

**Universidad Católica de Santa María**  
**Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades**  
**Escuela Profesional de Educación**



**APLICACIÓN DEL “PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE”  
COMO PROPUESTA EDUCATIVA INSPIRADA EN LA FILOSOFÍA DEL  
SISTEMA DE REGGIO EMILIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS  
DEL PRIMER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMUNIDAD  
EDUCATIVA ARY, AREQUIPA – PERÚ 2016.**

Tesis presentada por la Bachiller:

**Ocharan Palo, Laura Patricia Milagros**

Para optar el título profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial**

Asesora: **Dra. Arias Messa, Frigia**

**Arequipa-Perú**

**2017**

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Exp. Nro.

Fecha:

DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS

DE: LAURA PATRICIA MILAGROS OCHARAN PALO

TITULADO:

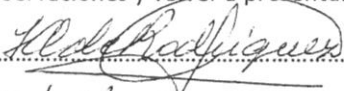
"APLICACIÓN DEL PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE COMO PROPUESTA EDUCATIVA INSPIRADA EN LA FILOSOFÍA DEL SISTEMA REGGIO EMILIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL PRIMER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMUNIDAD EDUCATIVA ARY, AREQUIPA-PERU 2017"

DICTAMINADORA: DRA. FRIGIA ARIAS MESSA  
DRA. TATIANA CATERIANO CHAVEZ


DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS:

1. Colocar las interrogantes de la investigación en el Objeto de Estudio.
2. En el Marco Teorico, colocar información sobre los Sectores para el Juego libre
3. Presentar los Resultados por las areas de aprendizaje evaluadas y los cuadros por cada componente. Las interpretaciones hacerlas en función a los aprendizajes demostrados por los niños, no en función a los estadísticos.
4. Precisar los títulos de cuadros y gráficas, colocar la fuente.
5. Arreglar las Conclusiones: primera en función al pre-test, segunda en función al post-test y tercera en función a la efectividad del Plan de posibilidades
6. Arreglar las Recomendaciones en función a las areas de aprendizaje.
7. La denominación del instrumento debe ser precisa y mejorar el formato de presentación.
8. Corregir las Matrices de Sistematización con los datos precisos, en los anexos 3 y 4
9. Adjuntar el Anexo N°5 correspondiente a las pruebas estadísticas aplicadas.
10. El Instrumento se ha confeccionado para recoger datos de la investigación, no representa una propuesta. Averiguar actividades dentro de la metodología Reggio Emilia para desarrollar las diferentes areas de aprendizaje de los niños del I Ciclo de la EBR.

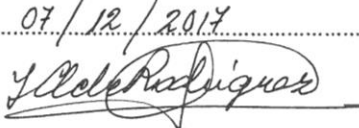
Corregir las observaciones y volver a presentar.

FIRMAS: 

FECHA: 22/05/2017

  
Prof. Tatiana Cateriano Chavez  
Doctora en Educación - UCSTM

OBSERVACIONES SUBSANADAS: Correctamente; pase a sustentar su trabajo

FIRMAS: 07/12/2017  




FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Exp. Nro. 20160000037974

Fecha: 5 de setiembre 2016

DICTAMEN DEL PROYECTO DE TESIS  
DE: LAURA PATRICIA MILAGROS OCHARAN PALO

PROYECTO DE TESIS:

"ESTUDIO DEL JUEGO LIBRE COMO PROPUESTA EN EL PRIMER CICLO DE LA  
COMUNIDAD EDUCATIVA ARY DE AREQUIPA - 2016"

DICTAMINADORA: Dra. FRIGIA ARIAS MESSA

DICTAMEN DEL PROYECTO:

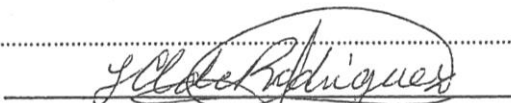
o. Especificar mejor el título de la investigación debiendo quedar como: APLICACIÓN DEL PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE COMO PROPUESTA EDUCATIVA INSPIRADA EN LA FILOSOFIA DE REGGIO EMILIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL PRIMER CICLO DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA ARY, AREQUIPA 2016. De acuerdo a lo acordado.

1. Especificar mejor la variable y modificar uno de los indicadores que no corresponde
2. Ordenar las interrogantes y objetivos de acuerdo a las variables
3. Completar el Marco teórico con temas afines a la investigación, es escasa.
4. Considerar una hipótesis integral colocando en la deducción lo que se espera como resultado.
5. En el planteamiento operacional se debe especificar con claridad el universo cualitativo y cuantitativo para determinar quienes conforman las unidades de estudio.
6. El modelo del instrumento debe tener especificar mejor
7. El planteamiento operacional tiene errores que se deben superar, hacer una revisión
8. Arreglar el cronograma
9. Adjuntar en instrumento (Modelo)

Se sugiere superar las observaciones hechas al Proyecto de tesis para poder determinar este primer dictamen

AREQUIPA 4 DE NOVIEMBRE 2016

FIRMA: .....  
OBSERVACIONES ABSUELTAS:



SE SUPERARON LAS OBSERVACIONES SUGERIDAS POR LO QUE EL  
SEGUNDO DICTAMEN ES FAVORABLE PARA EL DESARROLLO DE LA MISMA.

FIRMA

AREQUIPA 16 DE NOVIEMBRE 2016





**Al universo, a mi familia por su abnegación y sacrificio, en especial a mis abuelos por todo el cariño, comprensión, paciencia y enseñanzas. A mis profesores, Por su entrega en la enseñanza.**

## ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. OBJETO DE ESTUDIO.....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1. JUEGO.....	3
2.1.1. El Juego Libre.....	3
2.1.2. Importancia del juego.....	4
2.1.3. Relación entre juego y el aprendizaje.....	5
2.1.4. Tipos de juego.....	6
2.1.5. Secuencia metodológica del tiempo de juego libre en sectores.....	8
2.1.6. Sectores en el aula.....	9
2.2. EXPERIENCIA EDUCATIVA REGGIO EMILIA.....	10
2.2.1. Fundamentos.....	10
2.2.2. Teoría de los 100 lenguajes.....	12
2.2.3. Principios básicos Filosofía.....	12
2.2.4. Organización del jardín de infancia.....	14
2.3. ENFOQUE REGGIO EMILIA.....	15
2.3.1. La Pedagogía de Reggio Emilia y su evolución.....	15
2.3.2. Objetivos del enfoque Reggio Emilia.....	17
2.3.3. Teorías en las que se basa el enfoque Reggio Emilia.....	18
2.3.4. Los principios del enfoque Reggio Emilia.....	21
2.3.5. La pedagogía de la escucha desde Reggio Emilia.....	22
2.3.6. El espacio y el ambiente.....	22
2.3.7. El ambiente como el tercer maestro.....	24
2.4. ÁREAS DE APRENDIZAJE.....	25
3. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.1. Nacionales:.....	26

3.2. Internacionales: .....	26
4. HIPÓTESIS, VARIABLE Y INDICADORES .....	27
4.1. Hipótesis .....	27
4.2. Variable, Indicadores y Subindicadores .....	28

## CAPÍTULO II

### PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	29
1.1. Técnicas .....	29
1.2. Instrumentos.....	29
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN .....	31
2.1. Ámbito geográfico .....	31
2.2. Ubicación temporal.....	31
2.3. Unidades de estudio .....	31
3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	32

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS

1. En cuanto al indicador: Relación consigo mismo.....	34
2. En cuanto a la relación con el medio natural y social.....	39
3. En cuanto a la comunicación .....	47
CONCLUSIONES.....	53
SUGERENCIAS.....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	56
ANEXOS .....	59
ANEXO 1: MODELO DEL INSTRUMENTO .....	60
ANEXO 2: PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE .....	63
ANEXO 3: ACTIVIDADES DENTRO DEL PLAN DE POSIBILIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS AREAS DE APRENDIZAJE.....	68
ANEXO 4: MATRIZ DE DATOS .....	69
ANEXO 5: PROPUESTA REGGIO EMILIA : MESA DE LUZ.....	72
ANEXO 6: FOTOS .....	78

## RESUMEN

El presente trabajo titula: Aplicación del “Plan de posibilidades en el juego libre” como propuesta educativa inspirada en la filosofía del sistema de Reggio Emilia para el aprendizaje de los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa ARY, Arequipa-Perú 2016.

La variable de estudio fue el aprendizaje y los indicadores: relación consigo mismo, relación con el medio natural y social, comunicación.

Los objetivos fueron, determinar los logros de aprendizaje que se presentan en el área de relación consigo mismos antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

Precisar los logros de aprendizaje que se presentan en el área de relación con el medio natural y social antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

Especificar los logros de aprendizaje se presentan en el área de comunicación antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

Por lo tanto, el nivel es pre-experimental y el tipo es de campo.

Para la obtención de información se utilizó como instrumento la lista de cotejos. A dieciocho niños que correspondían al primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary.

La hipótesis planteada fue: Dado que el juego es parte fundamental del proceso natural del aprendizaje en los seres humanos, es probable que la aplicación del plan de posibilidades en el juego libre como propuesta educativa inspirada en la filosofía del sistema de Reggio Emilia, muestre mayor eficacia para potenciar los aprendizajes pertinentes en los niños del primer ciclo de la Comunidad Educativa ARY. El resultado obtenido de acuerdo al baremo, indica que los niños del primer ciclo de la Comunidad Educativa ARY lograron una mejora significativa y eficacia al potenciar el proceso de los aprendizajes pertinentes. Por consiguiente:

Los objetivos fueron logrados y la hipótesis propuesta ha sido comprobada.

**Palabras clave:** Filosofía Reggio Emilia; Juego Libre; Aprendizaje.

## ABSTRACT

The present work entitled: Application of the "Plan of possibilities in free play" as an educational proposal inspired by the philosophy of the Reggio Emilia system for the learning of children of the first cycle of the Educational Institution Educative Community ARY, Arequipa-Peru 2016.

The study variable was learning and indicators: relationship with oneself, relationship with the natural and social environment, communication.

The objectives were, Determine the learning achievements that are presented in the area of relationship with themselves before and after applying the plan of possibilities in the children of the first cycle of the Community Educational Institution Ary.

Specify the learning achievements that are presented in the area of relationship with the natural and social environment before and after applying the plan of possibilities in the children of the first cycle of the Ary Community Educational Institution.

Specify the learning achievements are presented in the communication area before and after applying the plan of possibilities in the children of the first cycle of the Community Educational Institution Ary.

Therefore, the level is pre-experimental and the type is field.

To obtain information, the checklist was used as an instrument. Eighteen children that corresponded to the first cycle of the Educational Institution Educational Community Ary. The hypothesis was: Since play is a fundamental part of the natural learning process in human beings, it is likely that the application of the plan of possibilities in free play as an educational proposal inspired by the philosophy of the Reggio Emilia system, will show greater effectiveness to enhance the relevant learning in the children of the first cycle of the ARY Educational Community. The result obtained according to the scale, indicates that the children of the first cycle of the ARY Educational Community achieved a significant and effective improvement by enhancing the relevant learning process. Therefore:

The objectives were achieved and the proposed hypothesis has been proven.

**Keywords:** Philosophy Reggio Emilia; Free play; Learning.

## INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado la presente investigación titula: Aplicación del “Plan de posibilidades en el juego libre” como propuesta educativa inspirada en la filosofía del sistema de Reggio Emilia para el aprendizaje de los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa ARY, Arequipa-Perú 2016.

Este trabajo de investigación se realizó con la intención de demostrar que el juego libre potencia el aprendizaje de los niños del primer ciclo y puede ser utilizado como una fuente de aprendizajes, ya que el juego es indispensable en el desarrollo del ser humano.

Es original porque sitúa al niño como protagonista, donde es capaz de establecer relaciones y construir su propio aprendizaje. Este estudio es de relevancia científica porque describe y reafirma los efectos educativos de la propuesta, demostrando que es de utilidad para el logro de aprendizajes de los niños pudiendo convertirse en un modelo para otras investigaciones. Es factible porque se desarrolla con bases científicas, se cuenta con la experiencia y acompañamiento de docentes orientadores, dispuestos a brindarnos la ayuda correspondiente y un campo de prácticas durante todo el periodo en que se realizará la investigación para lograr nuestro propósito.

La presente investigación está estructurada en tres capítulos: en el capítulo I planteamiento teórico, se encuentra el objeto de estudio, correspondiente a la investigación, el marco teórico que comprende los conceptos básicos en los que se basa la teoría para desarrollar la variable, los antecedentes investigativos donde se presenta la revisión de trabajos de investigación que guardan alguna relación con este estudio.

En el capítulo II planteamiento operacional, se presenta la técnica utilizada, el instrumento de investigación, campo de verificación y estrategias de recolección.

En el capítulo III los resultados, se muestran el análisis de la información estadística, obtenida de la recolección de datos en tablas y gráficos organizados por indicadores, así como conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos y una propuesta.

Con esta investigación pretendo optar el título de Licenciada en Educación Inicial.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO TEÓRICO

### 1. OBJETO DE ESTUDIO

El presente trabajo de investigación lleva como título APLICACIÓN DEL “PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE” COMO PROPUESTA EDUCATIVA INSPIRADA EN LA FILOSOFÍA DEL SISTEMA DE REGGIO EMILIA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL PRIMER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMUNIDAD EDUCATIVA ARY DE AREQUIPA – PERÚ 2016.

Se ubica en el área de las ciencias sociales y en la línea del educando y presenta como única variable de estudio: el aprendizaje de los niños del primer ciclo de la Institución Educativa comunidad educativa Ary, teniendo como indicadores, relación consigo mismo, relación con el medio natural y social, comunicación, cuyos subindicadores son: desarrollo de la psicomotricidad, construcción de la identidad personal y la autonomía, desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática, cuerpo humano y conservación de la salud, seres vivientes, mundo físico y conservación del ambiente, números y relaciones, expresión y comprensión oral, comprensión de imágenes y símbolos, expresión y apreciación artística.

Las interrogantes que se plantearon en la investigación son: ¿Qué logros de aprendizaje se presentan en el área de relación consigo mismo antes y después de aplicar el plan de posibilidades a los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary en el año 2016? ¿Qué logros de aprendizaje se presentan en el área de relación con el medio natural y social antes y después de aplicar el plan de posibilidades a los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary en el año 2016? ¿Qué logros de aprendizaje se presentan en el área de comunicación antes y después de aplicar el plan de posibilidades a los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary en el año 2016?

El tipo de investigación según el ámbito es de campo y el nivel es pre-experimental porque en base a los conocimientos preexistentes sobre el aprendizaje tradicional buscamos identificar el aprendizaje en niños del primer ciclo utilizando como propuesta educativa el juego libre.

El Enfoque Reggio Emilia se originó en la ciudad y alrededores de Reggio Emilia en Italia en 1945, con la figura del pedagogo Loris Malaguzzi. Es reconocida mundialmente como una de las mejores propuestas educativas para la primera infancia, No es un método y no hay colegios internacionales de formación que capaciten para ser un maestro con el Enfoque Reggio Emilia.

Fuera de la ciudad de Reggio Emilia, todas las escuelas y centros infantiles que están inspiradas en Reggio, utilizan una adaptación del enfoque específico para las necesidades de su comunidad. Esto es importante, ya que cada estudiante, maestro, padre de familia, comunidad y ciudad son diferentes.

No hay dos comunidades inspiradas en Reggio Emilia iguales y cada una debe buscar sus propias necesidades e intereses, pues estos son diferentes en cada niño y en cada comunidad.

Esta propuesta se centra en principios básicos: el niño como protagonista, el maestro como acompañante, el espacio como tercer maestro. Los niños necesitan jugar y experimentar para aprender, los niños pueden aprender de muchas maneras diferentes.

Los objetivos que nos hemos propuesto para el trabajo de investigación son:

Determinar los logros de aprendizaje que se presentan en el área de relación consigo mismos antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

Precisar los logros de aprendizaje que se presentan en el área de relación con el medio natural y social antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

Especificar los logros de aprendizaje se presentan en el área de comunicación antes y después de aplicar el plan de posibilidades en los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Ary.

El tipo de investigación según el ámbito es de campo y el nivel es pre-experimental

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. JUEGO**

Para Peralta (2008) el juego tiene diversas definiciones según sea la zona y los autores, los niños utilizan su imaginación como una herramienta en diversas situaciones, de esta manera generan diversión y entretenimiento.

#### **2.1.1. El Juego Libre**

Según Rovati (2011) durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo, El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

El juego en la etapa infantil no sólo es un tiempo de esparcimiento, por encima de todo es educación. Los niños emplean el juego con el fin de forjar su propia identidad. A través del juego se relacionan con el ambiente que los rodea.

El juego en sectores contempla la organización de diversas actividades en forma simultánea: el sector de papel, heurístico, juego simbólico, construcción, atelier luz y sombra, etc. Los niños eligen a qué quieren jugar, con qué quieren jugar y con quién.

