



BLOQUE 4

Metodologías activas

FICHA TÉCNICA

AMBIENTES DE APRENDIZAJE





AMBIENTES DE APRENDIZAJE

1. JUSTIFICACIÓN

El trabajo por ambientes es una metodología globalizadora y activa que consiste en crear un clima, un contexto de aprendizaje basado en una organización de los alumnos, espacios y, especialmente, ofreciendo los materiales adecuados para promover la actividad libre y fomentar la investigación, el aprendizaje y el desarrollo de capacidades y competencias en los niños. Los ambientes son espacios inclusivos. (Escuela Vic Centro, 2016).

Además, en los ambientes de aprendizaje, hay que tener en cuenta las siguientes características:

- Se localizan en diferentes lugares del centro educativo. Dependiendo de las necesidades y peculiaridades de los escolares.
- La organización del espacio, los materiales y la decoración es variada, motivadora, atractiva y propiciadora de aprendizaje, invitando a interactuar.
- El alumnado se organiza por intereses y no por edad (saliendo de su grupo de referencia), lo cual contribuye a la ayuda y colaboración mutua entre pequeños y mayores.
- El alumnado se convierte en un elemento activo que construye su propio aprendizaje mediante la observación, investigación, imaginación, interacción, creación, emoción... Además, es el principal protagonista, dejando al profesorado en segundo plano siendo un mero acompañante que tan sólo se mantiene a la escucha y está disponible para las necesidades del alumnado.
- El equipo docente guía y favorece el aprendizaje experimental del alumnado, así como su capacidad de decisión.



	Los objetivos de trabajar por ambientes de aprendizaje son variados y se centran en promover el aprendizaje activo, la exploración, la interacción y el desarrollo de habilidades en diferentes áreas. Algunos de estos objetivos incluyen: 1. Desarrollar las competencias básicas del alumnado proporcionando oportunidades para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de estos. 2. Estimular los sentidos de los niños y de las niñas y despertar su curiosidad, promoviendo la exploración y el descubrimiento a través de actividades sensoriales. 3. Fomentar la resolución de problemas en el alumnado que permitan tomar decisiones y realizar actividades de manera independiente, fomentando su autonomía y autoestima. 4. Estimular la interacción entre el alumnado, fomentando el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales. 5. Dar respuesta a los intereses y necesidades del alumnado y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje, reconociendo su diversidad.
2. APLICACIÓN A LA PRÁCTICA	Antes de diseñar nuestros espacios por ambientes de aprendizaje tenemos que conocer muy bien las necesidades y características del alumnado y así adaptarlos a los ambientes. Aunque podemos crear multitud de ambientes de aprendizaje según las características de nuestro alumnado y lo que queramos trabajar con ellos, para ponernos en marcha, describiremos algunos de los ambientes de aprendizaje más característicos que se pueden organizar:



- **AMBIENTE DE JUEGO SIMBÓLICO.**

Es conveniente diseñar un ambiente de juego simbólico, puesto que el juego simbólico es fundamental en el desarrollo de los niños y las niñas. Gracias a él, imitan y practican roles que observan en su entorno, fomenta la creatividad y la imaginación, desarrolla la comunicación verbal y no verbal, fomenta el pensamiento abstracto y la capacidad de representación mental y lo más importante, gracias al juego simbólico interactúan con sus compañeros, negocian roles, practican la empatía y desarrollan habilidades sociales, esto les ayuda a comprender las relaciones interpersonales y a regular sus emociones.

OBJETIVOS:

- Despertar la curiosidad por el mundo próximo que los rodea.
- Fomentar el desarrollo socio-afectivo.
- Adquirir hábitos de autonomía e iniciativa.
- Potenciar el aprendizaje de situaciones de la vida cotidiana.
- Aprender rutinas de higiene personal y del cuidado del hogar.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Cocina y comedor.
- Zona de lavandería y planchado.
- Baño.
- Dormitorios.
- Oficina.
- Tienda de alimentación.



- Enfermería.

