



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TEMA:

Aprendizaje de los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Robles con la utilización de los rincones lúdicos.

MENCION:

EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Patricia Dellaneira Icaza Torres

TUTORA:

LCDO. César Efrén Vivero Quintero, MGS.

BABAHOYO – ECUADOR

2021

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo está destinado en agradecimiento muy especial a Dios, porque me ha dado el conocimiento, salud, vida.

A mis padres por estar siempre apoyándome ya sea moral e incondicionalmente para alcanzar y lograr el desarrollo profesional que me he planteado todos estos años de mi carrera.

A mis compañeros/as de aula ya que con todos ellos nos hemos involucrado en la elaboración de los trabajos en forma individual y grupal.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al todopoderoso Dios por otorgarme salud y vida y con ello alcanzar con éxito mis objetivos proyectados durante los años de estudios universitarios.

También reitero mi agradecimiento de todo corazón a la Universidad Técnica de Babahoyo y en especial a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación porque me abrió sus puertas para poder prepararme y poder alcanzar mis metas planteada.

Les agradezco a los distintos docentes que me impartieron toda la enseñanza y conocimientos que hoy obtengo, lo cual me ha ayudado y me ayudara en todo mi vida social como profesional.

Gracias a mis padres, que han ayudado moral y económicamente para aprovechar el tiempo y seguir adelante en mis estudios y ser una profesional.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de grado se realizó en: “aprendizaje de los niños de educación inicial de la unidad educativa francisco robles con la utilización de los rincones lúdicos”. Siendo la lúdica en el aula un componente principal que estimula la motivación de los estudiantes a la hora de probar los recursos didácticos, y las actividades deben ser totalmente estimuladas y guiadas por el docente, recurso que se ha puesto en práctica desde hace muchas décadas atrás en países como China, Francia, Brasil, mostrando que los rincones o espacios lúdicos, han dado grandes beneficios a la niñez de estos países que sin duda la educación ha mejorado en todos los niveles. Por lo que se observó que la calidad de la educación está en un nivel muy alto, a diferencia del Ecuador.

El trabajo tuvo como objetivo principal determinar las incidencias de los rincones lúdicos en el aprendizaje a estudiantes de educación inicial considerando como referentes a alumnos, maestros, padres de familia. El rendimiento motriz de los niños durante las actividades escolares, permiten mejorar sus habilidades creando una cultura mejorada, participativa y colaborativa junto con los docentes, pues de ello depende el éxito de las actividades, para que las tareas descritas se ejecuten de mejor manera, sin rigidez ni fatiga que obstruyan las destrezas de los estudiantes.

Estableciendo la influencia de los rincones lúdicos fortalecerá el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños/as mejorando el proceso de los estudiantes que padecen

dificultad en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Rincones Lúdicos, Proceso Enseñanza Aprendizaje.

EXECUTIVE SUMMARY

The present work of degree was carried out in: "learning of the children of initial education of the francisco robles educational unit with the use of the playful corners". Being the ludic one in the classroom a main component that stimulates the motivation of the students at the time of testing the didactic resources, and the activities must be totally stimulated and guided by the teacher, a resource that has been put into practice for many decades. In countries such as China, France, Brazil, showing that playful corners or spaces have given great benefits to children in these countries that education has undoubtedly improved at all levels. Therefore, it was observed that the quality of education is at a very high level, unlike Ecuador.

The main objective of the work was to determine the incidences of the playful corners in the learning of initial education students, considering as references students, teachers, and parents. The motor performance of children during school activities allows them to improve their skills by creating an improved, participatory and collaborative culture together with teachers, since the success of the activities depends on it, so that the tasks described are executed in a better way, without stiffness or fatigue that obstructs students' skills.

Establishing the influence of playful corners will strengthen the development of children's psychomotor skills, improving the process of students who suffer difficulties in their teaching-

learning process.

Key Words: Playful Corners, Teaching-Learning Process.

INDICE

CARATULA.....	1
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AUTORIZACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR.....	vi
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	vii
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD	viii
RESUMEN.....	ix
SUMMARY	x
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1 Contexto internacional.....	3
1.2.2 Contexto nacional.	4
1.2.3 Contexto local.....	5
1.2.4 Contexto Institucional.....	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	6

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. Problema general.	6
1.4.2. Sub problemas o derivados.....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	8
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	8
1.7.1 Objetivo general.....	8
CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	10
2.1. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1.3 Postura teórica.....	43
2.2 Hipótesis.....	44
2.2.1 Hipótesis general.	44
2.2.2 Sub Hipótesis.....	44
2.2.3 Variables.....	44
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTACIÓN.....	46
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.....	46
3.1.2 Análisis e interpretación de datos.....	47
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	53
3.2.1. Conclusiones específicas.....	53
3.2.2. Conclusiones generales.	54

3.3. RECOMENDACIONES.....	55
3.3.1. Recomendaciones específicas.	55
3.3.2. Recomendaciones generales.....	55
CAPÍTULO IV PROPUESTA DE APLICACIÓN TEÓRICA.	56
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	56
4.1.1. Alternativa obtenida.....	56
4.1.2. Alcance de la alternativa.	56
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.	56
4.2. OBJETIVOS.....	57
4.2.1. General.....	57
4.2.2. Específico.....	57
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	58
4.3.1. Título.....	58
4.3.2. Componentes.....	58
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	80
BIBLIOGRAFÍA.....	81

INTRODUCCIÓN

El informe final del presente trabajo investigativo se basa en los “aprendizaje de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles con la utilización de los rincones lúdicos”, el mismo que presenta hoy una perspectiva muy amplia pues existen fallas educativas al no implementar estos rincones para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Los maestros creen que las actividades de juegos no son útiles para el aprendizaje y perjudican el rendimiento académico de los estudiantes. Los niños están en una edad en la que deben desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, comprender el mundo que los rodea y desarrollar habilidades al promover la participación de los niños en el aula, el presente trabajo investigativo se encuentra constituido por capítulos distribuidos de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**, se centra en el planteamiento del estudio, el mismo que describe la fundamentación y formulación del problema, los objetivos, la justificación, fundamentación y formulación de la hipótesis culminando en dicho capítulo con la identificación y clasificación de variable de la investigación.

El **Capítulo II**, describe el marco teórico de investigaciones y referencias relacionadas al tema tratado, la postura teórica que permite dar una solución apropiada, dentro de este capítulo se abarcan los antecedentes, las bases teóricas y glosarios de términos.

Mientras el **Capítulo III**, indica la metodología de la investigación, considerando la

operacionalización de variables, tipificación de la investigación, población y muestra mediante un cronograma y presupuesto mostrando los resultados obtenidos de la investigación.

Por ultimo en el **Capítulo IV**, se muestra la propuesta de solución y resultados esperados de la investigación

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Aprendizaje de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles” con la utilización de los rincones lúdicos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

La lúdica es un recurso que se ha puesto en práctica desde hace muchas décadas atrás en los países como, China, Francia, Brasil, se ha investigado que los rincones o espacios lúdicos, han dado grandes beneficios a la niñez de estos países que sin duda la educación ha mejorado en todos los niveles. Por lo que se observó que la calidad de la educación está en un nivel muy alto, a diferencia del Ecuador.

1.2.2. Contexto Nacional

En el Ecuador no es un problema de hoy la falta de rincones lúdicos de enseñanza aprendizaje en las aulas, esto ya viene dándose desde hace varios años 3 antes, por la carencia de

iniciativas propias de los docentes que minimizan su efectividad dentro de su planificación curricular por este motivo, el presente trabajo de investigación analizó los fenómenos que dificultan la enseñanza parvularia, y describió la importancia de los rincones lúdicos en la educación inicial.

1.2.3. Contexto Local

En la provincia de Los Ríos la mayoría de las instituciones educativas no cuentan con rincones lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños en especial en la educación inicial, por ello fue necesario que se logre concienciar a los docentes sobre la importancia que tienen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los niños/as, de manera autónoma y puedan adquirir de manera natural el ritmo y capacidad del aprendizaje.

1.2.4. Contexto Institucional

La escasa aplicación de una biblioteca perjudica al desarrollo intelectual de los y las estudiantes que se educan en la Unidad Educativa "Francisco Robles" incidiendo en su aprendizaje con bajo rendimiento escolar, aunque existen los rincones lúdicos, que no son debidamente utilizados por los docentes, no cuentan con las estrategias metodológicas indicadas para poder realizar el trabajo en el aula, fue necesario realizar el trabajo investigativo para dar posibles alternativas de solución, mediante la implementación de rincones.

1.3 SITUACIÓN DEL PROBLEMÁTICA

En la Unidad Educativa “Francisco Robles”, del cantón Babahoyo, se logró identificar el problema que presentan los niños/as de esta institución que no cuentan con rincones lúdicos en el aula, lo que les disminuye el desarrollo de su aprendizaje, produciéndoles desinterés y desmotivación por realizar las actividades durante las clases, por este motivo se busca una solución inmediata al problema el mismo que favoreció el aprendizaje evolutivo.

Esto implica que los estudiantes tenían problemas al desarrollar las habilidades y destrezas, presentaron dificultad para coordinar, falta de creatividad y uno de los factores que más preocupó es el desarrollo de las capacidades psicomotrices, sin duda los docentes no aplican las estrategias y recursos adecuados para que los niños desarrollen sus capacidades cognitivas.