Durante el tiempo que dura el juego pueden cambiar de sector cuando lo desean, es decir que entran y salen a partir de sus intereses y posibilidades. Los niños participan del cuidado de los materiales evitando trasladarlos de un sector a otro. El momento de ordenar forma parte de la propuesta. Los chicos con ayuda de los maestros clasifican los materiales, los guardan y en ese proceso, el juego y la exploración continúan.

Como lo indica MINEDU (2009), el juego libre en los sectores, tal como lo entendemos aquí, tiene algunas características esenciales para ser considerados:

- a. Es una acción individual y sin restricciones que se concibe desde el universo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación particular.
- b. El juego no es estricto. Esto implica que la diversión está situada en el tipo de experiencias.
- c. El juego es constantemente placentero y feliz.
- d. El juego es imprescindible. Ni el niño ni el espectador saben cómo crear; no se sabe cómo empieza o cómo se cierra.
- e. El procedimiento, y no la meta es su esencia. El niño no está ocupado con lo que llegará al final de su diversión. Él aprecia el "viaje", el avance de cada parte del juego. En ese sentido, la diversión es constantemente "aquí y ahora" vivida de forma fiable en la actualidad.

### **2.1.2. Importancia del juego**

De acuerdo a la Revista Familia, el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo (2013, párr.1).

El juego es la actividad principal en donde el niño desarrolla la primera etapa de su vida, citando a Jean Piaget y María Montesori. Donde se demuestra que los niños evolucionan y desarrollan su capacidad motriz e inteligencia a través del juego y es por medio de este que el niño logra investigar y observar todo lo que sucede a su alrededor de forma espontánea y libre, los niños siempre relacionan los conocimientos adquiridos y las experiencias vividas para solucionar situaciones nuevas y desarrollar procesos de aprendizaje de forma individual en el ambiente donde se desarrolla (Arango 2002 4-9)

Según Yus (2001) los niños siempre se enfocarán en el desarrollo y distracción que genera el juego, se olvidan lo que sucede a su alrededor y lo único que importa es la realización del juego, los niños no razonan si ganaron o perdieron, lo que les importa es la participación y la diversión es por ello que la aplicación de diversos talleres mediante juegos hace que el niño desarrolla de una forma libre y espontánea sus habilidades, diversos estudios muestran que a mayor uso de juegos los niños mejoran la expresión motriz y social dentro del salón de clases.

Según Calvo (2007) la creación del juego se remonta en los inicios de la humanidad, ya que los hombres primitivos salían a cazar y dejaban a sus hijos en las cuevas y los niños tenían que ver la forma de entretenerse sin salir de sus hogares.

Para Hoyuelos (2001) el juego es una necesidad que ayudará a desarrollar en el niño una etapa de su vida, la infancia siempre estará asociada.

Según Junji (2010) la evolución del hombre está asociada a su etapa infantil y al desarrollo de juegos para la preparación de la vida, generando actividades productivas que irán madurando según adquiera la edad adulta.

### **2.1.3. Relación entre juego y el aprendizaje**

Para Gardner (2002); siempre ha existido una relación entre juego y aprendizaje, estudios demuestran que los niños asimilan más rápido los conocimientos mediante juegos, es decir aprenden jugando, esto se convierte en una forma muy motivadora y efectiva para el niño. Actualmente se manifiesta que la mejor forma para desarrollar el conocimiento del alumno es mediante el juego, ya que primero captan su atención y se involucra en el desarrollo de sus contenidos.

Estudios realizados en Madrid por la licenciada Marta Romo (2010) manifiestan que el juego incrementa la asimilación del conocimiento y hace que sea un proceso rápido y práctico.

Cuando el individuo recuerde cierto juego su cerebro lo asociará directamente con lo que guardó y lo recordará con una grata alegría, estos resultados muestran que el juego libera sustancias positivas en el niño el cual ayuda a mejorar e incrementar la asimilación de los conocimientos.

Por otro lado, para Carbonell (2006) el juego siempre creará distintos entornos que son favorables en el niño y mediante este juego se puede crear, memorizar y descubrir diversas acciones y condiciones en las cuales se puede siempre mejorar la asimilación de conocimientos (p 69).

Los juegos en la educación crearán emociones fijas que serán asociadas a recuerdos, provocando emociones en las cuales el individuo recuerda fácilmente; los juegos siempre captan la atención de los alumnos y servirán constantemente como fijadores de conocimientos en su cerebro las cuales serán convertidas en experiencias de aprendizaje para toda su vida.

Los docentes tienen que innovar enseñanzas e implementar o incluir los juegos dentro del desarrollo de su pedagogía, trabajar con las emociones y las sorpresas durante el dictado de clases de esta forma se hace una clase amena y el alumno capta o presta atención al desarrollo de la clase y no se distrae muy fácilmente con elementos de su entorno.

Según el MINEDU (2009) el juego es una actividad esencial en la vida de un niño. En los primeros seis años de vida, se crean una gran cantidad de asociaciones entre las neuronas que les permiten aprender y crear. Es la fase en la que se dan más asociaciones. Una de las formas que el niño necesita para hacer estas asociaciones es jugar. Cuanto más juega un niño, más asociaciones neuronales se hacen y, por lo tanto, crece y se adapta más. En el caso de que un niño no juegue; sus capacidades decaen y su identidad se desvanece. Es una necesidad para la salud mental del niño, que lo ayuda a aprender y desarrollarse mejor (p.11).

#### 2.1.4. Tipos de juego

Existen distintos tipos de juego según Bustelo (2006) entre ellos tenemos:

- **Cooperativos:** se inician a partir de dos niños, no se compite, se trabaja en equipo.
- **Recreativos:** inicialmente se reduce el nivel competitivo, ya que el resultado final es que no existen ganadores ni perdedores solo está la diversión.
- **Populares:** están estrechamente ligados a las o actividades de una sociedad,

estos han pasado de generación en generación.

- **Motor:** se asocian a comportamientos y conductas de tipo motriz.
- **Sensoriales:** incrementan el desarrollo de los sentidos en los niños
- **Infantiles:** estos varían de acuerdo a la edad, pero se hacen a partir de 0 años de vida ayuda a coordinar los desplazamientos
- **Infantiles exteriores:** estos ayudan a interactuar con otras personas, promueve la amistad y sobre todo genera seguridad en el niño
- **Simbólicos:** estos juegos se basan en crear personajes para darle vida al juego estos juegos ayudan a comprender y asimilar su entorno, crea roles que se aplicarán en su vida adulta, mejora el lenguaje y desarrolla la imaginación.

Como lo indica MINEDU (2009) hay diferentes clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan abiertamente. La clasificación siguiente ayudará a reconocer que área de desarrollo se está fortaleciendo y conocerás sus preferencias individuales.

- **Motor:** El juego motor está relacionado con el movimiento y la experimentación con el cuerpo mismo y las impresiones que puede generar en el niño.
- **Social:** Se caracteriza por predominar la interacción con personas del entorno como una cuestión de diversión del niño.
- **Cognitivo:** Este tipo de juego pone en marcha el interés intelectual del niño.
- **Simbólico:** El juego simbólico es un juego que tiene la virtud de encerrar en su temperamento el uso de diferentes medidas de la participación del niño con un tiempo similar.

### 2.1.5. Secuencia metodológica del tiempo de juego libre en sectores

La hora de juego libre en sectores es una acción o momento académico que se realiza cada día como una actividad perpetua. Se crea idealmente en el aula, a pesar de que también se puede completar en el exterior, en el patio o en el jardín de la institución educativa.

#### a. Planificación

Tanto el acompañante como los niños participan, ha llegado el momento de crear los juegos tentativos.

¿Con quién les gustaría jugar?

¿Dónde lo harán?

¿A que jugar?

¿Con qué lo harán?

Por lo tanto, la planificación de este momento será responsabilidad del niño.

La docente registrara las expectativas de los diversos proyectos de juego que cada subgrupo manifiesta verbalmente y trabaja en conjunto con la misma.

#### b. Organización

Los niños son asociados abiertamente en grupos por el aula y están situados en el área de su inclinación. Los niños tomarán materiales según sus inclinaciones.

Para el MINEDU (2009) la organización del aula tiene un impresionante impacto en la actividad educativa. Esto nos exige recordar que la organización de las condiciones impacta en la realización de cierto aprendizaje. En esta línea, la condición instructiva puede constituir un laboratorio genuino que ofrece numerosos y cambiados encuentros o, nuevamente, puede convertirse en una posición de ejercicios rutinarios que no persuadan la cooperación dinámica de las niñas y de los niños.

“El ambiente o contexto en el que se produce el comportamiento posee sus propias estructuras (límites físicos, atributos funcionales, recursos disponibles, etc.) que facilitan, limitan y ordenan la conducta de los sujetos” (Zabalza, 1996, p. 120)

### **c. Ejecución o desarrollo**

En el momento en que los niños se han asentado en algún sector del juego, comienzan a crear el pensamiento. También hay arreglos con otros niños en cuanto a los juguetes que utilizarán y los roles para jugar. Los niños crean y se ubican de diferentes maneras: algunos serán singulares, otros en conjuntos y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro. Observándose que los niños se distribuyen en el aula según lo indican sus inclinaciones tópicas, por juegos o por proclividad con sus compañeros.

### **d. Orden**

La hora de juego libre en los sectores termina con la declaración esperada del final, minutos antes de la misma. Cuando termina, los niños deben guardar los juguetes y hacer arreglos en el aula. Mantener los juguetes ordenados tiene un significado vital, entusiasta y social: también es para sus experiencias de encuentro y termina con una relación importante hasta la vez siguiente. También se suma a la gran propensión a organizar y tener el hábito del orden.

### **e. La socialización**

En el juego libre, la docente aprovecha para dar información sobre las perspectivas que se obtienen de la discusión, el tiempo empleado para formar, para cambiar los pensamientos incorrectos, para dialogar. Es un momento importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, necesitan, etc.

#### **2.1.6. Sectores en el aula**

Los ambientes en el aula se deben preparar de tal modo que permitan incitar a jugar, explorar, incentivar la curiosidad, la interacción y la creatividad, con gran diversidad de materiales, para que estén a disposición de los niños cuando los requieran, los muebles deben estar estratégicamente ubicados con el fin de desarrollar nuevas experiencias.

- a. **Sector de biblioteca:** se utiliza para que los niños se familiaricen con el lenguaje escrito, con ayuda de materiales como: cuentos, revistas, periódicos, etc.
- b. **Sector del hogar:** se utiliza para representar roles como el de papá, mamá e hijos. Los niños se sienten en la capacidad de preparar alimentos, reproducir diálogos que han vivido en el hogar.
- c. **Sector de construcción:** se utiliza para promover la expresión y representación de vivencias. Los materiales con los que cuenta este sector son: bloques para encajar, recipientes, cuerdas, tubos, tablas, estos materiales pueden ser de madera, de plástico, etc. de diversos tamaños y formas.
- d. **Sector de dramatización:** en este sector los niños representan situaciones y hechos de la realidad en base a sus experiencias. El sector debe contar con: títeres, disfraces, máscaras, telas, etc. Propiciando la imaginación.
- e. **Sector de juegos tranquilos:** Este sector debe contar con juegos de mesa: rompecabezas, tarjetas de memoria, entre otros. Se necesitan mesas para que los niños se puedan desenvolver en un espacio tranquilo y de concentración.
- f. **Sector de dibujo:** los niños utilizan este espacio para el desarrollo de actividades gráficas plásticas, representando situaciones de su entorno.

## 2.2. EXPERIENCIA EDUCATIVA REGGIO EMILIA

### 2.2.1. Fundamentos

Según Reggio Emilia (2000) los fundamentos están constituidos por la imagen de infancia, las estrategias pedagógicas y la organización de las instituciones educativas.

- Imagen de infancia: Para Malaguzzi la infancia siempre está asociada a la primera etapa de vida de la persona, la imagen que se proyecta de infancia es esencial para saber comprender y trabajar con los niños.

Tiene que dejarse la idea de que los niños son débiles con un enfoque erróneo en el cual el adulto es el absoluto conocedor, El educador, al tener una imagen enriquecida de la infancia, logra elaborar mejores propuestas de aprendizaje,

estableciendo un proceso, una capacidad estratégica de enfrentarse a situaciones nuevas (Hoyuelos 2003)

- Estrategias Pedagógicas: son esenciales para entender el trabajo que realiza el maestro (pp. 60-61).
  - a. **La escucha:** implica ser un oyente permanente, receptor de las inquietudes de los niños, llevándonos a comprender lo que piensan y desean.
  - b. **La observación:** el maestro tiene que saber identificar oportunidades de aprendizaje mediante la observación y formular preguntas, generar dudas e interrogantes para la reflexión.
  - c. **Documentación:** consiste en la recolección y exposición a través de imágenes.

De acuerdo al MINEDU (2009) el sistema de Reggio Emilia concibe al niño como un ser indispensable que comunica y construye su persona intelectual, apasionada, social y moral. El niño construye su mente a través de la salida de su pensamiento simbólico, lo fortalece para investigar su condición y para utilizar los llamados “múltiples lenguajes del niño”: palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, desarrollo, teatro, sombras, espectáculo, música. Los niños no tienen prisa por cambiar de movimiento, sino que su cadencia es estimulada y estimulada para refrenar sus actividades, observando y hablando de forma simbólica a sus encuentros. El arte se considera una pieza indistinguible del programa, como una articulación intelectual simbólica del proceso de aprendizaje del niño (p.25).

El ambiente es su tercer educador. Los educadores conocen este potencial y programan sus clases de una manera "emergente", es decir, de los intereses específicos que ven en sus estudiantes.

La investigación trata sobre "proyectos" a corto y largo plazo. Estos pueden seguir durante mucho tiempo, semanas o meses y emerger de las necesidades de los niños, un proyecto nace desde una sombra que llama la atención de los niños o de las distintas formas que adopta la luz, trabajar por proyectos es proponer un tema desde el punto de vista de los niños, Los educadores trabajan en grupos, hacen una preparación hipotética consistente y viable. Se consideran especialistas y ofrecen sus encuentros en su

documentación. Para esta documentación se utilizan registradores de trabajo, cámaras y, además, revistas para las percepciones y comentarios de los jóvenes.

La utilización del espacio, la condición y el material debe avanzar en la correspondencia y las relaciones entre los niños, y en avanzar actividades que promuevan alternativas distintivas y se ocupen de los problemas en el proceso de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños se muestran meticulosamente en tableros o en los separadores para demostrar las formas de aprendizaje y, además, los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprendizaje. Para estos materiales distintivos de mano de obra se utilizan como una salida de estas indicaciones.

### **2.2.2. Teoría de los 100 lenguajes**

Los niños tienen una forma de pensar, de interpretar las cosas a su alrededor y sobre todo de representar sus ideas.

Malaguzzi citado por Reggio Emilia (2000) da a conocer que se tiene que valorar las diversas formas expresivas que tienen y saber reconocer las 100 maneras de jugar, hablar, pensar, sorprenderse, escuchar, alegrarse y soñar (p. 61).

Malaguzzi citado por Reggio Emilia (2000) afirma que a través del vínculo que establecen los niños, con sus diversas expresiones, crean un nuevo universo de significados donde las palabras no lo son todo. Los cien lenguajes permiten la interacción entre los niños y los adultos al descifrar los mensajes y sus sentidos, estrechando la relación entre la cultura infantil y la cultura adulta (p. 63).

### **2.2.3. Principios básicos Filosofía**

Para Reggio (2000) se plantean principios que dan a conocer lo ético, estético y sociopolítico que le brindan sentido al proyecto educativo.

- Según Malaguzzi, la ética “trata de recuperar la cultura de la infancia para que se entremezcle y forme parte de la cultura del hombre. Una cultura que contiene, valores, normas y sus propios ritmos. Elementos que tienen que ser respetados y valorados (p. 56).

### Principios Éticos

- a) **Principio 1:** La educación empieza con la imagen de niño.
  - b) **Principio 2:** Educar significa incrementar oportunidades mediante una adecuada organización de las escuelas.
  - c) **Principio 3:** el niño es sujeto de derechos.
- La estética se preocupa por la armonía; la belleza de los espacios educativos, la estética de las actitudes y emociones de los participantes del proyecto educativo

### Principios Estéticos

- a) **Principio 1:** La escuela es un ámbito estético habitable. Calidad del espacio-ambiente.
  - b) **Principio 2:** Belleza en la pedagogía, provocación.
  - c) **Principio 3:** Desarrollar las capacidades narrativas, la documentación y la creatividad de los 100 lenguajes.
- Principio Sociopolítico, Una pedagogía política trata de construir una sociedad con más derechos, la escuela y la educación, son aspectos cruciales respecto a la transformación social y democrática.