POSIBLES RECURSOS:

Recursos que encontramos en la vida cotidiana: ollas, horno, sartenes, comida de plástico, cocinitas... para la cocina. Mercados, cajas registradoras, carros de compra, balanzas, comida... para las tiendas. Mesas, sillas, tronas, vasos, tazas, platos...para el comedor. Ropa, plancha, tendedero...para la lavandería. Botiquines, instrumentos médicos de juguete... para la enfermería y para jugar a los médicos. Escobas, trapos, cubos para limpiar la casa....

POSIBLES ACTIVIDADES:

Cocinar y ordenar alimentos, preparar la mesa, dar de comer a las muñecas, ponerlas a dormir, poner la lavadora, hacer la compra, limpiar la casa, planchar la ropa, bañar a las muñecas, ir al médico con ellas, usar el teléfono, el ordenador...

- **AMBIENTE DE ARTE.**

Es muy interesante diseñar un ambiente de arte, puesto que el arte juega un papel crucial en la educación de los niños y las niñas contribuyendo a su desarrollo integral. Fomenta la expresión y comunicación, estimula la creatividad, cultiva el gusto estético, desarrolla habilidades motrices y sensoriales, promueve la autoestima y el pensamiento crítico, y establece conexiones con otras áreas de aprendizaje.

OBJETIVOS:

- Desarrollar el lenguaje plástico.



- Ejercitar destrezas manuales.
- Experimentar con diferentes técnicas y materiales.
- Fomentar el gusto estético y el pensamiento divergente.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Taller de pintura y escultura (caballetes, mesas de taller, etc.)
- Exposición de arte (láminas con cuadros famosos o de los propios alumnos, libros de poetas y pintores...)
- Mediateca (reproducir música variada, reproducir cuentos...)

POSIBLES RECURSOS:

Lápices de colores, rotuladores, ceras, pinturas de todos los tipos, pintura para dedos, adhesivos, tijeras escolares y tijeras de fantasía, cartulinas y papeles, pinceles, material para estampación, caballetes, cola, plastilina, barro, herramientas para modelado...

POSIBLES ACTIVIDADES:

Pintar con acuarelas, dibujar con lápices, rotuladores y ceras, estampar con diferentes moldes, cortar, pegar, rascar, mezclar colores, modelar con plastilina o barro.

- **AMBIENTE DE CONSTRUCCIONES.**

Diseñar un ambiente de construcciones es muy atractivo porque proporciona beneficios como el desarrollo de habilidades motoras, la estimulación de la creatividad y la imaginación, la promoción de la cooperación y la socialización.



Además, fomenta la organización espacio-temporal y los conceptos lógico-matemáticos como el volumen, la longitud, el peso, el equilibrio, las clasificaciones, comparaciones, seriaciones...

OBJETIVOS:

- Construir escenarios para el juego simbólico.
- Trabajar la organización espacial.
- Conocer las nociones de equilibrio.
- Iniciarse en el conteo y la medición.
- Realizar creaciones mediante el uso de materiales y el pensamiento lógico matemático.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Área con bloques de madera grandes.
- Área con elementos naturales pequeños.
- Área con engranajes, tubos, vías de tren...
- Área con una mesa de taller para realizar dibujos arquitectónicos, con escuadras, metros.

POSIBLES RECURSOS:

Construcciones de madera, de plástico, tablones de madera, "blocks", puzzles, tubos, engranajes, vías de tren, fotografías o maquetas de construcciones arquitectónicas conocidas, lápices y papel, etc.

POSIBLES ACTIVIDADES:

El ambiente dispondrá de áreas diferenciadas con materiales que les permitan la realización de construcciones libres.



Así en un área podemos encontrar variedad de bloques de madera pequeños, en otra, bloques grandes de plástico, en otra, engranajes, tubos, vías de tren, etc. Otra propuesta estará encaminada a realizar dibujos siguiendo una muestra de una construcción (elementos arquitectónicos conocidos).