La institución al parecer no cuenta con los rincones lúdicos que son un recurso fundamental en la formación de los niños, con lo anteriormente mencionado no se está fortaleciendo las capacidades psicomotrices, la estimulación física y verbal, la coordinación, algunos docentes muestran desinterés en crear estos rincones, se han preocupado en acondicionar, de cierto modo las aulas para estimular a los niños más no con un rincón lúdico. Por tanto, se aplicó una propuesta, con actividades que puedan ser utilizadas en la implementación de rincones lúdicos en el aula.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.3.1. Problema General

¿De qué manera inciden los rincones lúdicos en el aprendizaje a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos?

1.3.2. Subproblemas o Derivados

- ¿Qué influencia tienen los rincones lúdicos en el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños/as?
- ¿En qué forma contribuyen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial?
- ¿Cómo los rincones lúdicos ayudan el desarrollo de las habilidades y destrezas a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles?
- ¿Cuáles son las actividades que deben implementar los docentes en los rincones lúdicos para el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial?

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El informe investigativo con el tema: Aprendizaje de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles” con la utilización de los rincones lúdicos.

Se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Línea de investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social

Línea de investigación de la Facultad: Educación y Docencia

Línea de investigación de la Carrera: Didáctica Curricular

Sub-Línea de investigación: Los recursos didácticos en el proceso de aprendizaje.

Área: Educación Parvularia

Aspectos: Rincones Lúdicos

Unidad de Observación: Estudiantes, Docentes y Padres de Familia

Delimitación Espacial: Unidad Educativa “Francisco Robles”

Delimitación Temporal: Desde de Mayo a Agosto del 2021

1.6 JUSTIFICACIÓN

El espacio lúdico en el aula es el componente principal que estimula la motivación de los estudiantes a la hora de probar los recursos didácticos, y las actividades deben ser totalmente estimuladas y guiadas por el docente en la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

Su **importancia** radica en demostrar a los profesores el valor que tienen los rincones lúdicos en la diversidad del aprendizaje en los alumnos del nivel inicial. Es necesario implementar rincones lúdicos en las aulas donde se enseñe a los infantes a brindar un ambiente confortable equipado con los recursos necesarios para que puedan sentirse cómodos brindándoles a los estudiantes seguridad y tranquilidad.

Este proyecto **aporta** al rendimiento motriz de los niños durante las actividades escolares, permitiéndoles mejorar sus habilidades creando una cultura mejorada, participación y colaboración de los docentes, pues de ello depende el éxito de las actividades, para que las tareas descritas se ejecuten de mejor manera, sin rigidez ni fatiga que obstruyan las destrezas de los estudiantes.

Además, **beneficia** a los estudiantes en sus estudios, al igual que a los docentes, por lo que los resultados a obtener de las actividades dentro del aula permitirán conocer como beneficia todo este proceso, para que de esa manera sepan los docentes cómo la ausencia de recursos dentro del aula afecta el rendimiento académico de los estudiantes y permitiendo así beneficiar tanto a la

institución como también a la comunidad educativa.

1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

1.7.2 Objetivos Específicos

- Establecer la influencia de los rincones lúdicos para fortalecer el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños/as.

- Conocer la contribución de los rincones lúdicos para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.

- Analizar los rincones lúdicos para facilitar el desarrollo de las habilidades y destrezas a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles.

- Implementar una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos que mejoren el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. MARCO REFERENCIAL

2.1.1. Marco Conceptual

2.1.1.1. Rincones Lúdicos

“Los rincones lúdicos o de aprendizaje, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea”. (Acosta, 2011)

Lo mencionado por el autor; los rincones permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente, los niños/as trabajan con bastante autonomía, en primer lugar, el material de aprendizaje debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; en segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el alumno, aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a los rincones también potencian su iniciativa.

Los rincones son espacios delimitados, en los que se desarrollan actividades lúdicas, con un fin en sí mismo, es decir, cada rincón tiene un objetivo claro y concreto. *“Los rincones son una propuesta metodológica que engloba tanto juegos libres, como trabajos manipulativos, interpretativos como de desarrollo social y afectivo. La organización por rincones hace posible*

la participación activa de los niños en la construcción de sus propios conocimientos". (Tena, 2006)

Como las teorías de Vygotsky, con respecto al juego, *"se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad"*. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo. (Vygotsky, 2003)

Este autor considera que todo niño/a debe relacionarse con el objeto que va a estudiar para poder comprender de lo que le están hablando las acciones están de acuerdo a las reglas, el juego debe considerarse como una actividad peculiar y no como un concepto mixto que reúne a toda forma de actividad infantil, y crea situaciones ficticias transfiriendo las propiedades de un objeto a otro. Constituye la forma más espontánea del pensamiento del niño, que le permite imaginar la realización inmediata de deseos. Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consiste en una o varias ideas generales que se presentan antes que los materiales de aprendizaje de facilitar su asimilación.

2.1.1.2. Concepto de Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. (Hilgard, 2000)

2.1.1.3. Aprendizaje Según Vygotsky

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo“ que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. Educando para vivir en una sociedad que amerita personas que sean capaces de desenvolverse en cualquier ámbito. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. Considera que el conocimiento que tiene el niño debe ser aprovechado para mejorarlo con el nuevo conocimiento. (Vygotsky, 2003)

2.1.2. Marco Referencial De La Problemática De Investigación

2.1.2.1. Rincones Lúdicos

“Los rincones son espacios organizados dentro del aula, que tienen que ser polivalentes y basados en el trabajo autónomo que el propio niño/a gestiona y organiza.”. Se realizan en espacios delimitados donde los niños/as desarrollan actividades lúdicas, realiza pequeñas

investigaciones y establecen relaciones interactivas entre iguales y con los adultos. (Sandin, 2010).

Lo mencionado en el párrafo anterior manifiesta el autor que en los rincones lúdicos los docentes deben brindar el ambiente adecuado para que puedan trabajar acorde a la edad del niño, que logren desarrollar y fortalecer el uso de sus capacidades intelectuales y motrices a través del juego.

2.1.2.2. Importancia De Los Rincones Lúdicos

Los rincones constituyen una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que le rodea. Aun cuando parece que el juego se realiza sólo en períodos tempranos de la vida del ser humano, éste no es exclusivo de la niñez. Igualmente, todos los niños y niñas del mundo juegan. Los juegos varían en cada grupo étnico y en algunas culturas, los niños y las niñas empiezan a tener responsabilidades desde muy pequeños y esto les resta tiempo para jugar. Sin embargo, mientras cumplen con un trabajo, los niños y las niñas no dejan de jugar porque es una necesidad natural de su desarrollo. (Sandin, 2010).

“El juego ha sido considerado como la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y generadora de aprendizajes, además, es medio y fin para el desarrollo del lenguaje y de la comunicación”. (Herrera, 2010).

Si bien es considerable que el juego sea una actividad primordial en la niñez, porque los estudiantes encuentran en el juego la base sobre la cual opera el aprendizaje y se desarrollan habilidades y destrezas de manera integral y progresiva. Con la práctica en los diferentes rincones, cada niño y niña construye el conocimiento del mundo a su propio ritmo y motivación.

2.1.2.3. Rincones De Aprendizaje

Se establece el criterio de que:

Los rincones de trabajo son una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual docente con los materiales de trabajo, ya que en ellos encontrará el estudiante una interacción entre él y su entorno, y eso hará que vaya descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de manera significativa.” (Pujol, 2010).

Por lo tanto, se define que un rincón ayuda a establecer la necesidad de un espacio que les permita a los estudiantes construir aprendizajes libres, en la que los materiales didácticos que les proporcionen las áreas del rincón sean de utilidad para su objetivo pedagógico. Esta definición denota que el rincón de trabajo es diferente a la actividad docente del aula, siendo menos convencional, pues el estudiante es libre de familiarizarse con ese espacio e interiorizar con lo que desee, aprendiendo de forma autónoma y natural.

Se menciona que dentro de los rincones de trabajo o juego más importantes se pueden establecer los siguientes:

- **Rincón de Grafismo:** Aquí se trabaja la coordinación visual motora y el trazo, los estudiantes ejercitan trazos que les permitirán aprender a escribir la grafía de los números y letras, sea en letra manuscrita o de tipo imprenta.
- **Rincón lógico matemático:** Este rincón propone que los estudiantes a través de

experiencias perceptivas manipulativas, asimilen conceptos de aprendizaje, pudiéndose utilizar: metros, vasos, botellas, rompecabezas, envases, para que los discentes hagan clasificaciones, entre otras actividades. (Hilares, 2008)

- **Rincón de la Expresión Oral:** Trabaja en grupos pequeños permitiendo una participación activa de todos los estudiantes, consiste en conversaciones empezando de una temática de interés, lectura de cuentos, representaciones, juegos, trabalenguas o canciones, que el niño a través de ellos puede aprender con facilidad la lectura.

- **Rincón de dibujo libre:** Su finalidad es dejar libre la creatividad e imaginación de los estudiantes, quienes cogen libremente las tijeras, los punzones, goma, para dibujar, pintar, pliegan, rasgan, recortan, disfrutando y sin preocuparse por los resultados.

- **Rincón de construcciones:** Los estudiantes al jugar en este rincón tienen la posibilidad de introducirse en el aprendizaje del espacio y desarrollar el lenguaje y pensamiento matemático, le ayuda a resolver los problemas de una forma divertida para que los niños se sientan motivados por aprender.

- **Rincón de expresión plástica:** Ofrece a los estudiantes materiales transformables a partir de la manipulación, su importancia es potenciar al máximo la creatividad y expresión libre de los estudiantes.