### Principio Sociopolítico

- a) **Principio 1:** La política y pedagogía siempre establecen una relación de carácter cultural y social.
- b) **Principio 2:** La escuela y la educación son aspectos fundamentales de la transformación social.
- c) **Principio 3:** Participación social.

#### 2.2.4. Organización del jardín de infancia

La organización escolar es la que dota a la escuela y al proyecto de una identidad particular. Hoyuelos, A. (2004)

- a. **El Tamaño de las Escuelas:** éstas deben ser amables y acogedoras. Un lugar en que todos interactúen. Por ende, las escuelas deben ser pequeñas para posibilitar la participación y favorecer las relaciones.
- b. **Pareja Educativa:** dos personas facilitan las situaciones de aprendizaje de acuerdo a los intereses y motivaciones. Haciendo posible el trato individual y respetando los ritmos de cada niño
- c. **Sin Directores:** Al no existir jerarquías, todos deben ser responsables de las funciones y trabajo de la escuela. Todos son participantes, cumpliendo roles y dividiéndose los deberes de la escuela.
- d. **Los Grupos Pequeños:** Las escuelas se enfocan en las relaciones de los niños. Un grupo pequeño está constituido por cuatro o en ocasiones hasta un máximo de ocho niños. Para Malaguzzi el grupo pequeño es un módulo de gran eficacia comunicativa y educativa.
- e. **Rol de coordinador pedagógico:** responsable de informes y proyectos de continuidad educativa.

### **2.3. ENFOQUE REGGIO EMILIA**

El enfoque de Reggio Emilia ofrece la posibilidad de ver al niño como un ser cargado de posibilidades, listo para crear y construir su aprendizaje, simplemente tiene que darles la condición correcta para crear. Este enfoque propone una progresión de la regla que rompe con la instrucción habitual. Este enfoque es una opción instructiva imaginativa, que se está extendiendo en varias partes del mundo, es el acto de escuchar, les permite a los niños expresar de diversas maneras sus emociones y su razonamiento, el juego influye en que el niño pueda construir su propia percepción y la documentación de este juego asume una parte esencial para confirmar el avance de su procedimiento instructivo y la inversión dinámica de los tutores en ese procedimiento.

El niño es un ser extraordinario, complejo e individual que existe a través de sus asociaciones con otros y de forma confiable dentro de un entorno específico. Desde el primer punto de partida de su vida, el niño se desarrolla como co-constructor, de aprendizaje, cultura y de su propio carácter; es comprendido y percibido como un individuo dinámico de la sociedad, en palabras de Loris Malaguzzi,

El sistema de Reggio Emilia considera al niño como un ser integral que comunica y construye su persona intelectual, apasionada, social y moral. El niño construye intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico, lo fortalece para investigar su condición y para utilizar los supuestos "numerosos dialectos del niño": palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, desarrollo, forma, teatro de sombras, montaje, dramatización, música. Los niños no se apresuran a cambiar de movimiento, sino que su ritmo es considerado y propulsado a repasar sus actividades, observando y hablando de manera simbólica a sus experiencias. El arte se ve como una pieza indistinguible del programa, como una expresión cognoscitiva simbólica del procedimiento de aprendizaje de niño.

#### **2.3.1. La Pedagogía de Reggio Emilia y su evolución**

Reggio Emilia se basa en una gran ley: «Si se hacen cosas originales, sus resultados son asimismo genuinos» Malaguzzi, (citado por Edward et al., 2001). Es decir, los pensamientos surgen en ocasiones y encuentros genuinos, que ascienden a reacciones y conclusiones originales.

El método de enseñanza de Reggio depende de la concepción del niño como ser rico en capacidades y posibilidades que construye información respecto a la siguiente: dimensión social. Para Malaguzzi, hay dos condiciones básicas para el aprendizaje: la pedagogía de la escucha y las relaciones. (Citado por Edwards, Gandini y Forman, 2001).

Las escuelas de Reggio Emilia aplican el método de pedagogía racional, alude a esta relación del niño con sus asociados y sus instructores dados un paso que permite al niño ir adquiriendo seguridad, relacionarse con sus compañeros y estar listo para resolver circunstancias que surgen. El aprendizaje se realiza sin nadie, los educadores no van como contribuidores de información, sin embargo, se convierten en testigos presenciales de cada acción y provocan el análisis de información en el niño. El enfoque además valora la importancia de los padres, la relación de los padres con la escuela proporciona bienestar, inspiración e interés en el entorno de los niños.

Pedagogía Relacional, se ha ido reforzando en cada niño el sentimiento de su propio carácter a través del reconocimiento de pares y adultos, hasta el punto donde el niño puede sentir ese nivel de seguridad y tener un lugar. Los niños no aprenden por una relación recta de circunstancias y resultados finales, o por una especie de educación directa con el educador, aprender es mérito de los niños, de sus ejercicios y la utilización de los recursos que tienen. Este método de enseñanza le permite reconocer y tomar un interés en el cambio de las circunstancias que vive, es mejor aclarar cómo se hace una reunión de niños y relación con diferentes capacidades y afinidades. Por lo tanto, el adulto se basa en la percepción y la revelación de las diversas formas que los niños toman un interés y califican los ejercicios abrazados a las inspiraciones e intereses de los niños. La investigación de asociación adecuada, es las actividades en pequeños grupos que son modelos de eficacia comunicativa. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

El trabajo en las escuelas de Reggio espera crear una atmosfera rica y ricos procedimiento de cambios y avances, que ascienden a uno de los numerosos resultados potenciales jerárquicos y las circunstancias de ingeniárselas para todos los niños que experimentan sus aprendizajes, con el objetivo que el adulto comienza a reconocer las partes distintivas que juegan en el grupo y la conexión entre ellos. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

El papel del educador en este procedimiento de formación continua, significa prepararse, capacitarse cada día más, provocando cambios en las actividades. Un niño capaz, necesita un instructor capaz. Los educadores también aprenden, además de los niños y las niñas. Es importante mantener la preocupación por la investigación y la documentación pedagógica es material valioso para los educadores, para los niños y las familias.

El enfoque instructivo de la escuela italiana de Reggio Emilia y específicamente la propuesta instructiva de Loris Malaguzzi, recomienda la importancia de considerar las inteligencias de cada persona, en conjunto con sus diversos dialectos a través del cual los niños pueden comunicarse. Malaguzzi habla de validar los cien dialectos expresivos del niño. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

De tal modo Malaguzzi está de acuerdo con Gardner, cuando se habla de los cien lenguajes, los niños se comunican de diferentes maneras, a través de: pintura, modelaje, movimiento, dramatización, canto, narrativa y así sucesivamente. Esto puede ser realizado en los espacios que brinda la escuela.

La actividad en la escuela incluye el adelanto de la propuesta innovadora, de la manera de tratar el arte, la distribución de los espacios con uso de talleres en los que se examinan, controlan y recrean con distintos materiales que les permite encontrar el aprendizaje. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

### **2.3.2. Objetivos del enfoque Reggio Emilia**

El objetivo de este enfoque es hacer una escuela agradable, es decir, dinámica, imaginativa, sostenible, documentada y asequible, un lugar de investigación, aprendizaje, información y reflexión. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

Es decir, los niños son el objetivo principal del enfoque y en torno a él se prepara el ambiente, profesores y familias deben además sentirse bien para dar un ambiente favorable para el desarrollo de sus potencialidades. Es en este sentido es vital la cooperación de todos los individuos que están asociados con el procedimiento instructivo del niño.

Ideales que buscaban el enfoque Reggio Emilia:

- Escape de la cultura que valora solo lo cognitivo e ignora los sentimientos, la no razón de ser y la parte de la afectividad.
- Con respecto a la relación y método de enseñanza de aprendizaje de los niños se considera que son no planificados, su aprendizaje es mérito de ellos, de sus actividades y la utilización de los recursos que poseen.
- Por otra parte la biodireccionalidad es una regla obligatoria, en el que las capacidades del adulto y del niño son mutuamente necesarios para una instrucción buena que permita brotar las capacidades de descubrir que posee el niño. Es esencial sembrar para que emerja cambios estructurales entre lo cognitivo, relacional y social. Esta norma pretende construir a una autonomía individual de pensamiento y actividad, la valoración de la situación específica y procedimientos comunicativos. (Edwards, Gandini y Forman, 2001).

Sin lugar a dudas entre los objetivos de Reggio Emilia está ofreciendo un incentivo a los sentimientos y cariño, que el niño y el adulto interactúan y que sea el niño el protagonista, logrando una asociación entre lo cognitivo, social y emotivo.

### **2.3.3. Teorías en las que se basa el enfoque Reggio Emilia**

- a. Piaget: Considera que el niño es capaz de hacer uso de la creatividad para indagar, organizar, ser capaz de indagar. Piaget abordó la posibilidad de dar al niño su propia visión, el objetivo de educar no es ofrecer aprendizaje, por el contrario, es crear condiciones de aprendizaje (Edwards, Gandini y Forman, 2001) El enfoque de Reggio Emilia comparte con el pensamiento de Piaget y coordina su método instruccional hacia el niño, capaz para aprender, considera su potencial y su interrelación con el entorno, Reggio Emilia prepara el ambiente y hace atractivo las condiciones para el aprendizaje.
- b. Vigotsky: habla del constructivismo social o sociocultural, en donde se acentúa la interacción con los adultos, la conducta y las capacidades, aptitudes y convicciones relacionadas con lo socio-cultural en que el niño se encuentra.

(Edwards, Gandini y Forman, 2001). Reggio está de acuerdo con Vigotsky cuando en sus normas cuenta con la capacidad de los niños y lo puede ser logrado con la ayuda del adulto y en la relación con sus compañeros, cuando cuenta con un ambiente favorable y se le deja hablar en varios dialectos, los niños interactúan con ayuda del adulto y en relación con sus compañeros en un entorno favorable que permite su expresión en sus diferentes lenguajes, los niños por lo tanto están en constante aprendizaje. Los adultos proporcionan habilidades prácticas a los niños, así como sociales, de tipo intelectual o cognitivo, en relación al contexto brindado de acuerdo a su desarrollo.

- c. Paulo Freire, en su propuesta académica tiene muchas semejanzas con el enfoque, habla de que el educador tiene como prioridad lograr que el niño sea una persona crítica, creativa, es así que el niño y el docente aprenden mutuamente, el educador debe tener creatividad para aprovechar los momentos, para aplicar procedimientos y técnicas que promuevan el intercambio y la acción. Reggio Emilia, coincide con el método de enseñanza de Freire, cuando ve al niño como una persona crítica y le da la oportunidad de transmitir libre y creativamente sin reservas, ser innovador cuando se ofrece una extensa variedad de cosas que construir y descubrir, cuando el educador y el niño aprenden uno del otro (Santos, 2008).
- d. Brunner, pone énfasis en el lenguaje como el principal medio para el avance del aprendizaje, del mismo modo Malaguzzi en su teoría habla de los cien dialectos a través de los cuales los niños pueden transmitir, en Reggio Emilia hacen que el niño pregunte y responda, dando su opinión con los profesores acerca de sus preocupaciones. (Cabrera, 2000)
- e. Gardner, examinó el avance de los niños en relación con siete dominios de la inteligencia, esta teoría permite considerar la inteligencia única y confiable. Los resultados de sus investigaciones proponen que la mayor parte de los niños tienen estas inteligencias en mayor o menor grado, algunos destacan en diferentes áreas al igual que también pueden tener dificultades en otras. (Giráldez, 2009). Esta teoría tiene alguna conexión con Malaguzzi y el modelo educativo de Reggio en función a que propone centrarse en las

distintas inteligencias que tiene y que comunican a través del cual los niños transmiten. En la escuela tradicional los programas están destinados a instruir a los niños para que desarrollen su conocimiento específico, restando la probabilidad de diferentes tipos de aprendizaje, la escuela de Reggio Emilia más bien fortalece al niño para que investigue su entorno sin inhibiciones, utilizando los lenguajes en los que más sobresalen por ejemplo desarrollo, dibujo, música, pintura, movimiento, teatro y así sucesivamente.

- f. Dewey en su teoría veía la necesidad de un cambio de método para lograr un aprendizaje exitoso, propuso que el docente debe ir a la inspiración para despertar el entusiasmo del niño, configurando un ambiente favorable, esta teoría coincide con Reggio en la metodología de proyectos, como una inspiración con el objetivo inicial de que el niño construya por si solo sus aprendizajes y conocimientos para la resolución de sus problemas.
- g. La escuela activa de Freinet parte de la acción del niño, el niño con sus necesidades constituye el centro del procedimiento educativo. Por lo tanto, el centro de proceso de enseñanza - aprendizaje le corresponde al niño. Otra idea fundamental en la pedagogía de Freinet es desarrollar el interés, desarrollar la intriga y mantenerlo vivo, Freinet busca los procedimientos más adecuados para influir en el niño y que sienta la necesidad y la importancia, individual y social, de lo que hace. (González, 1988). El enfoque Reggio Emilia tiene algunos postulados de la teoría de Freinet particularmente ver al niño como el centro de aprendizaje, otro aspecto es el de animar y mantener el entusiasmo del niño, además coincide en la importancia del trabajo grupal, donde los niños encuentran de acuerdo a sus afinidades, ejercicios y que todo dependa de las necesidades y deseos del niño.

#### **2.3.4. Los principios del enfoque Reggio Emilia.**

Hoyuelos, (2005), da a conocer los principios que acompañan los principios que dependen de cada una de las escuelas de Reggio Emilia que fluctúan dependiendo del lugar.

Principio I: Importancia de las relaciones humanas; el hecho del asunto es en el sentido social en cuanto a grupo y colaboración.

Principio II: La teoría de los "cien lenguajes"; los adultos perciben el lenguaje verbal como medio de comunicación principal. Sin embargo, el niño puede transmitir de diferentes maneras.

Principio III: La práctica de la escucha; el adulto "baja de su torre" no como "el rey que necesita escuchar a la población en general" sino que necesita aprender de los demás.

Principio IV: La valoración de la diversidad y de la complejidad; aquí la expresión "cada persona es un mundo," va a la práctica ya que comprende que el origen de la homogeneización de la enseñanza no cabe en la realidad puesto que es heterogénea.

Principio V: La participación de las familias y la sociedad; Padres y demás individuos miembros de la sociedad deben interesarse y asumir un rol que se compara a ellos por derecho y obligación.

Principio VI: La escuela comunitaria; Resalta la visión de grupo de las escuelas Reggio Emilia.

Principio VII: La formación de los educadores, Los instructores son seres conscientes de su papel en el desarrollo humano de los niños. Por ello se habla de "formar" y no sólo de "capacitación".

Principio VIII: El atelierista; El arte es esencial en las escuelas de Reggio Emilia, pero no es sólo un entrenamiento creativo. El taller es donde los componentes elementos clave para garantizar el respeto por el arte, investigación visual, estética y el atelierista es una persona con la información de arte que trabaja en un esfuerzo conjunto con los demás maestros.

Principio IX: La documentación del desarrollo del niño; en relación a la evaluación, el progreso del desarrollado del niño es muy importante y significativo.

Principio X: La creatividad se considera como una facultad desarrollable.

Principio XI: La calidad del espacio y el ambiente; el estilo del lugar para influir en los niños para sentirse cómodo y dispuesto a aprender. Para ello, es algo más cómodo el mobiliario, la distribución el uso, que facilita el aprendizaje no solo porque se tiantan bien, sino porque sean útiles los objetos de su entorno.

### **2.3.5. La pedagogía de la escucha desde Reggio Emilia**

El enfoque instructivo de Reggio Emilia durante bastante tiempo ha sido la premisa fundamental de muchas escuelas. Las escuelas especificadas se han registrado como las mejores. Esto se debe a la utilización de la pedagogía de la escucha.

Escuchar es la capacidad de percibir qué es lo que queremos comunicar, no solo a través de palabras, gestos, movimientos, arte o incluso a través del mismo silencio. La observación es importante para escuchar lo que el niño quiere que digamos. El niño no solo se expresa mediante el habla, dice Malaguzzi, cien idiomas para que se escuchen sus voces, somos adultos que debemos desarrollar la capacidad de entender esos idiomas. Con respecto a esta pedagogía, Carla Rinaldi (2004) dice: "Usamos la escucha como la disponibilidad, como sensibilidad entre escuchar y ser escuchado; escuchar no solo se enfoca en el oído, sino en todos los sentidos (vista, tacto, gusto ...).

La escucha es una idea primordial de estas escuelas. Son base del enfoque que involucra un diálogo democrático con las familias, la comunidad y el entorno. Para Rinaldi, (2004) "deberíamos escuchar a los niños, para que puedan expresar sus temores, pero también para que ellos nos den el valor de encarar los nuestros, para que sus "por qué" orienten nuestra búsqueda por las razones y nos den la fuerza para encontrar respuestas no violentas, honestas y responsables; el coraje para el futuro y nos ayuden a encontrar una nueva manera de dialogar con ellos y con nosotros mismos".

