



**UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION BASICA REDISEÑADA**



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

**RINCONES LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DE 3ERO "C" E.G.B. DE LA UNIDAD
EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN
BABAHOYO.**

AUTOR:

FRANCO CHICA NELLY LILIBETH

TUTOR:

MSC. MARQUINEZ MORA LORY GABRIELA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHOYO – 2023

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios porque sin su bendición y amor todos los esfuerzos realizados hubieran sido en vano, también agradezco a mis padres y hermanos quienes fueron pilar fundamental durante mi proceso académico universitario, y finalmente agradezco a cada uno de mis docentes quienes me compartieron sus conocimientos y experiencias, lo cual fue de gran ayuda para la realización del presente trabajo.

Nelly Lilibeth Franco Chica

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo que forma parte de la fase práctica del examen complejo se lo dedico especialmente a mis padres y hermanos porque ellos han sido de gran apoyo para el cumplimiento de esta meta en mi vida, además que por sus buenos ejemplos se convirtieron en fuente de inspiración para mí.

También dedico este trabajo a cada uno de los docentes que me permitieron formar parte de sus grupos de estudiantes, dado que de esta manera me ayudaron a nutrirme de conocimiento relacionados a esta carrera, donde la reflexión final es desarrollar el arte de enseñar para de esta forma aportar significativamente en la sociedad.

Nelly Lilibeth Franco Chica

ÍNDICE DE CONTENIDO

Tema.....	1
Contextualización.....	1
Planteamiento del problema.....	1
Justificación	3
Objetivos del estudio	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Línea de investigación.....	4
Desarrollo.....	5
Marco conceptual.....	5
Marco metodológico.....	12
Resultados.....	15
Discusión de resultados.....	17
Conclusiones y recomendaciones	19
Conclusiones	19
Recomendaciones	20
Referencias y anexos	21
Referencias.....	21
Anexos	23

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1:</i> Descripción de respuestas de la pregunta 1.....	15
<i>Tabla 2:</i> descripción de respuestas de la pregunta 2.....	23
<i>Tabla 3:</i> descripción de respuestas de la pregunta 3.....	24
<i>Tabla 4:</i> descripción de respuestas de la pregunta 4.....	25
<i>Tabla 5:</i> descripción de respuestas de la pregunta 5.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: descripción de respuestas a la pregunta 1.....	15
Figura 2: descripción de respuestas de la pregunta 2.....	23
Figura 3: descripción de respuestas de la pregunta 3.....	24

Figura 4: descripción de respuestas de la pregunta 4.....	25
Figura 5: descripción de respuestas de la pregunta 5.....	26

Resumen

Los rincones lúdicos actualmente están pasando por desapercibidos en las instituciones educativas a tal punto que la mayoría de los docentes están volviendo a la metodología de enseñanza tradicional donde el maestro expone la clase y el estudiante simplemente la receta, olvidando que estos espacios de juego-trabajo sirven como estrategia para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para de esta manera lograr que el niño alcance aprendizajes significativos y además que estos se adecuan a cada estilo y ritmo de aprendizaje de los educandos. El objetivo de este estudio de caso es determinar de qué manera los rincones lúdicos inciden en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo, para ello se utilizó el enfoque mixto porque este fusiona al cualitativo con el cuantitativo, los cuales utilizados de manera conjunta permitieron determinar los resultados obtenidos. Además, se usó el método deductivo e inductivo puesto que ambos permitieron generar posibles conclusiones y por último como técnica de investigación se aplicó una entrevista en conjunto de la técnica de observación, las cuales ayudaron a obtener los resultados. Debido a este proceso investigativo realizado se concluye que los rincones lúdicos inciden de manera satisfactoria en el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado y por dicha razón se recomienda que los directivos de la U. E. Emigdio Esparza Moreno promueva su uso a través de capacitaciones a sus docentes acerca de los diferentes recursos lúdicos que pueden usar para sus clases.

Palabras claves: rincones lúdicos, estrategia, aprendizaje, interacción, optimizar.

Abstract

Playful corners are currently going unnoticed in educational institutions to such an extent that most teachers are returning to the traditional teaching methodology where the teacher presents the class and the student simply receives it, forgetting that these play-work spaces They serve as a strategy to optimize the teaching-learning process in order to ensure that the child achieves significant learning and also that these adapt to each learning style and pace of the learners. The objective of this case study is to determine how recreational corners affect the learning of 3rd "C" E.G.B. students. of the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit of the Babahoyo Canton, for this the mixed approach was used because it merges the qualitative with the quantitative, which used together allowed the results obtained to be determined. In addition, the deductive and inductive method was used since both allowed generating possible conclusions and finally as a research technique, an interview was applied together with the observation technique, which helped obtain the results. Due to this investigative process carried out, it is concluded that the recreational corners have a satisfactory impact on the learning of third grade students and for this reason it is recommended that the directors of the U. E. Emigdio Esparza Moreno promote their use through training for their teachers. about the different recreational resources that they can use for their classes.

Keywords: recreational corners, strategy, learning, interaction, optimize.

Tema

Rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

Contextualización

Planteamiento del problema

En la actualidad, en las instituciones educativas cada vez se está reduciendo más la utilización de rincones lúdicos como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que las clases vuelvan al modelo educativo tradicional donde el docente emite su clase y el estudiante simplemente la recibe, luego la retroalimentan con la poca interacción que estos entes tienen, haciendo del aprendizaje menos significativo. Y este es un problema que no exonera a los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Es por ello que se propuso investigar el presente tema que son los rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B., porque durante la etapa de prácticas preprofesionales realizadas en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, se pudo detectar una escasa utilización de este recurso didáctico, por lo tanto se pretende idealizarla como una de las posibles causantes de que los niños se aburran en clases, o simplemente dejan de prestar el suficiente interés o atención que se necesita para poder lograr que ellos alcancen los conocimientos requeridos impartidos en dicha clase.