- **Rincón de las experiencias:** Su finalidad es despertar la capacidad científica mediante un enfoque experimental, los estudiantes actúan sobre los objetos, los mismos que los manipulan, transforman y aprecian los efectos que se producen en ellos y en otros.

- **Rincón de la naturaleza viva:** Es un espacio de animales y plantas, aquí los estudiantes observan elementos de su entorno, forman esquemas de conducta que facilitan la inserción y respeto por el mundo social.

- **Rincón del lenguaje o lectura:** Es el rincón para leer y escribir, hablar y escuchar, el cual debe convertirse en un lugar de expresión entretenida, siendo un lugar para el trabajo individual y en equipo, el que debe hacerlos sentir un ambiente agradable, les proporcionará autonomía y seguridad. (Hilares, 2008)

Estos son los rincones de trabajo más comunes conocidos llevando a cabo en el preescolar, las actividades realizadas en cada rincón son específicas, para desplegar áreas específicas del desarrollo infantil, actividades prácticas y que deben ser atractivas e interesantes para los estudiantes, las actividades que podemos realizar en los rincones, dependen de la naturaleza de cada área, dependiendo de los elementos que complementen su espacio.

Los rincones contribuyen a que el docente utilice los recursos didácticos para una mejor socialización y desarrollo integral en los estudiantes, la docencia como profesión se ubica en un contexto social, institucional, grupal e individual, de ahí que un docente no puede desconocer las relaciones y determinaciones en ninguno de estos niveles, pues no todos los obstáculos a los que se enfrenta en el salón de clases se originan ahí solamente, sino que son el reflejo de un problema social más amplio que repercute en la institución.

2.1.2.4.¿Cómo Organizar Los Rincones Lúdicos De Aprendizaje En El Aula?

- Considerar el espacio con el que se cuenta en el aula para seleccionar sus respectivos materiales, así como el mobiliario a usar
- Ubicarlos en un espacio que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades.
- Cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen en ellos puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material.
- Establecer un horario para el uso de los rincones de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.
- Preparar algún distintivo que los niños puedan usar y que facilite la identificación del rincón en que se encuentra, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños en los diferentes rincones.

- Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes, se contó con el material necesario para cada rincón lúdico.

2.1.2.5. Aprendizaje

Aprendizaje es la acción y efecto de aprender de todo individuo es la adquisición de una nueva práctica de conducta duradera en el ser que aprende, viene del latín “*apprehendĕre*”. En la búsqueda de una definición se revisaron a diferentes autores que destacan:

“Gagné define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”
(Gagné & Glaser, 2003)

El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido. El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano.

Una definición que integra diferentes conceptos en especial aquéllos relacionados al área de la didáctica, es la expresada por *“Aprendizaje es el proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia”*. (Alonso & Honey, 2001)

Estos dos autores, hacen notar que el aprendizaje no es un concepto reservado a maestros, pedagogos o cualquier profesional de la educación ya que todos en algún momento de la vida organizativa, debemos enseñar a otros y aprender de otros.

2.1.2.6. Teorías Del Aprendizaje

Gallego explica que los científicos en áreas relacionadas con la educación (pedagogos, psicólogos, etc.), han elaborado teorías que intentan explicar el aprendizaje. Estas teorías difieren unas de otras, pues no son más que puntos de vista distintos de un problema; ninguna de las teorías es capaz de explicar completamente este proceso. (Gallego & Ongallo, 2003)

De manera similar, considera el autor que la expresión *“teorías del aprendizaje se refiere a aquellas teorías que intentan explicar cómo aprendemos es una explicación racional, coherente, científica y filosóficamente fundamentada acerca de lo que debe entenderse por aprendizaje, las condiciones en que se manifiesta éste y las formas que adopta; esto es, en qué consiste, cómo ocurre y a qué da lugar el aprendizaje”*. (Gagné & Glaser, 2003)

Profundizando el tema, se considera que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales, que hacen referencia a aprendizajes de laboratorio, que pueden explicar relativamente el funcionamiento real de los procesos naturales del aprendizaje incidental y del que se hace en el aula.

Aprendizaje significativo: en este tipo de aprendizaje el sujeto relaciona sus conocimientos y experiencias previas con el nuevo patrón o marco cognitivo que se le sugiere.

De esta manera la persona desarrolla habilidades específicas y es también un ser activo. Este tipo de aprendizaje es muy utilizado en niños pequeños o en procesos de aprendizaje concretos que necesitan del desarrollo de habilidades especiales.

2.1.2.7. Teorías Del Aprendizaje Constructivista.

La teoría de Piaget es una de las más difundidas en el ámbito educativo. A pesar de las críticas que ha recibido, la teoría de Piaget sigue ofreciendo la visión completa del desarrollo cognitivo, tanto por la cantidad de aspectos que aborda como por su coherencia interna y la utilización de una metodología eficaz. (Herrera, 2010)

- a) El desarrollo cognitivo puede comprenderse como la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyacen en las distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece.
- b) Mostrar que tareas aparentemente diferentes, en la forma y el contenido, poseen una estructura lógica similar que permite predecir su dificultad y ofrecer una perspectiva homogénea del comportamiento intelectual.
- c) Las adquisiciones de cada estadio, formalizadas mediante una determinada estructura lógica.
- d) La capacidad de comprensión y aprendizaje nuevos está determinada por el nivel de desarrollo cognitivo. Por lo tanto, existen límites para el aprendizaje que están determinados por las capacidades de los alumnos.

- e) El avance cognitivo solo se pueda dar si la información nueva es moderadamente discrepante de la que posee.
- f) Lo que cambia lo largo del desarrollo son las estructuras, pero no el mecanismo.

2.1.2.8. Etapas Del Desarrollo Cognitivo

- **Adaptación e inteligencia.** - según Piaget consiste en la capacidad de mantener una constante adaptación de los esquemas del sujeto al mundo en que vive;
- **Asimilación.** - Consiste en incorporar nueva información en un esquema preexistente, adecuado para integrarla (comprenderla);
- **Acomodación.** - produce cambios esenciales en el esquema preexistente. Este proceso ocurre cuando un esquema se modifica para poder incorporar información nueva.
- **Equilibrio.** - El impulso para el crecimiento y el aprendizaje no proviene en Piaget enteramente del medio ambiente como ocurre en el conductismo, este impulso se da por la equilibración de formas que les permite dar coherencia a su mundo percibido.
(Herrera, 2010)

Finalmente es importante destacar que Piaget atribuye a la acción un papel fundamental en el aprendizaje: el niño aprende lo que hace, la experiencia y manipulación de los objetos les permitirá atraer sus propiedades, cualidades y características. El aprendizaje no es una manifestación espontánea de formas aisladas, sino que es una actividad indivisible conformada

por los procesos de asimilación y acomodación; el equilibrio resultante le permite al estudiante adaptarse activamente a la realidad, fin último del aprendizaje. (Pujol, 2010)

2.1.2.9. Actitud Del Docente Según La Teoría De Piaget

Una consecuencia de las teorías de Piaget es el cambio en el rol de lo tradicional del docente. En los modelos de raíz psicogenética el docente deja de ser un agente meramente transmisor para pasar a ser un agente orientador, que facilita la exploración y la investigación de conocimientos nuevos, así como la búsqueda autónoma de las soluciones ante los problemas. El docente facilitará la adaptación del niño a lo largo de su desarrollo en la escuela, completando su aprendizaje a través de experiencia pasada, teniendo en cuenta que cada situación de aprendizaje es la base de otro futuro aprendizaje (Herrera, 2010)

2.1.2.10. Conceptualización del conocimiento significativo

Responsabilidades Del Docente.

- Conocer y relacionarse con los alumnos. Esto implica valorar positivamente el esfuerzo individual y el trabajo colectivo, respetar la diversidad de capacidad y características de los alumnos, y evaluar señalando que debe mejorarse y cómo.
- Tener buen dominio de conocimientos. El dominio permitirá al docente ayudar al estudiante a descubrir relaciones y comprender procesos.

- Instrumentar didácticamente su programa. Es importante que el docente conozca el plan y programa de estudios para decidir previamente que va a enseñar, cómo lo va a enseñar y cuando evaluar. (Herrera, 2010)

2.1.2.11. Habilidades y Destrezas Que Se Desarrollan En Los Rincones Lúdicos

Los rincones de aprendizaje desarrollan diferentes habilidades y destrezas que favorecen el aprendizaje significativo en los estudiantes de forma grupal respetando su individualidad. (Herrera, 2010)

- Fortalecen la socialización primaria en niño/as.
- Contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas básicas que preparan a los niños para el aprendizaje formal de la lecto-escritura y resolver problemas matemáticos.
- Favorece la ejercitación de diversas competencias útiles en el hogar, la escuela y la vida diaria

2.1.3 ANTECEDENTES

La lúdica es un recurso que se ha puesto en práctica desde hace muchas décadas atrás en los países como, China, Francia, Brasil, se ha investigado que los rincones o espacios lúdicos, han dado grandes beneficios a la niñez de estos países que sin duda la educación ha mejorado en todos los niveles. Por lo que se observó que la calidad de la educación está en un nivel muy alto,

a diferencia del Ecuador.

En el Ecuador no es un problema de hoy la falta de rincones lúdicos de enseñanza aprendizaje en las aulas, esto ya viene dándose desde hace varios años, por la carencia de iniciativas propias de los docentes que minimizan su efectividad dentro de su planificación curricular por este motivo, el presente trabajo de investigación analizó los fenómenos que dificultan la enseñanza a los párvulos y describió la importancia de los rincones lúdicos en la educación inicial.