### **2.3.6. El espacio y el ambiente**

Se entiende por espacio la estructura física de las instituciones educativa como son: el aula, patios, áreas verdes y demás dependencias de la escuela, es así que el

ambiente en cambio es cada uno de las áreas estéticamente adecuadas por los docentes para los niños, en Reggio están conectados estos términos, no son sinónimos, sino que uno depende del otro.

Javier Abad, (2008), manifiesta que la escuela es un ámbito estético según la pedagogía Reggiana, donde constituye el ambiente un espacio para que los niños puedan experimentar, compartir, relacionarse, interactuar con los otros, sentir nuevas sensaciones y evocar otras. Estos espacios permiten hacer y deshacer, crear, descubrir, adquirir nuevas habilidades, aprender y también equivocarse y donde las experiencias vividas serán de gran valor, ya que les aplican el laberinto del mundo de los adultos y les ayudan en su propio proceso de crecimiento.

Según Abad, (2008), el espacio les invita a una exploración de sus posibilidades, siempre y cuando sean ideadas por ellos mismos.

Se describe que cada ambiente debe de configurar paisajes, bajo una estética, materiales y acciones que permitan diferenciar los unos de otros.

El objetivo de Loris Malaguzzi consiste en construir una escuela dirigida a al espacio donde se vive. Una escuela que albergue las inquietudes, deseos y derechos de los niños, así como de los educadores y padres de familia (Hoyuelos, 2001).

De acuerdo al enfoque Reggio Emilia lo que se requiere es un ambiente que permita la correlación entre la arquitectura y la pedagogía, con una sincronización de los arquitectónico, diseño, pedagogía y docencia, para crear ambientes agradables, atractivos e innovadores.

El enfoque Reggio buscan escuelas donde brindar a los niños un ambiente propicio, dinámico y funcional, de acuerdo a su edad, donde los espacios sean pensados y distribuidos en relación al tamaño y necesidades del niño, que permitan la interacción de los niños con la escuela y favorezca la comunicación y las relaciones entre los niños.

El ambiente creado permitirá debe considerar todos los aspectos físicos de los niños, así como su estatura, sin dejar de lados lo percibido por los sentidos como son olores, fluidez del aire, luz, posición y tipo el mobiliario, entre los más principales.

Las escuelas de Reggio están edificadas de tal modo que al ingresar en ellas se percibe vitalidad, diversidad de materiales, tanto en color como en orden y que están al alcance de los niños.

Sin dejar de lado las formas y tamaños de los objetos, que muchas veces son elaborados por los maestros y padres. Por otro lado, las paredes deben ser usadas para hacer exposiciones, según la necesidad de los trabajos de los niños.

### **2.3.7. El ambiente como el tercer maestro**

"El ambiente es el tercer maestro", expresión usada en las escuelas de Reggio Emilia por los maestros, debido a que el ambiente apoya el trabajo, permite el interés de los niños sin intervención de los adultos, ni necesidad de un guía. Permite que los niños y niñas trabajen en espacios a pesar que los adultos estén presentes (Wurm, 2005).

Un ambiente con un espacio organizado permite la disposición, distribución de recursos didácticos, manejo del tiempo e interacciones que se permiten y se dan en el aula.

Es así que, el ambiente influye significativamente en aquellos que lo ocupan. Dicho ambiente permite el aprendizaje con la intervención del maestro dirigida de manera activa y sutil. La distribución de los espacios incluye al niño a la investigación y descubrimiento casi sin intervención de los adultos.

Permite percibir lo que allí se trabaja, plasmado y visualizado que motive a participar en él. Dicho ambiente es un principio de riqueza, una estrategia educativa que respalda el proceso de aprendizaje, ya que permite la interacción constante que favorece el desarrollo de conocimiento, habilidades sociales, destrezas motrices, entre otros. (De Pablo, 1999).

Por lo tanto, un ambiente es lo suficientemente estimulante para los niños y niñas ya que permitirá la exploración, así como dar rienda a sus intereses y curiosidad sin necesidad de la intervención del maestro, debido a que los niños serán respaldados por el ambiente debido al número de posibilidades existentes en el entorno. Por ambiente

educativo, no sólo se discurre el medio físico sino las interacciones que se producen en él así como la organización y disposición espacial, de los objetos dentro del aula.

En la filosofía de Reggio, el espacio es muy importante siendo catalogado como el tercer educador, dicho ambiente fue pensado para y por los niños. Los niños aprenden efectivamente cuando examinan y hacen hallazgos, mediante el uso de materiales didácticos determinados que les interesan. (Jaramillo, 2010).

Los espacios por lo tanto comunican mucho más que lo que se muestran a simple vista, por consiguiente, no deben ser estáticos, muy por el contrario, deben ser cambiantes en relación a las sugerencias de los grupos, de sus planes, o de sus experiencias.

Siendo el ambiente, el tercer educador, debe facilitar las múltiples posibilidades de los niños y que les ayude a encontrar varias vías por donde marchar, descubrir e inventar. Debiendo ser un espacio abierto y rico en materiales posibilitando a los niños el desarrollo de su capacidad creativa e investigativa, así como: el sector de papel, sector heurístico, sector de juego simbólico, atelier de luz y sombra.

#### 2.4. ÁREAS DE APRENDIZAJE

- a) **Relación consigo mismo:** el propósito de esta área es el desarrollo individual del niño, construyendo su identidad, a través de las experiencias vividas. El primer contacto hacia lo exterior es el entorno familiar, donde se interactúa por primera vez con la mamá y se establecen los vínculos afectivos.
- b) **Relación con el medio natural y social:** Durante infancia, los niños sostienen un vínculo con el medio natural y social, en donde interactúan conocen su entorno y su rol en la sociedad, se integran con los adultos y sus pares en diferentes actividades, pueden expresar sus sentimientos y necesidades, respetando a los demás y desarrollando la convivencia social.
- c) **Comunicación:** Tiene como fin que los niños logren expresarse y comprender mensajes, desarrolla capacidades comunicativas con el propósito de que los niños sean críticos y creativos ante diversas situaciones.

### 3. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se ha revisado el catálogo de tesis en la biblioteca de la Universidad Católica de Santa María, existiendo estudios que guardan alguna relación indirecta con el tema de investigación que se propone, así tenemos:

#### 3.1. Nacionales:

Tesis realizada por las Bachiller Alcocer Valdivia, Claudia Alejandra y Díaz Lajo, Katia Meliza.

El Juego Simbólico y la Expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015.

Llegando a la conclusión: Los juegos simbólicos, así como la expresión corporal evolucionan según sea la perspectiva del docente y su mejora constante en beneficio de los niños.

#### 3.2. Internacionales:

Se ha recurrido a fuentes de internet, encontrándose los siguientes estudios investigativos que guardan relación con el tema investigado.

En la Universidad de Alicante – España se encontró la siguiente tesis relacionada con el tema investigado.

Fue realizada por Beresaluce Díez, Rosario.

La calidad como reto en las escuelas de educación infantil al inicio del siglo XXI. Las escuelas de Reggio Emilia, de Loris Malaguzzi, como modelo a seguir en la práctica educativa. España 2008.

Llegando a las siguientes conclusiones:

- Reggio Emilia es un referente generalizable y alternativo al modelo curricular de nuestro sistema educativo.

- Precisamos un nuevo modelo basado fundamentalmente en el aprendizaje y que deje obrar libremente al niño para que pueda desarrollar sus múltiples lenguajes.

En la Universidad de Valladolid, Escuela Universitaria de Educación se encontró la siguiente tesis relacionada con el tema investigado.

Fue realizada por Muñoz López, Marta

Ver, pensar y sentir: la educación infantil en Reggio Emilia. Un modelo pedagógico a seguir en la práctica educativa. España 2013.

llegó a la siguiente conclusión:

- Reggio Emilia es un referente generalizable y alternativo al modelo curricular de nuestro sistema educativo que nos puede permitir enriquecer, ampliar, complementar o sustituir los planteamientos educativos de la etapa de educación infantil

#### **4. HIPÓTESIS, VARIABLE Y INDICADORES**

##### **4.1. Hipótesis**

Dado que el juego es parte fundamental del proceso natural del aprendizaje en los seres humanos, es probable que después de la aplicación del plan de posibilidades en el juego libre como propuesta educativa inspirada en la filosofía del sistema de Reggio Emilia, los niños muestren mayor eficacia para potenciar los aprendizajes pertinentes en los niños del primer ciclo de la Comunidad Educativa ARY.

#### 4.2. Variable, Indicadores y Subindicadores

Variable	Indicadores	Subindicadores
Aprendizaje	Relación consigo mismo	Desarrollo de la psicomotricidad
		Construcción de la identidad personal y la autonomía
	Relación con el medio natural y social	Desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática
		Cuerpo humano y conservación de la salud
		Seres vivientes , mundo físico y conservación del ambiente
		Números y relaciones
	Comunicación	Expresión y comprensión oral
		Comprensión de imágenes y símbolos
		Expresión y apreciación artística



## CAPÍTULO II

### PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

#### 1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

##### 1.1. Técnicas

La técnica que se utilizó para la investigación es la observación.

##### 1.2. Instrumentos

Se utilizó una lista de cotejos como pre-test y post-test, se organizó de la siguiente forma:

**Tabla 1**

Estructura de la lista de cotejos

Variable	Indicadores	Subindicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Aprendizaje	Relación consigo mismo	Desarrollo de la psicomotricidad	Observación	Lista de cotejos	1-6
		Construcción de la identidad personal y la autonomía			7-19
	Relación con el medio natural y social	Desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática			20-24
		Cuerpo humano y conservación de la salud			25-28
		Seres vivientes , mundo físico y conservación del ambiente			29-35
		Números y relaciones			36-42
	Comunicación	Expresión y comprensión oral			43-47
		Comprensión de imágenes y símbolos			48-53
		Expresión y apreciación artística			54-59

**Nota:** esta prueba es una adecuación que se ha elaborado en base al Diseño Curricular Nacional que corresponde al I ciclo de Educación Básica Regular, ubicada en los anexos.

## 2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

### 2.1. **Ámbito geográfico**

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary, ubicada en la calle Costa Rica 305, en el distrito de Hunter de la provincia y departamento de Arequipa.

### 2.2. **Ubicación temporal**

Esta investigación es de carácter coyuntural porque se realizó en el año 2016.

### 2.3. **Unidades de estudio**

➤ **Universo cualitativo**

La investigación se realizó considerando a los niños matriculados en el primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary.

➤ **Universo cuantitativo**

Está constituido por dieciocho niños y niñas que asisten regularmente al primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary.

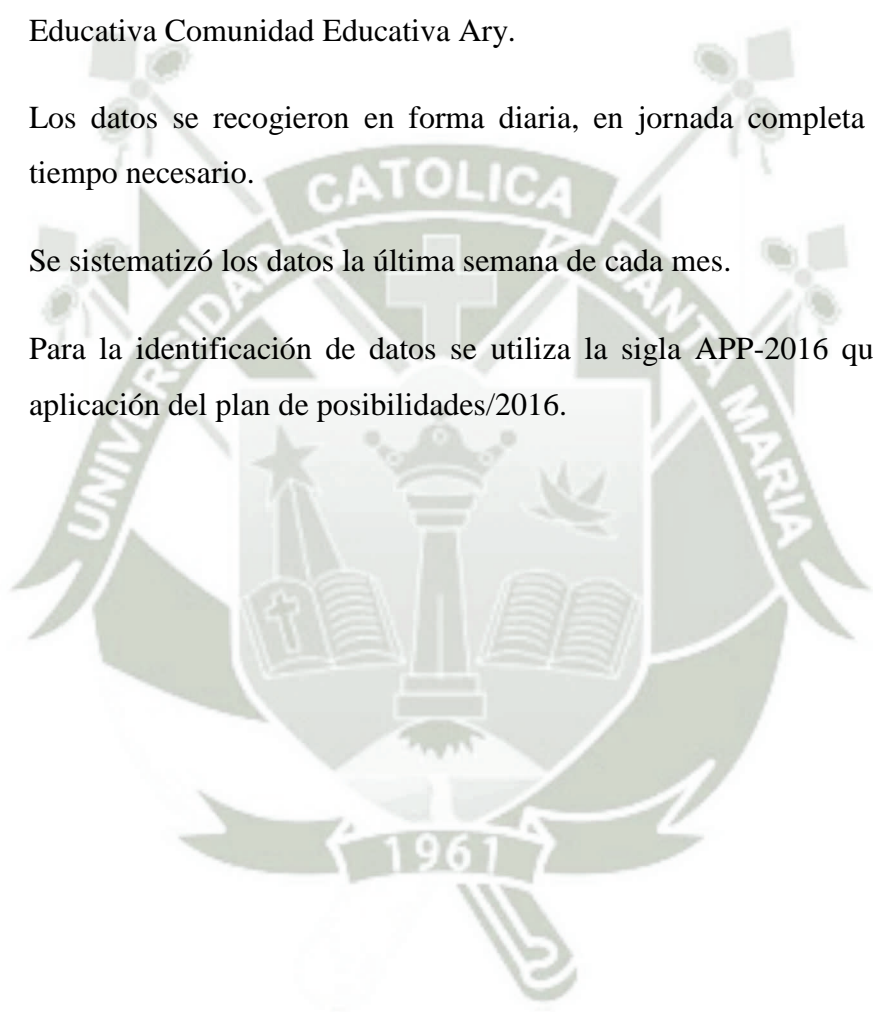
**Tabla 2**  
**Unidades de Estudio**

Edad	F	%
1 año	9	50
2 años	9	50
Total	18	100

Nota: se consideró la totalidad de niños de I ciclo.

### 3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se solicitó una credencial a la dirección de la Escuela Profesional de Educación de la UCSM para la identificación como egresada, misma que fue presentada a la directora de la Institución Educativa Comunidad Ary.
- Se solicitó permiso a la directora de la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary.
- Se aplicó el plan de posibilidades a los niños del primer ciclo de la Institución Educativa Comunidad Educativa Ary.
- Los datos se recogieron en forma diaria, en jornada completa durante el tiempo necesario.
- Se sistematizó los datos la última semana de cada mes.
- Para la identificación de datos se utiliza la sigla APP-2016 que significa aplicación del plan de posibilidades/2016.



## **CAPÍTULO III**

# **RESULTADOS**



1. En cuanto al indicador: Relación consigo mismo

Tabla 3

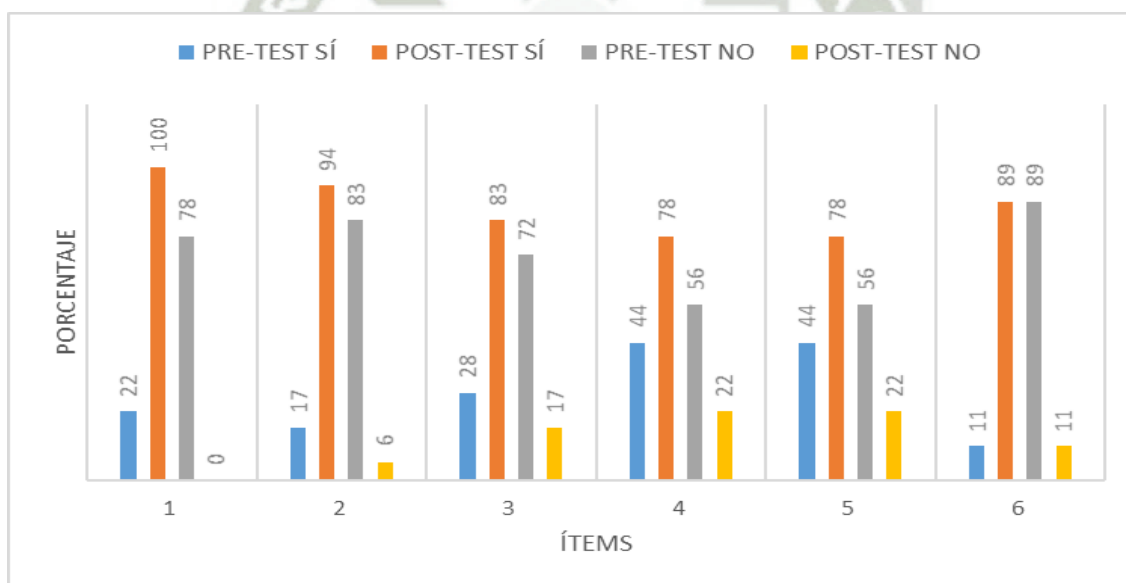
Desarrollo de la Psicomotricidad

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Disfruta al desplazarse.	4	22	14	78	18	100	0	0
2. Tienen disposición e interés en la realización rutinas.	3	17	15	83	17	94	1	6
3. Se mueven al compás de la música.	5	28	13	72	15	83	3	17
4. Tienen iniciativa y seguridad al moverse.	8	44	10	56	14	78	4	22
5. Tienen iniciativa y creatividad al explorar el espacio.	8	44	10	56	14	78	4	22
6. Prestan atención a las indicaciones.	2	11	16	89	16	89	2	11

Fuente: APP-2016

Gráfico 1

Desarrollo de la Psicomotricidad



Fuente: APP-2016

En la tabla 3 sobre si disfrutaban al desplazarse, observamos: en el pre test el 22% de los niños lo logró y el 78% no lo logró. En el post test el 100% Lo logró, no hubo niños que no lo hagan.