Los docentes actualmente deben hacer más lúdicas sus clases para lograr en sus estudiantes el aprendizaje significativo, a través del uso de estrategias metodológicas como tarjetas silábicas o pictogramas, a la vez se pudo observar que en ciertos casos que el docente aplica alguna estrategia metodológica, estas no son utilizadas con frecuencia o en ocasiones la estrategia y recurso seleccionado no se relaciona al conocimiento que se desea alcanzar.

Además, la utilización repetitiva de una misma estrategia todos los días podría provocar que los estudiantes pierdan el interés, lo cual no ayudara de manera positiva al proceso académico, es por esa razón que se debe innovar a la hora de enseñar.

Por lo descrito en líneas anteriores, es que el docente debe ser investigativo e innovador al momento de impartir sus clases y una forma de hacerlo es por medio del uso de los rincones lúdicos para que de dicha manera, se pueda despertar en sus estudiantes la creatividad, la atención, el interés y mejor aún una actitud o pensamiento crítico durante su proceso de aprendizaje, para que de esa forma él no se quede solo con el conocimiento que le brindó el profesor sino que busque más información, en otras palabras lo lleva a auto educarse, lo cual fomenta la autonomía en ellos.

Justificación

Actualmente, en los salones de clases se está perdiendo el uso estratégico de los rincones lúdicos por diferentes razones subjetivas de los docentes como es, la preparación de estos rincones implica más carga horaria, la utilización de dichos espacios actúan como distractores en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los consideran pocos efectivos, etc., y es por ello que resulta interesante e importante el estudio de este tema, puesto que mediante este trabajo investigativo se quiere hacer cambiar estas perspectivas acerca del uso de estos espacios durante el proceso académico.

El presente estudio de caso surge para reflexionar un poco más acerca de lo importante que es la utilización de estos espacios lúdicos durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, dado que este es un material útil tanto para el niño porque permite mejorar su comprensión con respecto a los temas que se le quiere impartir, como también para el docente porque de cierta forma ayudara a hacer un poco más fácil su labor dentro del salón de clases.

A través del siguiente trabajo de investigación se pretende beneficiar a los dos actores principales del proceso educativo que es a discentes y profesores, puesto que se intenta demostrar que la utilización de dicho recurso lúdico no solo tiene impacto en una sola parte sino en ambas, ya que a ambos les ayuda de manera significativa para optimizar el proceso académico.

Es por ello que se debe reflexionar acerca del uso de estos espacios que de cierta forma cooperan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los cuales están siendo olvidados por la mayoría de los docentes afectando de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

Objetivos del estudio

Objetivo general

Determinar de qué manera los rincones lúdicos inciden en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la utilización de los rincones lúdicos.
- Identificar los principales rincones lúdicos que se deben utilizar en el aprendizaje de los estudiantes de 3er grado.
- Promover el uso de rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de 3er grado.

Línea de investigación

El presente estudio de caso se lo relaciona con la Línea de investigación de la Universidad Técnica De Babahoyo que es **Educación Y Desarrollo Social**, de la cual surge la línea de investigación de la Facultad De Ciencias Jurídicas, Sociales y de La Educación que es **Talento Humano Y Docencia**, y a esta se anexa la Línea de investigación de la Carrera De Educación Básica que es **Modelo Educativo**, de la que se desprende la Sub-línea de investigación que es **Métodos, Técnicas, Estrategias De Enseñanza Aprendizaje**.

Estas líneas y sub-línea de investigación están directamente relacionadas al tema Rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo, porque al hablar de rincones lúdicos se está refiriendo a uno de los métodos, técnicas o estrategia del proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales son elementos esenciales dentro de un modelo educativo, los mismos que prometen garantía de un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad.

Desarrollo

Marco conceptual

Rincones lúdicos

Los rincones lúdicos son espacios interactivos donde los niños van a interactuar directamente con el conocimiento por ello se lo podría denominar como un segundo docente dentro del aula de clases. Además, estos espacios son denominados técnicas o estrategias didácticas que se utilizan en el salón de clases que sirven para generar un ambiente de aprendizaje de interacción y cooperativo, lo cual ayuda a fomentar a que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de dicha interrelación (Moreira y Alcívar, 2022, p. 2).

De acuerdo a lo antes mencionado se puede decir que estos espacios lúdicos o también denominados espacios de juego-trabajo son muy influyentes durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes porque le brindan al niño la oportunidad de interactuar directamente con la información que se quiere que el adquiera, lo cual promueve el uso de la teoría constructivista donde se propone que el niño construya su propio conocimiento, desarrollando sus capacidades, habilidades, destrezas y actitudes.

Dichos espacios de juego-trabajo más allá de ser pequeñas zonas interactivas que ayudaran en el aprendizaje de los niños. Por eso también, son consideradas como metodología o estrategia que ayudaran de una forma u otra a optimizar el proceso académico, porque permite generar cambios significativos en el mismo y con ello posibilita superar la pedagogía tradicional o la escuela tradicional (Ceiro, Mera y Moya, 2023, p. 4).

Importancia

La importancia de los rincones lúdicos radica en que permiten mejorar y a la vez optimizar el proceso educativo, porque de cierta forma ayuda al maestro a la hora de impartir su clase y en el niño despierta su interés lo que trae consigo una motivación y creatividad activa a la hora de adquirir nuevos conocimientos, y de esta forma es que se puede lograr alcanzar aprendizajes significativos en un estudiante.

Además, son importante porque a como refiere Quijije y Román-Cao (2023, pp. 4-5) que no son solo una herramienta educativa, sino que también son aportadoras de grandes beneficios en el desarrollo integral del niño, dado que mediante las actividades lúdicas que se implementen en estos espacios se ayuda al desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes de los discentes desde temprana edad.

