

# MI ESCUELA INFANTIL, UNA PROPUESTA INNOVADORA

Verónica Gabriela Tacuri

“El aula de Infantil debiera ser una especie de acuario transparente donde se reflejarán las ideas, las actitudes y las personas”.

LORIS MALAGUZZI



Revista de divulgación de experiencias  
pedagógicas MAMAKUNA  
N°10 – Enero/Abril – 2019  
ISSN: 1390-9940  
pp.18-25



### Resumen

En el siguiente trabajo se presenta la propuesta sobre la distribución de una escuela infantil que se centra en el Ambiente de Aprendizaje: “La Biblioteca-construyendo historias juntos”. Para ello, se hace un análisis sobre la distribución de espacios y materiales didácticos, basado en la reflexión de escenario y contexto educativo íntimamente relacionado con lo que es lugar y espacio en la etapa infantil. Se parte de la concepción de infancia, imaginación y virtualidad, principios sustanciales para vincular cada aspecto y descripción de la propuesta planteada. Esto con la finalidad de proponer una escuela infantil diferente e innovadora, pensada desde y para el infante, donde todas sus capacidades se evidencien en medio de una diversidad de oportunidades.

Palabras claves: Infancia; Escuela; Virtualidad

### Abstrac

In the following work, is present the proposal about the distribution of a children's school; focusing on the Learning Environment: “The Library-building stories together”. To do this, an analysis is made of the distribution of spaces and didactic materials, based on the reflection of the setting and educational context intimately related to what is place and space in the childhood stage. It starts from the conception of childhood, imagination and virtuality, substantial principles to link each aspect and description of the proposed proposal. This with the purpose of proposing a different and innovative infantile school, thought from and for the infant, where all his capacities are evident in the midst of a diversity of opportunities.

Keywords: Childhood; School; Virtuality

## INTRODUCCIÓN

En la educación infantil, la escuela cumple una función muy importante como segundo hogar donde los chiquillos tienen la oportunidad de continuar desplegando sus capacidades tanto físicas como cognitivas ya que se encuentran en constante aprendizaje, mientras crecen y se relacionan libremente. En la escuela las zonas tales como aulas, baños, comedores, corredores y patios son lugares de gran importancia, los cuales generan espacios que otorgan calidad en la enseñanza y de alguna manera condicionan, dificultan o favorecen el ambiente de interacción del infante. Por ello como educadores/as se debe tener en cuenta la distribución de estos elementos en la creación de una escuela infantil con espacios destinados a la experimentación, investigación y manipulación en los diferentes escenarios y contextos educativos, desde el juego como su manera de vivir. A continuación, se expone la propuesta de distribución de una escuela infantil enfatizado en uno de sus ambientes de aprendizaje. El análisis parte de la concepción de escenario y contexto en dualidad con lugar y espacio en el ámbito educativo. Tomando en cuenta a la virtualidad e imaginación como principios esenciales en la primera infancia.

## DESARROLLO

En el ámbito educativo al escenario se lo concibe como un lugar determinado en el que se desarrollan actividades. Es en donde se desenvuelve el infante junto con sus compañeros y educador/a, o con los elementos que disponga. De acuerdo a lo que específica De Certau (1980) el lugar (escenario) implica una estabilidad, es decir, es y se encuentra fijo, donde impera la ley de lo propio, pues además sus elementos tienen un orden y ubicación funcional. Por lo tanto, el escenario educativo es sustancial porque será el lugar donde el infante aprenderá, socializará, jugará y crecerá diariamente. Aquí radica la necesidad de reflexionar en la creación de diferentes escenarios dentro de una escuela o aula infantil.

El espacio en cambio se encuentra inmerso dentro de un contexto, que implica todo lo que rodea al lugar en el que se desarrollarán futuras acciones. El

contexto se encuentra dentro de un espacio ilimitado, que envuelve diferentes variables, ya sea de tiempo, velocidad o dirección; pues los elementos que interactúan y se desarrollan trascenderán más allá de lo físico y fijo. Es decir, este espacio le da sentido al lugar, ya que se convierte en un lugar practicado pues intervienen cuerpos en movimiento (infantes-educadora) manipulando los objetos estáticos (mobiliario-materiales del aula); volviéndose un espacio motivador e innovador más allá de lo practicado, donde el infante sea favorecido como co-creador de su conocimiento.