- **AMBIENTE DE EXPERIMENTOS.**

Un ambiente de experimentos es muy funcional en esta metodología puesto que trabajar con experimentos estimula la curiosidad, proporciona aprendizaje práctico, desarrolla el pensamiento crítico, promueve el trabajo en equipo y fomenta el interés por la ciencia. Además, desarrolla el pensamiento científico y ayuda al alumnado a observar, a avanzar acontecimientos, a equivocarse y a rectificar.

OBJETIVOS:

- Trabajar las capacidades de atención y observación.
- Experimentar con elementos del entorno y la naturaleza.
- Manipular diferentes materiales y observar diferentes fenómenos (flotación, disolución, coloración, solidificación, imantación, etc.)
- Desarrollar los sentidos y su reconocimiento.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Laboratorio de germinación.
- Espacio del agua: flotación, coloración, disolución...
- Mesa de texturas naturales.



POSIBLES RECURSOS:

Regletas de madera o plástico, botes medidores, pesos de plástico, balanza simple, jarras, formas geométricas de madera, geoplanos, embudos, tubos, lentes, lupas, imanes o bolas magnéticas, material para plantar semillas, piedras, plantas, hojas, cereales, legumbres, frutos secos, agua, cuentagotas, colorante alimentario, aceite...

POSIBLES ACTIVIDADES:

Las actividades estarán dispuestas en diferentes espacios diferenciados y estarán encaminadas a explorar, experimentar y observar elementos del entorno con diferentes materiales mediante: llenar, vaciar, medir y pesar, observar con lupa, dibujar el medio natural, jugar con imanes, juegos de luces, tocar, oler, clasificar, ordenar, etc. Juegos para desarrollar los sentidos como diferenciar el tacto o sabores...

- **AMBIENTE DE LUZ.**

Es interesante el diseño de ambientes de luz, puesto que estos ambientes despiertan la curiosidad y la fantasía en el alumnado. Además, es un recurso que invita a los niños y niñas al descubrimiento y a la experimentación. Este ambiente ofrece la posibilidad de experimentar con diferentes materiales y se puede observar el comportamiento de la luz ante estos.

OBJETIVOS:

- Despertar estímulos sensoriales
- Investigar sobre las diferentes posibilidades que nos ofrece la luz.



- Potenciar la creatividad.
- Favorecer la concentración y la relajación.
- Apreciar las características de los diferentes materiales y su poder de transformación.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Área de mesas de luz.
- Área proyección a pared.

POSIBLES RECURSOS:

Mesas de luz, proyectores, retroproyectores, arena, hojas, piedras, recortes de papel, formas geométricas, tiras de silicona, azúcar, sal, acuarelas, semillas, gelatina de colores, imágenes plastificadas...

POSIBLES ACTIVIDADES:

Las actividades que se pueden llevar a cabo en este ambiente son múltiples y alcanzan prácticamente todas las competencias que podemos enseñar a los niños: la psicomotricidad, la lógica, las matemáticas, la geometría, el arte, la ciencia, la lectura, la creatividad. Hay multitud de actividades que se pueden crear a partir de este ambiente: collage, aprender a contar, a dibujar, calcar sombras, clasificar por colores, seguir patrones...

- **AMBIENTE DE PSICOMOTRICIDAD.**

Diseñar un ambiente de psicomotricidad es muy importante para ayudar a desarrollar la psicomotricidad del alumnado.



Además, gracias a este, los niños y las niñas podrán desarrollar una mejor concepción del propio cuerpo y de sus capacidades.

OBJETIVOS:

- Potenciar la autoestima a través de la superación de obstáculos.
- Potenciar el desarrollo de la organización espacial.
- Favorecer el desarrollo de destrezas motoras complejas, del control tónico postural y del equilibrio.
- Fomentar el uso de la imaginación y la creatividad.
- Fomentar la expresión corporal.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- Zona de túneles.
- Zona de hamacas para balancearse.
- Zona de rampas y escaleras.
- Zona de colchonetas para saltar.
- Zona de espalderas para escalar.
- Laberinto de cajas de cartón
- Circuitos de aprendizaje de números, letras...

