



# Ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura

Fields of development of the initial education and the didactic of the use of the spaces of action and adventure

Áreas de desenvolvimento da educação inicial e da didática do uso dos espaços de ação e aventura

 **Cecilia Isabel Elizalde Cordero**<sup>1</sup>  
cecielizaldecor@hotmail.com

 **Miriam Maritza Calle Cobos**<sup>2</sup>  
mmcallecobos@hotmail.com

<sup>1</sup>Universidad de Guayaquil / U.E. Torremolinos, Guayaquil, Ecuador

<sup>2</sup>Universidad de Guayaquil / U.E. Batalla de Tarqui, Guayaquil, Ecuador

Recibido: Mayo 2018 / Revisado: Junio 2018 / Aceptado: Julio 2018 / Publicado: Septiembre 2018

## RESUMEN

La práctica educativa actual debe promover el desarrollo de los ámbitos motor, cognitivo, socio afectivo y lenguaje de los niños de 3 a 6 años y enlazarse emocionalmente al mundo exterior con el que se relaciona el niño. El currículo de educación inicial, promueve el trabajo en los ambientes de aprendizajes, pero la falta de creatividad y desconocimiento de la metodología para trabajar con los espacios de acción y aventura hacen que los objetivos estipulados para el desarrollo del ámbito de vinculación emocional, descubrimiento del medio natural y cultural, expresión artística, expresión del lenguaje verbal y no verbal, identidad y autonomía, convivencia, relaciones lógico matemáticas, expresión corporal y motricidad no se cumplan y se convierta en una simple rutina de aprendizajes que fácilmente se olvidan. La propuesta de crear estrategias de aprendizaje en espacios de acción y aventura en la que se realicen juegos de ejercicios, juegos de reglas y juegos simbólicos en conjunto con una dinámica de interacción entre los niños y el adulto favorecen el ejercicio funcional, la comunicación interpersonal y el desarrollo de competencias. Los niños serán capaces de establecer su propio ritmo de descubrimiento en un medio, material y humano, para ampliar progresivamente sus aprendizajes en número y complejidad. Las estrategias de acción y aventura como propuesta educativa garantizan a la docente seguridad durante la sesión y los niños puedan manifestar su espontaneidad y actualizar sus potencialidades en un marco de organizada libertad, que repercutirá en el clima general del aula y el ambiente de aprendizaje.

### Palabras clave:

Educación inicial; didáctica; ambientes de aprendizajes

## ABSTRACT

The current educational practice should promote the development of motor, cognitive, socio affective and language spheres of children from 3 to 6 years old and emotionally connect to the outside world with which the child is related. The initial education curriculum promotes work in the learning environments, but the lack of creativity and ignorance of the methodology to work with the spaces of action and adventure make the stipulated objectives for the development of the emotional bonding area, discovery of the natural and cultural environment, artistic expression, expression of verbal and nonverbal language, identity and autonomy, coexistence, mathematical logical relations, body language and motor skills are not met and become a simple learning routine that is easily forgotten. The proposal to create learning strategies in action and adventure spaces in which exercise games, rules games and symbolic games are carried out together with a dynamic of interaction between children and adults favor functional exercise, interpersonal communication and the development of skills. Children will be able to establish their own rhythm of discovery in a medium, material and human, to progressively expand their learning in number and complexity. The action and adventure strategies as an educational proposal guarantee the teacher safety during the session and the children can manifest their spontaneity and update their potentialities within a framework of organized freedom, which will have an impact on the general classroom climate and the learning environment