Respecto a si tienen disposición e interés en la realización de rutinas percibimos: en el pre test el 17% de niños lo logró y el 83% no lo logró. En el post test encontramos que el 94% Lo logra y el 6% no lo consiguió. Lo que confirma que, en este aspecto, casi la totalidad de niños lo logró.

Acerca de si se mueven al compás de la música, encontramos: en el pre test el 28% lo logró y el 72% no lo logró. En el post percibimos que el 83% lo logró y el 17% no lo logró, en este aspecto la gran mayoría de niños lo logró.

En cuanto a si tienen iniciativa y seguridad al moverse, apreciamos: en el pre test el 44% lo logró y el 56% no lo logró, en el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró.

Sobre si tienen iniciativa y creatividad al explorar el espacio, observamos: en el pre test el 44% lo logró y el 56% no lo logró. En el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró. Más de la mitad de los niños, es decir la mayoría lo logró.

En cuanto a si prestan atención a las indicaciones, observamos: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró. En el post test 89 % lo logró y 11% no lo logró. La mayoría de niños lo logró.

En los resultados del subindicador desarrollo de la psicomotricidad, en el pre test sólo un 28% lo logró, la gran mayoría de niños no lo logró, con un 72%. En el post test el 86% lo logró y sólo 14% no lo logro. Se puede notar que hay una mejora en el proceso de los aprendizajes. esto se da porque el desarrollo psicomotriz está vinculado con el juego, actividad natural y espontánea que los niños realizan en todo momento durante la jornada, ya que el plan de posibilidades permite que se enfrenten a nuevos retos como, por ejemplo: desplazarse libremente y movilizar cajas de gran tamaño, lo que requiere desenvoltura y dominio al moverse, estas actividades son de utilidad para potenciar la psicomotricidad y propiciar el contacto con el entorno. El desarrollo de las habilidades de psicomotricidad en los niños es primordial para la experimentación y adquisición de aprendizajes.

**Tabla 4**

**Construcción de la Identidad Personal y Autonomía**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Les agrada escuchar su nombre y reconocerse en fotos.	5	28	13	72	17	94	1	6
2. Demuestran aceptación o rechazo ante diversas situaciones.	3	17	15	83	15	83	3	17
3. Tienen confianza y seguridad en personas que le son familiares.	4	22	14	78	15	83	3	17
4. Perseveran en las actividades de juego que realiza.	6	33	12	67	12	67	6	33
5. Solicitan apoyo para llevar a cabo una iniciativa específica.	3	17	15	83	18	100	0	0
6. Participan activamente en actividades de rutina.	7	39	11	61	14	78	4	22
7. Muestran curiosidad al descubrir su sexo.	7	39	11	61	13	72	5	28
8. Son espontáneos al comunicar sus emociones y sentimientos.	6	33	12	67	14	78	4	22
9. Perseveran en mejorar las actividades que realizan.	3	17	15	83	18	100	0	0
10. Tienen iniciativa para jugar y escoger sus juguetes.	2	11	16	89	13	72	5	28
11. Muestran disposición para realizar diferentes actividades.	7	39	11	61	15	83	3	17
12. Asumen responsabilidades sencillas.	6	33	12	67	13	72	5	28
13. Practican hábitos de higiene y usan los servicios higiénicos.	6	33	12	67	13	72	5	28

Fuente: APP-2016

**Gráfico 2**

**Construcción de la Identidad Personal y la Autonomía**



Fuente: APP-2016

En la tabla 4, sobre si les agrada escuchar su nombre y reconocerse en fotos, el 28% de niños lo logró y el 72% no lo logró. En el post test el 94% lo logró y el 6% no lo logró. En este aspecto casi la totalidad de niños lo logró.

Sobre si demuestran aceptación o rechazo ante diversas situaciones, encontramos: en el pre test el 17% lo logró y el 83% no lo logro. En el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

Acerca de si tienen confianza y seguridad en personas que le son familiares, el 22% lo logró y un 78% no lo logró. En el post test el 83% lo y el 17% no lo logró. En este aspecto la mayoría de niños lo logró.

Respecto a si perseveran en las actividades de juego que realiza, observamos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró. En el post test el 67% lo logró y el 33% no lo consiguió.

En cuanto a si solicitan apoyo para llevar a cabo una iniciativa específica, tenemos: en el pre test el 17% lo logró y el 83% no lo logró. En el post test el 100% lo logró, demostrando que la totalidad de niños pudo potenciar sus aprendizajes.

Respecto a si participan activamente en diferentes actividades de rutina, observamos: en el pre test el 39% lo logró y el 61% no lo logró, en el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró.

En cuanto a si muestran curiosidad al descubrir su sexo, percibimos: en el pre test el 39% lo logró y el 61% no lo logró. En el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró. En este aspecto más de la mitad de los niños lo logró.

Respecto a si son espontáneos al comunicar sus emociones y sentimientos, observamos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró. En el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró.

En cuanto a si perseveran en mejorar las actividades que realizan, podemos ver: en el pre test el 17% lo logró y el 83% no lo logró, en el post test el 100% lo logró, se puede observar que la totalidad de los niños logró potenciar sus aprendizajes.

Respecto a si tienen iniciativa para jugar y escoger sus juguetes, tenemos: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró, en el post test el 72% lo logro y el 28% no lo logró.

Acerca de si muestran disposición para realizar diferentes actividades, podemos ver: en el pre test el 39% lo logró y el 61% no lo logró, en cuanto al post test el 83% lo logró 17% no lo consiguió. La mayoría de niños lo lograron.

En cuanto a si asumen responsabilidades sencillas, podemos apreciar: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró. En el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

Sobre si practican hábitos de higiene y usan los servicios higiénicos, tenemos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, respecto al post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró. Casi la totalidad de los niños logró potenciar sus aprendizajes.

En los resultados del subindicador de construcción de la identidad personal y autonomía, en el pre test el 28% lo logró y el 72% no lo logró, en el post test el 81% lo logro y el 19% no lo logró. Demostrando así un logro significativo de aprendizajes. Al aplicar el plan de posibilidades fortalecen su creatividad, imaginación e independencia al elegir sus propios materiales; y guardarlos al terminar de jugar, incentivando la empatía la responsabilidad y la cooperación. Los niños construyen su identidad y aprenden a ser autónomos al experimentar a través de sus actividades diarias, se debe reconocer y valorar el esfuerzo y la confianza que demuestran al realizar sus actividades, como ir al baño, poner la mesa, escoger y guardar sus juguetes, asumir responsabilidades sencillas que los hagan sentir partícipes e importantes dentro de la comunidad.

2. En cuanto a la relación con el medio natural y social

Tabla 5

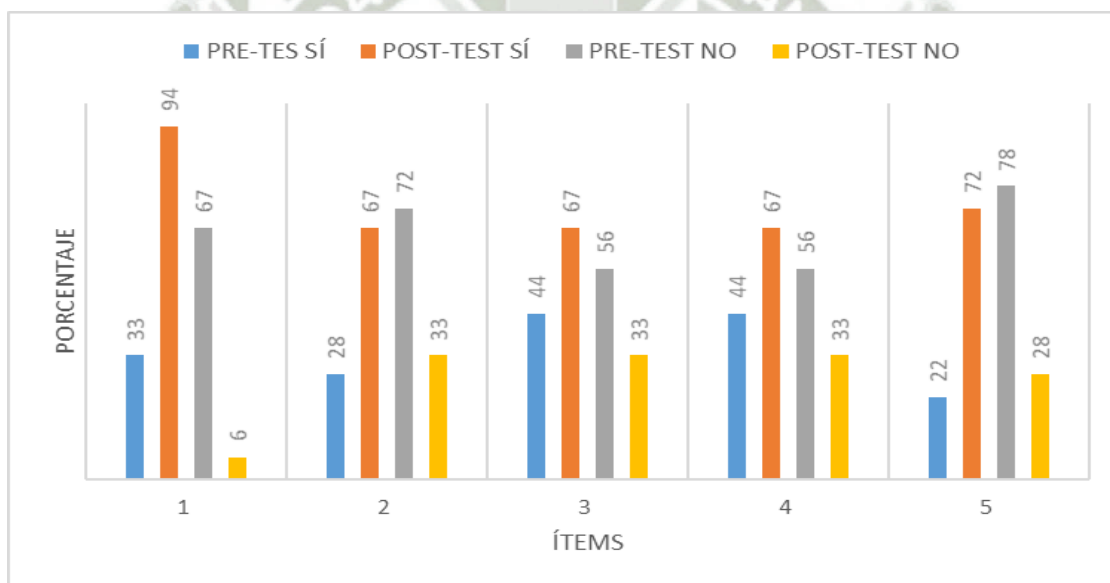
Desarrollo de las Relaciones para la Convivencia Democrática

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Expresan libremente sus emociones y sentimientos.	6	33	12	67	17	94	1	6
2. Aceptan con agrado a las personas de su entorno.	5	28	13	72	12	67	6	33
3. Muestran interés y seguridad en diferentes actividades.	8	44	10	56	12	67	6	33
4. Participan con interés y seguridad en actividades grupales.	8	44	10	56	12	67	6	33
5. Aceptan ayuda en situaciones de higiene, enfermedad, etc.	4	22	14	78	13	72	5	28

Fuente: APP-2016

Gráfico 3

Desarrollo de las Relaciones para la Convivencia Democrática



Fuente: APP-2016

En la tabla 5, en cuanto a si expresan sus emociones y sentimientos, observamos: en el pre test el 33% de los niños lo logró y 67% no lo logró y en el post test el 94% lo logró y el 6% no lo logro. Se puede apreciar que la totalidad de los niños obtuvo un resultado favorable.

Acerca de si aceptan con agrado a las personas de su entorno, tenemos: en el pre test el 28% lo logró y el 72% no lo logró, respecto al post test el 67% lo logró y el 33% no lo logró.

Sobre si muestran interés y seguridad en diferentes actividades, observamos: el pre test el 44% lo logró y el 56% no lo logró y en el post test 67% lo logró y el 33% no lo logró.

Respecto a si participa con interés y seguridad en actividades grupales, observamos: en el pre test el 44% lo logró y el 56% no lo logró y acerca del post test 67% lo logró y el 33% no lo consiguió. Podemos ver que la gran mayoría de niños obtuvo un resultado positivo.

Sobre si acepta la ayuda en situaciones de higiene, enfermedad, etc. Tenemos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró y en cuanto al post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

En los resultados del subindicador de desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática, en el pre el 34% lo logró y el 66% no lo logró y en el post test el 73% lo logró y un 27% no lo logró. Demostrando así un logro significativo de aprendizajes, el plan de posibilidades permite a los niños jugar con imágenes que despierten emociones inimaginables, mismas que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad y habilidades sociales, las actividades que los niños realizan día a día son fundamentales para que expresen sus sentimientos e intereses, demostrando seguridad; Siendo prioridad el aprendizaje y construcción de la convivencia democrática, fomentando el respeto y solidaridad con sus pares, acompañantes y familiares.

**Tabla 6**  
**Cuerpo humano y conservación de la salud**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Muestran agrado por la variedad de alimentos que se le ofrecen.	5	28	13	72	13	72	5	28
2. Disfrutan con agrado actividades de aseo.	4	22	14	78	16	89	2	11
3. Disfrutan al comer por sí solos.	4	22	14	78	16	89	2	11
4. Asumen con iniciativa actividades de higiene personal.	1	6	17	94	14	78	4	22

Fuente: APP-2016

**Gráfico 4**  
**Cuerpo humano y conservación de la salud**



Fuente: APP-2016

En la tabla 6, sobre si muestran agrado por la variedad de alimentos que se le ofrecen, observamos: en el pre test el 28% de los niños lo logró y el 72% no lo logró. En el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró. La mayoría de niños tuvo una mejoría.

En cuanto a si disfrutan con agrado actividades de aseo, tenemos: en el pre test el 22% lo logro y el 78% no lo logró, en el post el 89% lo logró y 11% no lo logró.

Acerca de si disfrutan al comer por sí solos, observamos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró. Se puede decir que los resultados fueron favorables.

Sobre si asumen con iniciativa actividades de higiene personal, tenemos: en el pre test el 6% si lo logró y el 94% no lo logró, en el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró. La gran mayoría de niños mejoró significativamente.

En los resultados del subindicador cuerpo humano y conservación de la salud, en el pre test el 20% lo logró y el 80% no lo logró, en el post test el 82% lo logró y un 18% no lo logró. Demostrando así un gran avance en cuanto al logro de aprendizajes del subindicador. Se puede apreciar que la mayoría de niños mejoró significativamente y satisfactoriamente en los logros de aprendizajes, el plan de posibilidades ha permitido que el niño tenga una experiencia investigadora, porque exploran, vivencian e identifican las partes de su cuerpo, en este aspecto también se enfatizan las normas de convivencia, los niños sienten gran interés y agrado por los alimentos que se le ofrecen y también por los útiles de aseo, ya que realizan con iniciativa dichas actividades.

**Tabla 7**

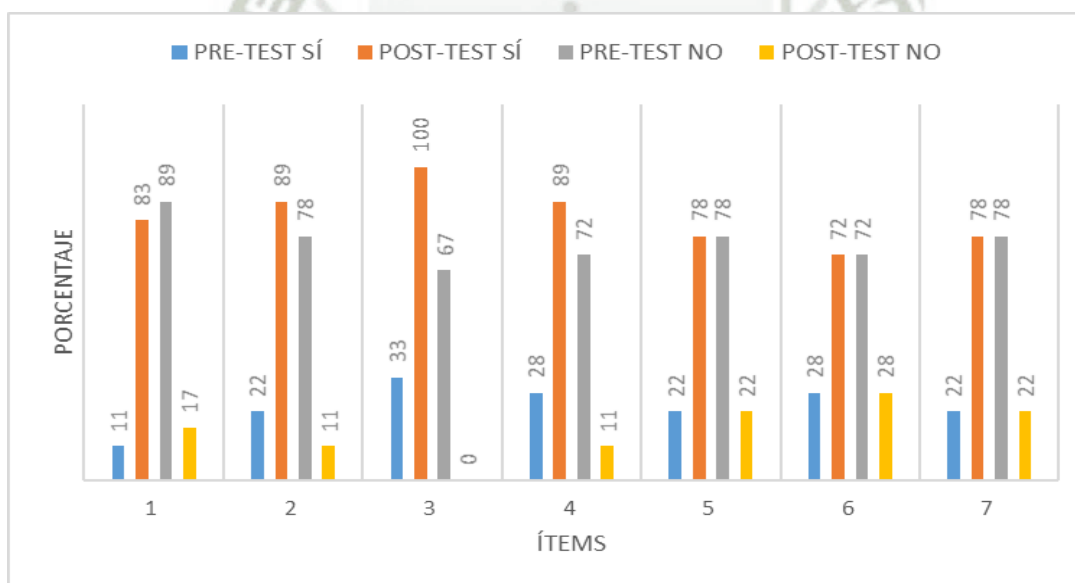
**Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Manifiestan curiosidad por los animales y sonidos onomatopéyicos.	2	11	16	89	15	83	13	17
2. Muestran curiosidad por experimentar con diferentes elementos.	4	22	14	78	16	89	2	11
3. Exploran demostrando alternativas creativas.	6	33	12	67	18	100	0	0
4. Muestran interés por el efecto que producen sus acciones.	5	28	13	72	16	89	2	11
5. Muestran interés por el cuidado de plantas y animales.	4	22	14	78	14	78	4	22
6. Muestran placer al explorar el mundo que los rodea .	5	28	13	72	13	72	5	28
7. Muestran curiosidad por jugar con elementos del mundo físico.	4	22	14	78	14	78	4	22

Fuente: APP-2016

**Gráfico 5**

**Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente**



Fuente: APP-2016

En la tabla 7, sobre si manifiestan curiosidad por los animales y sonidos onomatopéyicos, tenemos: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró, en el post test 83% lo logró y el 17% no lo logró. Se puede apreciar una mejora significativa en cuanto a los aprendizajes.

Sobre si muestran curiosidad por experimentar con diferentes elementos, podemos apreciar: en el pre test 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11 no lo logró%.

Acerca de si exploran demostrando alternativas creativas, observamos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 100% de niños lo logró, demostrando que la totalidad de niños potenció sus aprendizajes.

En cuanto a si muestran interés por el efecto que producen sus acciones, podemos ver: en el pre test 28% lo logró y el 72% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró.