Principales rincones lúdicos para tercer grado

Actualmente existen una gran variedad de espacios lúdicos que se pueden aplicar en los salones de clases para fomentar el desarrollo integral de los educandos. Pero Álvarez (2019, parr. 5) propone el uso de diferentes rincones tanto nuevos como tradicionales para estudiantes de primaria donde se incluye al 3er grado de E.G.B., entre los cuales están:

Rincón de matemáticas: este rincón busca la asimilación de conceptos básicos de cualquier aprendizaje a través del desarrollo de la lógica con el uso de experiencias perceptivas y manipulativas, lo cual va a ayudar al desarrollo de su pensamiento crítico, en el mencionado espacio didáctico se pueden ubicar actividades de secuencia acerca de la suma o resta relacionada a una caricatura que a los niños les llame la atención, también se puede ubicar ábacos, fichas interactivas que conlleven el uso de dados didácticos, etc.

Rincón de lenguaje: es considerado como una estrategia para el desarrollo del lenguaje del niño, mediante el aprendizaje significativo que se da con la ayuda de recursos didácticos como cuentos, pictogramas, tarjetas silábicas, etc.

Rincón del aprendizaje extra: a través de este rincón se pretende retroalimentar o reforzar la clase impartida, puesto que consiste en ubicar actividades que sirvan de refuerzo acerca de los temas vistos y de esta forma despejar cualquier tipo de duda o inconveniente que haya tenido el estudiante en dicha clase.

Rincón de amistad: este es un rincón que sirve para trabajar los valores, la capacidad de resolución de problemas, manejo de las emociones y a mantener un enfoque positivo ante cualquier situación en los estudiantes, entre las actividades que se pueden destacar en dicho rincón están el semáforo de las emociones, el árbol de los valores, el gato de los colores para identificar los estados de ánimo, etc.

Rincón de la calma: este es un rincón que surgió para dar respuesta a aquellos estudiantes que son muy inquietos o con problemas de conducta, dado que se busca ayudar al niño a canalizar sus emociones u estados de ánimo para que vayan aprendiendo a dominar sus conductas, entre las actividades más frecuentes y efectivas de este espacio lúdico son los rompecabezas, materiales para pintar, materiales para amasar, etc., los cuales son muy útiles para relajar al estudiante y este pueda regresar a la calma.

Por otro lado, también se podría considerar otros tipos de rincones tanto fuera como dentro del aula de clases para ayudar al niño no solo en el proceso de adquisición de conocimientos sino también para generar en ellos una mente más abierta, crítica y flexible hacia el mundo que lo rodea para que desde pequeños puedan comprender la realidad que los rodea, entre dichos espacios didácticos se encuentran:

Rincón de la interculturalidad: es un rincón que busca generar competencias interculturales en el estudiante desde muy temprana edad. Por su parte Ceiro, Mera y Moya afirman que los rincones de interculturalidad son importantes porque intentan que el educando aprenda a interrelacionarse, cooperar y compartir con las demás personas que se encuentran en su entorno, además promueven la libertad, la capacidad y valores como el respeto, la tolerancia, la amistad, entre otros (2023, p. 3).

Asociando este rincón al proceso académico se estaría influenciando una clase lúdica de estudios sociales, donde es muy recurrente hablar de temas como la diversidad cultural existente en nuestro país, aprendiendo lo importante que es tanto respetarlos como reconocerlos como grupos étnicos existentes y originarios del Ecuador.

Rincón de huerto: es un rincón que se aplica fuera del aula de clases e incita el cuidado de las plantas y con ello el del medio ambiente buscando generar en el niño una conciencia más humana hacia la naturaleza, es por ellos que en este rincón se puede sembrar plantas y enseñarles a los niños a que conozcan de ellas y como debe cuidarlas, de esta forma se estaría llevando a cabo una clase lúdica de ciencias naturales.

Por otro lado, los organismos legales también hicieron su aporte con este rincón mediante la creación del Proyecto TINI en las instituciones educativas, por tal motivo el Ministerio De Educación (2019) refiere que el Tini es un método del proceso educativo, el cual promueve generar más dinámica en la relación de medio ambiente, estudiantes, docentes y padres de familia (p. 16).

Beneficios de los rincones lúdicos

Los rincones lúdicos aportan con una gran variedad de beneficios significativos en el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño, es por ello que Guijarro (2022, parr. 9) detalla los siguientes:

Participación activa: porque permite que el estudiante se involucre en su proceso de adquisición de conocimientos, lo cual le permite alcanzar aprendizajes significativos.

Respeto a los ritmos de aprendizaje de cada estudiante: a través de las formas en que se diseñan las actividades con diversos grados de complejidad permite responder a la variedad de capacidad de aprendizaje del grupo de niños.

Temática lúdica y motivadora: las actividades que se presentan deben estar basadas en el juego ya que de esta forma se podrá despertar de una manera más rápida y fácil la motivación del discente.

Desarrollo de la autonomía: promueve que los estudiantes aprendan a trabajar de forma autónoma y que la guía del docente este presente solo en casos de que sea necesario, como por ejemplo en actividades que los chicos no comprendan.

Fomento a la organización y el orden: estos espacios hacen que los estudiantes aprendan a cuidar los materiales y a la vez mantener el orden y la organización de los mismos.

Aprendizaje cooperativo: esta estrategia didáctica propicia el trabajo en equipo haciendo que el grupo de estudiantes trabajen juntos de manera coordinada con un mismo objetivo, lo cual fomenta la responsabilidad a nivel individual y grupal.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que tiene como fin adquirir un nuevo conocimiento. Es por ello que Hilgard (2000, citado en Icaza 2021) refiere que el aprendizaje es un proceso donde se adquieren no solo conocimientos sino también habilidades, valores y actitudes el cual es realizable a través del estudio, la enseñanza o la experiencia (p. 18).

De acuerdo a lo mencionado por el autor se puede afirmar que el aprendizaje es un proceso que está presente a lo largo de toda la vida porque no solo se necesita estar

en un salón de clases para aprender, sino que se puede hacer mediante la experiencia la cual se refiere a las vivencias que un individuo tiene en su diario vivir.

Además, el aprendizaje a más de ser un proceso también podría ser considerado una competencia propia de cada individuo. Es por ello que la CE (2006, citado en Gargallo et al. 2020) hace referencia al aprendizaje como una competencia que consiste en adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, de igual forma buscar las orientaciones para este proceso y hacer uso de ellas (p. 6).