### Key words:

Initial education; didactic; learning environments

## RESUMO

A prática educativa atual deve promover o desenvolvimento das áreas motoras, cognitivas, socioafetivas e de linguagem das crianças de 3 a 6 anos e estar emocionalmente ligada ao mundo externo com o qual a criança se relaciona. O currículo da formação inicial promove o trabalho em ambientes de aprendizagem, mas a falta de criatividade e o desconhecimento da metodologia de trabalho com espaços de ação e aventura fazem com que os objetivos estipulados para o desenvolvimento da área do vínculo afetivo, descoberta do Natural e cultural ambiente, expressão artística, expressão da linguagem verbal e não verbal, identidade e autonomia, convivência, relações lógico-matemáticas, expressão corporal e habilidades motoras não se cumprem e passam a ser uma simples rotina de aprendizagem e facilmente esquecida. A proposta de criar estratégias de aprendizagem em espaços de ação e aventura em que jogos de exercícios, jogos de regras e jogos simbólicos sejam realizados em conjunto com uma dinâmica de interação entre crianças e adultos favorecem o exercício funcional, a comunicação interpessoal e o desenvolvimento de competências. As crianças serão capazes de estabelecer seu próprio ritmo de descoberta em um meio, material e humano, para expandir progressivamente seu aprendizado em número e complexidade. As estratégias de ação e aventura como proposta educacional garantem a segurança do professor durante a sessão e as crianças podem expressar sua espontaneidade e atualizar suas potencialidades em um quadro de liberdade organizada, que afetará o clima geral da sala de aula e o ambiente de aprendizagem.

### Palavras-chave:

Educação inicial; didática; ambientes de aprendizagem

## INTRODUCCIÓN

Para lograr que los niños tengan vivencias y actividades desafiantes, para resolver fácilmente de forma reflexiva y significativa los conflictos u obstáculos que encuentren, el docente debe proporcionar un entorno organizado para el aprendizaje, donde los niños se sientan estimulados para explorar por ellos mismo, usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, y circunstancias en su entorno que ayuden a los niños a construir con nuevas ideas y que a la vez puedan contar con el apoyo de pares y adultos que le estimulen a sentirse capaces y seguros frente a los nuevos desafíos que se puedan producir en la vida cotidiana.

Las propuestas de actividades y vivencias de aprendizajes de acción y aventuras que los docentes brinden y propongan a los niños deben generar retos, curiosidad y conocimiento, son excelentes herramientas para lograr la participación familiar; ya sea para la recolección, adaptación o elaboración del material lúdico como cajas mágicas, huellitas de colores de papel, o tela, cubos, disfraces, herramientas que utilizan las personas que ayudan en la comunidad como peluquera, barrendero, bombero, que les permitan descubrir de manera objetiva su utilidad. Pero lo más importante es el rol del docente que frente estos ambientes puedan describir historias y promover la búsqueda del material a través de la música, y la ejecución de movimientos de expresión corporal.

### El problema

Actualmente en muchos países de Latinoamérica cada cierto tiempo con cada administración de gobierno realizan reformas a los currículos educativos para dar respuestas a las exigencias que plantea el sector educativo. Gunhild (2009), planteó que “los currículos deben demandar el accionar de los procesos mentales y que esta condición es un principio pedagógico para la educación general”. La conceptualización

de la acción desde la propuesta del desarrollo de los ámbitos educativos de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura, se refiere a la ejercitación del hacer para saber. Por otro lado, según la Real Academia Española (2017), la acción es el resultado de hacer; el efecto que causa un agente sobre algo, éste término tiene diferentes usos y aplicaciones porque garantiza la participación activa de todos los niños para que puedan desenvolverse en situaciones de su vida diaria, a través de actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos que para los niños constituyen la aventura del aprendizaje.

La palabra aventura procede del latín *aventura*, terminación femenina del participio futuro activo de *advenirle*, llegar, sucede. Por su parte, Molina (2016), propuso que:

La aventura de aprender es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes turísticos como practica del conocimiento del entorno, cultura, educación, anhelos y protocolos de vida de los lugares que visitan los turistas. (s.n).

Estudios realizados focalizados por la Universidad de Utah de Estados Unidos sobre el aprendizaje basado en la actividad de aventuras “Long term impactos attributed to participación in Aventure Educación”, propiciaron la indagación y reflexión como procesos significativos en la enseñanza de los niños para desarrollar el pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración y la imaginación.