Así el ambiente educativo se vuelve fructífero, debido a que lugar y espacio se encuentran inmersos dentro del escenario y contexto transformándose constantemente; partiendo desde la cotidianidad del aprendizaje. Es por ello que los diferentes lugares y espacios por donde transiten los niños durante su infancia son realmente importantes, sin embargo, estos no siempre son los adecuados comenzando principalmente desde el hogar. Por tal motivo la escuela debe ser la que les ofrezca escenarios óptimos, donde puedan expresarse libremente lejos de reprimir sus ideas, pensamientos y emociones. Pero ¿Qué espacios y lugares son los adecuados para que los infantes los habiten y aprendan significativamente?

En la educación infantil, la escuela cumple una función muy importante como segundo hogar donde los chiquillos tienen la oportunidad de continuar desplegando sus capacidades tanto físicas como cognitivas ya que se encuentran en constante aprendizaje, mientras crecen y se relacionan libremente.



## -CONCEPCIÓN DE INFANCIA

En la distribución de la escuela infantil es necesario recalcar qué concepción de infancia se pretende dar a conocer a través de los ambientes de aprendizaje a crear. Infancia es un término difícil de definir, que tiene una variedad de concepciones dependiendo del contexto histórico-cultural en el que se ubique. En nuestro contexto, entiendo que la infancia es el disfrute pleno del diario vivir, es alegre, divertida, es convivencia, experimentación y creatividad, es amante del juego y la curiosidad. La infancia es la manera en como los niños viven cotidianamente creciendo, jugando y experimentando; a partir de diversas interacciones en su existencia práctica en la que van construyendo nuevos aprendizajes. Por tal motivo, la creación de la escuela y la distribución de sus espacios, deberán responder a las características mencionadas sobre esta concepción.

## - IMAGINACIÓN Y VIRTUALIDAD

La infancia representa aquel sendero de la vida que nos permite conocer el mundo a través de experiencias mientras vamos creciendo. Aquí la imaginación simboliza un modo de expresar el universo que llevamos dentro y de comunicar lo que sentimos. Para Vigotsky (2003), “la psicología llama a la imaginación o fantasía a toda actividad creadora del cerebro humano basada en la combinación” (p.9).

Por tanto, cuando imaginamos nos trasladamos a un mundo de creación forjándonos como protagonistas combinando nuestra realidad y experiencias con la emoción de establecer nuevas vivencias, transformando espacios de aprendizaje.

Para potenciar la imaginación y el proceso de creación entra en juego la virtualidad encargada de conectar varios espacios y contextos a través de diversas interacciones sociales. Levy y Levis (1999) definen a la virtualidad como: “el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una «elevación a la potencia» de la entidad considerada” (p.12). Es decir, es un proceso dinámico ya que está en movimiento, donde sus participantes conquistan nuevos espacios desde la vivencia corporal. En la virtualización intervienen los dispositivos tecnológicos que en la nueva generación de la información se han desarrollado a una gran velocidad; permitiendo establecer redes de conexión con otros escenarios y espacios en un momento actual y real.

En la generación de la tecnología, los llamados nativos electrónicos, es decir, los infantes tendrán un acceso ilimitado a nuevos aparatos de estas características, ya que el futuro que vivirán en relación a la innovación tecnológica será totalmente diferente. Esto lleva a la reflexión de cómo distribuir un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes

La infancia es la manera en como los niños viven cotidianamente creciendo, jugando y experimentando; a partir de diversas interacciones en su existencia práctica en la que van construyendo nuevos aprendizajes. Por tal motivo, la creación de la escuela y la distribución de sus espacios, deberán responder a las características mencionadas sobre esta concepción.

tengan la oportunidad de acceder a diferentes espacios, lugares, mobiliario y material didáctico; y les proporcionen experiencias de aprendizaje significativas que potencien su capacidad creadora a través de la imaginación. Virtualizando así cada situación, acción y creación por medio de la interacción y movimiento dentro y fuera del aula y de un ciberespacio en diferentes contextos.

## - DISTRIBUCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE DENTRO DE LA ESCUELA INFANTIL

Para el diseño de esta propuesta se parte de la innovación pensando en y para los infantes, por lo tanto, estos lugares deben generar espacios de conquista desde lo práctico, con escenarios educativos que les atraiga por la curiosidad innata que poseen sin obligarles a nada. Se entiende al espacio como ámbito, como un lugar habitable, de encuentro, dinámico y que este abierto a las infinitas posibilidades de actuación de los infantes, en sus infinitas y diversas maneras de vivir. (Vilanova, 2014).

Dejando de lado la idea de escuelas cuadrangulares, complemente cerradas y vacías se propone una escuela con una figura ovala, grande y ancha. En el

centro estaría ubicado un jardín infantil, con juegos, césped, flores y árboles. A su alrededor siguiendo la forma ovalada, se ubicarían las aulas separadas por cortinas de diferentes colores, tejidos de estera y carrizo. No existirían paredes de concreto, más bien de extremo a extremo, ventanas grandes que consientan dejar ver el exterior y pasar la luz natural. El techo cubierto con madera con espacios para colocar plasti-luz a fin de observar el cielo y los rayos del sol.

Los ambientes de aprendizaje están integrados por el área de ingreso, la Dirección, Auditorio, Enfermería, servicios higiénicos, patio y el césped. Las aulas se distribuirían en las áreas o espacios de: Conociendo mi Entorno (Ciencias Naturales), sala de la Granja, de Música y Teatro, de Arte y Pintura, de Juego con luces (luz y oscuridad), de Socialización, de Juego: “A que Soy” (profesiones), sala “La Biblioteca-construyendo historias juntos”, un espacio de Construcción y un comedor general. Para Vecchi (2013): “Habitar un lugar que es agradable y está bien cuidado se percibe como una condición del bienestar físico, psicológico y derecho de los infantes” (p. 144). Por lo tanto, en esta propuesta es un derecho habitar ambientes innovadores que propicien el disfrute y curiosidad por medio del juego.

## -DESCRIPCIÓN DE LA SALA “LA BIBLIOTECA-CONSTRUYENDO HISTORIAS JUNTOS”

A continuación, se describirá el ambiente al que se le ha denominado “La Biblioteca-construyendo historias juntos”, el cual será organizado intencionalmente de acuerdo a los diferentes espacios, escenarios, mobiliario y material que permita potenciar en los niños/as, la imaginación y creatividad. En un marco de virtualización de acciones y situaciones desde el momento del juego evocando sonrisas, hasta la experiencia de usar artefactos electrónicos para comunicarse con los demás, en una dimensión espacio-temporal. Tratando de vincular cada uno de estos aspectos con el cotidiano vivir de los infantes. Vygotski (2003) afirma: “Todos los objetos de la vida

diaria, sin excluir los más simples y habituales, viene a ser algo así como fantasía cristalizada” (p. 10).

Este ambiente de aprendizaje debe estar ubicado en un lugar abierto, es decir, que brinde ventilación e iluminación natural, ofreciendo así a los infantes una visibilidad amplia de todo el espacio. El aula será de forma ovalada, la mitad de la figura estará hecha de madera y la otra, de cristal transparente. En la parte del fondo del aula se ubicará una pequeña puerta de tamaño mediano para que los infantes y educador/a puedan ingresar. La puerta trasladará a un pequeño bosque-jardín,; espacio con árboles con hojas de colores, diversas plantas y flores. Habrá trozos de madera, lianas colgantes, piedras de diferente tamaño y una pequeña casa o choza hecha de carrizo que se desprenda de la parte final del salón de clases. En el centro existirá un pequeño llano que este adecuado para la cantidad de infantes, con pequeños bancos de madera situados alrededor simulando ser una estancia.

Este espacio será denominado la zona de La Lectura, ambiente propicio para que los niños y niñas ingresen a escuchar la narración de cuentos, relatos, fábulas y pequeñas historias. La ambientación de esta zona, al tener un bosque, permitirá potenciar su imaginación, trasladándolos a diversos mundos o situándolos en un ambiente parecido al cuento, como por ejemplo: “Alicia en el país de las maravillas”. Escuchar el cuento ayudará a comprenderlo, a través de una experiencia real y abstracta. Aquí los niños podrán crear o recrear narraciones desde su creatividad

utilizando elementos del medio, relacionando historias que ya conocen, o elaborando una nueva con todo lo que saben.