POSIBLES RECURSOS:

Túneles, caminos, bolas de plástico, cono gigante, módulos de espuma, círculos, conos, listones, pelota sensorial, cuerdas y pañuelos, juegos como el twister o el dado mueve el cuerpo, almohadas, semiesferas de equilibrio, piedras de río de plástico, plataforma basculante, etc.



POSIBLES ACTIVIDADES:

En este ambiente el maestro presenta y dispone los materiales de forma que estimule la curiosidad de los niños para explorar, manipular y jugar con ellos. Las actividades de ejercicio se llevan a cabo a través del uso libre de materiales con los cuales se propicia el movimiento: realizar itinerarios como por ejemplo pasar entre conos, equilibrio, saltar, correr, escalar, etc.

- **AMBIENTE EXTERIOR.**

La creación de un ambiente exterior en la metodología de ambientes de aprendizaje enriquece la experiencia educativa puesto que ofrece una gama más amplia de estímulos sensoriales, como la luz natural, los sonidos de la naturaleza, el viento y la variabilidad climática.

Estos estímulos contribuyen a la percepción sensorial y a la conexión con el entorno, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

OBJETIVOS:

- Fomentar el desarrollo psicomotriz.
- Sensibilizar en el respeto a la naturaleza.
- Trabajar la responsabilidad y la constancia a través de un huerto.
- Ofrecer posibilidades para la observación y la investigación del entorno más próximo.
- Potenciar las relaciones sociales y el trabajo cooperativo.

POSIBLES MICROESPACIOS:

- El huerto.
- El árbol de los sonidos (colocando cintas con cascabeles).



	- Zona meteorológica. - Pista de bolos. - Zona de equilibrio. - Observatorio natural. POSIBLES RECURSOS: Verduras, hortalizas, semillas, hojas, caracoles, hormigas, piedras, lupas, metros, cuerdas, pelotas, bolos, elementos móviles, molinetes, cascabeles, tubos... POSIBLES ACTIVIDADES: Plantar y recolectar diferentes verduras y hortalizas, hacer un observatorio natural en el cual investigamos insectos que podemos encontrar en el patio, jugar a las estaciones meteorológicas, analizar texturas mediante el contacto con los pies, recoger y distribuir las hojas de los árboles por tamaños, emisión de sonidos mediante tubos enterrados, etc.
3. COMO SE EVALÚA	La evaluación con la metodología de ambientes de aprendizaje será continua y se centrará en la observación directa y sistemática comprendiendo como los niños y las niñas interactúan y aprenden en estos espacios. Pero no tenemos que evaluar solamente la evolución del alumnado, sino también analizar los propios ambientes: si gracias a ellos el alumnado ha conseguido los objetivos, si ha mejorado su relación, la integración de éstos, si ha aumentado la participación y la motivación de los niños y niñas...



4. BUENAS PRÁCTICAS	Vídeo Trabajo por ambientes en escuelas públicas. Montessori Canela Internacional. https://www.youtube.com/watch?v=JI19kY2-dAg Vídeo Ambients d'aprenentatge a l'Escola Ítaca. Escola Ítaca Vilanova. https://www.youtube.com/watch?v=n9i08uNOek4 Vídeo Ambients d'aprenentatge de lliure circulació Pit Roig. Escola Pit Roig. https://www.youtube.com/watch?v=28mpwD_UoTY
4. PARA SABER MÁS	Álvarez, C. L. (2022). ¿Es beneficioso trabajar por ambientes en Educación Infantil?. Symposium. Anuario de Estudios Humanísticos, (2), 27-42. Cervera, M. G., & Cantabrana, J. L. L. (2020). De las aulas a los espacios globales para el aprendizaje. Ediciones Octaedro. (Disponible CEFIRE TO-1-15831) Jiménez, J. J. (2022). Aprendizaje basado en espacios: Metodología de la Educación Social. Editorial UOC. (Disponible CEFIRE VA-1-27342) Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje. (Disponible CEFIRE VA-1-27152) Silvente, J. (2016). Diseñar espacios educativos: calidad, estética y amabilidad en el diseño. (Disponible CEFIRE VA-1-25554)