En la provincia de Los Ríos la mayoría de las instituciones educativas no cuentan con rincones lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños en especial en la educación inicial, por ello fue necesario que se logre concienciar a los docentes sobre la importancia que tienen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los niños/as, de manera autónoma y puedan adquirir de manera natural el ritmo y capacidad del aprendizaje.

La escasa aplicación de una biblioteca perjudica al desarrollo intelectual de los y las estudiantes que se educan la Unidad Educativa "Francisco Robles" incidiendo en su aprendizaje con bajo rendimiento escolar, aunque existen los rincones lúdicos, que no son debidamente utilizados por los docentes, no cuentan con las estrategias metodológicas para poder realizar el trabajo en el aula, fue necesario realizar el trabajo investigativo para dar posibles alternativas de solución, mediante la implementación de rincones.

2.1.3.1 Antecedentes Investigativos

Tania Adalinda Cuero García (2012); en su trabajo de grado con el tema: “Los espacios

lúdicos como estrategia de mejoramiento del proceso de enseñanza, aprendizaje en los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa “María Andrea”; analizando su conclusión indica que los docentes deberán generar ambientes lúdicos y creativos como un compromiso constante y consientes de quien se propone trabajar lúdicamente, primero porque la labor lúdica debe ser intencional, segundo, se debe dar la libertad al niño/a.

De acuerdo con lo indicado anteriormente se deberá tener en cuenta que los espacios lúdicos fomentan la creatividad del estudiante, los niños cuando juegan ponen de manifiesto sus diferencias individuales; por último, recordar que se deben plantear reglas al jugar pues estas facilita la imaginación del educando.

(Hilares, 2008); En su Libro “El juego infantil y su metodología” manifiesta que hoy en día el valor de los espacios lúdicos en las aulas son la base de la interacción educativa, lo que antiguamente parecía una pérdida de tiempo, las últimas reformas educativas han promovido la importancia del rincón lúdico en el aula y lo han hecho protagonista de la educación infantil.

El autor determina la importancia de los rincones lúdicos en la educación del niño no solo porque aprenden a interactuar entre compañeros de clase, sino que, porque se les facilita el aprendizaje jugando, cantando, leyendo cuentos infantiles entre otros.

(Alonso & Honey, 2001); “La implementación de rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de niños y niñas de 4 a 6 años de las escuelas Juan Miguel Suárez y Medardo

Proaño, analizando la conclusión de estas autoras manifestaron que: Los docentes no cuentan con una guía de rincones lúdicos variados, debido a que no existe interés de su parte en mejorar el ambiente educativo de sus aulas. Así como también manifestaron que los niños y niñas en su mayoría nunca han asistido a un Centro de Estimulación Temprana por lo que desconocen la importancia de los rincones lúdicos.

Se concluye que los docentes en la actualidad han perdido muchos el interés por brindar una educación de calidad, no se están preparando para mejorar su metodología de enseñanza, por ello el gobierno ecuatoriano los evalúa y varios han fallado y no han pasado las pruebas puestas por el gobierno sacando puntos muy bajos, las clases son monótonas, los docentes no asisten a seminarios, por ello se requiere que la enseñanza educativa debe estar en constantes cambios, por ello el proyecto de investigación indagará cada punto tanto del marco teórico como antecedentes que ayuden a mejorar la problemática educativa de la falta de rincones lúdicos, se implementarán actividades que serán favorables para los docentes y estudiantes de la unidad educativa “Francisco Robles”.

2.1.4 Categoría de Análisis

- **Lúdica.** - Son estimulantes para la enseñanza aprendizaje, el niño trabaja de forma flexible y estimulante.
- **Habilidades.** - A través de los juegos los estudiantes adquieren sus habilidades y destrezas para la lectura y escritura mediante cuentos, retahílas, fabulas.

- **Destreza.** - La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo.
- **Motricidad.** - Los estudiantes a través de los rincones lúdicos adquieren las habilidades motrices favorables para su crecimiento ayudándolo en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis General

Si se implementa una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos mejorará el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles” del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

2.2.2. Hipótesis Específicas

- Si se establece la influencia de los rincones lúdicos fortalecerá el desarrollo de las capacidades psicomotrices de los niños/as.
- Si se conoce la contribución de los rincones lúdicos mejorará el aprendizaje a estudiantes de educación inicial.
- Si se analiza los rincones lúdicos facilitará el desarrollo de las habilidades y destrezas a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles”.
- Si se implementa una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos mejorará el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial

2.2.3. Variables

Variable independiente: Rincones Lúdicos

Variable dependiente: El Aprendizaje

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Para (Acosta, 2011). *“La metodología depende de los postulados que el investigador considere válidos, de lo que considere objetivo de la ciencia y del conocimiento científico, porque será mediante la acción metodológica como recabe, ordene y analice la realidad estudiada, no existe una metodología perfecta, por lo que muchas veces concurren mezcladas en relación simbiótica, la validez otorgada al uso de uno u otro método, vendrá dada por el paradigma científico en el que se sitúe.”*

Enfoque De La Investigación.

Para el trabajo investigativo, se ha tomado en cuenta el enfoque Cualitativo y Cuantitativo, tomado en cuenta los siguientes parámetros de acción: Cualitativa, porque permite analizar e identificar la naturaleza profunda de la realidad, dirigido a la Educación Parvularia, su sistema de relaciones, su estructura dinámica de la investigación en estudio, mediante la observación, y encuestas realizadas a los docentes y niños/as de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

Bibliográfica Documental.

La presente investigación referida a los rincones lúdicos de aprendizaje en las áreas básicas de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos se encuentra enmarcada dentro del plano documental bibliográfico porque se afianzará conforme al fortalecimiento curricular vigente del Ministerio de Educación del Ecuador y referentes.

Investigación de campo:

La investigación es de campo, porque se realizó en el lugar de los hechos, en donde se produce el problema de los inadecuados rincones del hogar y el aprendizaje vivencial de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

Investigación documental:

Se recolectó, seleccionó y analizó documentación de fuentes primarias y secundarias respecto a las variables de estudio del problema detectado dentro de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, dicha recopilación de datos sirvió de orientación al tema de investigación.

Investigación activa:

Es activa porque se dio paso de los fundamentos teóricos a la práctica dentro del campo en estudio de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

Investigación explicativa:

Porque está orientada a la comprobación de hipótesis causales en párvulos; esto es, en el caso de estudio; rincones lúdicos de aprendizaje en las áreas básicas para los niños de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, facilitó la identificación y análisis de las causales (variables independientes; rincones lúdicos) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variable dependiente áreas básicas).

3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas En La Verificación De Las Hipótesis.

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

X² = Chi-cuadrado.

E = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

F_o – F_e = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

(F_o - F_e)²= Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

(F_o - F_e)²/F_e = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

CUADRO N° 1 RESULTADO DE LA PRUEBA CHI CUADRADO

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 Docentes	PREGUNTA 1 PADRES DE FAMILIA	
Muy de acuerdo	1	1	2
De acuerdo	1	2	3
Poco de acuerdo	0	8	8
Nada de acuerdo	0	35	35
TOTAL	2	46	48
	0,04	0,96	1,00

FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy de acuerdo	0,08	1,92	2
De acuerdo	0,13	2,88	3
Poco de acuerdo	0,33	7,67	8
Nada de acuerdo	1,46	33,54	35
TOTAL	2,00	46,00	48
CÁLCULO DEL CHI CUADRADO			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy de acuerdo	0,00	0,00	

De acuerdo	6,13	0,27	
Poco de acuerdo	0,33	0,01	Chi
Nada de acuerdo	1,46	0,06	Cuadrado
TOTAL	7,92	0,34	8,26

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

Grado de significación

$\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada

TEÓRICA encontrado es de **7,8147**

La chi cuadrada calculada es **8,26** valor significativamente **MAYOR** que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo es aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis planteada, se acepta la hipótesis alternativa, que los rincones lúdicos inciden en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Resultado de la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa Francisco Robles”.

1. ¿Usted como docente considera que los rincones lúdicos son importantes para el proceso enseñanza aprendizaje?

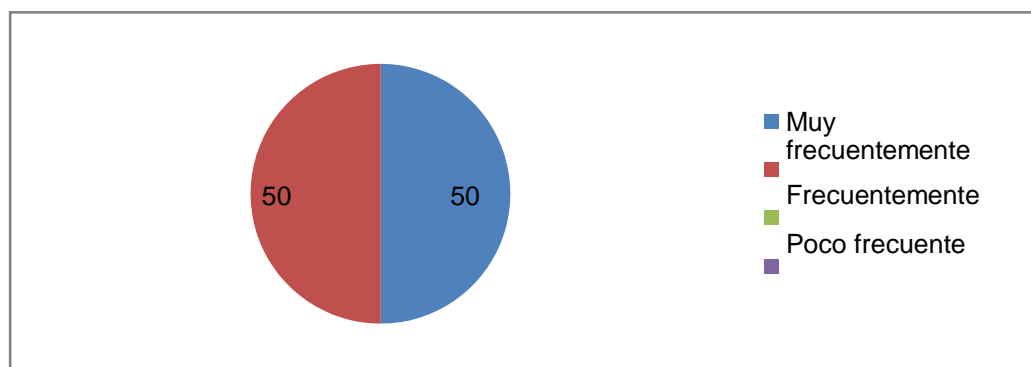
Cuadro N° 2:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Poco frecuente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa Francisco Robles

Elaborado por: Patricia Dellaneira Icaza Torres

Gráfico N° 1:



Análisis: El 50% de los docentes respondieron que muy frecuentemente consideran importante el uso de los rincones lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje, el otro 50% frecuentemente.