Entonces se podría deducir que el aprendizaje como competencia busca la adquisición de nuevos conocimientos y capacidades en la persona, pero este proceso también implica buscar las guías o formas de instrucción necesarias para llevar a cabo al mencionado proceso.

Teorías de aprendizaje

Las teorías del aprendizaje han venido evolucionando o cambiando luego de investigaciones hechas por teóricos en el aprendizaje y en los procesos cognitivos, con la finalidad de conocer un poco más acerca de cómo aprende el ser humano. Por su parte Vega, et al. (2019, p. 2) comparten un análisis de las principales teorías de aprendizaje que han venido desarrollándose con el tiempo entre las cuales están:

Conductismo: su principal representante es J. B. Watson, esta corriente se centra en la conducta del individuo la cual es observable y medible porque dará una respuesta de acuerdo al estímulo que reciba.

Constructivismo: sus principales representantes son Jean Piaget y David Ausubel, esta teoría precisa que sea el estudiante el encargado de construir su propio conocimiento convirtiéndolo en el protagonista de su proceso formativo, mientras que al docente se le otorga el papel de mediador o guía.

Cognoscitivismo: tiene varios autores que se enfocaron en esta corriente como lo son Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel y Lawrence Kohlberg, esta corriente considera al individuo como un ser pensante, realizando el aprendizaje mediante la resolución de problemas para lograr el aprendizaje significativo.

Aprendizaje social: representada por Albert Bandura, y se basa en la observación a otros individuos para lograr llegar al aprendizaje.

Por otro lado, Montagud (2023) refiere que la teoría del aprendizaje social propuesto por Bandura sugiere que el proceso de adquisición de conocimientos se realiza a través de un contexto social y que la observación, la imitación y el modelado facilitan el aprendizaje (parr. 32). Entonces se podría considerar al aprendizaje como un acto social donde se necesitaría un ejemplo a seguirse para aprender, puesto que supone el aprendizaje por imitación.

Socioconstructivismo: su principal representante es L. S. Vygotsky, esta corriente considera al educando como un ser social y es por ello que enfoca al aprendizaje en la interacción social, para que esta vaya más allá de la relación entre estudiante-profesor, sino que pueda aplicar dicho aprendizaje en todos los ambientes donde él se desenvuelva como es en la familia, la comunidad, etc.

Estilos de aprendizajes

Utilizar diferentes estilos de aprendizaje es importante porque no todos los estudiantes tienen la misma forma, estilo o ritmo de aprender y para responder a esta diversidad se debe enseñar teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje.

Por su parte Salazar (2020) propone el uso de la teoría de los estilos de aprendizaje (VAK) visual, auditivo y kinestésico (p. 47). Para de esta manera adaptar la enseñanza a las diferentes formas de aprendizaje de cada estudiante.

Aprendizaje visual: este estilo de aprendizaje consiste en relacionar una idea o concepto con una imagen, lo cual permite recordar dicha idea o concepto a través de códigos como imagen, color, forma, etc.

Aprendizaje auditivo: se basa en aprender por medio de la escucha activa, lo que permite desarrollar la capacidad de atención de un individuo, porque ellos recuerdan con más facilidad la información que escucharon.

Aprendizaje kinestésico: promueve un tipo de aprendizaje un poco más real porque asocia al conocimiento con el hacer, es decir, se aprende a través de la

experimentación aquí se incluye a los trabajos manuales como construir, hacer, dibujar, etc.

Tipos de aprendizajes

Para lograr que un discente adquiriera los conocimientos de una manera más eficaz es necesario conocerlo para saber cuál es su forma de aprender y de esta manera utilizar el tipo de aprendizaje que más se adecue ha dicho estudiante. Es por eso que Guerrero (2023, parr 5) comparte información acerca de los diferentes tipos de aprendizaje, entre los cuales se encuentran:

Aprendizaje implícito: es aquel de se realiza de manera accidental o no intencional porque en él el educando no está consiente que está en un proceso de enseñanza aprendizaje.

Aprendizaje explícito: es un tipo de aprendizaje que se lleva a cabo con intención porque en él el proceso se da de manera directa, es decir tanto el docente y el estudiante están consiente del proceso educativo en el que se encuentran.

Aprendizaje asociativo: en este se asocia al aprendizaje con un estímulo externo, es por ello que se lo relación a la teoría del aprendizaje conductista, porque necesita de un condicionamiento o estímulo para que haya una respuesta.

Aprendizaje no asociativo: este en cambio altera la conducta ante la repetición de un determinado estimulo, por ejemplo, si se le ofrece regalos a un niño para que este se desenvuelva mejor en la escuela, pero de tanto repetir ese estimulo se llegará a un punto donde el niño se va a desempeñar mejor en la escuela sin la necesidad que le den o prometan regalos, es decir lo acostumbran a dicha conducta.

Aprendizaje significativo: es un tipo de aprendizaje que relaciona al nuevo conocimiento con el previo, garantizando que el aprendizaje sea adquirido de manera efectiva por el estudiante.

Aprendizaje cooperativo: aquí los estudiantes aprenden a trabajar en grupo asumiendo roles y funciones que los hace responsables tanto con el grupo como consigo mismo.

Aprendizaje colaborativo: este se asemeja al cooperativo, pero en realidad si existen diferencias entre ambos porque el anterior promueve que el individuo aprenda a trabajar para un grupo sin embargo en el colaborativo él no trabaja dentro del grupo sino de forma autónoma, pero con la colaboración del grupo de clase, es decir, sus compañeros o docente. Por ejemplo, en el cooperativo se dividen el trabajo entre todos los participantes mientras que en el colaborativo cada uno desarrolla su propio trabajo, pero con la colaboración del profesor o compañero en caso de que así lo requiera.

Aprendizaje observacional: es un tipo de aprendizaje imitador o modelado porque aquí el educando va a aprender a través de lo que ve.

Aprendizaje experiencial: aquí se promueve el “aprender haciendo”, porque permite al estudiante adquirir conocimientos a través de la experiencia es decir vivenciando las diferentes situaciones o sucesos, lo cual permite la construcción del conocimiento.