Sobre si muestran interés por el cuidado de plantas y animales, tenemos: en el pre test que el 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró. La gran mayoría de niños lo logró.

En cuanto a si muestran placer al explorar el mundo que lo rodea, tenemos: en el pre test el 28% lo logró y el 72% no lo logró, en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

Sobre si demuestran curiosidad por jugar con elementos del mundo físico, observamos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró. En el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró.

En cuanto al subindicador seres vivientes, mundo físico y conservación del ambiente, en el pre test el 24% lo logró y el 76% no lo logró, en el post test el 85% lo logró y el 15% no lo logró, Está mejoría se debe al plan de posibilidades que invitó a los niños a jugar con elementos del mundo físico y alternativas creativas, lo que incentivó la imaginación de los niños al buscar lugares para colocar los diferentes elementos. Como, por ejemplo: animales de plástico, los niños deben experimentar con ellos y reconocer los sonidos onomatopéyicos, generando conciencia ambiental, no solo en los sectores, sino también en los momentos de recreación ya que prestan bastante cuidado con el entorno natural en el que se desenvuelven, mostrando interés por el cuidado del planeta y los animales.

**Tabla 8**

**Números y relaciones**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Exploran los cambios que se producen en los objetos.	1	6	17	94	15	83	3	17
2. Demuestran satisfacción al solucionar un problema.	2	11	16	89	15	83	3	17
3. Disfrutan al explorar el espacio.	10	56	8	44	14	78	4	22
4. Disfrutan al explorar los objetos de su entorno.	8	44	10	56	17	94	1	6
5. Demuestran autonomía en la realización de sus actividades.	6	33	12	67	15	83	3	17
6. Persevera en solucionar situaciones problemáticas cotidianas.	6	33	12	67	16	89	2	11
7. Disfrutan al contar con el adulto.	5	28	13	72	13	72	5	28

Fuente: APP-2016

**Gráfico 6**

**Números y relaciones**



Fuente: APP-2016

En la tabla 8, sobre si exploran los cambios que se producen en los objetos, tenemos: en el pre test que el 6% de los niños lo logró y el 94% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

Acerca de si demuestran satisfacción al solucionar un problema, observamos: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

Sobre si disfrutan al explorar el espacio, podemos ver: en el pre test el 56% lo logró y el 44% no lo logró, en el post test el 78% lo logró y el 22% no lo logró.

En cuanto a si disfrutan al explorar los objetos de su entorno tenemos: el pre test el 44% lo logró y el 56% no lo logró, en el post test el 94% lo logró y el 6% no lo logró.

Acerca de si demuestran autonomía en la realización de sus actividades, observamos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró, teniendo en cuenta los resultados.

Sobre si perseveran en solucionar situaciones problemáticas cotidianas, podemos ver: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró.

Acerca de si disfrutan al contar con el adulto, tenemos: en el pre test el 28% lo logró y 72% no lo logró. en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

En cuanto al subindicador números y relaciones, en el pre test el 30% lo logró y el 70% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró, Está mejoría se debe al plan de posibilidades, permitiendo que los niños tengan interés por sus acciones, fortaleciendo su creatividad e imaginación al solucionar situaciones cotidianas, como, por ejemplo, alcanzar o mover materiales. generando empatía, responsabilidad, cooperación, respetar turnos y el control de impulsos. Desde los primeros años los niños experimentan con los objetos y sus pares, es así como van construyendo relaciones y a través de estas logran estructurar el mundo que los rodea.

3. En cuanto a la comunicación

Tabla 9

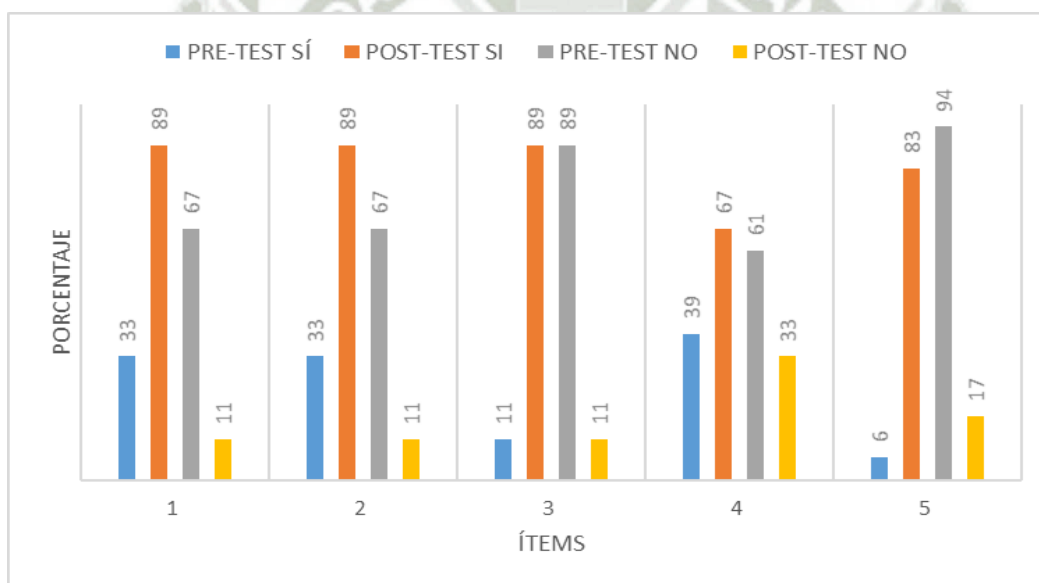
Expresión y comprensión oral

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Son espontáneos al expresarse.	6	33	12	67	16	89	2	11
2. Manifiestan interés por comunicarse.	6	33	12	67	16	89	2	11
3. Expresan sus gustos y disgustos.	2	11	16	89	16	89	2	11
4. Dan a conocer sus necesidades e intereses.	7	39	11	61	12	67	6	33
5. Muestran interés por lo que sus pares manifiestan.	1	6	17	94	15	83	3	17

Fuente: APP-2016

Gráfico 7

Expresión y comprensión oral



Fuente: APP-2016

En la tabla 9, sobre si son espontáneos al expresarse, tenemos: en el pre test el 33% de los niños lo logró y el 67% no lo logró y en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró.

En cuanto a si manifiestan interés por comunicarse, observamos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró.

Sobre si demuestran sus gustos y disgustos, podemos ver: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró, en este aspecto, la mayoría de niños tuvo una gran mejora en los resultados.

Acerca de si dan a conocer sus necesidades e intereses, tenemos: en el pre test el 39% lo logró y el 61% no lo logró, en el post test el 67% lo logró y el 33% no lo logró.

Sobre si muestran interés por lo que sus pares manifiestan, observamos: en el pre test el 6% lo logró y el 94% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

En cuanto al subindicador expresión y comprensión oral, en el pre test el 24% lo logró y el 76% no lo logró, en el post test 83% lo logró y el 17% no lo logró. Demostrando así un logro significativo de aprendizajes, el plan de posibilidades potenció el desarrollo de la comunicación y sobretodo la expresión oral ya que asegura una participación activa y dinámica por parte de los niños, mediante la provocación en el aula es esencial plantear diferentes actividades y situaciones comunicativas para favorecer el desarrollo e interés por la comunicación porque les permite nombrar objetos, imitar sonidos, sin olvidar seguir las normas de convivencia, desarrollar empatía y demostrar gran interés por sus pares, con el fin de que el niño se exprese y comprenda con precisión.

**Tabla 10**

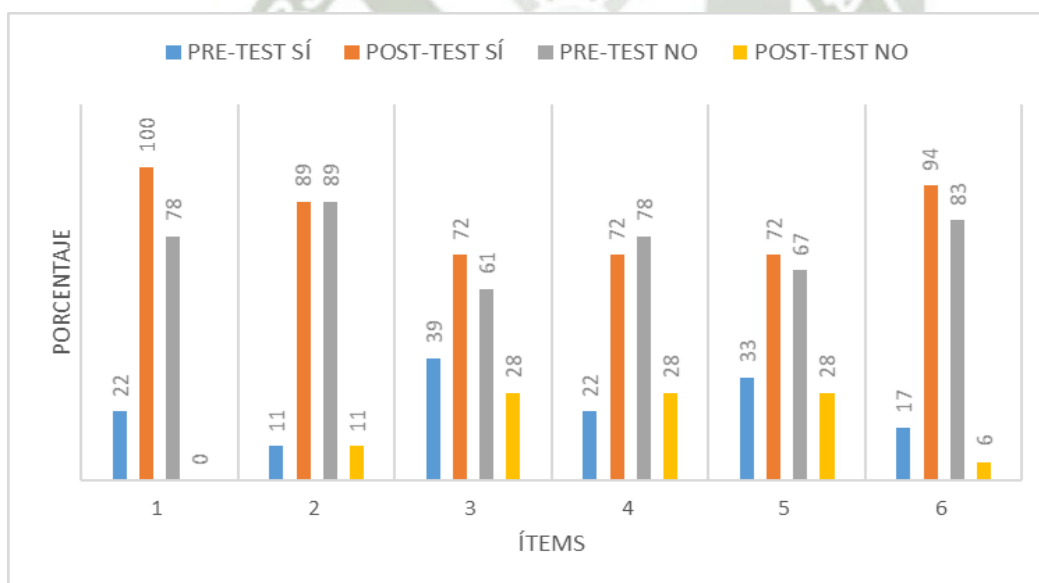
**Expresión y apreciación artística**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Muestran interés y disfrutan observando imágenes.	4	22	14	78	18	100	0	0
2. Disfrutan emitiendo sonidos.	2	11	16	89	16	89	2	11
3. Reconocen las imágenes que observa.	7	39	11	61	13	72	5	28
4. Manifiestan sus sentimientos al observar imágenes.	4	22	14	78	13	72	5	28
5. Disfrutan emitiendo palabras nuevas de su vocabulario.	6	33	12	67	13	72	5	28
6. Muestran interés por algunos textos.	3	17	15	83	17	94	1	6

Fuente: APP-2016

**Gráfico 8**

**Expresión y apreciación artística**



Fuente: APP-2016

En la tabla 10, sobre si muestran interés y disfrutan observando imágenes, tenemos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 100% lo logró, en este aspecto la totalidad de niños lo consiguió.

En cuanto a si disfrutan emitiendo sonidos, observamos: en el pre test el 11% lo logró y el 89% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logro, la mayoría de niños logró potenciar sus aprendizajes.

Acerca de si reconocen las imágenes que observa, podemos ver: en el pre test el 39% lo logró y el 61% no lo logró, en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

Sobre si manifiestan sus sentimientos al observar imágenes, observamos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró y en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

Sobre si disfrutan emitiendo palabras nuevas de su vocabulario, tenemos: en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

Acerca de si muestran interés por algunos textos, observamos: en el pre test el 17% lo logró y el 83% no lo logró, en el post test el 94% lo logró y el 6% no lo logró.

En los resultados del subindicador comprensión de imágenes y símbolos, en el pre el 24% lo logró y el 76% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró. Demostrando así una mejora significativa en cuanto al logro de aprendizajes. Todos los logros obtenidos se deben a la aplicación del plan de posibilidades. Los niños muestran interés y disfrutan observando imágenes, reconocen, asocian y comparan, manifiestan sus sentimientos y se interesan por los objetos de su entorno, emitiendo palabras nuevas. El dibujo y la pintura en el atelier es una de las maneras para que los niños exploren y conozcan su entorno, expresan sus ideas y sentimientos de muchas maneras, la palabra, las imágenes, los movimientos. La creatividad está inmersa en este proceso de expresión, el arte es el puente al mundo de los niños y estimula su capacidad reflexiva y de expresión.

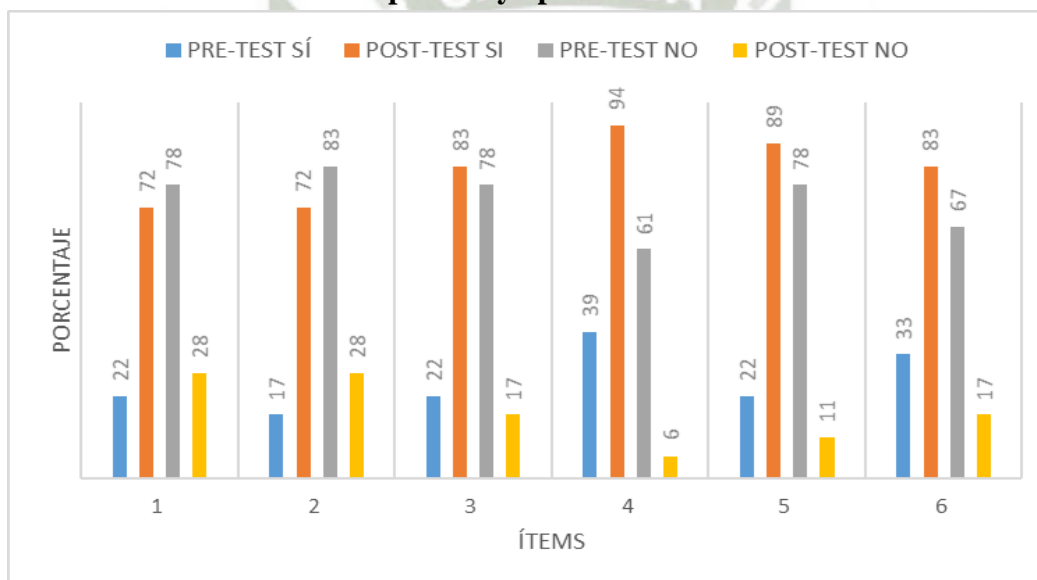
**Tabla 11**

**Expresión y apreciación artística**

Capacidades	PRE-TEST				POST-TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Demuestran agrado por caminar y tener libertad para realizar movimientos.	4	22	14	78	13	72	5	28
2. Exploran y manipulan libremente diferentes objetos que están en el atelier.	3	17	15	83	13	72	5	28
3. Demuestran emociones y sensaciones en las actividades artísticas.	4	22	14	78	15	83	3	17
4. Demuestran agrado al controlar su cuerpo.	7	39	11	61	17	94	1	6
5. Participan en actividades de expresión corporal.	4	22	14	78	16	89	2	11
6. Se interesan por el uso de colores.	6	33	12	67	15	83	3	17

Fuente: APP-2016

**Gráfico 9**  
**Expresión y apreciación artística**



Fuente: APP-2016

En la tabla 11, sobre si demuestran agrado por caminar y tener libertad para realizar movimientos, tenemos: en el pre test el 22% de niños lo logró y en el 78% no lo logró, en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró. En este aspecto la mayoría de niños potencio sus aprendizajes.

Acerca de si exploran y manipulan libremente diferentes objetos que están en el atelier, observamos: en el pre test el 17% lo logró y el 83% no lo logró, en el post test el 72% lo logró y el 28% no lo logró.

En cuanto a si demuestran emociones y sensaciones en las actividades artísticas, podemos ver: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

Sobre si demuestran agrado al controlar su cuerpo, tenemos: en el pre test que el 39% lo logró y el 61% no lo logró, en el post test el 94% lo logró y el 6% no lo logró. En este aspecto casi la totalidad de niños logró potenciar sus aprendizajes.

Acerca de si participan en actividades de expresión corporal, observamos: en el pre test el 22% lo logró y el 78% no lo logró, en el post test el 89% lo logró y el 11% no lo logró. La mayoría de niños potenció sus aprendizajes.

Sobre si se interesan por el uso de colores, en el pre test el 33% lo logró y el 67% no lo logró, en el post test el 83% lo logró y el 17% no lo logró.

En los resultados del subindicador expresión y apreciación artística, en el pre test el 26% lo logró y el 74% no lo logró, en el post test el 82% lo logró y el 18% no lo logró. Demostrando así una mejora significativa en cuanto al logro de aprendizajes. Esto debido al plan de posibilidades que favorece tanto la expresión corporal y creativa, experimentando nuevas sensaciones y emociones gracias a las actividades que realizan, las imágenes y símbolos forman parte de la vida de los niños, la comprensión de estos permite enriquecer el aprendizaje, los niños representan la realidad y se comunican mediante imágenes, movimientos, demostrando sus emociones y sensaciones.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** En cuanto al indicador de Relación Consigo Mismo: En el subindicador desarrollo de la psicomotricidad, en el pre test la mayoría de niños no contaba con un adecuado desarrollo motriz y en el post test la mayoría demostró un logro significativo al mejorar su capacidad de movimiento. En el subindicador construcción de la identidad personal y autonomía, en el pre test en donde la mayoría de niños no demostró identidad y autonomía, en comparación con el post test, en donde su identidad y autonomía se fortalecen.