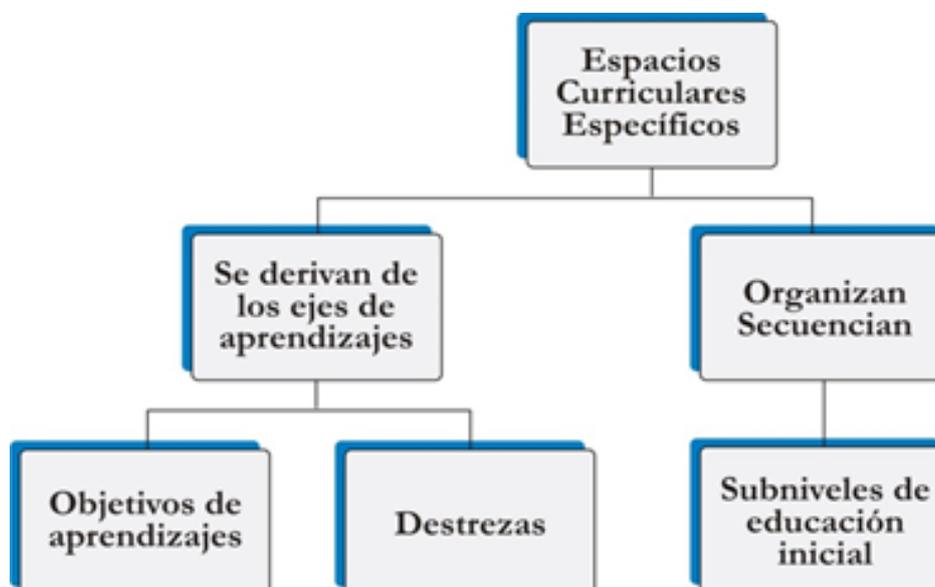
Es común que en las instituciones educativas del Ecuador, se planteen las sugerencias didácticas del currículo de utilizar los espacios de juego trabajo y rincones para desarrollar unas que otras temáticas que no llevan aprendizaje global de los niños. Los estudios realizados sobre acción, aventura y turismo sirven de base científica para consolidar el aprendizaje en los ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura.

La concepción científica de la investigación se fundamenta también en la teoría del crecimiento preparatorio que fue defendida por Grossce (2000), en términos biológicos definió al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio aprendizaje, a través del juego los niños realizan actividades de la vida diaria es decir, se entrenan desde pequeños en las ocupaciones u oficios que representan los niños en sus juegos de soldados, pilotos, jinetes que son acciones que cuando sean adultos en una u otra oportunidad ejecutaran la acción con criterio y significado para los niños.

### Importancia del problema

El niño cuando nace se relaciona con su familia y comienza a desarrollar habilidades en una gran variedad de aspectos, los cuales suelen agruparse

en 4 áreas: física, emocional, intelectual y social, cada una de estas áreas se desarrolla en forma coordinada, hasta llegar a adquirir un conjunto de habilidades que permiten al niño relacionarse con el entorno de forma normal y segura. Dentro del currículo de educación inicial los ámbitos de desarrollo y aprendizaje son espacios curriculares más específicos que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje e integran un conjunto de aspectos relacionados con el proceso de formación de las destrezas de los niños a través de ambientes de aprendizajes (ver Gráfico 1). En las praxis educativa del nivel inicial es común la enseñanza a través de gráficos e imágenes prefabricadas que inducen a la representación de las acciones de las personas en la vida cotidiana, el poco manejo de la planificación, recursos educativos no estimulan el aprendizaje significativo que los niños necesitan en estas edades.



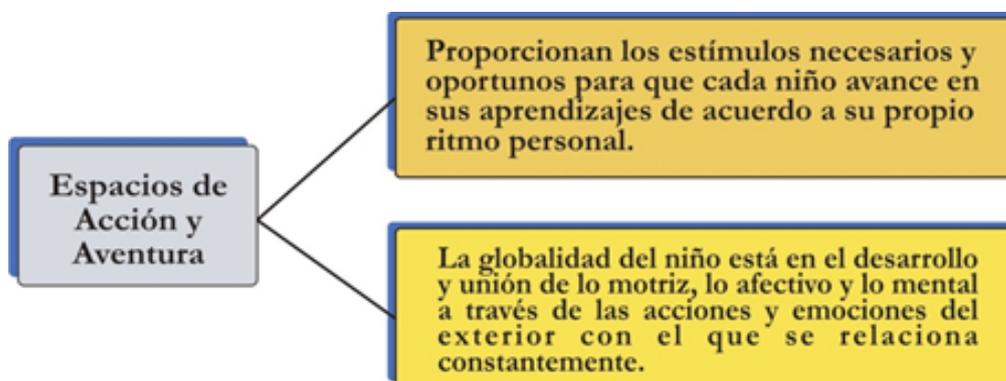
**Gráfico 1.** Conceptualización de ambiente de aprendizajes.