Interpretación: Los docentes consideran importante el uso de los rincones lúdicos en el proceso en enseñanza aprendizaje, pero no cuentan con un aula adecuada con todos los rincones lúdicos.

Resultado de la encuesta aplicada a docentes de la “Unidad Educativa Francisco Robles”.

1. ¿Considera usted que los juegos son importantes para el aprendizaje de su hijo/a?

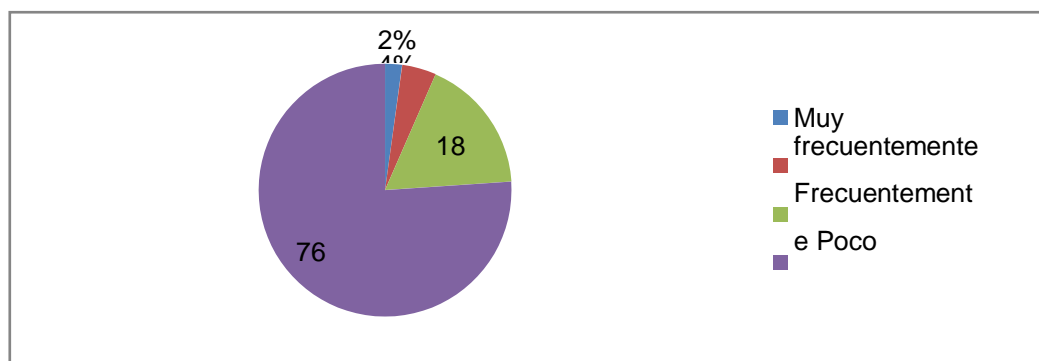
Cuadro N° 3:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	2%
Frecuentemente	2	4%
Poco frecuente	8	17%
Nunca	35	76%
TOTAL	46	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa Francisco Robles

Elaborado por: Patricia Dellaneira Icaza Torres

Gráfico N° 2:



Análisis: El 76% de los padres de familia respondieron que nunca los juegos son importantes para el aprendizaje de sus hijos, 18% lo considera poco frecuente, el 4% frecuentemente, mientras que el 2% muy frecuentemente.

Interpretación: Se determina que la mayoría de los padres de familia desconocen de la importancia de los juegos en el aprendizaje, el nivel de estudio que presentan los padres de familia influye en la educación de sus hijos.

3.2. Modalidad De Investigación

3.2.1 Conclusiones Específicas

- Los docentes no cuentan con espacios de rincones lúdicos en el aula, motivo por el cual los estudiantes, presentan bajo nivel de aprendizaje y desarrollo de la creatividad.
- Los estudiantes presentan dificultad para resolver problemas matemáticos, ante el escaso uso juegos de construcción para desarrollar la concentración.
- Los estudiantes presentan dificultades para desarrollar las habilidades y destrezas de manera íntegra.
- Los docentes no logran desarrollar las capacidades psicomotrices y cognitivo de los estudiantes.
- Los padres de familia desconocen si en el aula que estudian sus hijos cuentan con un espacio de juego, lectura, música y pintura para fomentar el aprendizaje.

3.2.2. Conclusiones Generales

Los docentes estimulan muy poco la creatividad en los estudiantes la falta de rincones lúdicos, hace que la participación no sea activa de los estudiantes, los docentes no han asistido a seminarios de estrategias metodológicas relacionadas a los rincones lúdicos, motivo por el cual los estudiantes presentan problemas en su aprendizaje.

3.3. Tipo De Investigación

3.3.1. Recomendaciones Específicas

- Que los docentes implementen en el aula espacios de rincones lúdicos para que los estudiantes se sientan motivados en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Que los docentes trabajen con rincones de construcción para que los estudiantes resuelvan problemas matemáticos y desarrollen la concentración.
- Los estudiantes presentan dificultades para desarrollar las habilidades y destrezas de manera íntegra.
- Que los docentes logren en los estudiantes desarrollar las capacidades psicomotrices y cognitivo a través del rincón del juego en los estudiantes.
- Que se dicte charlas a los padres de familia para que conozcan del uso del rincón lúdico para fomentar el aprendizaje de los estudiantes.

3.3.2. Recomendación General

Que los docentes implementen el uso de los rincones lúdicos en el aula para que la participación de los estudiantes sea activa y participativa, y asistan a seminarios de estrategias metodológicas relacionadas a los rincones lúdicos que favorezcan el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

3.4 Métodos , Técnicas E Instrumentos

3.4.1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Rincón del hogar		
Conceptualización	Son espacios reales en los cuales el niño aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia	
Categorías	Espacios Reales	Pautas y normas de convivencia
Indicadores	Casa Mercado Escuela Restaurante	Actitud Activa Actitud Participativa Atención Respeto Deber de estudio Asistencia Puntualidad
Ítems	<p>¿La casa, el mercado son espacios reales que se representan en el rincón del hogar en la institución?</p> <p>¿La escuela, el restaurante son espacios reales representados en el rincón del hogar en el Centro Educativo?</p>	<p>¿La actitud activa y participativa son pautas y normas de convivencia en el rincón del hogar por parte de los niños/as?</p> <p>¿La atención y el respeto son normas de convivencia dentro del rincón del hogar que se realiza en el Centro Educativo?</p> <p>¿El deber de estudio, la asistencia y la puntualidad son pautas y normas de convivencia en el rincón del hogar que se realiza con los niños?</p>
Técnica E Instrumento	T. Encuesta para Docentes I. Cuestionario	T. Observación I. Ficha.

Tabla N° 1: Variable Independiente

Elaborado por: Dellaneira Icaza Torres (2021)

Variable Dependiente: Aprendizaje vivencial			
Conceptualización	El aprendizaje vivencial es un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realizan sus valores, directamente desde la experiencia.		
Categorías	Construir su propio Conocimiento	Habilidades	Valores
Indicadores	Reflexión Análisis Crítico Síntesis	Cognitivas Procedimentales Actitudinales	Personales Familiares Sociales
Ítems	¿La reflexión, el análisis crítico y la síntesis permiten construir el propio conocimiento dentro del aprendizaje vivencial?	¿Las Habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales son habilidades que se desarrollan dentro del aprendizaje vivencial?	¿Los valores personales, familiares y sociales son valores dentro del aprendizaje vivencial?
Técnica E Instrumento	T. Encuesta para Docentes I. Cuestionario	T. Observación I. Ficha.	T. Observación I. Ficha.

Tabla N° 2: Variable Dependiente

Elaborado por: Dellaneira Icaza Torres (2021)

3.4.1.1. Técnicas De Recolección De La Información.

En el trabajo de investigación existirán técnicas e instrumentos para recolectar la información para el trabajo de campo, en el presente se utilizará la técnica de la Encuesta y la Observación.

El Cuestionario. - Se aplicará a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Robles.

Ficha De Observación. - se aplicará a los niños de la Unidad Educativa Francisco Robles.

3.3 TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.3.1. Nivel Exploratorio

Se aplicó el nivel exploratorio en el trabajo investigativo, con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de la problemática determinada y poder encontrar los procedimientos adecuados para una mejor metodología, en el problema poco conocido sobre el rincón del hogar y el aprendizaje vivencial en la institución.

3.3.2. Nivel Descriptivo

La investigación se trató en el campo de acción y luego de observar, y analizar, se describió el comportamiento del problema en el contexto de la institución, para lo cual se empleó la observación y la encuesta dirigida a los niños/as, docentes de la misma.

3.3.3. Nivel de Asociación de variables.

Permite determinar el grado de relación que existe entre la variable independiente:
Rincón del Hogar, en función de la variable dependiente: Aprendizaje Vivencial.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 Población

La población la constituyen los docentes y estudiantes de la de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, para analizar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes. La misma que se han considerado a los estudiantes 38, docentes 2, que será la población que fue objeto de análisis.

3.5.2. Muestra

La encuesta se la aplicara a los docentes y padres de familias que serán de quienes se obtenga la información necesaria que se requiere para esta investigación.

Población	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	2	5%
Estudiantes	38	95%
Total	40	100%

Tabla N° 3: Población y Muestra.

Elaborado por: Dellaneira Icaza Torres (2021)

Como la población es inferior al 100% no requiere de muestra.

3.6 PRESUPUESTO

3.6.1. Institucionales

Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos periodo lectivo 2021 – 2022.

3.6. 2. Humanos

Docentes de nivelación de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

3.6. 3. Materiales

Computadora, Impresora, Esferográficos, Materiales, Internet, Otros.

3.6. 4. Físicos:

Establecimiento educativo, salón de clases, lugar en casa.