Es posible que, al ser un bosque ingresen pequeños pájaros o mariposas a visitarlo, sin embargo, se puede colocar pequeños parlantes dentro de las ramas, hojas, césped, etc. que permitan reproducir sonidos: de la brisa, del movimiento de las hojas, de los árboles, del recorrido del río, del trinar de pájaros, del ruido de saltamontes, etc. Lo que hará volar la imaginación de los infantes, al percibir, mediante sus sentidos las diferentes experiencias que podrán relacionarlas con su diario vivir. Pues los infantes poseen un mundo mágico e infinito en su pensamiento lo que les ayuda a creer en diferentes cosas que no se pueden ver, o que quizá para los adultos ‘son imposibles’, sin embargo, para ellos todas estas diversas creaciones les proporcionan tranquilidad y felicidad.

Así también como es la zona de la lectura, haciendo uso de medios electrónicos se les puede hacer escuchar un cuento narrado, con todos los sonidos que evoque el mismo, generando en los infantes diferentes emociones; de miedo, felicidad, risa, curiosidad, intriga, tristeza, enojo, etc. Los cuales les guiará a crear y recrear ideas, pensamientos e historias, que tendrán la oportunidad de expresar o de realizar a través del ambiente. De esta manera al proporcionarles un espacio estético, motivador, vivo, colorido y diferente se potenciará aún más, su imaginación virtualizando el momento, sus acciones, situaciones y experiencias a través del movimiento y vivencia corporal dentro del espacio.



Para el diseño de esta propuesta se parte de la innovación pensando en y para los infantes, por lo tanto, estos lugares deben generar espacios de conquista desde lo práctico, con escenarios educativos que les atraiga por la curiosidad innata que poseen sin obligarles a nada. Se entiende al espacio como ámbito, como un lugar habitable, de encuentro, dinámico y que este abierto a las infinitas posibilidades de actuación de los infantes, en sus infinitas y diversas maneras de vivir. (Vilanova, 2014).



En la pared que está detrás de esta zona, al lado de la puerta, estará dibujado un árbol que se lo denominará: “El árbol de la lectura”, en el cual serán colocados diferentes portalibros simulando ser un mueble, donde se organizarán los cuentos, pictogramas y fábulas. Esta zona se la denominará: “Guardando mis historias”, donde se podrá tener libros grandes o poemarios hechos de material reciclable. Los textos que se almacenen en este lugar podrán ser usados en la zona de la lectura, para facilitar un primer acercamiento al mundo de la fantasía y la oportunidad de mantener contacto con los libros, vinculándolos al universo de la narrativa.

En la zona de audiovisuales se colocará una pantalla tridimensional, con uso de un proyector, parlantes y una computadora. Estos facilitarán poder presentar a los niños, cuentos, videos, canciones y programas online. En esta zona se encontrarán gafas en 3d, mismas que les permitirán vivir una experiencia a tiempo real, con las historias que más les guste, generando en ellos un mundo de emociones, y potenciando su actividad creadora en nuevos espacios de aprendizaje. Aquí la virtualidad les trasladará en espacio real a nuevos contextos, y les permitirá aumentar su grado de libertad al momento

de experimentar. Tal como lo menciona Levy y Levis (1999): “La virtualidad es siempre heterogénea, volverse otro, proceso de recepción de la alteridad” (p. 18). Es decir, formada de diferentes elementos propios de la naturaleza, esta característica permitirá a los niños percibir su realidad de diferente manera combinándola con la imaginación para crear nuevos y divertidos objetos.

El mencionado espacio se podrá usar para hacer el juego de sombras, para ello, se tendrá una tela de color blanco y de colores. En esta área los niños podrán jugar a libre elección con la luz, usando sus manos para formar figuras plasmadas por medio de la sombra. Así también se podrá crear o narrar historias, usar sonidos y amplificación dándole un efecto más acogedor. Los estudiantes desarrollarán su imaginación y creatividad al momento de usar sus manos, o diferentes objetos para formar representaciones, virtualizando las acciones a través de las imágenes abstractas que se formen y del significado que adquieran en la práctica.