Aprendizaje por descubrimiento: hace del estudiante más investigativo o curioso, ya que aquí el docente será un mediador que dará las pautas para obtener el conocimiento, pero será el estudiante quien deberá buscarlo, de esta forma lo ira descubriendo.

Aprendizaje memorístico: es un tipo de aprendizaje mecánico y repetitivo porque consiste en almacenar información, pero sin relacionarla con los conocimientos previos o con alguna situación que se le presente al educando.

Aprendizaje receptivo: es donde el estudiante toma un rol pasivo, porque solo recepta la información impartida por el docente, pero no la usa ni la relaciona con lo ya aprendido, por eso se lo considera un tipo de aprendizaje poco significativo.

Marco metodológico

Tipo de investigación

Investigación descriptiva

El presente estudio de caso es de tipo descriptivo porque se pretende describir la realidad acerca de los rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes

de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

De tal forma lo explica Rus (2021) donde refiere que la investigación descriptiva es aquella que analiza un fenómeno o población con sus respectivas características, pero no su causa (parr. 1). Es decir, busca describir el problema, pero no el porqué del mismo.

Investigación explicativa

De acuerdo con Ramos (2020) la investigación explicativa es aquella que intenta brindar una explicación del problema a investigar o del fenómeno (p. 3).

Por ello el presente trabajo investigativo es de tipo explicativo porque pretende explicar las posibles causas y efectos que tienen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

Enfoque mixto

Se utilizó el enfoque mixto porque este fusiona al cualitativo con el cuantitativo, los cuales utilizados de manera conjunta permitieron determinar los resultados obtenidos.

Por su parte Salas (2019) explica que el enfoque mixto trabaja el enfoque cuantitativo y el cualitativo de manera conjunta, lo cual permite comprender de manera integral el problema o realidad que se está estudiando. (parr. 11)

Método

Método inductivo

Se utilizó este método porque permitió abordar el problema desde lo particular a lo general, es decir desde la observación del aprendizaje de los estudiantes cuando tienen la presencia de rincones lúdicos en su aula de clases, hasta los componentes que surgieron de las variables de investigación, lo cual permitió ir planteando posibles conclusiones.

Por tal motivo se tomó como referencia a Narváez (2023) quien explica que el método inductivo es un proceso que parte de observaciones o experimentaciones que permite llegar a conclusiones generales desde casos o situaciones específicas (parr. 2).

Método deductivo

Narváez (2023) refiere que el método deductivo consiste en obtener resultados concretos a partir de principios generales (parr. 3). Es decir, permite aproximarse al problema desde una visión general hasta casos particulares, lo cual conlleva a resultados específicos.

Este método permitió deducir la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno a través de la aplicación de entrevistas, lo que permitió elaborar posibles conclusiones.

Técnicas de investigación

Entrevista: se empleó esta técnica que tiene como instrumento un cuestionario con cinco preguntas de base, las cuales tienen alternativas de respuestas con la finalidad de determinar de qué manera incide los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

Observación: es una técnica que se aplica de manera directa y permitió evidenciar como disminuye el aprendizaje de los estudiantes ante la falta de rincones lúdicos en su salón de clases.

Instrumentos de investigación

Cuestionario: es un instrumento que en este estudio de caso se complementa con cinco preguntas con opciones de respuestas, las mismas que cobran relevancia porque están directamente relacionadas a las variables de investigación, además permitirán obtener los resultados del presente caso de estudio.

Ficha de observación: se utilizó a la ficha de observación como instrumento de la técnica de observación, puesto que esta permitió dejar en escrito todo lo que se observa dentro del aula de clases en relación a las variables de estudio.

Resultados

Los resultados obtenidos en el presente estudio de caso fueron alcanzados a partir de la técnica de entrevista usada, que tiene como instrumento cinco preguntas con alternativas de respuestas, que ayudaron a determinar los resultados.

Esta entrevista fue aplicada a los 3 docentes que imparten clases en los 3er año de E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, el día viernes 1 de septiembre del presente año a las 9 A.M., las cuales se presentan a través de pruebas estadísticas, la mismas que permitieron determinar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes.

Indicador de pregunta para la entrevista al docente

1 ¿Utiliza usted rincones lúdicos en su aula clases?

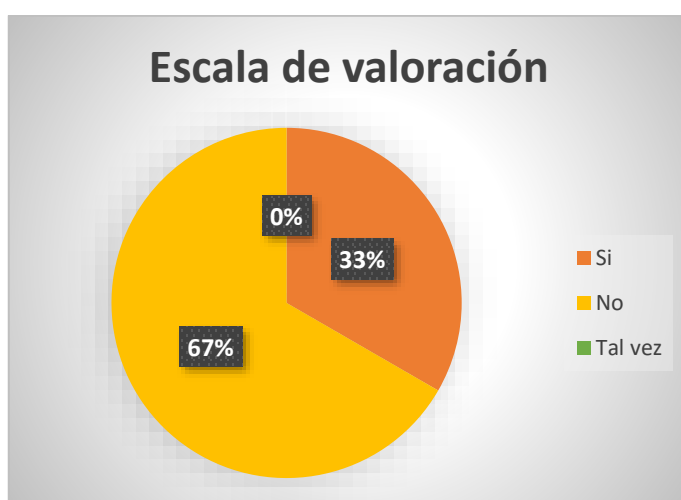
Tabla 1: Descripción de respuestas de la pregunta 1.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Tal vez	0	0%
Total:	3	100%

Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Figura 1: descripción de respuestas a la pregunta 1.



Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Interpretación: de acuerdo con los datos obtenidos en la pregunta ¿Utiliza usted rincones lúdicos en su aula clases? Del 100% de docentes entrevistados un 33% dijeron que, si utilizan rincones lúdicos en su aula clases, mientras que el 67% indico que no, por lo cual se refleja la falta de utilización de este recurso didáctico como estrategia en el proceso académico.