3.6. 5. Económicos

N°	Materiales Utilizados	Cantidad/Horas	Valor Por Unidad	Valor Por Unidad
1	Cuaderno de apuntes	1	\$ 1,25	\$ 1,25
2	Plumas	2	\$ 0,35	\$ 0,70
3	Uso de Laptop	4	\$ 1,60	\$ 6,40
4	Pago de internet	10	\$ 0,60	\$ 6,00
5	Lápiz	2	\$ 0,35	\$ 0,70
6	Mercadores	3	\$ 0,75	\$ 2,25
7	Borradores	2	\$ 0,35	\$ 0,70
8	Resaltadores	4	\$ 0,75	\$ 3,00
9	Lápices de colores	2	\$ 1,75	\$ 3,50
10	Goma	1	\$ 0,75	\$ 0,75
11	Pliego de Cartulina	4	\$ 0,75	\$ 3,00
12	Papeles de Colores	12	\$ 0,25	\$ 3,00
Total				\$ 31,25

3.7 CRONOGRAMA DEL PROYECTO

ACTIVIDADES	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección de tema				X								
Aprobación del tema					X							
Elaboración del perfil del proyecto					X							
Presentación del perfil del proyecto para revisión						X						
Elaboración del capítulo I. El problema						X						
Presentación del capítulo I. El problema para revisión						X						
Elaboración del capítulo II. Marco teórico o referencial						X						
Presentación del capítulo II. Marco teórico o referencial para revisión						X						
Elaboración del capítulo III. Metodología de la investigación						X						
Presentación del capítulo III. Metodología de la investigación para revisión						X						

Aplicación de instrumentos de investigación								x					
Análisis e interpretación de datos								x					
Redacción del informe final									x				
Presentación del informe final									x				
Sustentación										x			

Tabla N° 4: Cronograma

Elaborado por: Dellaneira Icaza Torres (2021)

El hecho de elaborar un cronograma no significa que tengas que apegarte estrictamente a él, pues algunas actividades tomarán más, o menos tiempo de lo previsto, para esto, es recomendable que establezcas fechas límite, que lo revises de vez en cuando y que hagas modificaciones a partir de los inconvenientes que se vayan presentando.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa Obtenida

El presente informe final dio como resultado que los rincones lúdicos inciden en el aprendizaje a estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles” del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, para lo cual se planteó implementar una guía de actividades para el uso de rincones lúdico que faciliten el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial estimulándolo para su desarrollo integral en todas sus áreas.

4.1.2. Alcance De La Alternativa

El alcance de la alternativa mediante la comprobación de la hipótesis planteada en el informe de investigación permitió conocer que los rincones lúdicos estarían incidiendo en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Robles del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

Por lo tanto, se pretende beneficiar a los niños del nivel inicial, con el objetivo de ayudar a establecer actividades que se pueden utilizar en los rincones lúdicos de forma adecuada por el docente del nivel inicial para que los estudiantes sean partícipes de sus propios aprendizajes, logren desarrollar sus habilidades y destrezas, la creatividad e imaginación. Dicha investigación se llevó a cabo con la ayuda de directores, docentes, niños de dicho nivel y padres de familia.

4.1.3 Aspectos Básicos De La Alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

La investigación se centró en determinar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Robles”, la investigación descriptiva permitió conocer que los docentes no cuentan con rincones lúdicos en el aula, algunos indican que las aulas son pequeñas, otros porque no cuentan con los recursos necesarios para adecuar el aula con rincones lúdicos.

Las variables se operaron a través de una guía de cuestionarios para docentes y padres de familia, y una ficha de observación a los estudiantes del nivel inicial para evaluar las clases impartidas, con alternativas que ayudaron a comprender mejor las respuestas obtenidas de los instrumentos, los estudiantes presentaron desinterés y desmotivación por realizar las actividades durante las clases, la falta de recursos lúdico tienen como consecuencias que los estudiantes no logran desarrollar las habilidades y destrezas por lo que tienen dificultad para coordinar, falta de creatividad y desarrollo de las capacidades psicomotrices, sin duda los docentes no aplican las estrategias y recursos adecuados para que los niños logren desarrollar sus capacidades cognitivas.

Una vez obtenido los resultados se propone una alternativa de solución a través de la implementación de una guía de actividades para el uso del rincón lúdico que facilite el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial, los niños lograron fortalecer las capacidades psicomotrices, la estimulación física y verbal, para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, se logró que tengan una mejor coordinación en sus áreas motoras y desarrollo cognitivo.

4.1.3.2. Justificación

Los docentes han mostrado desinterés por crear estos rincones lúdicos, se han preocupado en acondicionar, de cierto modo las aulas para estimular a los niños más no con un rincón lúdico, por ello fue importante aplicar la propuesta alternativa, con actividades que puedan ser utilizadas en la implementación de rincones lúdicos en el aula, y concientizar a los docentes sobre su importancia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial.

Es factible porque contará con los recursos necesario para la ejecución y con la ayuda de docentes, estudiantes y padres de familia, se fomentará el aprendizaje a través de los rincones lúdicos proceso que conlleva a los estudiantes a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, 39 descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, la cual le permite participar activamente en actividades de investigación.

Los beneficiarios directos son los estudiantes, la propuesta alternativa contarán con actividades para rincones de música, pintura, lectura y de juego, los rincones lúdicos contribuyen de manera óptima en el aprendizaje de los educandos en un ambiente adecuado que puedan desarrollar sus habilidades y destrezas.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivos Generales

Implementar una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos que facilite el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Establecer la forma en que los rincones de aprendizaje deben ser utilizados por los docentes y si éstos están asociados al desarrollo de las habilidades y destrezas y creatividad de los estudiantes.
- Identificar el material adecuado para cada rincón y su uso en el proceso de aprendizaje y desarrollo de cada niño/a.
- Ejecutar la guía de actividades para el uso de rincones lúdicos que faciliten el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

- Rincón de construcción

- Rincón del hogar

- Rincón del arte

- Rincón de la música

4.3.1. Título

Guía de técnicas actividades para el uso de rincones lúdicos para facilitar el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial de la Unidad Educativa “Francisco Robles” de la ciudad de Babahoyo

4.3.2. Componentes

Guía de Actividades Para Rincones Lúdicos



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

Objetivo de aprendizaje:

El niño o la niña mientras juega en este rincón tienen la posibilidad de introducirse en el conocimiento del espacio y desarrollar el lenguaje y el pensamiento matemático.

Materiales para utilizar:

Bloques de construcción, bloques de madera, plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, Taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, chapitas, carretes de hilo, envases vacíos.

Desarrollo:

Se debe colocar el material que este a disposición de los estudiantes colocar las dotaciones del ambiente y cómo combinarlas y exhibirlas. La disposición de los materiales posee indudablemente una intensa influencia en el nivel de compromiso de los alumnos en las actividades de aprendizaje. Se debe tener en cuenta, cómo influye en el período de atención, en la variedad de destrezas producidas por el entorno y en el hecho de que unos materiales sean los más empleados y otros los más ignorados



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 1

Objetivo:

El niño/a logra diferenciar el tamaño y característica de los objetos.

Procedimiento:

El niño debe armar figuras con los recortes de madera (casitas, robot...)



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 2

Objetivo:

El niño/a logra diferenciar los colores y desarrolla la noción dentro y afuera

Procedimiento:

Mete y saca cubos de colores (amarillo, azul, rojo, verde) y los clasifica



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 3

Objetivo: El niño/a logra identificar la forma de los objetos, Desarrolla la concentración

Procedimiento: Los niños deben armar figuras geométricas (cuadrado, circulo) con paletas.



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 4

Objetivo:

El niño/a logra desarrollar la coordinación motriz, la noción mucho –poco –nada.

Procedimiento:

Los niños deberán introducir cuencas en botellas, identificando en cada una de ellas.



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 5

Objetivo:

El niño/a logra desarrollar la inteligencia espacial, desarrolla la motricidad fina.

Procedimiento:

Armar y desarmar rompecabezas de varias piezas.



RINCÓN LÚDICO # 1

TEMA: RINCON DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 6

Objetivo:

El niño logra ejercitar la coordinación motora fina.

Procedimiento:

Encajar recortes de madera en un tablero (cuadrado, circulo, triangulo)



RINCÓN DE LÚDICO # 2

TEMA: RINCÓN DEL HOGAR

Objetivo de aprendizaje:

Este rincón brinda al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos

Materiales para utilizar:

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos.

Tienda: Cajas o envases de productos, canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa.

Otros: Títeres, mascarar, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, ropa, accesorios de médico, carpintero, etc.

Desarrollo:

Presentar el material a los estudiantes ubicados en cada espacio del rincón de cocina, el sector brinda al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia



RINCÓN DE LÚDICO # 2

TEMA: RINCÓN DEL HOGAR

ACTIVIDAD # 1

Objetivo:

El niño/a desarrolla su creatividad, comprende su realidad.

Procedimiento:

Los niños juegan participando con disfraces imitando a personajes de su interés



RINCÓN DE LÚDICO # 2

TEMA: RINCÓN DEL HOGAR

ACTIVIDAD # 2

Objetivo:

El niño/a logra expresar sus sentimientos

Procedimiento:

Los niños deberán imitar a personajes de su entorno utilizando títere



RINCÓN DE LÚDICO # 2

TEMA: RINCÓN DEL HOGAR

ACTIVIDAD # 3

Objetivo:

El niño/a logra socializar entre compañeros de clase

Procedimiento:

Jugar al restaurante: crear un menú, tomar la orden, servir los alimentos, bebidas, etc.



RINCÓN DE LÚDICO # 2

TEMA: RINCÓN DEL HOGAR

ACTIVIDAD # 4

Objetivo:

El niño/a logra desarrollar su coordinación motriz

Procedimiento:

Los niños aprenden abotonarse y desabotonarse la ropa sin ayuda



RINCÓN LÚDICO # 3

TEMA: RINCÓN DEL ARTE

Objetivos de aprendizaje:

Aquí el niño da rienda suelta a su imaginación con el fin de orientar y desarrollar su creatividad.

