu inscripción al taller.
2. Visita el micrositio **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego** en la página <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/> para tener acceso a todos los materiales del taller.
3. Realiza las actividades de los módulos 1, 2, 3, 4 y 6.
4. Envía las evidencias solicitadas por el responsable de formación continua en tu entidad (o a quien tu estado haya asignado para ello), quien te hará llegar tu constancia por 20 horas de formación.

## ¿Qué módulos tengo que cursar si soy director, supervisor o ATP?

Para recibir tu constancia por 20 horas de formación, es necesario asegurar los siguientes lineamientos:

1. Contacta a la persona responsable de formación continua de tu estado (o a quien tu estado haya asignado para ello), para que quede registro de tu inscripción al taller.
2. Visita el micrositio **Ambientes favorables para el aprendizaje a través del juego** en la página <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/> para tener acceso a todos los materiales del taller.
3. Realiza las actividades de los módulos 1, 2, 3, 5 y 6.
4. Manda las evidencias solicitadas por el responsable de formación continua en tu entidad (o a quien tu estado haya asignado para ello), quien te hará llegar tu constancia por 20 horas de formación.

## ¿Cualquier persona puede tomar el taller?

El taller es de acceso público y estará disponible vía <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/>. No es necesario ser docente ya que el contenido lo puedes aplicar en cualquier área, sin embargo hay módulos que están enfocados al trabajo en el aula.

## ¿Cuánto tiempo estará disponible el taller?

El taller estará disponible vía <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/>

## ¿Cómo descargo los materiales del taller?

La Guía de Aprendizaje del taller estará disponible vía <https://red.aeiotu.org/micrositios/pedagogia-juegos/>.

## ¿Cómo se entregan las evidencias?

En caso de requerir constancia de participación al taller, la autoridad educativa en tu entidad ha establecido el formato en el que debes enviarles las evidencias. Las autoridades te podrán dar información sobre dicho formato.

## ¿Quién será la persona que me dará seguimiento durante el taller?

La autoridad educativa en tu entidad establece quién será la persona que dé seguimiento a las evidencias que les hagas llegar. Puede ser alguien del departamento de Formación Continua de tu estado, alguien de la Dirección de Educación Preescolar o Primaria, tu Supervisor o ATP.

## ¿Cómo obtengo mi constancia equivalente a 20 horas de formación?

Si deseas obtener una constancia, recuerda que estas solo podrán expedirse al docente o director/ ATP/supervisor de nivel preescolar o primaria que:

1. Haya realizado satisfactoriamente todas las actividades del taller;
2. Haya generado las evidencias correspondientes; y
3. Haya remitido las evidencias de cada módulo a la autoridad educativa estatal que le corresponda, conforme a los lineamientos definidos por cada entidad.

El enlace estatal de Formación Continua en tu entidad podrá confirmarte la validez de la constancia para la USICAMM.

## Si soy docente pero no tengo un grupo asignado, ¿puedo cursar el taller?

Sí, el curso podrá ayudarte aunque no tengas grupo asignado. Dicho esto, recomendamos que puedas contar con la participación de niñas y niños a tu alrededor para realizar las actividades.

## ¿Puedo continuar teniendo acceso al material, luego de terminar el curso?

Sí, el micrositio estará abierto. Sin embargo, te sugerimos descargar el material para tenerlo siempre a la mano aun cuando no tengas acceso a Internet.

## ¿Qué es aprendizaje autogestivo?

El aprendizaje autogestivo hace referencia a una modalidad en la que cada uno de los y las participantes organiza su tiempo para desarrollar el taller.

Si no puedes acceder a la liga, escríbenos a [red@aeiotu.org](mailto:red@aeiotu.org)



# PEDAGOGÍA Y JUEGO

TALLERES PARA FORTALECER LA PRÁCTICA  
PROFESIONAL DOCENTE

El Legado de Acreditaciones "***Pedagogía y Juego. Talleres para fortalecer la Práctica Profesional Docente***" tiene como objetivo que los y las docentes y líderes educativos, reconozcan y fomenten el uso de estrategias pedagógicas con las y los estudiantes de preescolar y primaria, desarrollando su capacidad de utilizar con eficacia el conocimiento de contenidos y habilidades para la transferencia del aprendizaje. Esta **Guía de Aprendizaje** reconoce la importancia de crear ambientes que favorezcan el aprendizaje a través del juego, por ello, se presentan conceptos, ideas y diversas estrategias que permitan a las y los participantes entender cómo transformar o crear ambientes que inviten al juego y la exploración, promoviendo el desarrollo del pleno potencial de las y los niños, desarrollando y fortaleciendo procesos de inclusión educativa.

De igual forma, esta **Guía** fomenta el desarrollo de actitudes individuales y colectivas que permitan una mejor comprensión de los temas que se plantean favoreciendo una mejor implementación de su quehacer pedagógico.

Esperamos que la **Guía** que tiene en sus manos se constituya en el compendio idóneo de herramientas lúdicas que le permita realizar esta travesía, involucrándose activamente en su propio proceso de aprendizaje.