**SEGUNDA:** En cuanto al indicador de Relación con el Medio Natural y Social: el subindicador desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática, en el pre test la mayoría de niños no contaba con un adecuado desarrollo de las relaciones para la convivencia democrática y en el post test los resultados se modifican, la gran mayoría de niños tuvo una gran mejoría con respecto a la disposición y comunicación para con sus pares. En el subindicador cuerpo humano y conservación de la salud: en el pre test la mayoría de niños no tenía iniciativa, ni mostraba agrado por las actividades de aseo y en el post test existió una mejora significativa, disfrutando de las actividades de aseo y al mostrar agrado por la variedad de alimentos. En el subindicador seres vivientes, mundo físico y conservación del ambiente: en el pre test la mayoría de niños no manifestaban curiosidad, ni interés por el mundo que los rodea y en el post test se logró que los niños manifiesten curiosidad y que cuiden su entorno. En el subindicador números y relaciones: en el pre test la mayoría de niños no disfrutaba al contar con el adulto, ni solucionaba situaciones de su entorno, En el post test hay una gran diferencia, ya que la mayoría de niños logró reconocer su espacio y relacionarse sin dificultad.

**TERCERA:** En cuanto al indicador de Comunicación: En el subindicador expresión y comprensión oral, en el pre test la mayoría de niños no contaba con una adecuada expresión y comprensión oral, en el post test los resultados cambian satisfactoriamente, los niños muestran interés por comunicarse, el lenguaje es una habilidad primordial y crucial para el desarrollo de los

niños. En el subindicador comprensión de imágenes y símbolos, en el pre test la mayoría de niños no contaba con una adecuada comprensión de imágenes y símbolos. En el post test la mayoría de niños fue capaz de comprender y explorar su entorno a través de imágenes y símbolos. En cuanto al subindicador expresión y apreciación artística, en el pre test la mayoría de niños no contaba con un desarrollo adecuado de expresión y apreciación artística, En el post test los niños contaban con un desarrollo adecuado de expresión y apreciación artística, pudiéndose expresar mediante el dibujo y la pintura, expresando sus sentimientos y emociones.

Los objetivos fueron cumplidos y la hipótesis demostrada.



## SUGERENCIAS

**PRIMERA:** Trabajar el plan de posibilidades en las tres áreas de aprendizaje: Relación Consigo mismo, Relación con el Medio Natural y Social y Comunicación. Los Acompañantes deben dedicar bastante tiempo en la observación y documentación de los intereses que surgen en los niños, elaborar proyectos y tomar decisiones en base a sus necesidades, haciendo hincapié en el desarrollo de contenidos que se encuentran en el diseño curricular, los contenidos se van introduciendo conforme se desarrolle el proyecto.

**SEGUNDA:** A las acompañantes de la Institución Educativa en la cual se desarrolló la investigación, realizar asambleas para reforzar el aprendizaje en las tres áreas, presentando una gama de propuestas, preguntas o cuestiones que los niños deben experimentar a lo largo del día. Y al momento de finalizar la jornada, realizar otra asamblea donde se comparten las situaciones que han experimentado los niños durante el día, llegando a diferentes conclusiones, cada niño tiene una opinión o también se generan nuevas incógnitas para proseguir el siguiente día.

**TERCERA:** Que todas las instituciones educativas de I ciclo de la Educación Básica Regular cuenten con un espacio del centro dedicado al arte, donde un acompañante, también llamado Atelierista imparta las diferentes actividades artísticas con una variedad de materiales, cabe mencionar que estos materiales pueden ser reciclados, El atelier es un lugar muy divertido y confortable, con todos los materiales a la vista y muy ordenado. Cuando los niños tienen que dibujar, siempre se les presenta el modelo real, es decir, si la actividad consiste en pintar una persona, en el centro de la mesa estará el modelo de la persona, para primero experimentar con ella a través de todos los sentidos, y después dibujarla.

**CUARTA:** A todos los profesionales en educación Inicial que continúen investigando sobre el juego libre como propuesta educativa inspirada en la filosofía del sistema de Reggio Emilia para el aprendizaje de los niños, ya que podemos afirmar que es una propuesta educativa eficaz para mejorar los logros de aprendizaje en la primera infancia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2009). Iniciativas de educación artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil. Tesis Doctoral. Madrid, España.
- Albert, M. (2007). La Investigación Educativa: Claves Teóricas. Editorial McGraw-Hill/Interamericana. Madrid, España.
- Bustelo, E. (2006). El recreo de la infancia. Home Sapiens. Rosario, Argentina.
- Cabanellas, I; Hoyuelos, A. (1998). Momentos: entre cantos y balbuceos. Editorial Universidad Pública de Navarra. Pamplona, España.
- Calvo, C. (2007). Del mapa escolar al territorio educativo: Diseñando la escuela desde la educación. Editorial Nueva Mirada. Santiago, Chile.
- Canales, M (2006). Metodología de Investigación Social. Introducción a los Oficios. Editorial LOM. Santiago, Chile.
- Carbonell, J. (2006). La Aventura de Innovar. Ediciones Morata. Madrid, España. 213
- Casas, F. (2006). Infancia: Perspectiva Psicosociales. Paidós, Buenos Aire, Argentina.
- Escuelas de Reggio Emilia (2002). La inteligencia se construye usándola. Ediciones Morata. Madrid, España.
- Gardner, H. (2002). La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas: Lo que todos los estudiantes deberían comprender. Editorial Paidós. Barcelona,
- Giroux, H. (1990). Los profesores como intelectuales: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Hoyos, V. (2008). Filosofía de la Educación. Madrid, Ediciones Trotta. España.
- Hoyuelos, A. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia. Ediciones Octaedro. Barcelona, España.

- Hoyuelos, A (2004). La ética en el pensamiento y la obra de Loris Malaguzzi. Editorial Octaedro. Barcelona, España.
- Hoyuelos, A. (2006). La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi, Editorial Octaedro. Barcelona, España.
- JUNJI (2010). La Infancia En EL Chile Republicano: 200 Años En Imágenes. Santiago, Chile.
- Ministerio de Educación (2001). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Ministerio de Educación. Santiago, Chile.
- Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.
- Peralta, M. (2008). Innovaciones curriculares en educación infantil: avanzado a propuestas postmodernas. Editorial Trillas. Ciudad de México, México.
- Pérez, G. (1994). Investigación Cualitativa: Retos e Interrogantes I. Métodos II Técnicas de Análisis de datos. Editorial Muralla. Madrid, España.
- Perrenoud, P. (2001). La formación de los docentes en el siglo XXI. Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación, Universidad de Ginebra. Ginebra, Suiza.
- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Editorial Graó. Barcelona, España.
- Reggio Children (2000). Understanding the Reggio Approach: reflections on the early childhood experience of Reggio Emilia. Bolonia, Italia.
- Sandín, M. (2003). Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones. Universidad de Barcelona. Barcelona, España.
- Wood, D. (2000). Cómo piensan y aprenden los niños. Editorial Siglo Veintiuno, México.
- Yus, R. (2001). Educación Integral: Una educación holística para el siglo XXI. Editorial Desclee De Brouwer. Bilbao, España.

## WEBGRAFÍA

Muñoz, M. (2013). Ver, pensar y sentir: la educación infantil en reggio emilia. Un modelo pedagógico a seguir en la práctica educativa. España: Uvadoc.uva.es.  
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/4778>

Beresaluce, R. (2008). Universidad de Alicante. España: eltallerdigital.com.  
<file:///C:/Users/casa/Downloads/la-calidad-cono-reto-en-las-escuelas-de-educacion-infantil-al-inicio-del-siglo-xxi-las-escuelas-de-reggio-emilia-de-loris-malaguzzi-como-modelo-a-seguir-en-la-practica-educativa--0.pdf>

Rovati, L. (2011). La importancia del juego libre. España: Bebesymas.com.  
<https://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>.

Aracil L. (2015). El Blog de Educación y TIC. <http://blog.tiching.com/las-actividades-en-las-escuelas-de-reggio-emilia/>

Serulnicoff, Adriana E. Massarini, Viviana Negri, Gabriela. Propuesta para salas de 2 años: El juego en sector. Argentina:  
<http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/ideas/eljuegoensectores.pdf>

Red Solare Argentina, EL ROL DEL COORDINADOR PEDAGÓGICA, Argentina:  
[www.redsolareargentina.com](http://www.redsolareargentina.com)

## HEMEROGRAFÍA

Revista Familia. (2013). La importancia del juego en el desarrollo del niño. Ecuador: hacerfamilia.com. <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>.



# ANEXOS

## ANEXO 1

### MODELO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS PRE Y POST TEST

Variable	Indicador	Capacidades	Sí	No
Relación consigo mismo	Psicomotricidad	1. Disfrutan al desplazarse.		
		2. Tienen disposición e interés en las rutinas.		
		3. Se mueven al compás de la música.		
		4. Tienen iniciativa y seguridad al moverse.		
		5. Tienen iniciativa y creatividad al explorar el espacio.		
		6. Prestan atención a las indicaciones.		
	Identidad y Autonomía	1. Les agrada escuchar su nombre y reconocerse en fotos.		
		2. Demuestran aceptación o rechazo ante diversas situaciones.		
		3. Tienen confianza y seguridad en personas que le son familiares.		
		4. Perseveran en las actividades de juego que realiza.		
		5. Solicitan apoyo para llevar a cabo una iniciativa específica.		
		6. Participan activamente en actividades de rutina.		
		7. Muestran curiosidad al descubrir su sexo.		
Relación con	Relaciones para la convivencia democrática	8. Son espontáneos al comunicar sus emociones y sentimientos.		
		9. Perseveran en mejorar las actividades que realizan.		
		10. Tienen iniciativa para jugar y escoger sus juguetes.		
		11. Muestran disposición para realizar diferentes actividades.		
		12. Asumen responsabilidades sencillas.		
		13. Practican hábitos de higiene y usan los servicios higiénicos.		
Relación con	Relaciones para la convivencia democrática	1. Expresan libremente sus emociones y sentimientos.		
		2. Aceptan con agrado a las personas de su entorno.		

		3. Muestran interés y seguridad en diferentes actividades.		
		4. Participan con interés y seguridad en actividades grupales.		
		5. Aceptan ayuda en situaciones de higiene, enfermedad, etc.		
	Cuerpo humano y conservación de la salud	1. Muestran agrado por la variedad de alimentos que se le ofrecen.		
		2. Disfrutan con agrado actividades de aseo.		
		3. Disfrutan al comer por sí solos.		
		4. Asumen con iniciativa actividades de higiene personal.		
	Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente	1. Manifiestan curiosidad por los animales y sonidos onomatopéyicos.		
		2. Muestran curiosidad por experimentar con diferentes elementos.		
		3. Exploran demostrando alternativas creativas.		
		4. Muestran interés por el efecto que producen sus acciones.		
		5. Muestran interés por el cuidado de plantas y animales.		
		6. Muestran placer al explorar el mundo que los rodea.		
		7. Muestran curiosidad por jugar con elementos del mundo físico.		
	Número y relaciones	1. Exploran los cambios que se producen en los objetos.		
		2. Demuestran satisfacción al solucionar un problema.		
		3. Disfrutan al explorar el espacio.		
		4. Disfrutan al explorar los objetos de su entorno.		
		5. Demuestran autonomía en la realización de sus actividades.		
		6. Perseveran en solucionar situaciones problemáticas cotidianas.		
		7. Disfrutan al contar con el adulto.		
Comunicación	Expresión y comprensión oral	1. Son espontáneos al expresarse.		
		2. Manifiestan interés por comunicarse.		
		3. Demuestran sus gustos y disgustos.		
		4. Dan a conocer sus necesidades e intereses.		
		5. Muestran interés por lo que sus pares manifiestan.		
	Expresión y apreciación artística	1. Muestran interés y disfrutan observando imágenes.		

		2. Disfrutan emitiendo sonidos.		
		3. Reconocen las imágenes que observa.		
		4. Manifiestan sus sentimientos al observar imágenes.		
		5. Disfrutan emitiendo palabras nuevas de su vocabulario.		
		6. Muestran interés por algunos textos.		
Comprensión de imágenes y símbolos		1. Demuestran agrado por caminar y tener libertad para realizar movimientos.		
		2. Exploran y manipulan libremente diferentes objetos que están en el atelier.		
		3. Demuestran emociones y sensaciones en las actividades artísticas.		
		4. Demuestran agrado al controlar su cuerpo.		
		5. Participan en actividades de expresión corporal.		
		6. Se interesan por el uso de colores.		

### Baremo

Logro	Valor
SI	1
NO	0

**ANEXO 2**

**PLAN DE POSIBILIDADES EN EL JUEGO LIBRE**

**SECTOR DE PAPEL - Marzo**

<b>Semana</b>	<b>ÁREA</b>	<b>APRENDIZAJES</b>	<b>ESTRATEGIAS DEL AMBIENTE</b>	<b>PREGUNTAS E INTERVENCIONES DE LA MAESTRA</b>	<b>Lenguaje</b>
1°	<b>RELACION CONSIGO MISMO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica partes de su cuerpo nombrándolas y señalándolas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocar cajas de gran tamaño para que el niño ingrese y salga con comodidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo reconocer las partes del cuerpo?</li> </ul>	Corporal, Oral.
2°	<b>RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Practica hábitos sociales sencillos de convivencia, saludo, despedida y agradece por lo que recibe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar los materiales muy ordenados, pero se le pide a los niños y niñas que al ingresar al sector deben observar detenidamente todos los materiales y utilizarlos con cuidado evitando maltratarlos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo motivar en los niños y niñas las normas de convivencia?</li> </ul>	Oral, Gestual.
3°	<b>COMUNICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se comunica encadenando entre dos o tres palabras reconocibles con una intención definida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pedir que en parejas construyan su proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo lograr que los niños escojan la pareja con quien desean hacer su proyecto?</li> </ul>	Oral, Expresión plástica.
4°	<b>Recolección de datos, sistematización de la información.</b>				

**SECTOR HEURISTICO – Abril**

<b>Semana</b>	<b>AREA</b>	<b>APRENDIZAJES</b>	<b>ESTRATEGIAS DEL AMBIENTE</b>	<b>INTERVENCIONES DE LA MAESTRA</b>	<b>Lenguaje</b>
1°	<b>RELACION CONSIGO MISMO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos de coordinación óculo manual, con mayor precisión: prensión pinza, para introducir objetos en botellas, sacar el objeto deseado y de óculo podal al subir y bajar escaleras, al patear una pelota</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocar los materiales en forma lineal, poniendo dos filas paralelas, una con materiales y otra con los recipientes donde deben estar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo lograr que los niños y niñas reconozcan los materiales y sus recipientes respectivos evitando cambiar de lugar?</li> </ul>	Oral, Corporal, Gestual, Expresión plástica.
2°	<b>RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia en el conocimiento de algunas normas de convivencia moldeadas por el adulto, como aceptar un “no” ante una situación de peligro y escuchando las alternativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocar pocos materiales pero variedad de ellas para motivar a los niños y niñas cual elegir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo motivar que los niños y niñas aprendan a compartir?</li> </ul>	Oral, Gestual.
3°	<b>COMUNICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombra objetos, animales y personas de su entorno, incrementando su vocabulario de 10 a 20 palabras por semana: inicio de la etapa llamada explosión léxica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocar materiales de animales e invitar a los niños y niñas a reconocer cada animal y la acompañante contará un cuento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo lograr que los niños repitan las palabras que son los nombres de los animales utilizando imágenes y objetos?</li> </ul>	Oral.
4°	<b>Recolección de datos, sistematización de la información.</b>				