Materiales para utilizar:

Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

Desarrollo:

Lo niño/as cada uno escogerán lo que quieren pintar o dibujar. Se recomienda que en este sector contenga toallas húmedas y una lavacara con agua para el aseo de las manos. Al terminar la actividad el niño o grupo de niños lavarán debidamente los pinceles y las toallas que utilizaron.



RINCÓN LÚDICO # 3

TEMA: RINCÓN DEL ARTE

ACTIVIDAD # 1

Objetivo:

Desarrollar la creatividad, el niño imagina sin ningún tipo de barrera

Procedimiento:

El niño/a deber realizar figuras geométricas con plastilina.



RINCÓN LÚDICO # 3

TEMA: RINCÓN DEL ARTE

ACTIVIDAD # 2

Objetivo:

Desarrollar la coordinación óculo-manual

Procedimiento:

Dibujar y pintar en espacios extensos utilizando papelotes (paisajes del entorno y la comunidad)



RINCÓN LÚDICO # 3

TEMA: RINCÓN DEL ARTE

ACTIVIDAD # 3

Objetivo:

Desarrollar la coordinación motriz

Procedimiento:

Dibujar la familia y colorear correctamente.



RINCÓN LÚDICO # 3

TEMA: RINCÓN DEL ARTE

ACTIVIDAD # 4

Objetivo:

Realizar movimientos de los dedos índice y pulgar

Procedimiento:

Cortar y Pegar bolitas de papel crepe siguiendo el contorno de una figura sencilla
(usar diferentes colores



RINCÓN LÚDICO # 4

TEMA: RINCÓN DE LA MUSICA

Objetivo de Aprendizaje:

La música es una expresión artística y un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual, motriz y de integración. En este rincón el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y armonía según la melodía.

Materiales para utilizar:

Instrumentos musicales variados: Palitos toc-toc, panderetas, tambores, maracas, caja china, flautas, quemas, triángulos, platillos, casetes o cd, radiograbadora, etc.



RINCÓN LÚDICO # 4

TEMA: RINCÓN DE LA MUSICA

ACTIVIDAD # 1

Objetivo:

Desarrollar la expresión corporal

Desarrollo:

Dejar manipular libremente los instrumentos musicales



RINCÓN LÚDICO # 4

TEMA: RINCÓN DE LA MUSICA

ACTIVIDAD # 2

Objetivo:

Cantar las canciones repetidamente con un instrumento musical

Procedimiento:

- Repetir canciones y bailar utilizando
- Disfraces, antifaces, caretas.



RINCÓN LÚDICO # 4

TEMA: RINCÓN DE LA MUSICA

ACTIVIDAD # 3

Objetivo:

Coordinar los movimientos desarrolla la motricidad gruesa

Procedimiento:

Escuchar y cumplir consignas al repasar alguna coreografía



4.4. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

La aplicación de la propuesta será el resultado de un desarrollo adecuado en los estudiantes del nivel inicial de la unidad educativa “Francisco Robles”.

La labor pedagógica debe sembrar por medio de los rincones lúdicos las mejores semillas para cosechar los mejores frutos. Se debe trabajar desde la edad temprana, con estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, que estén directamente relacionados con las metas y objetivos de la educación.

Por eso es importante que se considere a los rincones lúdicos, como un hábito de la forma en que operamos nuestro pensamiento; sólo de esa manera comprenderemos lo importante que es en el desarrollo de las habilidades y destrezas, la creatividad y puedan los niños ser partícipes de su propio aprendizaje para que ocupe un mejor lugar en nuestra práctica profesional.

Para una optimar la utilización de los rincones lúdicos se recomienda el uso de la metodología propuesta y los beneficiarios directos sean los estudiantes del nivel inicial.

- El uso de los rincones lúdicos generará procesos de aprendizaje de mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada por los estudiantes.

- Que los docentes implementen nuevas actividades en los rincones lúdicos, y exista la mayor libertad para que los niños puedan expresar todas sus ideas.

- Que la institución promueva el uso de los rincones lúdicos en las aulas

Contenidos teóricos que se deben considerar en los rincones lúdicos para el aprendizaje

1. Fluidez

Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos.



2. Flexibilidad

Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.



3. Originalidad

Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente.

Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone.



4. Elaboración. Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativa. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.



4. Percepción del problema

Para encontrar una solución creativa es necesario descubrir o percibir que hay un problema, actualmente existen ejercicios para ejercitar y entrenar la sensibilidad a los problemas, donde se intenta producir el máximo de preguntas sobre una situación dada



5. Definición del problema

La enunciación distinta del problema estipula situaciones distintas, aquí se trabaja con una preparación previa al abordaje del problema, de modo que se ensaye en la capacidad de reformular los problemas.



6. Lluvia de ideas

Se entrenará con métodos y técnicas que proporcionen una mayor producción de ideas o mayor elaboración de las mismas.



7. Valoración de ideas

En el proceso creativo conviene demorar esta fase o separarla de la fase de producción de ideas. Una vez encontrada la idea adecuada, se efectúa una valoración del producto que ya no es individual.



8. Libertad de expresión y Trabajo en equipo

Muchas veces, dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.



9. Hablar de problemas reales buscando una posible solución a los mismos.

Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.



10. Las Artes

El dibujo y la música son excelentes actividades para el desarrollo de la sensibilidad y en consecuencia de la propia creatividad.



11. El juego

Jugar con nuestros hijos y/o alumnos puede servir de mucho a la hora de potenciar la creatividad, promoviendo el uso de la imaginación y no limitándola por lo que creemos que es correcto.



12. Un ambiente adecuado

En primer lugar, es imprescindible disponer de un clima laboral que estimule la creatividad. Se aconseja contar con un espacio abierto, en el que los equipos puedan trabajar de forma conjunta, tomar nota de todas las ideas y, además, poder visualizarlas. También es recomendable que el ambiente sea relajado, permanezca en armonía, que los participantes se sientan cómodos y exista una buena relación entre el equipo.



13. Uso de mapas mentales

Una técnica que se utiliza para potenciar la creatividad intelectual es la realización de mapas mentales. Consiste en escribir o dibujar en un papel el reto planteado como punto de partida. Posteriormente, se añaden ideas y temas relacionados alrededor del punto de arranque planteado, como la estructura de un árbol. El objetivo de esta herramienta es comprender de forma clara y ordenada la situación, despejar la mente de distracciones y centrarse en el foco de la dificultad.



14. Usar analogías

Este método puede ayudar a resolver un problema mediante la comparación. Asociar conceptos que a primera vista no tienen relación contribuye a liberarse de la obstrucción, por lo que permite dar otro enfoque o incluso impulsar la creación de una idea nueva. Cuando el equipo de trabajo se encuentra ante un bloqueo colectivo, esta técnica refuerza el rendimiento creativo.



15. La Técnica de Grupo Nominal (TGN)

Por último, esta es otra herramienta efectiva en la que todos los participantes, de manera individual, buscan la alternativa a un impedimento o inconveniente. El funcionamiento consiste en la exposición de ideas de cada miembro del equipo al resto de compañeros, el debate en base a dichas ideas y, por último, un sistema de votación del que resulten aquellas que vayan a implementarse.



16. Duerme

La falta de descanso mata la creatividad literalmente. Está comprobado por la ciencia que descansar es un arma para desarrollar la creatividad. Al dormir, se reduce el nivel de estrés y se facilita el acceso a la información del subconsciente, lo que genera nuevas conexiones de ideas.



17. Haz ejercicio

El movimiento favorece la aparición de nuevas ideas. El aumento del riego sanguíneo en el cerebro que produce el deporte y la ausencia de estrés mientras practicas ejercicio hacen que sea más fácil desarrollar la creatividad. Si pasas muchas horas sentado delante del ordenador, ya tienes otro motivo para empezar a practicar algún deporte.



18. La pausa creativa:

Conocida como la suspensión del razonamiento dice que el experimentar bloqueos mentales no debe ser causa de frustración, al contrario, son estas interrupciones las que permiten el rápido flujo y la apertura de nuevas líneas de pensamiento. El autor explica que las pausas obligan al profesional a prestar atención a objetivos específicos y encontrar nuevas ideas.



19. El foco

Es la técnica que va a permitir centrar la atención a un aspecto que se utiliza como base para generar proyectos. La idea es identificar lo relevante de un asunto y trabajarlo posteriormente con toda la creatividad posible.



20. El cuestionamiento

Esto es algo muy particular, aquí se trata de evaluar si el modo actual de hacer algo es lo correcto; con las preguntas no sólo se busca una explicación, sino que se interroga también por qué la manera actual debe ser la única.



21. Las alternativas

Ésta es la operación básica de la creatividad, pero no es sencilla. En la búsqueda hay que detenerse cuando se está en una situación en la que el siguiente paso es fácil, muchas veces se encuentran nuevas y mejores opciones. A veces las alternativas están dadas, sólo es cuestión de elegir



22. El abanico de conceptos

Por medio de tres niveles, el profesional puede encontrar formas que se convertirán en el punto fijo para ideas alternas: las direcciones, que es la manera de concebir algo; el concepto, que es el método para hacerlo; y la idea, que es poner en práctica lo que se percibe



23. Provocación y movimiento

En el camino surgen proyectos por accidente o error, pero no hay que esperar a que todo ocurra por azar, esta técnica permite al profesional ser temporalmente loco y explotar su creatividad, generando alternativas que no interesan si son o no correcta, sino que permitan desplazarse.