El desarrollo de estas áreas genera una serie de cambios en los niños que progresivamente aumentan en su complejidad y conllevan una adquisición evolutiva en cuanto a sus habilidades y destrezas para proyectarlos a las nuevas fases escolares. La investigación planteó la interrogante de ¿cómo potenciar los ambientes de acción y aventura en los niveles educativos de 3 a 6 años? Para dar contestación fue necesario tomar en cuenta los cinco principios de enseñanza establecidos por Ausubel (1982), que a continuación se detallan:

- El principio de integración del aprendizaje permitió la secuenciación aprendizajes de conocimientos, se construyen de forma ordenada a partir de otros previamente asimilados, acomodados y equilibrados.
- El principio de individualidad fue basado en las necesidades e inquietudes que cada niño proponga en el momento de aprender.

- El principio de periodo de temporalidad en el que los niños tienen el tiempo suficiente para descubrir e indagar.
- El principio de prefactibilidad orientado hacia la complejidad de actividades debidamente organizadas.
- El principio de interacción del ambiente para aprender a conocer toda las cosas del entorno, la utilidad seguridad y peligros de los mismo.

La aplicación de los principios descritos anteriormente, conllevan a la propuesta de crear ambientes de enseñanza de acción y aventura, en las que las actividades didácticas lúdicas sean el referente de los aprendizajes individuales y colectivos de los niños. El docente en su rol de mediador, debe descubrir las habilidades y capacidades de los niños para incorporar día a día actividades innovadoras y significativas (ver Gráfico 2).



**Gráfico 2.** Conceptualizaciones de espacios de acción y aventura.

La globalidad del desarrollo infantil, debe fomentarse paulatinamente en las áreas motrices, cognitiva, socioafectiva y de lenguaje a fin de:

- Garantizar la participación activa en inclusión y diversidad de todos los niños.
- Tener pertinencia cultural y contextual.

- Promover la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.

- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Inducir a la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar el pensamiento del niño mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación.
- Evitar ofrecer respuestas a los niños, antes de que estos pregunten.

En esta adquisición de globalidad de desarrollo infantil se necesita de la aplicación de recursos como canciones, juegos, y creatividad como estrategias de configuración del aprendizaje que permitan moldear las conductas a través del control de las energías, emociones y sentimientos de los niños en el momento de la diversión mientras juegan y accionan su aprendizaje. La teoría de la energía superflua formulada por Schiller (2012) y desarrollada posteriormente por Spencer Heberto (2009), describió que el juego ayuda a descargar y adquirir energías las mismas que deben ser promovidas a los intereses de los niños.

## MÉTODO

El diseño de la investigación fue de campo y se aplicaron los métodos empíricos, estadístico matemáticos y profesionales, los mismos que permitieron comparar criterios de diversos profesionales y docentes. Se ejecutó la observación en las aulas de niños de 3 a 5 años de nivel inicial de la escuela Ficoa de Montalvo de la ciudad de Guayaquil, los datos sobre las opiniones de los docentes fueron almacenados a través de entrevistas, a los cuales se les plantearon las siguientes interrogantes. ¿El desarrollo de los ámbitos de aprendizaje del currículo de educación inicial debe ser dirigido a los espacios de acción y aventura?, y si ¿La organización de los aprendizajes debe ser enriquecida con acciones de la vida diaria? El análisis y sistematización de los datos permitieron establecer la propuesta de solución a la problemática de la utilización didáctica de los espacios de acción y aventura en la escuela (ver Gráfico 3).



Gráfico 3. Metodología.