También se obtuvieron resultados relevantes gracias a la ficha de observación aplicada, donde se pudo constatar que dentro del aula de 3ero “C” E.G.B no se utilizan rincones lúdicos u otro recurso didáctico que despierte la atención de los niños durante la jornada de clase, motivo por el cual, muchos de los educandos se aburren o se ponen a realizar otras actividades que no sea prestar atención mientras están en clases.

A través del presente estudio de caso realizado y con las técnicas de investigación aplicadas se pudo determinar que los rincones lúdicos inciden satisfactoriamente en el proceso de adquisición de conocimiento de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, puesto que se ha corroborado por medio de los instrumentos utilizados que cuando el docente utiliza menos recursos didácticos como aquellos pertenecientes a estos espacios de juego-trabajo es precisamente allí donde los estudiantes se desmotivan y hasta se podría decir que se sienten forzados a aprender algún conocimiento, porque no lo están haciendo de manera natural o usando una metodología con la que ellos se sientan a gusto.

También se precisó la importancia que tienen los rincones lúdicos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que estos se adaptan a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula de clases y por lo que actúan como una estrategia didáctica que busca optimizar el proceso académico para lograr mejores resultados como es el aprendizaje significativo por parte del grupo de educandos, motivo por el cual juegan un papel fundamental en el que hacer educativo.

Por otro lado, se logró identificar los principales rincones lúdicos que se deben aplicar o tomar en cuenta para enseñar a estudiantes de tercer grado, dado que estos rincones no solo buscan generar aprendizajes en el estudiante, sino que también buscan su desarrollo integral para que cuando el niño culmine su ciclo escolar pueda desenvolverse con éxito en la sociedad que lo rodea, y es por ello que entre estos principales rincones se encuentra:

- El rincón de matemáticas en el cual se intenta desarrollar su pensamiento lógico y matemático.
- El rincón del lenguaje donde se pretende desarrollar sus habilidades de comprensión y comunicación.
- Rincón de aprendizaje extra que es donde se pretende reforzar los conocimientos ya adquiridos durante la clase.
- Rincón de amistad que busca desarrollar habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.
- Rincón de la calma en el cual se intenta relajar al estudiante que por alguna razón sufre frustraciones o algún tipo inconveniente para concentrarse en la clase.
- Rincón de la interculturalidad donde se busca reforzar sus competencias interculturales.
- Rincón del huerto el cual lo lleva a reflexionar acerca de la importancia del medio ambiente y su relación con este.

Es por ello que mediante el presente caso de estudio se promueve el uso de rincones lúdicos tanto en estudiantes de 3er grado como en todos los cursos que forman parte de la educación básica porque, a como ya se ha visto estos juegan un papel importante durante el proceso académico, debido a que quienes están aprendiendo son niños y estos aprenden mejor cuando juegan o experimentan los conocimientos que están adquiriendo, además estos espacios de juego-trabajo no solo buscan que los estudiantes adquieran los conocimientos que se les está impartiendo en una clase sino también que desarrollen habilidades para la vida, y esto se logra mediante su desarrollo integral.

Discusión de resultados

Según la entrevista aplicada a estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno se puede afirmar que los rincones lúdicos si inciden satisfactoriamente en su proceso de aprendizaje, puesto que los resultados obtenidos en la entrevista exponen el éxito que se podría alcanzar en una clase si se aplicarían rincones lúdicos como estrategia didáctica durante el proceso académico, lo cual se relaciona a lo referenciado por Moreira y Alcívar (2022) donde comentan que estos espacios son denominados técnicas o estrategias didácticas que se utilizan en el salón de clases que sirven para generar un ambiente de aprendizaje de interacción y cooperativo, lo cual

ayuda a fomentar a que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de dicha interrelación (p. 2).

Además, se pudo observar que al no usar rincones de lúdicos u otros recursos didácticos para la jornada educativa se estaba recurriendo al uso de la estrategia de enseñanza tradicional que en la actualidad no aporta de manera significativa al proceso académico, dado que en ella el docente expone su clase y aplica tareas para corroborar la misma pero no la interactúa con sus estudiantes lo cual convierte al educando en un receptor de información, esto tiene relación con lo mencionado por Guerrero (2023, parr 5) donde menciona a los tipos de aprendizaje entre los que se encuentra el aprendizaje receptivo que es donde el estudiante toma un rol pasivo, porque solo recepta la información impartida por el docente, pero no la usa ni la relaciona con lo ya aprendido, por eso se lo considera un tipo de aprendizaje poco significativo.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

En el presente estudio de caso se concluye determinando que si es importante la utilización de rincones lúdicos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, dado que estos inciden satisfactoriamente en el aprendizaje de los educandos y esto se debe a que cada estudiante tiene su propio estilo y ritmo de aprender y una forma de adaptar dichos conocimientos a dicha variedad de aprendizajes presentes en el aula es a través de los espacios de juego-trabajo, los cuales se complementan de una diversidad de actividades lúdicas que tienen como propósito reforzar conocimientos en los niños y lo mejor de todo es que están adecuados para ellos.

De esta misma forma se logró identificar los rincones lúdicos que se deberían aplicar en niños de tercer año de básica, los cuales no siempre se deben aplicar dentro del aula de clases sino también fuera de ella, puesto que estudiantes de básica elemental aprenden mejor cuando están en contacto con el conocimiento, lo que garantiza aprendizajes significativos.

Así mismo se concreta que, el uso de estos rincones como estrategia didáctica permiten el desarrollo de clases interactivas donde se despierta la creatividad, la atención y la motivación del estudiante, lo cual posibilita su efectiva adquisición de conocimientos, lo que refleja tanto la predisposición del niño por aprender como la de su maestro para enseñar.

Recomendaciones

El presente estudio de caso permite plantear una serie de recomendaciones acerca de los rincones lúdicos como parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes de 3ero “C” E.G.B. de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno:

- ✓ Se recomienda utilizar con más frecuencia estos espacios de juego-trabajo, puesto que permiten generar aprendizajes significativos, debido a que su uso como estrategia didáctica contribuye al desarrollo de la autonomía, ya que se relaciona o se deriva al modelo educativo constructivista, el cual permite al niño construir sus propios conocimientos, además de que estos se adaptan a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, lo que permite lograr un desarrollo integral en el estudiante, lo cual es beneficio porque así el desarrollará habilidades para la vida.