24. La aportación al azar

Se vuelve la técnica más simple para producir nuevas líneas de pensamiento e ideas a las que no se hubiera llegado mediante procedimientos lógicos o analíticos. Ésta resulta valiosa en situaciones de estancamiento y bloqueo, cuando no se sabe por dónde empezar



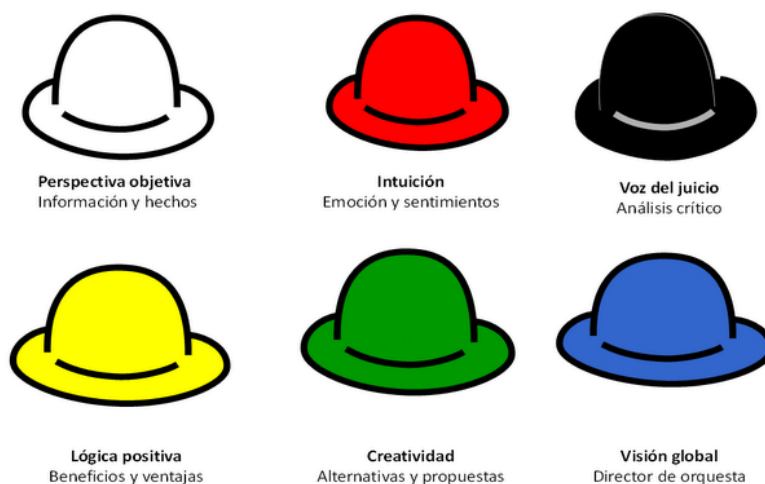
25. Técnicas de sensibilización

Consiste en proponer algo “para ver qué sucede”, el propósito incorporar ideas en la mente a fin de generar líneas de pensamiento, aprovechando que, al estimular ciertas áreas del cerebro, éstas se preparan para tomar parte en las siguientes secuencias.



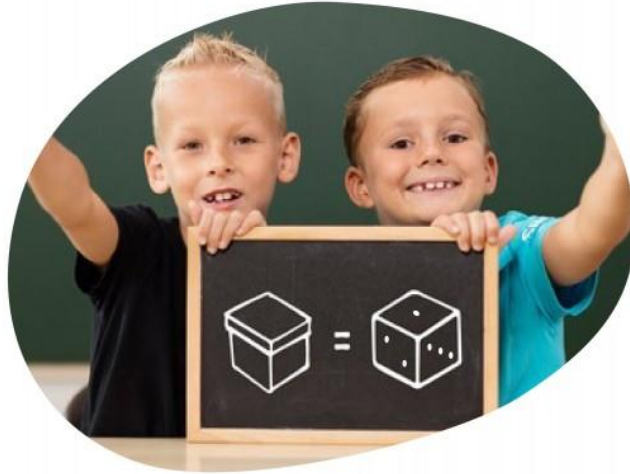
26. Los seis sombreros para pensar

La metodología es sencilla, pero altamente eficaz por su capacidad para reunir diferentes roles y puntos de vista dentro del equipo, fomentando la libertad para exponer ideas sin juicios de valor. ¿Cómo se lleva a cabo? Los participantes se dividen metafóricamente bajo diferentes sombreros de colores, ofreciendo.



27. Asociación forzada

Para llegar a conclusiones viables, se coge una tarjeta de cada montón y se construye una posible solución al problema a partir de las ideas anotadas, sin valorar si es posible o no llevarlo a cabo.



28. Sináptica

En este procedimiento creativo, se facilitan a los equipos diferentes verbos que deben ser usados por los profesionales para resolver un problema concreto. Las acciones que se suelen utilizar en el ámbito empresarial son términos como sustraer, añadir, sustituir, fragmentar, contradecir, enfatizar, distorsionar, animar, entre otras.



29. Juegos de rol

Consisten en adoptar un papel por completo y actuar en consecuencia de sus características.

La idea básica es poder interiorizar de mejor manera cómo viven distintas personas un punto de vista, desde las emociones hasta las racionalizaciones involucradas.



30. Pensamiento visual

Se trata de explicar mediante dibujos, diagramas o mapas de procesos una idea para que pueda ser analizada de mejor forma. Consta de 4 partes principales: mirar, ver, imaginar y mostrar. El procedimiento es muy entretenido y sirve para ver conexiones donde una palabra no lo permite. Dan Roam es uno de sus principales exponentes en la actualidad.



31. Rompecabezas y juegos mentales

Existen multitudes de juegos en internet que te permiten “desarrollar tu cerebro” con muchas dinámicas distintas que se encargan de retar tu intelecto, tus capacidades visuales o tu memoria. En lo personal, uno de los juegos que más me gusta es Brain HQ, hay que pagar para acceder a todos sus niveles pero se puede probar gratis. Este juego tiene varios estudios que avalan su funcionamiento y la efectividad de invertir tiempo en él.



32. La combinación o síntesis

Se trata de imaginar nuevas prestaciones a productos o herramientas ya inventados. Un precedente histórico fue la famosa “navaja suiza” con modelos que llegan a abarcar hasta 41 funciones. Un éxito estelar más reciente ha sido el teléfono inteligente (smartphone), que ha revolucionado nuestra manera de comunicarnos y de trabajar, y que aún a funciones tan diversas como agenda electrónica



33. El pensamiento lateral

No pensar como la mayoría de las personas, sino buscar una mirada distinta, “divergente”, lateral. El teatro y el cine de autor que rehúyen los llamados “planteamientos comerciales” pueden ser inscritos en esta estrategia, así como los restaurantes que ofrecen cartas fuera de la común o los hoteles destinados a tipos específicos de clientes.



34. La lógica inversa

Cuando todas las cafeterías creaban ambientes totalmente urbanos y dinámicos, ajustados a las prisas del mundo actual, Starbucks triunfó con el concepto contrario: “Sentirse como en casa y sin prisas”.



36. Los sueños.

Y no hablamos de soñar despiertos, sino de soñar literalmente. Philippe Starck, Albert Einstein y numerosos grandes creativos han encontrado la inspiración en brazos de Morfeo. Los sueños son una fabulosa técnica para potenciar la creatividad. ¿Has oído hablar del dreamstorming?



37. Serendipia.

El azar, la serendipia, los hallazgos por casualidad, como lo quieras llamar, juegan un papel importantísimo dentro del proceso creativo. Eso sí, ¡solo si sabes aprovecharlos!



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Acosta, L. (2011). *La Recreacion: Una estrategia para el aprendizaje*. Santa Fe de Bogota, Colombia: Editorial Kinesis.

Alonso & Honey, P. (2001). *Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de diagnóstico y mejora*. Bilbao: Ediciones Mensajero.

Gagné & Glaser, R. (2003). *Foundations in learning research, en Instructional technology foundations*. Florida: Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publishers.

Gallego & Ongallo, C. (2003). *Conocimiento y Gestión*. Madrid: Pearsons Prentice Hall.

Herrera, A. (2010). *Guia Para El Docente*. Madrid, España: Pearsons Prentice Hall. Obtenido de
de
http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ANGELA%20MARIA_HERRERA_2.pdf

Hilares, S. (2008). *El Juego. Trabajo en el Nivel de Educación Inicial*. Madrid: Píramide.

Hilgard, E. (2000). *Teoria del Aprendizaje*. Mexico: Trillas.

Pujol, M. (2010). *LOS RINCONES EN EL AULA DE EDUCACIÓN*. Buenos Aires, Argentina: Revi Digital. Obtenido de
http://www.educra.cl/documentacion/articulos/educacion_parvularia/02_rincones_forma_organizar_aula.html

Sandin, C. (2010). *Los Rincones En El Aula De Educación*. Bogota: Revi Digital.

Tena, R. (2006). *Nuevas tecnologías en Educación Infantil*. Sevilla: Editorial MAD .

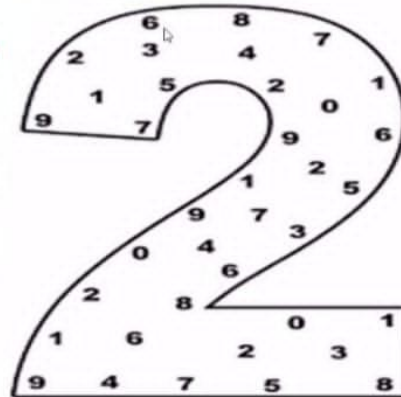
Vygotsky, L. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Buenos Aires: Nuestra
America.

Anexos

Trabajemos



Encierre con un círculo los números 2 utilizando varios colores de crayón.



Nombre: _____ 01/09/2021

Sofía De los Angeles S... ⋮



Carmen Amelia S...



Adam Jhons...



RUIZ PEREIR...



PALACIOS PA...





Clase sincrónica


42:26 29 asistentes

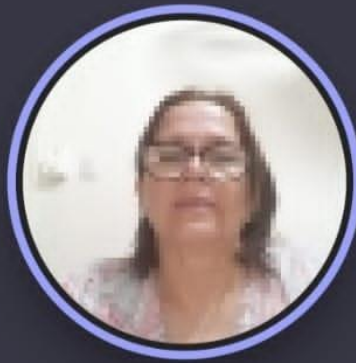




Carmen Amelia S  

Canción de despedida



Sofia De los Angeles S  ...



Carmen Amelia S  



Canción de despedida

ADIÓS ADIÓS


Canción de despedida


Letra y música: ELI



Sofia De los Angeles S  ...



Carmen Amelia S 

Mariegyselle ... 

RUIZ PEREIR... 

PALACIOS PAG...