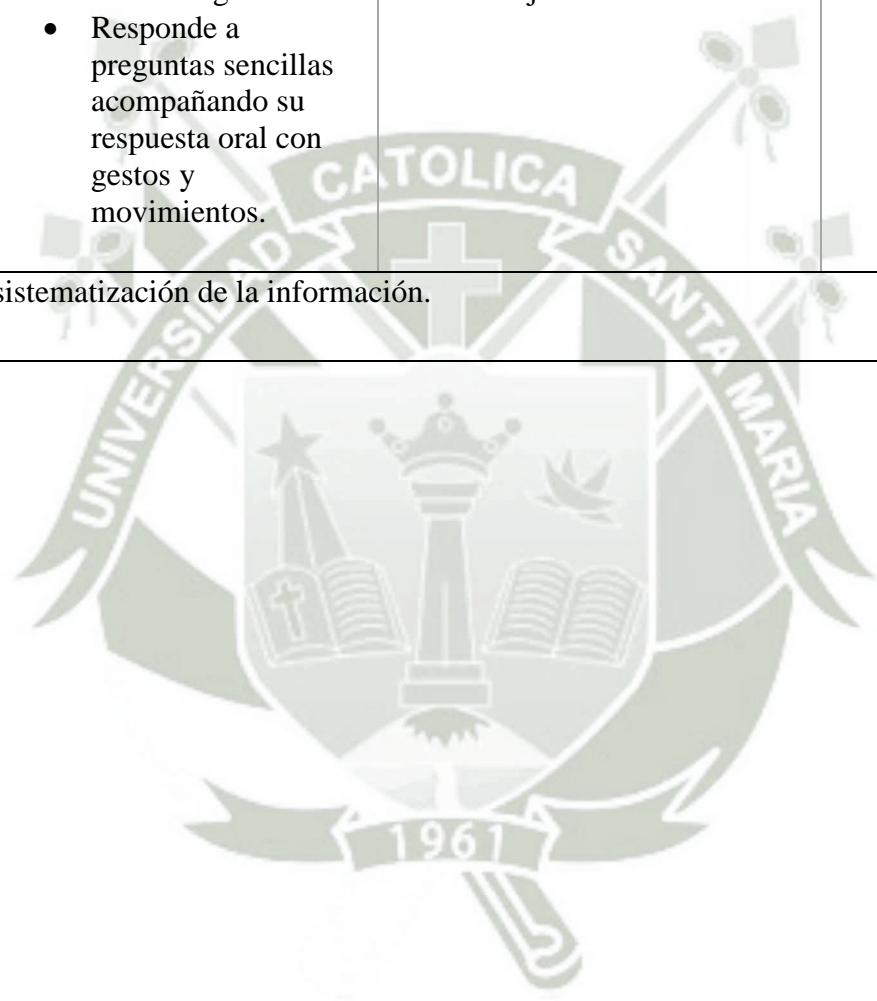
**SECTOR DE JUEGO SIMBOLICO - Mayo**

<b>Semana</b>	<b>AREA</b>	<b>APRENDIZAJES</b>	<b>ESTRATEGIAS DEL AMBIENTE</b>	<b>INTERVENCIONES DE LA MAESTRA</b>	<b>Lenguaje</b>
1°	<b>RELACION CONSIGO MISMO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora, vivencia e identifica algunas partes de su cuerpo con diferentes movimientos y desplazamientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar las muñecas sobre la camita del sector y reconocer sus partes del cuerpo en la muñeca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Motivar a los niños a señalar las partes de su cuerpo en ellos mismos y en las muñecas?</li> </ul>	Oral, Corporal, Gestual.
2°	<b>RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone y cumple normas sencillas de convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar los materiales de juego de cocina para que los niños hagan uso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo lograr que los niños no se quiten los materiales entre ellos?</li> </ul>	Oral, Corporal, Gestual.
3°	<b>COMUNICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita sonidos de su entorno familiar y natural según sus necesidades e intereses.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar juego de roles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo lograr que los niños diferencien los tonos de voz ?</li> </ul>	Oral, Corporal, Gestual, musical, Dramático.
4°	<b>Recolección de datos, sistematización de la información.</b>				

**ATELIER DE LUZ Y SOMBRA – Junio**

<b>Semana</b>	<b>AREA</b>	<b>APRENDIZAJES</b>	<b>ESTRATEGIAS DEL AMBIENTE</b>	<b>PREGUNTAS E INTERVENCIONES DE LA MAESTRA</b>	<b>Lenguaje</b>
1°	<b>RELACION CONSIGO MISMO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego y de la vida cotidiana, demostrando coordinación motora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar una mesa de luz con materiales traslucidos.</li> <li>• Colocar papeles traslucidos colgados del techo</li> </ul>	¿Cómo distinguir que materiales debo usar para encontrar los que se trasluce la luz?	Oral, Corporal, Gestual.
2°	<b>RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia la noche con las estrellas, el día con el sol.</li> <li>• Relaciona objetos de acuerdo a características similares: coge dos objetos iguales y los coloca juntos, los compara, observa, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar retroproyector</li> <li>• Usar linternas</li> </ul>	¿Cómo puedo encontrar mi sombra?	Oral, Corporal, Gestual, Expresión plástica.
3°	<b>COMUNICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende mensajes sencillos e indicaciones simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar telas en el caleidoscopio para que los niños se puedan</li> </ul>	¿Cómo puedo usar el caleidoscopio para reconocermé?	Oral, Corporal, Gestual,

		<p>que le comunica el adulto, cumpliendo una consigna.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde a preguntas sencillas acompañando su respuesta oral con gestos y movimientos.</li> </ul>	<p>expresar mientras escuchan música relajante</p>		<p>musical, Dramático.</p>
4°	<b>Recolección de datos</b> , sistematización de la información.				



**ANEXO 3**

**ACTIVIDADES DENTRO DEL PLAN DE POSIBILIDADES PARA EL  
DESARROLLO DE LAS AREAS DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDADES		
ÁREA DE RELACIÓN CONSIGO MISMO	ÁREA DE RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	ÁREA DE COMUNICACIÓN
Colocar cajas de gran tamaño para que el niño ingrese y salga de ellas.	Colocar materiales muy ordenadamente y pedir a los niños que los utilicen con cuidado	Hablar con los niños y pedirles que escojan una pareja y realicen un proyecto
Colocar materiales en forma lineal y los niños deberán escoger en qué recipiente irá cada material	Motivar a los niños con diversos materiales a tomar decisiones por sí solos y escoger un solo material, luego intercambiar y compartir	Colocar animales de goma y motivar a los niños a reconocer cada animal, repetir los nombres de cada uno
Colocar muñecas sobre la cama del sector de juego simbólico y motivarlos a reconocer las partes de su cuerpo y de las muñecas	Incentivar a los niños a cumplir normas de convivencia mientras hacen uso del juego de cocina	Imitar sonidos de su entorno mientras practican juego de roles
Lograr que los niños exploren de manera autónoma los objetos traslucidos que se colocaran en la mesa de luz	Encontrar mi sombra, utilizar el retroproyector, usar linternas	Colocar telas para que los niños se expresen mientras los niños escuchan música relajante,



Items Unidades de estudio	PRE-TEST														POST-TEST														PRE-TEST														POST-TEST														PRE-TEST														POST-TEST													
	RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL- NUMEROS Y RELACIONES														COMUNICACION – EXPRESION Y COMPRENSION ORAL														COMUNICACION – COMPRENSION DE IMAGENES Y SIMBOLOS																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6																																																
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No																																																
1	x		x	x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
2	x		x	x			x	x			x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																																
3	x		x	x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																														
4	x		x	x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																														
5	x		x	x			x	x			x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																													
6	x	x			x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
7	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
8	x		x	x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
9	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
10	x		x	x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
11	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
12	x		x	x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
13	x		x	x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
14	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
15	x	x			x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
16	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
17	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
18	x		x	x			x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x																																															
Frecuencia	1	17	2	16	10	8	8	10	6	12	6	12	5	13	15	3	15	3	14	4	17	1	15	3	16	2	13	5	6	12	6	12	2	16	7	11	1	17	16	2	16	2	16	2	12	6	15	3	4	14	2	16	7	11	4	14	6	12	3	15	18	0	16	2	13	5	13	5	13	5	17	1												
Porcentaje	6	94	11	89	56	44	44	56	33	67	33	67	28	72	83	17	83	17	78	22	94	6	83	17	89	11	72	28	33	67	33	67	11	89	39	61	6	94	89	11	89	11	89	11	67	33	83	17	22	78	11	89	39	61	22	78	33	67	17	83	##	0	89	11	72	28	72	28	72	28	94	6												

Items Unidades de estudio	PRE-TEST												POST-TEST											
	COMUNICACIÓN – EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA																							
	54	55	56	57	58	59	54	55	56	57	58	59												
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No												
1	X		X	x		x	x		x		x	x												
2	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
3	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
4	X	X			x	x		x	x		x	x												
5	X		X	x		x	x		x		x	x												
6	X		X	x		x	x		x		x	x												
7	X	X			x	x		x	x		x	x												
8	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
9	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
10	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
11	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
12	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
13	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
14	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
15	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
16	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
17	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
18	X		X	x	x		x	x		x		x	x											
Frecuencia	4	14	3	15	4	14	7	11	4	14	6	12	13	5	13	5	15	3	17	1	16	2	15	3
Porcentaje	22	78	17	83	22	78	39	61	22	78	33	67	72	28	72	28	83	17	94	6	89	11	83	17

ANEXO 5

**Universidad Católica de Santa María**  
**Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades**  
**Escuela Profesional de Educación**



**Propuesta Reggio Emilia: Mesa de Luz**

**Adaptada por:** Ocharan Palo, Laura Patricia Milagros

**Fuente:** Reggio Emilia Approach

**Arequipa – Perú**

**2017**

## PROPUESTA REGGIO EMILIA : MESA DE LUZ

1. **Justificación:** los beneficios de la mesa de luz son infinitos, es utilizada como un excelente recurso para promover la exploración y es muy conveniente para el juego porque crea un ambiente cautivador que incentiva la participación de los niños e invita a dejar volar su imaginación, es un excelente recurso para la estimulación de los sentidos y cualquier otra actividad que se desee realizar, es muy versátil y fácil de hacer, es por eso que propongo este recurso como alcance para los educadores interesados en la pedagogía relacional y el juego libre, así mismo a las instituciones educativas por las razones ya expuestas.



2. **Objetivo:** Dar a conocer la mesa de luz como recurso que pertenece al enfoque educativo Reggio Emilia, la mesa de luz abarca todos los aspectos del aprendizaje como: la observación, los colores, la creatividad, observación investigación, números, lenguaje, sentidos, etc.
3. **Fundamento:** Reggio Emilia es una filosofía que ve al niño como protagonista y con la capacidad de crear su propio aprendizaje movido por su curiosidad, motivación e imaginación y se le facilita un espacio al que se le denomina como

tercer maestro. Este espacio está diseñado y organizado con gran belleza, donde todo tiene un propósito y razón. Este espacio está lleno de lo que se denominan provocaciones, materiales cuyo objetivo es llamar la atención de los niños, llevándolos a reflexionar y experimentar. Una de estas provocaciones es la mesa de luz y aquellos materiales que podamos usar en ella.

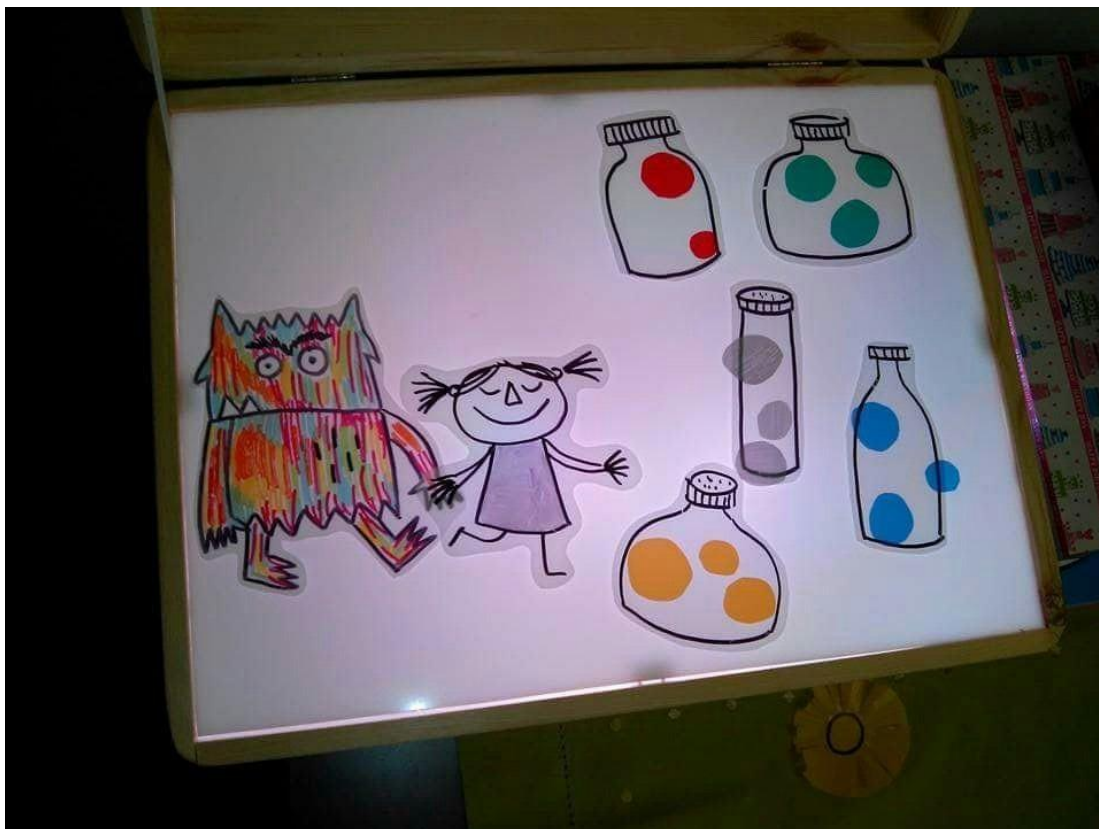
4. **Principio:** La superficie luminosa mantiene a los niños con un alto nivel de concentración y le invita a experimentar con ella. De esta forma con su propia manipulación de los recursos que le brindemos para usar con ella, el niño mismo construirá su propio aprendizaje.
5. **Beneficios:** El brillo que tienen los materiales translúcidos en la mesa de luz favorecen la atención y la concentración en las actividades. Se pueden hacer muchas actividades de temas muy diferentes, que al estar llenas de color y manipulación alcanzan una nueva dimensión. Favorece el juego libre y la imaginación. La estimulación sensorial que se da en la mesa de luz alcanza múltiples niveles al darse la experimentación en muchos sentidos diferentes. Si por ejemplo el niño está manipulando una masa de color que resulta translúcida observada en la mesa de luz, la actividad que hubiese sido sólo manipulativa queda exaltada por el brillo que le ofrece la luz. Relajación y disfrute. La mesa de luz ofrece actividades en las que el disfrute visual es muy grande y eso nos provoca que nos relajemos y que disfrutemos con la actividad que estemos realizando. Experimentación cromática. La mesa de luz es un recurso ideal para la experimentación con los colores, ya sea mezclando papeles translúcidos, acetatos, paletas, mezclando pintura con la bandeja transparente, etc.



- **Mesa de luz:** Uno de los elementos estrella de las escuelas de Reggio Emilia. Se trata de una mesa con luz led, que resalta las propiedades y los atributos de los elementos y materiales traslúcidos que se colocan encima. Ideal para ser utilizada en el día a día en las escuelas de primer ciclo de Educación Básica Regular ya que Ofrece una gran diversidad de actividades, tantas como seamos capaces de proponer a nuestros alumnos. Crear, construir, explorar, analizar... Los materiales suelen ser naturales o de desecho. Además, la propuesta aumenta su atractivo si colocamos la mesa en un lugar oscuro del aula y acompañado de espejos.



Es una herramienta educativa y lúdica primordial en el aula, es accesible porque se puede encontrar una gran variedad de formas, tamaños y calidades que van desde cajas de luz de plástico, cajones de madera o mesas más sofisticadas con luces de colores, se pueden utilizar desde los 18 meses – 2 años (incluso antes).



### Algunas actividades que se pueden realizar con la mesa de luz

Con la mesa de luz se puede reforzar aprendizajes de las tres áreas, a continuación, algunos ejemplos:

- Mezclar colores utilizando temperas sobre la mesa de luz
- Clasificar imágenes
- Clasificar colores
- Observar cuentos traslucidos
- Narración de cuentos
- Acercamiento a la naturaleza con hojas secas
- Sombras y figuras con los dedos
- Tiempo de juego en la mesa de luz
- Dibujar sobre papel traslucido
- Crear conjuntos de objetos
- Nuevo vocabulario
- Aprender a tolerar a los demás niños
- Encontrar materiales que estén en su entorno y se puedan usar en la mesa de luz
- Dramatización con títeres
- Dibujar con arena
- Canciones alrededor de la mesa de luz, etc



## ¿Cómo fabricar tu propia mesa de luz?

### **1. Materiales:**

- a) una caja de plástico transparente o translúcida de buen tamaño.
- b) La caja puede ser más alta o más baja en función de si queremos que el niño juegue de pie con ella, o se arrodille o se siente en el suelo, o si vamos a colocarla encima de una mesa, etc.
- c) Papel de aluminio.
- d) Empleado para cubrir los laterales y el fondo de la caja y que la luz se disperse mejor hacia la superficie.
- e) Papel manteca.
- f) Tenemos que conseguir que la tapa de la caja sea translúcida, es decir que no se vea a través de ella, pero que deje pasar la luz.
- g) Luces.
- h) Podemos optar por luces fluorescentes o luces led. Lo importante es que las luces vengan con enchufe.

### **2. Paso a paso:**

- a) Forrar la caja de plástico por los laterales y el fondo con papel aluminio.
- b) Colocar unas cajas de cartón en el interior para posicionar las luces lo más cercanas a la tapa posible. Se puede poner una lámina de madera por encima de las cajas para que las luces queden apoyadas en una superficie más estable.
- c) Colocar las luces encima de la madera.
- d) Forrar la tapa de la caja con papel manteca.
- e) Colocar la tapa en la caja y enchufar las luces para comprobar el resultado.

## ANEXO 6

### FOTOS