También haciendo uso del ciberespacio, y de la oportunidad de conectar diferentes contextos por medio de una pantalla electrónica se podrá utilizar el proyector y el internet para hacer video conferencias, con otras personas dentro de la misma escuela, de la comunidad, de la ciudad o de otros países o con los familiares de cada estudiante. Lo que consentirá al infante poder acceder al mundo electrónico a través de un sistema y una misma comunidad virtual. En este aspecto interviene la virtualización del cuerpo. En términos de Levy y Levis (1999) por medio de este proceso “mi cuerpo esta tangible aquí, y mi cuerpo sonoro desdoblado está aquí y allá” (p. 20). Es decir, proporcionará la oportunidad de experimentar el existir en diferentes contextos en un mismo período, virtualizando el momento a través del espacio-tiempo.

Dentro del aula se colocará un pizarrón electrónico para lograr dibujar a través del tacto, con trazos de colores que se plasmen a través del reflejo de la luz. Así también existirá un pizarrón de madera que servirá para que los niños puedan crear diferentes dibujos a partir de su creatividad combinando historias, vivencias, la realidad y la fantasía para luego exhibirlos. Con el resultado final de cada obra de arte, haciendo uso de la tecnología, habrá la oportunidad de virtualizar los trabajos, y formar un cuento online con todos los dibujos que los

estudiantes han realizado. Esta actividad permitirá potenciar su capacidad creadora y los motivará al visualizar sus trabajos por medio del proceso de virtualización, donde podrán ver sus acciones en movimiento y en un escenario diferente.

En el centro del aula existirá una mesa con facilidad de movimiento y transformable que contendrá un proyector de hologramas de donde se proyectarán diferentes personajes. Este debe estar programado para contar una historia, entablar una conversación,

o se convierta en un amigo/a. Ofreciéndoles así la oportunidad de interactuar con personajes y contextos diferentes, pero muy cercanos a su realidad, observando el mundo desde otra perspectiva. Ya que quizá en un futuro podamos acceder a un mundo virtual dentro de nuestra mente y formar sistemas o sociedades compartidas en una misma comunidad, sin perder la esencia de una infancia de disfrute desde el juego como su manera de ser, estar y hacer.

## CONCLUSIÓN



A modo de conclusión, se reflexiona en la importancia de repensar la distribución y creación de una escuela infantil como lugar innovador. Puesto que los lugares (escenarios) donde el infante habite, así como los espacios (contextos) que comparta, influirán positivamente en su adquisición y creación de conocimiento. Se recalca el valor del uso de recursos que surgen a partir de la vida cotidiana, como activadores del aprendizaje y potenciadores de la imaginación estimulando la capacidad creadora en los estudiantes y recalcando al juego como metodología de trabajo y manera de vivir para aprender. Tomando en cuenta el proceso de virtualización que se da diariamente a través del movimiento y de la interacción en diferentes contextos por medio de artefactos electrónicos, que permiten visualizar nuevos escenarios accediendo así a universos paralelos. Pues la innovación tecnológica seguirá avanzando y ello, involucrará nuevas maneras de vivir de los niños/as en un futuro. Lo que implica también un reto para las escuelas y para los maestros.

## Referencias

- De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano* (Vol. 1). Universidad Iberoamericana.
- Lévy, P., Levis, D. (1999). ¿Qué es lo virtual?
- Vilanova Buendía, A. M. (2014). *Descender desde la infancia: El desarrollo y el discurso de los “niños” ante “formas otras” de conocer y vivir*.
- Vecchi, V. (2013). *Arte y creatividad en Reggio Emilia*. Ediciones Morata.
- Vigotsky, L. S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia* (Vol. 87). Ediciones Akal.

**Verónica Gabriela Tacuri Albarracín**

Estudiante de 7mo ciclo de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación – UNAE

[gabytacuriveronicaga@hotmail.com](mailto:gabytacuriveronicaga@hotmail.com)