## RESULTADOS

El trabajo planteado como experiencia didáctica es coherente, sistemática y metódica; se trata de una tarea investigativa no compleja que se aplicó por parte de las autoras. Los datos que se obtuvieron por parte de los docentes en la institución educativa, confirmaron el desconocimiento de la metodología didáctica del uso de los espacios acción y aventura en las actividades diarias planificadas en el nivel inicial de los niños de 3 a 5 años. Los datos recogidos en las fichas de cotejos en la fase de observación diagnóstica demostraron que los niños acuden a los ambientes de aprendizaje llamados rincones con direccionalidad del docentes, sin prever cuáles son los intereses de los niños haciendo que los niños pierdan el interés por el juego en estos espacios.

Las respuestas enmarcaron la investigación hacia la importancia de marcar la necesidad que tiene el proceso didáctico de incrementar actividades creativas innovadas para desarrollar la curiosidad, indagación, participación y deseos de aprender de los niños.

Una de las principales tareas de los docentes en este nivel es partir de situaciones y acontecimientos de la vida diaria para aprovechar el mayor número de aspectos posibles de todo lo que rodea al niño puesto que a estas edades es esencial la toma de conciencia a través de la verbalización, y la realización de actividades de aprendizaje que animen a los niños a la búsqueda, reflexión de los eventos y aprendizaje que adquieren en este nivel.

## DISCUSIÓN

Al analizar la discusión de resultados de la investigación se determinó que en la metodología que se impartían para desarrollar los ámbitos de aprendizajes existía la falta de preparación de los docentes de innovar las actividades académicas en

espacios especiales que con mucha creatividad los docentes aplicaron.

Los resultados obtenidos en esta propuesta, muestran que después de haberse aplicado actividades didácticas en los espacios de acción y aventura, efectivamente hubo una modificación en las conductas de los niños hacia la formación de valores en las actividades que se les planteaba a los niños. Se comprobó que las destrezas de los niños adquirirían rápidamente gracias al apoyo, dinamismo y creatividad que los docentes aplicaban en las actividades con los niños y sus pares.

Con base en la literatura revisada para la elaboración de la investigación de la experiencia didáctica de Schiller (2012), se comprobó que es necesario que los niños desgasten energías en acciones didácticas lúdicas y que la conjugación de acciones conjuntas de los espacios de acción, aventura y las planteadas en el currículo de educación inicial (2018) se fortalezcan para el aprendizaje de conocimientos y desarrollo de destrezas que les sirvan a los niños para toda la vida.

## CONCLUSIONES

La propuesta didáctica permitió que los niños desarrollaran con éxito el trabajo escolar dentro de un placentero clima de confianza y seguridad a través de actividades creativas, por lo tanto, es necesario crear en las escuelas los espacios de acción y aventura, de esa manera estimular en los niños valores y destrezas motrices, cognitivas y afectivas en las actividades lúdicas individuales y grupales. De igual manera hubo cambios significativos frente al proceso de la adquisición de los aprendizajes del descubrimiento de los niños y desarrollar las potencialidades en forma organizada en un clima destinado especialmente considerando las especificidades individuales.

Así mismo, es importante resaltar que las estrategias didácticas de indagación y exploración deben ser consideradas como procesos significativos educativos que permitan desarrollar la imaginación, los conocimientos y el pensamiento de los niños de 3 a 5 años, siendo necesario vincular la propuesta de los ámbitos de desarrollo y el uso didáctico de los espacios de acción y aventura con las estrategias de aprendizajes del currículo de educación inicial (2018).

## REFERENCIAS

- Ausubel D. (1982) Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo, México. Editorial Trillas
- Currículo de educación inicial (2014). Ministerio de Educación
- Grossce. (2000). Neuromodulación. Recuperado desde <http://www.drporta.com/app/download/23487894/neuro2.pdf>
- Gunhild H. (2009) Aprendizaje por la acción
- Molina S. (2016) Escritos de Psicología vol.6 no.3 Málaga. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5231/psy.writ.2013.2607> [consultado en septiembre 2017]
- Real Academia Española (2017). Recuperado desde <http://dle.rae.es/?id=0KZwLbE>
- Schiller, F. (2012) Teoría estática del juego. Nuestros días. UCM-UAM