- ✓ Se sugiere dejar atrás la metodología tradicional de enseñanza donde el docente expone su clase y el estudiante solamente la receta, puesto que ya no es tan efectiva para las actuales generaciones, porque los niños de ahora están constantemente conectados a las tecnologías, lo cual los hace más investigativos e interactivos, motivo por el cual ya no aprenden solamente diciéndoles sino también ellos haciendo o construyendo.

- ✓ Se propone a las autoridades de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo promover el uso de rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de 3er grado, mediante capacitaciones a los Docentes para que estos reflexionen acerca del uso de este recurso didáctico y de esta forma puedan cumplir con sus objetivos de clases.

Referencias y anexos

Referencias

- Álvarez, E. (2019). 3 Nuevos Rincones Para Tu Aula De Primaria. Didáctica E Innovación. <https://esteralvarez.es/nuevos-rincones-para-tu-aula-de-primaria/>
- Ceiro, W., Mera, N. y Moya, J. (2023). Los rincones lúdicos interculturales para niños de 4 a 5 años. Revista Científica Sinergia Académica Vol. 6 Núm. 2 (2023). <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/119/725>
- Ceiro, W., Mera, N. y Moya, J. (2023). Los rincones lúdicos interculturales para niños de 4 a 5 años. Revista Científica Sinergia Académica Vol. 6 Núm. 2 (2023). <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/119/725>
- Gargallo, B., Pérez, C., García, F., Giménez, J. y Portillo N. (2020). LA COMPETENCIA APRENDER A APRENDER EN LA UNIVERSIDAD: PROPUESTA DE MODELO TEÓRICO. Educación XX1, vol. 23, núm. 1, 2020, -Junio, pp. 19-44 Universidad Nacional de Educación a Distancia España. <https://www.redalyc.org/journal/706/70663315001/70663315001.pdf>
- Guerrero, J. (2023). ¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES TIPOS DE APRENDIZAJE Y EN QUÉ CONSISTE CADA UNO?. Docentes Al Día. <https://docentesaldia.com/2020/11/15/cuales-son-los-principales-tipos-de-aprendizaje-y-en-que-consiste-cada-uno/>
- Guijarro, S. (2022). La metodología por rincones y sus beneficios para niños y niñas. CSC Criar con Sentido Común. <https://www.criarconsentidocomun.com/la-metodologia-de-trabajo-por-rincones/#:~:text=Beneficios%20de%20la%20metodolog%C3%ADa%20por%20rincones%201%20Participaci%C3%B3n,y%20el%20orden%20...%206%20Aprendizaje%20cooperativo%20>
- Icaza, P. (2021). Aprendizaje de los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Robles con la utilización de los rincones lúdicos. Universidad Técnica De Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10817/P-UTB-FCJSE-EINIC-000005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2019). Guía Introductoria A La Metodología Tini Tierra De Niñas, Niños Y Jóvenes Para El Buen Vivir. Ministerio De Educación.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/04/GUIA-METODOLOGICA-TINI-2019.pdf>

Montagud, n. (2023). Las 9 teorías del aprendizaje más importantes. Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>

Moreira, M. y Alcívar, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 7, N°. 2. 2022.

<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3686/8457#>

Narváez, m. (2023). Método inductivo: Qué es, características y ejemplos. QuestionPro.

<https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/>

Narváez, m. (2023). Método deductivo: Qué es y cuál es su importancia. QuestionPro.

<https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-deductivo/>

Quijije, M. y Román-Cao, E. (2023). El uso los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial. MQRinvestigar, 7(3), 1772-1789.

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/540/2170>

Ramos, c. (2020). Los alcances de una investigación. CienciAmerica.

<http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336/621>

Rus, E. (2021). Investigación descriptiva. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>

Salas, d. (2019). El enfoque mixto de investigación: algunas características. Investigalia.

<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/>

Salazar, m. (2020). Teoría de los estilos de aprendizaje (VAK) en el proceso de la lectoescritura Incidencia de la teoría de los estilos de aprendizaje Visual Auditivo y Kinestésico (VAK) en el proceso de enseñanza –aprendizaje de la lectoescritura a partir de un entorno virtual (EVA). Universidad de Pamplona – Facultad de Ciencias de la Educación.

http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4777/1/Salazar_2020_TG.pdf

Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B. Y Rodríguez, J. (2019). Teorías Del Aprendizaje. XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan ISSN: 2207-4948. Publicación Semestral No. 14 (2019) 51-53.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/view/4359/6343>

Anexos

Pruebas Estadísticas Del Cuestionario Para La Entrevista A Docentes

2 ¿Considera usted que los rincones lúdicos actúan como distractores cuando en ellos se usan muchas imágenes?

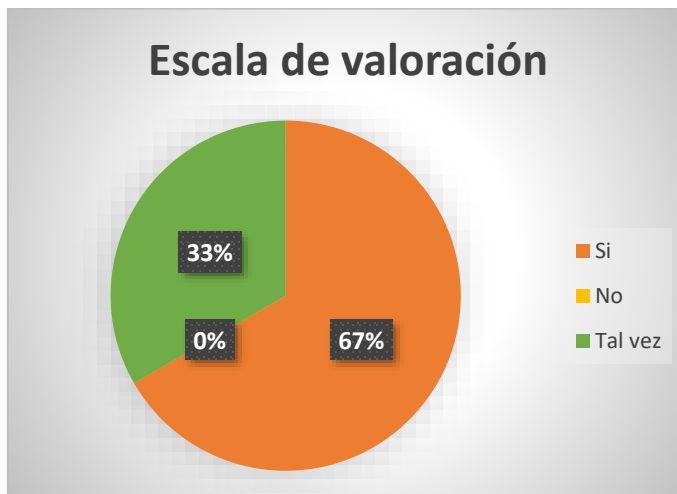
Tabla 2: descripción de respuestas de la pregunta 2.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	67%
No	0	0%
Tal vez	1	33%
Total:	3	100%

Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Figura 2: descripción de respuestas de la pregunta 2.



Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Interpretación: de acuerdo a la pregunta ¿Considera usted que los rincones lúdicos actúan como distractores cuando en ellos se usan muchas imágenes? El 67% de los maestros entrevistados respondieron que sí, mientras que solo el 33% contestó que tal vez, lo que expone una de las posibles causas del porque la mayoría de los maestros en la actualidad casi no usan rincones lúdicos.

3 ¿Considera usted que debería utilizarse rincones lúdicos como el de matemáticas, lenguaje, entre otros durante el aprendizaje de niños de 3er año de básica?

Tabla 3: descripción de respuestas de la pregunta 3.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total:	3	100%

Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Figura 3: descripción de respuestas de la pregunta 3.



Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Interpretación: en cuanto a la interrogante ¿Considera usted que debería utilizarse rincones lúdicos como el de matemáticas, lenguaje, entre otros durante el aprendizaje de niños de 3er año de básica? Del total de profesores entrevistados el 100% dijo que si, lo que refleja la importancia de usar estos rincones lúdicos durante el aprendizaje de los estudiantes de 3ero E.G.B.

4 ¿Considera usted que los rincones lúdicos ayudan a generar aprendizajes significativos en los niños?

Tabla 4: descripción de respuestas de la pregunta 4.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total:	3	100%

Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Figura 4: descripción de respuestas de la pregunta 4.



Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Interpretación: de la pregunta ¿Considera usted que los rincones lúdicos ayudan a generar aprendizajes significativos en los niños? De toda la muestra entrevistada el 100% comentó que si, lo cual expone la importancia de utilizar rincones lúdicos.

5 ¿Considera usted que la metodología de enseñanza tradicional sigue siendo efectiva aun en la actualidad?

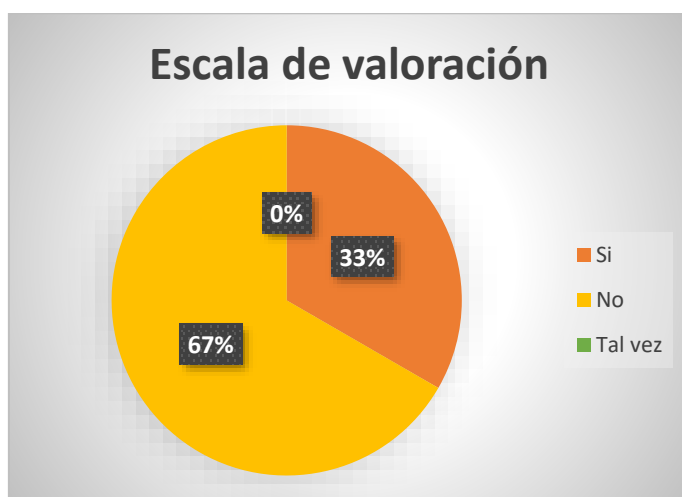
Tabla 5: descripción de respuestas de la pregunta 5.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Tal vez	0	0%
Total:	3	100%

Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Figura 5: descripción de respuestas de la pregunta 5.



Elaborado por: Nelly Franco

Fuente: U. E. Emigdio Esparza Moreno

Interpretación: de acuerdo a la pregunta ¿Considera usted que la metodología de enseñanza tradicional sigue siendo efectiva aun en la actualidad? Un 33% respondió que sí, mientras que el 67% comentó que no, lo refleja la falta de efectividad que tiene la metodología educativa tradicional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuestionario Para Entrevista A Docente

Tema: Rincones Lúdicos Y Su Incidencia En El Aprendizaje De 3ero “C” De E.G.B. De La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno Del Cantón Babahoyo.

Edad:años **Genero: Masculino:**..... **Femenino:**.....

Fecha:.....

N.	Indicador	Escala de valoración		
		Si	No	Tal vez
1	¿Utiliza usted rincones lúdicos en su aula clases?			
2	¿Considera usted que los rincones lúdicos actúan como distractores cuando en ellos se usan muchas imágenes?			
3	¿Considera usted que debería utilizarse rincones lúdicos como el de matemáticas, lenguaje, entre otros durante el aprendizaje de niños de 3er año de básica?			
4	¿Considera usted que los rincones lúdicos ayudan a generar aprendizajes significativos en los niños?			
5	¿Considera usted que la metodología de enseñanza tradicional sigue siendo efectiva aun en la actualidad?			

Ficha de observación

Ficha De Observación Del Aula De Clases En Relación A Los Rincones Lúdicos							
Institución:		Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno					
Curso:		3ero "c" E.G.B.		Fecha:		Viernes 25 de agosto del 2023	
Instrucción:		Evaluar la falta de recursos didácticos como rincones lúdicos en el aula y su repercusión en el aprendizaje de los estudiantes.					
Inicio		A	B	C	D	E	Observación
1	Motivación a través de dinámicas.			X			
2	Presentación interesante del tema de clases.			X			
3	Aplicación de estrategias didácticas como lluvia de ideas para enlazar el nuevo tema con lo aprendido.				X		
Desarrollo		A	B	C	D	E	Observación
4	Dictado de materia.		X				
5	Explicación clara del tema de clase.		X				
6	Uso de rincones lúdicos para una mejor explicación del tema.				X		
7	Utilización estrategias variadas.			X			
8	Promueve la participación mediante actividades lúdicas.			X			
9	los estudiantes participan activamente con el uso de actividades lúdicas.	X					
Cierre		A	B	C	D	E	Observación
10	Retroalimentación con ayuda pedagógica como rincones lúdicos.				X		
11	Actividades lúdicas para valorar o reforzar el aprendizaje de los estudiantes.			X			
12	Tareas para reforzar el tema de clase en casa.	X					

Respaldo fotográfico



Observación del avance académico de los estudiantes para el relleno de la ficha de observación.



Aplicación de entrevista a docente.



Reunión con el docente tutor.